



### Regole Speciali di Scuderia:

PA Disponibili:

PA Utilizzati:

PA da assegnare:

Sel 1

Sel 1

Sel 1

Sel 1

Sel 1

1

Sel 1

ERS

Carico Aerodinamico:

Settore 1 (20-classifica)	<input type="text"/>
Settore 2 (10-last grid)	<input type="text"/>
Settore 3 (puntualità)	<input type="text"/>
Settore 4 (D10+D100)	<input type="text"/>
<b>Tempo totale</b>	<input type="text"/>

	Pista Asciutta			Pista Bagnata		
	Bonus	Overshooting	Slittamento	Bonus	Overshooting	Slittamento
<b>Pneumatici Hard</b>	nessuno	x1	nessuno	nessuno	x1	tre caselle
<b>Pneumatici Medium</b>	+1 (1° giro)	x2	nessuno	nessuno	x2	tre caselle
<b>Pneumatici Intermediate</b>	nessuno	x2	nessuno	nessuno	x1	una casella

**Se un pilota ottiene il risultato massimo in 5° o 6° Marcia, alla fine del suo turno, se ti trovi in 4°, 5° o 6° marcia devi effettuare un test verifica motore**

Verifica Motore pista asciutta: da 1 a 4 su un D20, perdi un PM e lasci una Macchia d'Olio nella casella di destinazione

Verifica Motore pista bagnata: da 1 a 3 su un D20, perdi un PM e lasci una Macchia d'Olio nella casella di destinazione

**Tiro collisione: tira un D20, perdi un Punto Carrozzeria con un risultato inferiore o uguale al valore di difficoltà della curva o alla marcia inserita alla partenza**

Penalità di -1 al tiro di dado in caso di pista bagnata

Penalità di -1 al tiro di dado in caso in cui l'auto adiacente per cui si fa il test, sia in testacoda, stallo o eliminata

Penalità di -1 al tiro di dado in caso di carico aerodinamico alto o basso

**Tenuta di Strada su pista asciutta: da 1 a 4 su un D20 perdi un Punto Sospensione**

**Tenuta di Strada su pista bagnata: da 1 a 5 su un D20 perdi un Punto Sospensione**

**Test di Affidabilità Meccanica tira un D20 (con segnalino "Auto Danneggiata" il pilota è eliminato automaticamente):**

da 1 a 12 l'auto è eliminata

da 13 a 17 l'auto va in testacoda ed acquisisce il segnalino "Auto Danneggiata"

con 18+ l'auto acquisisce il segnalino "Auto Danneggiata"