







FORMULA D

REGOLAMENTO PER IL CAMPIONATO

1.0 - PREPARAZIONE DELL'AUTO

Le gare del Campionato vengono svolte su **tre giri** per ogni circuito.
Ogni auto ha a disposizione **10 PA fissi** (già indicati nella scheda "Caratteristiche Auto") uguali per tutti i concorrenti **+10 PA di assetto** (che vengono definiti prima di ogni corsa, dopo la sessione di prove di qualificazioni 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:

-  Pneumatici: 1 PA per ogni **Punto Gomme** (PG)
-  Freni: 1 PA per ogni **Punto Freni** (PF)
-  Cambio: 1 PA per ogni **Punto Cambio** (PC)
-  Motore: 1 PA per ogni **Punto Motore** (PM)
-  Telaio: 1 PA per ogni **Punto Telaio** (PT)
-  Sospensioni: 1 PA per ogni **Punto Sospensioni** (PS)

Oltre ai **20 PA** descritti sopra, ogni pilota all'inizio del 1° Campionato ha a disposizione **1 Punto Pilota** (PP). I Punti Pilota (PP) dipendono dalla bravura del singolo pilota e dalla esperienza acquisita durante le corse.

2.0 - PUNTI PILOTA (PP)

All'inizio del 1° Campionato ogni giocatore ha a disposizione **1 Punto Pilota** (PP).

Questo PP è **permanente** e costante per tutti i Gran Premi del Campionato.

Il PP permette di ripetere un qualsiasi lancio di dado, a scelta del pilota (eventuali lanci sfortunati per la rottura del motore, un tentativo andato male di fare un punteggio particolare, ecc.): ogni PP speso consente di ripetere un lancio di dado. Il nuovo risultato però deve essere accettato, anche se fosse peggiore del primo, a meno che non si usi un altro PP, e così via.

Altri PP «provvisori» possono essere guadagnati durante le corse, ed un pilota può accumularli durante l'intero campionato, ma una volta spesi essi non sono più disponibili per le corse successive, al momento di spendere i PP prima si consumano i PP provvisori e per ultimo quelli permanenti.

Ai primi tre classificati di ogni Gran Premio viene assegnato **1 PP** "provvisorio" ciascuno, che può essere utilizzato dal Gran Premio successivo in aggiunta al PP iniziale, con le modalità sopra descritte, fino al totale massimo (permanente + provvisorio) di quattro PP.

3.0 - QUALIFICAZIONI PER LA GRIGLIA DI PARTENZA

Uno dei giocatori è designato commissario di gara e si munisce di un cronometro, una matita e un foglio. Il pilota che realizzerà il giro di prova sistema la vettura nella corsia centrale davanti alla linea di partenza.

- 1 - Quando il pilota tira il dado della 1 marcia, il commissario di gara aziona il cronometro.
- 2 - Il commissario poi conta il numero di lanci di dadi effettuati per percorrere il giro del circuito.
- 3 - Il commissario conterà un lancio di dadi in più per ogni casella sorpassata in uscita da una curva.
- 4 - Ogni minuto trascorso durante la prova equivale a un lancio di dadi supplementare.
- 5 - Il commissario ferma il cronometro quando il pilota taglia il traguardo.

Attenzione: Nel caso di una curva a 2 soste, se il pilota non effettua nessuna fermata, la sua prova è terminata. Durante la corsa partirà in ultima posizione sulla griglia di partenza. In una curva a 3 soste, se non effettua nessuna fermata o soltanto una, stessa penalità.

Quando tutti hanno terminato, la griglia viene determinata assegnando la prima posizione al pilota con meno Totale Turni o, a parità di turni, all'auto che ha percorso il circuito nel minor tempo possibile.
 Le qualificazioni vengono sempre effettuate con tempo Sereno e gomme Dure.
 Le auto devono partire nella corsia centrale da dietro la linea del traguardo, con la marcia che desiderano.

4.0 - CONDIZIONI METERELOGICHE

Prima di iniziare il GP, il Pilota presente più avanti in Classifica Generale, determina le condizioni meteo tirando un Dado Eventi e verificando il risultato con le indicazioni stampate sul circuito:



- Se il risultato è Sereno oppure Pioggia la corsa si svolge tutta nelle condizioni indicate
 - Se il risultato è Variabile la gara inizia con la pista asciutta, ma il tempo può cambiare lanciando il Dado Eventi ogni qualvolta una Vettura in 5^a marcia ottiene un 20 oppure un 30 se si trova in 6^a marcia, dopo le eventuali Verifiche Motore. Se esce per due volte consecutive lo stesso risultato (Pioggia o Sereno), il tempo non cambia più e resta quello in corso fino al termine della gara.
- ▶ Se dopo Pioggia esce Variabile permane la pista bagnata.
 - ▶ Se dopo Sereno esce Variabile permane la pista asciutta.
 - ▶ In ogni caso ciò non conta come due tiri consecutivi di Pioggia o Sereno.

Una volta determinate le condizioni meteo, l'unica variazione ammessa sulle Vetture è la scelta degli pneumatici.

5.0. - SCEGLIERE I PNEUMATICI

In base alle condizioni del tempo possono essere montati pneumatici da asciutto (mescola dura o morbida) o da bagnato. Tale scelta deve essere scritta chiaramente sul foglio delle Caratteristiche Auto.



| Meteo | pneumatici DURI | pneumatici MORBIDI | pneumatici PIOGGIA |
|---|---------------------|---|---|
|  | non cambiano regole | +1 movimento (facoltativo - solo al primo giro - non si usa nei BOX -viene perso se l'auto finisce PT o PS) raddoppia penalità uscita curva al terzo giro la penalità di uscita è triplicata. | I primi due giri la penalità di uscita è raddoppiata. Al terzo giro la penalità di uscita è triplicata |
|  | +3 movimento curva | +3 movimento in curva (primi due giri) raddoppia penalità uscita curva al terzo giro la penalità di uscita è triplicata | +1 movimento in curva |

6.0. - LA PARTENZA

Alla partenza tutte le auto sono in "prima" marcia e devono tirare **1D20**:

| Partenza | | |
|----------|--------------------|------------------------------------|
| 1 | Partenza ritardata | L'auto non si muove |
| 2-19 | Partenza normale | L'auto parte in prima con il D2 |
| 20 | Partenza bruciante | L'auto si muove di quattro caselle |

7.0. - MOVIMENTO

Al suo turno ogni pilota lancia il dado colorato corrispondente alla marcia scelta, e si fa avanzare l'auto del numero di caselle indicato dal dado. Le auto muovono in ordine di posizione sulla pista.



- ▶ in caso di parità muove prima l'auto con la velocità più alta o, a pari velocità, l'auto all'interno della pista (considerare interno il lato corrispondente all'interno della curva che si sta percorrendo o, se si è in rettilineo, della successiva curva).
- ▶ le auto che si trovano sul rettilineo d'arrivo di fianco ai box muovono prima di tutte quelle all'interno della corsia dei box, indipendentemente dalla loro posizione.
- ▶ le auto nella corsia dei box possono anche scavalcarsi: se però un'auto dovesse terminare il movimento in una casella già occupata deve fermarsi in quella immediatamente precedente spendendo un punto freno PF.

Alla fine della mossa è possibile, se la situazione lo permette, sfruttare eventuali scie.

Ultimato il movimento in questo modo, il pilota può decidere se effettuare o meno il "fuori giri" (13.1.)

7.1. - Cambio Corsia

In rettilineo le auto possono effettuare fino a due cambi corsia per turno ma non possono mai zigzagare per ridurre il numero di caselle di cui devono muovere.

ECCEZIONI:

(1) - SORPASSI: se un'altra auto si trova nella stessa corsia il pilota può spostarsi in una corsia adiacente e poi rientrare in quella d'origine. Il sorpasso non si considera "zig-zag" (rimangono comunque a disposizione i due cambi corsia permessi in rettilineo)

(2) - DETRITI IN PISTA: funziona come il sorpasso e serve a scansare eventuali detriti in pista

In curva non c'è nessuna restrizione di cambio corsia purché si seguano le frecce stampate sulle caselle.

7.2 - Scia

Questa particolare manovra può essere effettuata da auto che viaggiano in 4a, 5a o 6a marcia (non c'è scia alle marce più basse). Una vettura può utilizzare la scia se la sua velocità è uguale o superiore a quella della vettura che la precede.

- ▶ l'auto deve arrivare esattamente (e senza usare i freni) nella casella immediatamente dietro ad un'altra auto (per fare questo può sfruttare anche i due cambi corsia consentiti).
- ▶ a questo punto essa ha diritto a 3 punti di movimento supplementari: questi punti devono essere spesi interamente (non se ne possono usare solo 1 o 2). Anche in questo caso l'auto può effettuare altri due cambi corsia.
- ▶ se termina nuovamente dietro un'altra auto la manovra può essere ripetuta.
- ▶ se una delle due auto si trova in curva o nella corsia box non è ammesso sfruttare la scia.

8.0. - MOVIMENTO NELLE CURVE

Per superare una curva senza subire penalità un'auto deve restare al suo interno per un numero di turni pari al numero indicato sulla bandiera gialla

Curva a 1 sosta: si perdono tanti **punti gomma (PG)** quante sono le caselle oltrepassate oltre la curva

Curva a 2 soste: senza nemmeno una sosta si viene eliminati

Curva a 3 soste: con meno di 2 soste si viene eliminati

- ▶ Se un vettura "esce" in curva non può cambiare corsia, se viene bloccata da un'altra auto è costretta a frenare
- ▶ Se "esce in curva" e termina il movimento in un'altra curva, la sosta nella nuova curva non viene conteggiata
- ▶ Una vettura può frenare per restare all'interno della curva ed evitare di pagare punti gomma (PG) - vedi tabella 9.0. - oppure per ridurre la perdita dei punti gomma (PG) in caso di "uscita" dalla curva.

8.1. - Testacoda

Se finiti tutti i PG (punti gomma), si perde ancora un punto, l'auto finisce in testacoda.

L'auto viene messa contromano e riparte in prima (D2).

Se finiti tutti i PG si perdono due PG o oltre, l'auto viene eliminata.

8.2. - Cordoli **new**

In curva un'auto che ha percorso almeno 3 caselle consecutive nella corsia esterna può decidere di utilizzare il cordolo esterno e riduce di 2 punti il suo movimento.

- › L'auto non indietreggia, semplicemente si contano 3 punti movimento per la terza casella esterna percorsa, se non ci sono punti movimento sufficienti, non è possibile sfruttare il cordolo.
- › Non è possibile frenare se si usa il cordolo
- › La fine del movimento deve coincidere con la casella cordolo sfruttata per ridurre/aumentare il movimento

Un'auto che percorre almeno 1 casella interna di una curva può decidere di utilizzare il cordolo interno ed aumenta di 1 punto il suo movimento.

Un'auto che passa sui cordoli, al termine del movimento deve verificare lo stato delle **sospensioni**. (14.0).

Il passaggio sui cordoli avviene una sola volta per turno e per ogni turno di sosta obbligatoria in quella curva.

9.0. - FRENATE

Un pilota può ridurre il numero di punti movimento della sua auto utilizzando dei Punti Freni (PF) in ragione del seguente schema:

| caselle rimanenti da percorrere | PF freni | PG pneumatici |
|---------------------------------|--------------------|---------------|
| 1 | 1 | 0 |
| 2 | 2 | 0 |
| 3 | 3 | 0 |
| 4 | 3 | 1 |
| 5 | 3 | 2 |
| 6 | 3 | 3 |
| 7 | macchina eliminata | |

10.0. - MARCE E CAMBIO

Ogni auto deve partire in "prima" marcia (all'inizio della corsa o dopo un testacoda). Nei turni successivi il pilota può "cambiare" aumentando o diminuendo liberamente di una marcia.

Non è possibile aumentare la propria velocità salendo di due o più marce in un solo turno.

E' invece possibile diminuire la velocità saltando una o più marce se si posseggono ancora Punti Cambio (PC), Freni (PF) o Motore (PM):

| Scalare | PC cambio | PF freni | PM motore |
|----------|-----------|----------|-----------|
| 1 marcia | 1 | 0 | 0 |
| 2 marce | 1 | 1 | 0 |
| 3 marce | 1 | 1 | 1 |

11.0. - STRADA BLOCCATA - TAMPONAMENTO

Una vettura che ha il suo percorso completamente bloccato da altre macchine deve immediatamente frenare al massimo per evitare la collisione, spendendo subito tanti PF e PG quanti sono i punti movimento da cancellare (*vedi regola 9.0. Frenate*). Se questo non è sufficiente possono essere cancellati altri punti movimento usando eventuali PA (a scelta) ancora disponibili.



Se anche questo non basta ad evitare la collisione l'auto va a sbattere, perde tutti i punti telaio (PT) e tira il dado eventi per il "Check sui danni da collisione" (*vedi regola 12*)

L'auto tamponata perde a sua volta un Punto Telaio (PT).

12.0. - COLLISIONI E DANNI AL TELAIO

Una vettura che conclude il suo movimento adiacente ad altre vetture deve immediatamente verificare che non avvengano Collisioni.

La vettura che provoca la collisione e tutte le vetture adiacenti devono tirare il dado D20 (nel caso di più vetture chi ha causato la collisione tira più volte il dado).

| Collisioni | | |
|---|-----|---------------------------|
|  | 1 | Perdi 1 punto telaio (PT) |
|  | 1-2 | |

Se un'auto perde tutti i suoi PT non può più utilizzare il bonus di "+1" se ha montato delle gomme "morbide".

Una vettura priva di **PT** che è costretta a perderne ancora, effettua un *Check sui danni da collisione*, tira il dado d20 e confronta il risultato con la tabella danni da collisione.

CHECK SUI DANNI DA COLLISIONE > Tirare Dado Eventi D20

| Danni da collisione | | |
|---------------------|----------------------------------|--|
| 1-2 | Incidente grave (rischio pilota) | Brutto incidente, l'auto è distrutta. Tirare il dado eventi D20 per verificare la tabella "rischio pilota" (punto 17.0) piazzare segnalino detriti |
| 3-18 | Telaio distrutto | L'auto perde il musetto. Può procedere al max in terza marcia piazzare segnalino detriti |
| 19-20 | Nessuna conseguenza | La vettura compie un testacoda e perde 2PA a scelta piazzare segnalino detriti |

I danni possono essere riparati, recuperando almeno **1 PT**, con una Sosta ai box.

Se perde un ulteriore PT l'auto subisce un grave incidente ed è costretta al ritiro. Lanciare il dado eventi (D20) per stabilire il "rischio pilota" (punto 17.0)

13.0. - MOTORE

13.1. - Motore "fuori giri"

Un'auto può mandare volontariamente il suo motore "fuori giri" per guadagnare alcune caselle extra (questa manovra è molto utile per entrare in curva quando il numero di caselle date dal dado non è sufficiente).

Dopo aver normalmente mosso la sua auto in base al numero di punti movimento ottenuti, compreso eventuali bonus o penalità, un pilota può decidere di "pagare" **1 punto motore (PM)** per ottenere un numero di caselle supplementari pari al numero della "marcia" innestata (1 casella in prima, 2 in seconda, 6 in sesta, ecc.).

- ▶ Il "fuori giri" è l'ultima operazione di movimento che il pilota può eseguire
- ▶ dopo il "fuori giri" il pilota non può più utilizzare i punti movimento extra nè sfruttare alcuna la scia
- ▶ non può neppure utilizzare i freni
- ▶ non si devono piazzare detriti



Si può eseguire questa manovra una sola volta per turno e fino al massimo di PM disponibili.

In ogni caso va ricordato che il "fuori giri" non è ammesso se l'auto, nel completare il movimento dato dal "fuori giri", si trova la strada bloccata da altre auto.

I "fuori giri" è ammesso solamente se l'auto che sta per effettuare il "fuori giri" si trova in rettilineo. Non è ammesso il "fuori giri" se l'auto si trova in curva o nella corsia dei box.

13.2. - Danni al motore

Quando un pilota ottiene dal dado un **20** in **5a marcia**, o **30** in **6a marcia**, rischia di surriscaldare e danneggiare il motore. Tutti i piloti in 5a o 6a marcia effettuano un tiro per verificare il motore:

| Verificare il motore | | |
|---|-----|---------------------------|
|  | 1-4 | Perdi 1 punto motore (PM) |
|  | 1-3 | |

Una vettura priva di **PM** che è costretta a perderne ancora, rompe il motore ed effettua un Check sui danni al motore, tira il dado d20 e confronta il risultato con la tabella danni al motore.

CHECK SUI DANNI AL MOTORE > Tirare Dado Eventi D20

| Danni motore | | |
|--------------|---------------------|--|
| 1-2 | Rottura del motore | Vettura inutilizzabile |
| 3-18 | Danno minimo | Perdita di potenza al motore In ogni marcia utilizza sempre il punteggio minimo |
| 19-20 | Nessuna conseguenza | Nessuna conseguenza, ma ad ogni fine del suo turno il pilota deve effettuare una prova di affidabilità |



| Prova affidabilità | | |
|--|------------------------|--|
| Valore uguale o minore rispetto alla marcia inserita (D20) | Il motore si danneggia | Vettura inutilizzabile (piazzare un segnalino detriti) |

I danni possono essere riparati, recuperando almeno **1 PM**, con una Sosta ai box.

Se perde un ulteriore PM il motore brucia e l'autovettura è circondata dalle fiamme, costretta al ritiro. Lanciare il dado eventi (D20) per stabilire il "rischio pilota" (17.0).

14.0. - SOSPENSIONI

Un'auto che passa sui cordoli o su uno spazio con **detriti** rischia di danneggiare le sospensioni. I **detriti** eventualmente colpiti vanno tolti dal circuito.

| Tenuta di strada | | |
|---|-----|--------------------------------|
|  | 1-4 | Perdi 1 punto sospensione (PS) |
|  | 1-5 | |

Se un'auto perde tutti i suoi PS non può più utilizzare il bonus di "+1" se ha montato delle gomme "morbide".

Una vettura priva di **PS** che è costretta a perderne ancora deve tirare il dado eventi (D20) ed applicare gli effetti della tabella Danni Sospensioni.

CHECK SUI DANNI SOSPENSIONI > Tirare Dado D20

| Test sui danni alle sospensioni | | |
|---------------------------------|---------------------|--|
| 1-2 | Danno irrimediabile | Danno irrimediabile, l'auto è costretta al ritiro (piazzare segnalino detriti) |
| 3-18 | Rottura sospensioni | Danno grave alle sospensioni, +3 in curva obbligatorio e penalità x2 in uscita. |
| 19-20 | Nessuna conseguenza | La vettura compie un testacoda e perde 2PA a scelta (piazzare segnalino detriti) |

I danni possono essere riparati, recuperando almeno **1 PS**, con una Sosta ai box.

Se perde un ulteriore PS l'auto subisce un grave incidente ed è costretta al ritiro. Lanciare il dado eventi (D20) per stabilire il "rischio pilota" (vedi tabella 17.0.)

15.0. - KERS

Il termine **KERS** è l'acronimo di **Kinetic Energy Recovery System**, ovvero il Sistema di Recupero dell'Energia Cinetica.

ATTENZIONE: Il massimale dei punti motore (PM) concessi in caso di montaggio del Kers è **2** anziché 4.

15.1. - Ottenere energia

La prima condizione per ottenere l'energia extra è quella di ottenere punti KERS. Per ottenere punti KERS è necessario essere in 4ta marcia o superiore ed ottenere i massimi risultati con il dado corrispondente alla marcia. Ovvero se in 4ta marcia si ottiene con il dado 11 o 12, il pilota guadagnerà un punto KERS.

E' possibile accumulare un totale massimo di 3 PK, e tutti i PK eventualmente accumulati in eccesso saranno persi, così come saranno persi i PK non accumulati entro il turno per dimenticanza del Pilota.

15.2. - Usare il KERS

Quando il pilota riterrà necessario usare il KERS egli avanzerà delle seguenti caselle:

| Punti Kers | Caselle movimento |
|-------------------|-------------------|
| 1 punto Kers (PK) | +1 |
| 2 punti Kers (PK) | +2 |
| 3 punti Kers (PK) | +4 |

Qualsiasi scelta farà perdere gli eventuali punti KERS rimasti. Il pilota può comunque utilizzare i punti freno (PF) per frenare di quante caselle desidera.

16.0. - SOSTE AI BOX **new**

Per "corsia dei box" si intende tutto il rettilineo adiacente ai box, comprese le due caselle di entrata ed uscita. Un'auto giunge al box quando con il suo movimento arriva su una qualsiasi delle due caselle in corrispondenza del box colorati del proprio colore. Dalla stessa casella dovrà ripartire, nello stesso turno di entrata, una volta effettuate la sostituzione delle gomme e le riparazioni necessarie e verificato il tipo di sosta con un tiro del dado eventi (D20).

Ogni pilota inizia avendo disposizione **2 punti meccanici (Pmec)**.

La corsia dei box può essere percorsa senza alcun limite di marcia. Le regole relative a scalare le marce, frenare, collisioni o fondere il motore non si applicano nella corsia dei Box.

Se una macchina ti precede, non puoi superarla in quanto la corsia è stretta. Pazienterai nella casella alle sue spalle senza che ciò abbia ripercussioni sui PF o PG.

Le macchine che si trovano sulla pista nel rettilineo tra l'entrata e l'uscita dai Box muovono prima di quelle che sono nella corsia Box. All'uscita dei Box, nel turno successivo, si potrà scalare/aumentare marcia.

16.1. - Cambio Gomme

Un'auto entra ai box per cambiare le gomme (ripristinando il totale max che aveva all'inizio della gara)

16.2. - Riparazioni *new*

Durante la sosta ai box è possibile effettuare anche la riparazione, utilizzando 1 punto meccanico (Pmec) per ogni PA a scelta (tra PF, PT, PS, PM)

| 1D20 | Tipo di sosta | Efficienza meccanici |
|-------|--------------------|--|
| 1-4 | Sosta rapida | La vettura avanza di 2 caselle Riparte in 4ta marcia |
| 5-8 | Sosta rapida | La vettura avanza di 3 caselle Riparte in 4ta marcia |
| 9-12 | Sosta rapida | La vettura avanza di 4 caselle Riparte in 4ta marcia |
| 13-20 | Sosta lunga | Problemi ai Box. La vettura deve rimanere ferma un turno. Riparte in 4ta marcia (o meno) |

17.0. - RISCHIO PILOTA

In casi rari si è costretti ad assistere a spettacolari incidenti che talvolta hanno conseguenze sfortunate. Si vuole ricordare che ogni pilota è libero, in caso di danneggiamento serio della propria auto, di continuare o meno la propria corsa, a proprio rischio e pericolo.

Questo tipo di rischio si corre, generalmente, con una grave rottura delle sospensioni, in caso l'autovettura prenda fuoco o in caso di seria collisione.

| Rischio pilota | | |
|----------------|---------------------|---|
| 1 | R.I.P. | Il suo nome verrà ricordato negli annali della F1 |
| 2-19 | Nessuna conseguenza | Il pilota ne esce illeso |
| 20 | Frattura composta | Il Pilota è costretto a saltare la prossima gara. Dovrà essere sostituito dal collaudatore (che può portare punti solo alla Scuderia ma non al Campionato Piloti) |

I PP permanenti e provvisori sono strettamente personali e legati al pilota, quindi inutilizzabili se non partecipa alla gara.

18.0. - ESITO DELLA CORSA E PREMI

Vince la corsa l'auto che taglia il traguardo, percorrendo più caselle oltre la linea del traguardo. Se sussiste ulteriore parità, chi ha tagliato per primo il traguardo. I punti vengono assegnati alle sole auto che arrivano a compiere il terzo giro.

Punteggio Torneo di Formula D

I primi 5 classificati di ogni gara rispettivamente saranno premiati con **8, 6, 4, 2, 1 punto**.

CLASSIFICA MONDIALE CAMPIONATO PILOTI

Vincerà la classifica il Pilota con la somma del punteggi individuali più alta.



CLASSIFICA MONDIALE COSTRUTTORI

Vincerà la classifica a squadre la coppia di Piloti con la somma del punteggi individuali più alta.

PREMIO GILLES VILLENEUVE

Questa particolare classifica premia il miglior pilota della gara, quello che guadagna più posizioni durante la corsa. Al termine della gara i piloti confrontano la posizione finale con la posizione di partenza, calcolando i Punti Gilles Villeneuve (PGV) come la differenza tra le posizioni :

Esempio : Partenza in settima posizione, Arrivo in quarta posizione = 3 Punti Gilles Villeneuve

Partenza in prima posizione, Arrivo in quarta posizione = -3 Punti Gilles Villeneuve.

I punti (positivi o negativi) sono calcolati al termine di ogni gara e daranno luogo ad una classifica parallela a quella del mondiale. Le auto che non terminano la gara si considerano arrivate in ultima posizione

18.1. - Punti Esperienza

Ai primi tre classificati della classifica finale del Campionato viene assegnato **1 PP permanente** che il Pilota ha a disposizione a partire dal Campionato dell'anno successivo e viene cumulato al PP iniziale in modo definitivo. In ogni caso un pilota non può avere più di **3 PP permanenti** in totale.

Alla scuderia prima classificata nella classifica finale del Campionato viene assegnato **1 Punto meccanico (Pmec) permanente** che la scuderia avrà a disposizione a partire dal Campionato dell'anno successivo, a disposizione dei piloti. Ogni scuderia può ricevere un massimo di 2 Punto meccanico (Pmec).

18.2. - Scuderie **new**

Il Campionato successivo le Scuderie in gara confermeranno solo il pilota che ha ottenuto i migliori risultati, i restanti piloti saranno inseriti in un sorteggio per riconfermare il posto od essere assegnati ad nuova scuderia. Se d'accordo i due piloti potranno cambiare nome alla Scuderia, ma con perdita di ogni eventuale vantaggio ad essa legato.

