



## Circolo UISP OVERLORD **FORMULA DÉ**

### **Regolamento Campionato 2005-2006**

#### **0.0- PREPARAZIONE DELL'AUTO**

Al campionato 2005-2006 di Formula Dé organizzato dal Circolo UISP Overlord possono prendervi parte solo soci del circolo stesso, regolarmente iscritti. Il Campionato si svolgerà con frequenza indicativa di un Gran Premio al mese (un venerdì sì e tre no) presso la sede del Circolo Overlord. Il costo di iscrizione per l'intero Campionato è di € 5,00 per pilota/giocatore. Il numero di piloti ammessi a disputare il Campionato non potrà superare per questioni organizzative e di praticità le 10 unità e quindi vige il principio che partecipa chi si iscrive per primo. I piloti potranno formare delle squadre di due a loro piacere oppure verranno abbinati a discrezione degli organizzatori ai fini di formare comunque dei team per la "classifica marche".

#### **1.0 – PREPARAZIONE DELL'AUTO**

Ogni giocatore ha a disposizione **20** Punti Auto (PA) con i quali preparerà la sua auto prima dell'inizio di ogni gara.

Tutte le gare del Campionato Overlord vengono svolte su **tre giri** di circuito più un giro di qualifica (opzionale).

Ogni auto ha a disposizione 9 PA fissi (già indicati nella scheda "Caratteristiche Auto e Controllo Penalità") uguali per tutti i concorrenti + 11 PA di assetto (che vengono definiti prima di ogni corsa, dopo la sessione prove di qualificazione a seconda delle caratteristiche del circuito).

I PA potranno essere spesi e distribuiti a piacere, fino al **riempimento delle caselle disponibili** per ogni categoria, come segue:

=> <u>Pneumatici:</u>	1 PA per ogni <b>Punto Gomme</b> (PG)
=> <u>Freni:</u>	1 PA per ogni <b>Punto Freni</b> (PF)
=> <u>Cambio:</u>	1 PA per ogni <b>Punto Cambio</b> (PC)
=> <u>Motore:</u>	1 PA per ogni <b>Punto Motore</b> (PM)
=> <u>Telaio:</u>	1 PA per ogni <b>Punto Telaio</b> (PT)
=> <u>Meccanici:</u>	1 PA per ogni <b>Punto meccanici</b> (Pmec)

#### **2.0 – INIZIO GARA**

Un Gran Premio valevole per il campionato dura **tre giri**. Tutte le gare si svolgeranno presso la sede del Circolo UISP Overlord con orario di **inizio gara alle ore 21.30**

La griglia di partenza verrà determinata con il metodo di qualificazione descritto al punto 3.0 e con la seguente modalità.

Il campionato viene virtualmente diviso in due fasi: A (ottobre 2005 – gennaio 2006) e B (febbraio 2006 – aprile 2006) composte ciascuna di **quattro** Gran Premi. La **fase A** prevede che le gare siano disputate nei seguenti Paesi: *Belgio(S.p.A. Francoshamps), Principato di Monaco (Montecarlo), Olanda 1(Zandvoort 1) e Australia (Melbourne)*. La **fase B** invece prevede gare disputate in: *Germania (Nourbording), Giappone (Suzuka), Olanda 2 (Zandvoort 2) e Ungheria (Hungaroring)*. La sequenza delle gare è casuale e di volta in volta, prima della gara, verrà effettuato il sorteggio tra le gare previste.

Tutti i piloti avranno a disposizione le settimane che precedono la **fase A** e che separano le due fasi tra loro (circa 3 settimane) per compiere il giro di qualifica nei circuiti previsti. Tali sessioni di qualifica, per avere validità, dovranno svolgersi in circolo, durante una serata di normale attività

(venerdì sera) e alla presenza dell'arbitro di gara (Giuliano Michelin) oppure di almeno due piloti di altrettante squadre avversarie (piloti della propria squadra non contano) che fungano da arbitri sostituti e testimoni e i risultati dovranno essere registrati nella tabella registrazione qualifiche ufficiale.

Per tutti i piloti che fossero impossibilitati a disputare con anticipo le qualifiche delle gare di fase sarà prevista una sessione di prove speciale da svolgersi il giorno stesso della gara con orario compreso tra le 21.00 e le 21.25. Si ricorda però che non si sforerà per nessuna ragione l'orario di inizio della gara (21.30) e quindi **non è garantito che tutti riescano a fare la qualifica in tempo**.

A tale scopo verrà data precedenza in base all'ordine di arrivo dei piloti in circolo.

Tutti i giocatori senza "tempo di qualifica" potranno ugualmente prender parte alla gara accodandosi alle auto disposte nella griglia di partenza in base anche questa volta all'ordine di arrivo del giocatore in circolo.

Qualora la gara fosse già iniziata e il primo giro non fosse stato ancora percorso da almeno un giocatore, il giocatore potrà prendere il via alla gara per ultimo e partendo dai box. Se una o più vetture stanno già percorrendo il secondo o terzo giro nessun ritardatario potrà più prendere il via.

### **3.0 – QUALIFICAZIONI PER LA GRIGLIA DI PARTENZA**

Le qualificazioni per determinare l'ordine di partenza e la pole position si svolgono nel seguente modo. Per prima cosa si considera che ci sia sempre bel tempo durante le qualifiche. A turno ogni giocatore compie un giro completo di pista con la sua auto e un giocatore preposto segna il numero di turni impiegati.

Ai soli fini della qualifica non vengono presi in considerazione né i PA né tanto meno i bonus/malus derivanti dalle gomme, dal carburante ecc.

Ogni volta che un giocatore deve utilizzare un PA per poter rimanere in curva, per frenare, per scalare le marce etc. si segna una penalità nell'apposita tabella per le qualifiche.

Contemporaneamente un giocatore con un cronometro prende il tempo che il pilota impiega a compiere il giro di qualificazione. Per ogni 30 secondi (arrotondati per eccesso) impiegati si conta un turno di marcia in più.

La somma dei turni di marcia e delle penalità danno il Totale Turni.

Quando tutti hanno terminato, le posizioni sulla griglia vengono assegnate in ordine crescente di Totale Turni (il pilota con meno Totale Turni parte in Pole Position e via a crescere) gestendo i pari meriti confrontando i tempi sul giro.

In caso di ulteriore parità parte per primo chi ha superato di più caselle la linea del traguardo e se ancora vi dovesse essere parità allora si determinerà la posizione con il lancio di un dado.

Ogni pilota parte per il giro di qualificazione posizionando la sua auto sulla linea del traguardo (casella centrale) in una marcia a sua scelta.

Se un'auto non compie alcun arresto in una curva da "2" (oppure fa un solo arresto in una curva da "3") si considera fuori gara e partirà in ultima fila (ma sempre prima di chi non ha partecipato alle qualifiche). Se ci sono più auto che non hanno completato il giro di qualifica, la posizione viene determinata con un lancio di dado.

### **4.0 – CONDIZIONI METEOROLOGICHE**

Prima di iniziare la gara e piazzare le auto si devono determinare le condizioni meteorologiche. Lanciare **1D20** e verificare il risultato con le indicazioni stampate su ogni circuito:

**4.1.** – Se il risultato è **Sereno** oppure **Pioggia** la corsa si svolge tutta nelle condizioni indicate.

**4.2.** – Se il risultato è **Variabile** la gara inizia in condizioni di tempo Sereno ma si devono fare dei tiri successivamente per vedere se il tempo cambia. Questi "tiri" vengono effettuati ogni qual volta un'auto in quinta marcia ottiene un 20 al tiro del dado oppure un 30 se si trova in sesta marcia. Il tempo (pioggia, sereno, variabile) può cambiare anche ad ogni lancio del dado; se però come risultato esce per due volte consecutive lo stesso risultato (pioggia o sereno) allora il tempo non cambia più e resta quello in corso fino al termine della gara.

Se dopo la pioggia esce variabile permane la pista bagnata. Se dopo il tempo sereno esce variabile permane la pista asciutta. In ogni caso ciò non conta come due tiri consecutivi di pioggia o sereno.

## 5.0 – PREPARARSI ALLA CORSA

Ogni pilota prende una scheda “CARATTERISTICHE AUTO” e lo compila tenendo conto dei Punti Auto (PA) a disposizione (**11 PA**) che possono essere aggiunti a piacere a qualsiasi categoria, fino al riempimento delle caselle ancora disponibili.

Tutti i concorrenti dovranno scrivere a penna un numero **1** su ogni casella vuota disponibile, per quanti punti auto si vogliono assegnare ad ogni categoria per poi barrarli a matita nel corso della gara in base all’uso/consumo fatto.

Dopo la sosta ai box sarà possibile recuperare alcuni punti semplicemente cancellando con la gomma i segni di matita.

### 5.1– PNEUMATICI

In base alle condizioni meteo possono essere montati pneumatici da asciutto (mescola dura o tenera) o da bagnato (vedere paragrafo 14.0). Tale scelta deve essere scritta chiaramente sulla scheda “CARATTERISTICHE AUTO”.

### 5.2– ALETTONI

È permesso ma non obbligatorio modificare l’assetto degli alettoni della propria auto prima dell’inizio della corsa (scrivendolo sulla scheda CARATTERISTICHE AUTO nell’apposita casella: NORMALE oppure MODIFICATO ) per ottenere maggiore aderenza. Un’auto con gli alettoni modificati non può più cambiare tale assetto durante la corsa ed il suo movimento subisce le seguenti modifiche:

- per ogni turno percorso in curva il movimento viene ridotto di 1 casella (si conta 2 punti movimento la prima casella di curva che l’auto affronta). La riduzione si applica una sola volta per ogni turno in cui rimane nella curva. Se l’auto entra in curva con l’ultimo movimento a disposizione, questa non arretra in rettilineo ma bensì rimane ugualmente in curva;
- la velocità massima in **quarta** non può superare le **11 caselle** (ogni tiro di dado che indichi un valore superiore viene considerato un 11 ;
- la velocità massima in **quinta** non può superare le **18 caselle** (ogni tiro di dado che indichi un valore superiore viene considerato un 18;
- la velocità massima in **sesta** non può superare le **26 caselle** (ogni tiro di dado che indichi un valore superiore viene considerato un 26.

Tutti i bonus derivanti da gomme e carburante andranno poi applicati al risultato finale del dado.

## 6.0 – LA PARTENZA

Tutte le auto partono dalla **prima marcia** e devono tirare **1D20**:

- se esce un “**1**” l’auto ha una partenza ritardata e non muove affatto (non può nemmeno utilizzare bonus derivanti dalle gomme etc.) Nel turno successivo deve partire sempre dalla prima ma senza il pericolo di ulteriori ritardi;
- se invece esce un “**20**” l’auto esegue una partenza bruciante e muove di **QUATTRO** caselle;
- ogni altro risultato intermedio implica una partenza normale e conseguente tiro del dado della prima marcia per vedere di quante caselle si muove l’auto.

## 7.0 – MOVIMENTO

### 7.1 – VELOCITÀ

Al proprio turno ogni pilota innesta la marcia desiderata e lancia il dado colorato corrispondente: dopodichè avanza di tante caselle quanto indicato dal dado più i vari bonus derivanti da gomme, carburante etc. (**Ricordiamo infatti che tali bonus/malus non sono facoltativi ma vanno sempre usati**).

Le auto muovono in ordine di posizione sulla pista: il leader della gara per primo, poi il secondo, il terzo e via fino all'ultimo e quindi il turno di gioco non sarà sempre lo stesso. Per determinare chi è davanti, nei casi in cui non fosse evidente, si usano i seguenti criteri:

- in caso di parità muove per prima l'auto con la marcia più alta; a pari marcia l'auto posta all'interno della pista (si considera interno il lato corrispondente all'interno della curva che si sta percorrendo o, se si è in rettilineo, della curva successiva);
- in casi particolari ci possono essere due auto che si trovano una all'inizio di una curva e una alla fine di un rettilineo precedente la curva stessa: in questo caso muove per prima l'auto che si trova dentro la curva. Viceversa se il rettilineo è successivo alla curva;
- le auto che si trovano nel rettilineo di fianco ai box (solo quelle!) muovono prima di tutte quelle poste all'interno della corsia dei box, indipendentemente dalla loro posizione;
- le auto nella corsia dei box possono anche scavalcarsi: se però un'auto finisce il proprio movimento in una casella occupata da un'altra auto dovrà per forza di cosa accodarsi nella casella immediatamente precedente.

### 7.2 – PUNTI MOVIMENTO

Normalmente 1 punto movimento fa spostare in avanti l'auto di una casella (in alcuni circuiti, su tratti ben definiti ed evidenziati nella mappa, il costo di movimento è maggiore). Al numero ottenuto col lancio di dado **devono essere aggiunti e sottratti tutti i bonus/penalità** derivanti da gomme, benzina e alettone. Alla fine della mossa è possibile, se la situazione lo consente, di sfruttare eventuali scie.

Solo la regola dei “fuori giri” è opzionale e può essere utilizzata alla fine del movimento (13.1).

### 7.3 – CAMBIO CORSIA

In rettilineo le auto possono effettuare fino a due cambi di corsia per turno ma non possono mai zigzagare per ridurre il numero di caselle di cui devono muovere. Esiste un'eccezione ovvero durante il sorpasso. Se un'altra auto si trova nella stessa corsia il pilota può spostarsi nella corsia adiacente per poi rientrare subito in quella di origine. In questo modo il sorpasso non viene considerato zigzag e rimangono intatte le possibilità di cambio corsia previste per quel turno di gioco.

In curva le uniche restrizioni sono dettate dalle frecce poste nelle caselle del circuito.

## 8.0 – MOVIMENTO NELLE CURVE

Per superare una curva senza subire penalità un'auto deve compiere al suo interno un numero di soste minime pari al numero indicato nella bandiera gialla (indicatore difficoltà curva).

Un'auto può restare in curva un turno in meno di quanto indicato pagando però una penalità pari a tanti Punti Gomme (PG) quante sono le caselle di cui ha superato la curva. (A tale proposito auto con gomme tenere hanno ulteriori penalità: vedi paragrafo 15.0).

In alternativa un'auto può ridurre i punti movimenti utilizzando Punti Freni (PF) riducendo di un punto il movimento per ogni PF utilizzato e tentare così di restare in curva o combinando PF e PG per cercare di ridurre il consumo di questi ultimi.

Un'auto che esce da una curva e deve spendere **1 PG** in più di quelli ancora disponibili compie un testacoda: perde tutti i PG disponibili, viene piazzata in senso inverso in pista sulla casella dove ha speso l'ultimo PG e scende a velocità zero. Il turno successivo l'auto viene rigirata nel verso corretto e riparte in prima marcia.

Un'auto che uscendo da una curva deve spendere **2 o più PG** di quelli disponibili va direttamente fuori pista ed è eliminata dal gioco.

Stessa sorte subiscono le auto che si fermano in una curva **2 turni in meno** di quanto previsto dalla bandiera gialla o che entrano nella curva successiva senza fermarsi nella precedente.

## **9.0 – FRENATE**

Un pilota può ridurre il numero di punti movimento della sua auto utilizzando dei Punti Freni (PF) al costo di 1 PF per ogni punto movimento sottratto.

## **10.0 – MARCE E CAMBIO**

Ogni auto parte in prima marcia. Nei turni successivi il pilota può cambiare liberamente marcia aumentando o diminuendo di una posizione il segnalino del cambio sulla propria scheda. I cambi devono essere effettuati all'inizio del proprio turno prima del lancio del dado.

Alcune norme regolano il cambio di marcia.

Non è possibile aumentare la propria velocità saltando una marcia. L'ordine in cui si sale di marcia è progressivo (prima-seconda; seconda-terza etc.)

È invece possibile, solo se si posseggono ancora Punti Cambio (PC), scalare e quindi diminuire la propria velocità saltando una o più marce pagando le seguenti penalità:

- saltare una marcia (scendere di 2 marce in un solo turno) costa 1 PC;
- saltare due marce (scendere di 3 marce in un solo turno) costa 1 PC e 1 PF;
- saltare tre marce (scendere di 4 marce in un solo turno) costa 1 PC, 1 PF e 1 PM.

Non è possibile saltare più di tre marce.

## **11.0 – STRADA BLOCCATA - TAMPONAMENTO**

Un'auto che trova il suo percorso completamente bloccato da altre macchine deve immediatamente frenare al massimo per evitare la collisione. A tale proposito deve necessariamente spendere tanti PF quanti sono i punti movimento da cancellare. Solo se questo non fosse sufficiente allora potrà spendere eventualmente dei PG.

Se anche questo non bastasse ad evitare la collisione l'auto va a sbattere ed è **eliminata**. L'auto tamponata perde a sua volta automaticamente un Punto Telaio (PT).

## **12.0 – DOPPIAGGIO**

Qualora un'auto, in qualsiasi momento della gara, dovesse essere doppiata viene considerata fuori dalla gara ed eliminata dalla corsa. In caso di più auto doppiate e di conseguenza eliminate la classifica viene stabilita in base alle regole di cui al punto **19.1**.

## **13.0 – COLLISIONI E DANNI AL TELAIO**

Un'auto che termina il suo movimento in curva e adiacente (o dietro) ad un'altra auto (anche se questa non si trova in curva) deve immediatamente verificare che non avvengano urti danneggiando il telaio della propria auto. Entrambi i piloti lanciano **1D20** e se esce un risultato inferiore o uguale al valore di difficoltà della curva (riportato nella bandiera gialla) l'auto perde 1 PT (**in caso di pioggia si sottrae un punto al valore del dado**.)

Quando un'auto perde il suo ultimo punto telaio tira 1D20 (**-1 in caso di pioggia**):

- con un risultato **da 1 a 5** ha distrutto l'auto ed è **eliminato dal gioco**;
- con un risultato **di 6 o più** può proseguire la corsa fino ai box utilizzando però solo la **quarta marcia (o inferiore)** e applicando un malus di **-2** ad ogni tiro di dado e perde ogni bonus derivante da gomme, carburante e telaio.

**Se un'auto priva di PT è costretta a perderne ancora è automaticamente eliminata dal gioco.**

Per primo tira il D20 sempre il pilota che commette il contatto. Se questi perde il suo ultimo punto telaio e viene eliminato tutte le altre vetture coinvolte nell'incidente perdono automaticamente 1 PT.

## **14.0 – MOTORE**

### **14.1 – MOTORE “FUORI GIRI”**

Un pilota, alla fine del suo movimento (applicati tutti i bonus e malus 7.2) può decidere di spingere al massimo il motore della propria auto provocando un “fuori giri”. Pagando 1 PM può far compiere alla propria vettura un numero di caselle extra pari al numero della marcia innestata (1 casella in prima, 2 in seconda, etc.).

Il “fuori giri” è in assoluto l'ultima operazione di movimento consentita e non consente di sfruttare eventuali scie (16.0) né tanto meno di essere ridotta con l'utilizzo di PF.

Si può utilizzare questa operazione solo una volta per turno e fino al massimo di PM disponibili.

Il “fuori giri” non può essere usato in caso di pista bloccata da altre vetture o nella corsia box e può avvenire solo se l'auto si trova in rettilineo (anche se può finire il movimento all'interno di una curva).

### **14.2 – DANNI AL MOTORE**

Ogni volta che un pilota in quinta marcia ottiene un **20** tirando il D20 oppure un **30** in sesta marcia rischia di danneggiare il proprio motore. Alla fine del movimento (ma prima di un eventuale “fuori giri”) tira 1D20 e se ottiene un punteggio compreso tra 1 e 5 perde 1 PM. Un'auto costretta a perdere **1 PM** ma che non ne ha più a disposizione **rompe il motore** e si ritira dalla corsa.

Se l'auto rompe il motore nell'ultima mossa dopo aver tagliato il traguardo si considera comunque arrivata a termine della gara regolarmente.

## **15.0 – PNEUMATICI E TEMPO METEOROLOGICO**

Un pilota può scegliere tra tre diversi tipi di pneumatici: da asciutto a mescola dura, da asciutto a mescola tenera e da bagnato. Un'auto può usare indistintamente uno qualsiasi di questi pneumatici in gara e può anche cambiarli al pit-stop.

### **15.1 – TEMPO “SERENO”**

- i pneumatici da asciutto a **mescola dura** sono quelli normali, senza bonus speciali né penalità (quelli usati sempre anche nelle qualifiche);
- i pneumatici da asciutto a **mescola tenera** aggiungono un punto movimento ad ogni turno in cui l'auto, con il normale movimento, non finisce all'interno di una curva però subiscono 1 PG di penalità extra ogni volta che l'auto deve pagare una penalità in uscita da una curva. I pneumatici a mescola tenera durano però solo un giro; se l'auto prosegue, infatti, nel secondo giro perdono il bonus di +1 al movimento e subiscono 2 PG di penalità extra per le uscite dalle curve. Se l'auto prosegue ancora, nel terzo giro, danno un malus di -1 ai punti movimento e 3 PG extra per le penalità in curva.
- un'auto con **gomme da bagnato** raddoppia tutte le penalità in PG in caso di uscita di curva non regolare (8.0) oppure in caso di frenata brusca per evitare un tamponamento (11.0)

### **15.2 – PIOGGIA**

- le auto munite di pneumatici da asciutto (duri o teneri) nell'affrontare le curve vengono penalizzati come segue: se l'auto arriva all'interno di una curva o se sbagliano l'uscita di curva (superando i limiti di uno o più spazi) l'auto slitta di ulteriori 3 punti movimento.
- le auto munite di gomme da bagnato slittano di un solo punto movimento nelle condizioni sopra descritte.

**Quando piove o la pista è bagnata si sottrae 1 al risultato di D20 per verificare le eventuali collisioni.**

### **16.0 – SCIA**

Questa particolare manovra può essere effettuata solamente da auto che viaggiano in quarta marcia o superiore e solo se la sua velocità (marcia) è uguale o superiore a quella della vettura che la precede.

La scia funziona così:

- l'auto deve arrivare esattamente (senza usare PF) nella casella immediatamente dietro ad un'altra auto, sfruttando pure gli spostamenti di corsia consentiti; a questo punto l'auto che sfrutta la scia (opzionale) ha un bonus di 3 punti movimento che devono essere utilizzati per intero. Nell'effettuare questi spostamenti supplementari all'auto sono consentiti altri due cambi di corsia (sorpasso e rientro).
- se l'auto che sfrutta la scia arriva dietro un'altra auto con i requisiti necessari può sfruttare la scia anche di quest'ultima e così via.
- Non è possibile sfruttare la scia di auto in curva o nella corsia box.

### **17.0 – SOSTE AI BOX**

Per corsia dei box si intende tutto il rettilineo adiacente ai box comprese le due caselle di entrata e uscita di forma trapezoidale.

Un'auto giunge ai box quando il suo movimento termina esattamente in una qualsiasi delle **dieci caselle** della corsia dei box in corrispondenza dei box colorati (non importa se il colore dei box non corrisponde al colore della propria auto). Dalla stessa casella l'auto dovrà ripartire una volta completate le operazioni desiderate.

La corsia dei box può essere percorsa senza penalità soltanto in quarta marcia (o inferiore). Non c'è limite al numero di auto che possono entrare ai box nello stesso turno, esse non si ostacolano.

Nella corsia box è ammesso attraversare una casella occupata da un'altra auto (se i punti movimenti lo consentono), è però vietato avere due auto nella stessa casella perciò quella che arriva per seconda si posizionerà nello spazio libero immediatamente precedente, senza penalità.

Nella corsia box non è ammesso il "fuori giri" e nemmeno sfruttare la scia mentre si applicano normalmente bonus/malus derivanti da gomme, alettone, benzina etc.

Un'auto che percorre la corsia box con una marcia superiore alla quarta subirà un turno intero di STOP (oltre alle penalità descritte in seguito) e dovrà ripartire comunque in quarta (o marcia inferiore).

Se i punti movimento porterebbero l'auto ad attraversare e sfiorare tutta la corsia dei box significa che l'auto è andata lunga e ha superato la propria postazione di cambio gomme e la possibilità di effettuare dei cambi è persa (l'auto dovrà compiere un nuovo giro per ritentare l'operazione).

Un'auto che entra nella corsia box può comunque sempre ripensarci e proseguire la corsa senza effettuare il pit-stop.

L'ingresso e l'uscita dalla corsia dei box possono avvenire da una qualsiasi casella adiacente alle caselle trapezoidali.

### **17.1 – CAMBIO GOMME**

Un'auto che entra ai box per cambiare le gomme (ripristinando il totale dei PG che aveva ad inizio gara) dovrà ripartire con una penalità di **5 punti movimento** da sottrarre al lancio di dado della marcia scelta per la partenza nel turno successivo.

Un giocatore, ad inizio gara, può decidere di spendere **1 PA** per avere i **meccanici ai box (Pmec)** e in questo caso, usando 1 Pmec la penalità al movimento nel turno successivo sarà di soli **2 punti**.

### **17.2 – RIPARAZIONI**

Durante la sosta ai box è possibile effettuare anche qualche riparazione al telaio ripristinando PT al costo di **5 punti movimento**, da sottrarre al lancio del dado per la partenza nel turno successivo, per ogni PT recuperato.

Anche in questo caso è possibile utilizzare, se ancora disponibili, **1 Pmec** per ogni punto riparato per ridurre la penalità da 5 punti movimento a **2 punti movimento**.

### **17.3 – RIPARTENZA DAI BOX**

Dopo la sosta ai box l'auto riparte dalla stessa casella dove era giunto per la sosta, in **quarta** marcia o inferiore (a scelta del pilota).

Il giocatore lancia il dado della marcia e sottrae al risultato le penalità accumulate durante la sosta ai box per le varie operazioni effettuate.

Se le penalità sono superiori ai punti movimenti ottenuti col dado della marcia, l'auto starà ferma (**questo è l'unico caso in cui NON si applicano i bonus derivanti da gomme tenere e benzina**) e sconterà le restanti penalità nel turno successivo, nel quale dovrà comunque partire sempre in **quarta** marcia o inferiore.

### **18.0 – CONSUMI BENZINA**

Ogni auto consuma mezzo serbatoio per effettuare un giro completo di pista pertanto un'auto a serbatoio pieno ha un'autonomia per un massimo di 2 giri.

Ogni pilota alla partenza può decidere se partire con il serbatoio pieno oppure a metà.

Per poter completare la corsa quindi ogni pilota è obbligato a fare almeno una sosta ai box per inserire la benzina necessaria per giungere al traguardo.

Durante la sosta ai box mentre si carica la benzina si possono effettuare il cambio di pneumatici e le riparazioni (16.0).

Se si effettuano riparazioni o il cambio di pneumatici non si aggiungono ulteriori penalità al movimento per il carico della benzina, altrimenti se un'auto si ferma ai box solo per il rifornimento, può ripartire il turno dopo con una penalità di soli **2 punti movimento** (in questo caso non si possono utilizzare Pmec).

Restano invariate tutte le altre regole della sosta ai box.

Se un'auto resta senza benzina al termine del giro l'auto si spegne e viene ritirata dalla corsa.

### **18.1 – BONUS BENZINA**

In fase di preparazione alla gara e "settaggio" della propria vettura ogni pilota decide se partire con la benzina a pieno carico o con mezzo serbatoio indicandolo nell'apposita casella della scheda.

Un'auto che viaggia con il serbatoio pieno non ha nessun bonus né penalità.

Un'auto che viaggia invece col serbatoio mezzo pieno **aggiunge 1 punto movimento** alla propria velocità.

Un'auto che parte con il serbatoio pieno al termine del primo giro si troverà a gareggiare con mezzo serbatoio. Il bonus al movimento viene dato a partire dal primo tiro effettuato per intero nel giro successivo.

È ammesso utilizzare il bonus benzina anche nell'ultimo turno in cui si taglia il traguardo per la determinazione dell'ordine di arrivo.

### **19.0 – ESITO DELLA CORSA**

#### **19.1 – ORDINE DI ARRIVO**

Vince la corsa chi taglia il traguardo per primo indipendentemente dal numero di turni compiuti. L'ordine è stabilito in questo modo anche per gli altri piazzamenti.

## **19.2 – PUNTEGGIO CAMPIONATO DI FORMULA DÉ CIRCOLO UISP OVERLORD**

I piloti prendono punti campionato in base all'ordine di arrivo di ogni singola gara e rispettivamente: **10 punti al primo classificato, 6 al secondo, 4 al terzo, 3 al quarto, 2 al quinto e 1 al sesto piazzato.** Tutti gli altri non prendono nessun punto.

Alla fine vince il campionato il pilota che totalizza il maggior numero di punti campionato indipendentemente dal numero di Gran Premi corsi. Analogamente vince la classifica a squadre la coppia di piloti che, sommando i punteggi individuali, ottiene il punteggio più alto.

Al primo classificato individuale e ai due piloti vincitori della classifica squadre verrà consegnata una coppa ricordo della manifestazione. **Il montepremi verrà così suddiviso: 40% al vincitore classifica piloti; 60% alla squadra vincitrice.**

**FORMULA DÉ: GRAN PREMIO DI** \_\_\_\_\_

**SCHEMA CARATTERISTICHE AUTO**

**Scuderia:** \_\_\_\_\_

**Auto n.** \_\_\_\_\_

**Pilota:** \_\_\_\_\_

Condizioni Meteo		
Sereno	Variabile	Pioggia

Numero Giri		
1	2	3

Tipo di Gomme

Serbatoio	
mezzo	pieno

Modifica Alettone

1	1	1					
---	---	---	--	--	--	--	--

Punti Gomme (PG)

							1
--	--	--	--	--	--	--	---

Punti Telaio (PT)

1	1						
---	---	--	--	--	--	--	--

Punti Freni (PF)

						1	1
--	--	--	--	--	--	---	---

Punti Motore (PM)

1							
---	--	--	--	--	--	--	--

Punti Cambio (PC)

--	--	--	--	--	--	--	--

Punti Meccanici (Pmec)

**NOTE/BONUS/MALUS:** \_\_\_\_\_