

HEAT

CAMPEONATO ENROSCADO 2025

REGLAMENTO

MATHOM



ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER



FEDERACIÓN ENROSCADA DE AUTOMOVILISMO

PRESENTA



1. FORMATO.

1.1 Participación.

1.1.1 Participarán un máximo de 8 Equipos compuestos de máximo 2 pilotos que correrán de manera selectiva en cada carrera (Conjuntamente o individualmente) para garantizar la participación en todas las carreras.

1.2 Carreras.

1.2.1 Serán 8 Carreras, una con cada mapa oficial, que serán dispuestas en un calendario a lo largo del año 2025. En cada carrera se darán las vueltas previstas en el tablero de cada circuito y se correrá con las características especiales de cada circuito (Lluvia extrema, túneles, etc...).

Los circuitos disponibles y sus vueltas son:

1. **Estados Unidos:** Un circuito recomendado para las primeras partidas debido a su diseño equilibrado. 2 Vueltas.
2. **Francia:** Presenta desafíos moderados con curvas técnicas. 2 Vueltas.
3. **Gran Bretaña:** Caracterizado por su trazado sinuoso y exigente. 3 Vueltas.
4. **Italia:** Ofrece rectas largas que permiten altas velocidades. 2 Vueltas.
5. **Japón:** Un trazado que, tras una intensa lluvia, presenta charcos en curvas peligrosas, lo que dificulta la reducción de velocidad. 2 Vueltas.
6. **México:** Un circuito desafiante para pilotos experimentados, caracterizado por múltiples chicanes que requieren habilidad y precisión. 3 Vueltas.
7. **España:** Este circuito presenta túneles traicioneros que obligan a los pilotos a confiar en sus instintos debido a la visibilidad reducida. 1 Vuelta.
8. **Países Bajos:** Permite a los jugadores acelerar a fondo antes de enfrentarse a una serie de curvas peligrosas. 3 Vueltas.

Cabe la posibilidad que algún evento de carrera modifique la cantidad de vueltas de algún circuito.

1.3 Fechas y horarios.

Se hará un calendario con una carrera mensual. Las carreras se correrán los viernes aprovechando las sesiones habituales de juego.

El horario ideal sería sobre las 19 horas, con un pequeño "briefing" justo antes de empezar para explicar y comentar las novedades del circuito a correr.

2. REGLAS DEL CAMPEONATO.

2.1 Equipos.

2.1.1 Los equipos rellenarán el formulario de inscripción poniendo nombre al equipo, escogiendo 3 posibles colores de su coche, inscribiendo a sus pilotos y facilitando a la organización un logo del equipo en formato PNG para la gestión del campeonato (puede ser creado mediante IA).

2.1.2 El color del color del coche y del equipo se asignará según el orden de inscripción y el orden de elección que esté disponible en primera instancia entre los elegidos.

2.1.2 Los dos pilotos serán los responsables de gestionar su asistencia a las carreras programadas. Pueden participar en la carrera de forma individual o formando pareja durante el juego.

2.2 Parrilla.

2.2.1 El orden de salida de la primera carrera se hará de forma aleatoria. En las siguientes carreras la posición de salida será en orden invertido a la clasificación general del campeonato.

2.3 Puntuación.

2.3.1 Para poder puntuar en una carrera es imprescindible terminar la carrera pasando por la línea de meta. No terminar una carrera supone, no puntuar en esa carrera y recibir una carta extra de motor forzado en la mano al inicio de la siguiente carrera.

2.3.2 Al final de cada carrera cada equipo se anotará en la clasificación general, los puntos conseguidos por su posición final en la carrera y las cartas de motor forzado en su baraja.

El orden de la clasificación se determinará primero por puntos, seguido de victorias y finalmente en menos cartas de motor forzado acumuladas.

En caso de persistir el empate se medirán las mejores posiciones en las clasificaciones de las carreras. (Quien tiene más segunda posición, tercera posición, etc...)

2.3.3 Los puntos de las carreras se repartirán de la siguiente manera.

1º - 12 puntos.

2º - 9 puntos.

3º- 7 puntos.

4º- 6 puntos.

5º- 5 puntos.

6º- 4 puntos.

7º- 3 puntos.

8º- 2 puntos.

2.4 Condiciones de las carreras.

En todas las carreras se usarán los módulos de Tiempo atmosférico y Estado de la pista, el módulo Boxes y parte del sistema de Campeonato que incluye eventos, modificación de coches, patrocinio y prensa, especificados en cada apartado de estas reglas.

2.4.1 Los equipos empezarán con el mismo “setup” (baraja) inicial en todas las carreras. 12 cartas básicas, 3 cartas de mejora y 3 cartas de estrés. Adicionalmente podrá tener una carta de motor forzado extra en la baraja, si no ha terminado la última carrera, también podrá combinar las cartas de mejora que se hayan ido acumulando durante el campeonato y las añadir cartas de patrocinio no usadas.

2.4.2 Tiempo atmosférico.

El Tiempo atmosférico de cada carrera esta prefijado con una ficha de Clima para mantener las características y dificultad de cada circuito.

Fichas de Clima establecidas para cada carrera son las siguientes:

Estados Unidos: Soleado.

Francia: Nublado

Gran Bretaña: Niebla.

Italia: Soleado.

Japón: Lluvia extrema.

México: Soleado.

España: Soleado.

Países Bajos: Lluvia.

2.4.3 Estado de la pista.

Las Fichas de Estado de Pista modifican el estado de curvas o sectores.

Se barajan las 12 fichas de Estado de la pista y se roban tantas como curvas haya en el Circuito. El resto de fichas de Estado de la pista no se utilizarán en esta carrera.

Se empiezan a revelar fichas de Estado de la pista por orden y empezando por la primera curva del Circuito. Si la ficha muestra el símbolo de sector se modificarán todos espacios que hay entre la curva a la que se asignaba la ficha y la siguiente curva.

Se coloca la ficha en la caseta de ese sector junto a la pista.

Las fichas sin símbolo de sector modifica la curva para la que fue robada y se pone la ficha en la caseta cercana a esa curva.

2.4.4 Cartas de Motor forzado y Estrés.

La cantidad de cartas de motor forzado que se pondrá bocarriba en el motor, en el espacio central del tablero de Piloto y la cantidad de cartas de estrés que irán al mazo serán las indicadas en cada circuito.

Estados Unidos: 6 cartas de motor forzado y 3 de estrés.

Francia: 6 cartas de motor forzado y 3 de estrés.

Gran Bretaña: 6 cartas de motor forzado y 3 de estrés.

Italia: 6 cartas de motor forzado y 3 de estrés.

Japón: 6 cartas de motor forzado y 3 de estrés.

México: 6 cartas de motor forzado y 2 de estrés.

España: 6 cartas de motor forzado y 3 de estrés.

Países Bajos: 6 cartas de motor forzado y 3 de estrés.

Cabe la posibilidad que algún evento del Circuito modifique la cantidad de cartas.

2.4.5 Eventos.

Los Eventos del campeonato ya vienen prefijados para dar variedad a las carreras y son los siguientes:

Estados Unidos: Cambio de patrocinio.

Francia: Vientos turbulentos.

Gran Bretaña: Record de afluencia.

Italia: El patrocinador se retira, el futuro es incierto.

Japón: La Lluvia retrasa la carrera.

México: Chicanes para mejorar la seguridad.

España: Visión de túnel.

Países Bajos: Olla a presión.

2.4.3 Cartas de Mejora.

Se podrá correr con las cartas básicas de mejora o combinándolas con la cartas adquiridas con los eventos de los carreras, siendo siempre 3 cartas el máximo de mejoras en cada carrera.

Las cartas de mejora se van acumulando a lo largo del campeonato permitiendo diferentes combinaciones.

Las cartas de mejora se adquieren en el paso de mejora del coche de la carta de eventos.

Se revelan 11 cartas (1 por equipo + 3 adicionales) y en orden inverso a la parrilla cada equipo elige una carta de mejora. Las cartas restantes se mezclan en el mazo de cartas de mejoras.

2.4.4 Cartas de Patrocinio.

Las cartas de patrocinio son mejoras especiales de un solo uso que se deben retirar de la partida al final del turno en el que se juega. Como cualquier otra carta de Mejora, se puede descartar si así se desea.

Las cartas de Patrocinio que no se utilicen pasan a la siguiente carrera de la temporada, pero se ha de tener en cuenta que no tienen ningún valor cuando ésta termina.

Cada vez que ganes una carta de Patrocinio, roba una carta de la parte superior del mazo de Patrocinio y ponla directamente en tu mano.

Si se agota el mazo, baraja las cartas que se hayan jugado desde el inicio de la carrera para formar uno nuevo. Si no puedes formar un nuevo mazo de Patrocinio, no podrás robar cartas de Patrocinio.

Atención: No se puede ganar cartas de Patrocinio en el turno en el que se hace un trompo.

2.4.5 Prensa.

La prensa internacional está esperando en un rincón concreto a que ocurra algo espectacular. Para conseguir una carta de Patrocinio de esta manera, se debe de cumplir una de estas dos situaciones:

-Cruzar la Línea de curva aprovechando el Rebufo (la velocidad es irrelevante en este caso).

-Superar en 2 o más la Velocidad máxima de la curva (posiblemente modificada por una ficha de Estado de la pista) en la que se encuentre apostada la Prensa.

Atención: Nunca se puede ganar más de 1 carta de Patrocinio por curva con Prensa.

2.4.6 Dirección del campeonato, Comisario de carrera y arbitraje.

Se ha asignado un Director del campeonato y un comisario de carrera.

La función del Director de carrera será la organización, cumplimiento de las carreras y la gestión del campeonato.

La función del Comisario de la carrera es el control, el cumplimiento de las reglas del juego y de la carrera.

Cualquier duda, queja o interpretación de las reglas se debe realizar al instante durante el juego y el arbitraje será a cargo del Comisario de la carrera, salvo incompatibilidad y dudas por ambigüedad que será consensuada con el Director del campeonato.

El Director del campeonato es David Tercero y el Comisario de carrera es Mario Benito.

3 PREPARACIÓN DE UNA CARRERA.

Antes de empezar cada carrera se hará un "Briefing" donde se irán siguiendo los siguientes pasos.

1. Se colocan los coches en la parrilla de salida en orden inverso a la clasificación.
2. Se coloca la tarjeta de tiempo atmosférico.
3. Se revela la carta de evento se aplican las reglas especiales.
4. Se colocan las fichas de estado de la pista.
5. Se revelan 11 de mejoras al azar y en orden inverso de la parrilla cada equipo elige una carta de mejora.
6. Se coloca a la Prensa en la zona indica del circuito por la carta de evento.
7. Cada equipo prepara su mazo de cartas, aplicando las modificaciones del tiempo atmosférico, eventos, las cartas de motor forzado y de estrés.
12 Cartas de velocidad, las cartas de estrés del circuito, 3 cartas de mejora de su coche (escogidas entre todas las que tengan acumuladas), la carta de mejora adquirida antes de la carrera y las cartas de patrocinio no usadas en anteriores carreras.
8. Una vez escogidas y preparadas las cartas se enseñarán al comisario para su verificación.
9. Se colocarán la cantidad de cartas de motor forzado asignadas en la carrera y el mazo de carrera preparado y mezclado en el tablero de piloto.
10. Los equipos robarán la mano inicial de 7 cartas.
11. Se repartirán las cartas de patrocinio indicadas en el evento de la carrera y estas se añaden a la mano. Adicionalmente se puede tener que añadir a la mano una carta de motor forzado, si no ha terminado la carrera anterior.
12. Comienza la carrera saliendo el primer coche de la parrilla.

4 OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS Y PILOTOS.

Los equipos y pilotos están obligados a saber y entender las normas del campeonato.

Deberán respetar las normas, las decisiones de arbitraje y actuar con respeto con los demás equipos y pilotos.

Cualquier acción que vulnere las normas y el espíritu de fairplay del juego será sancionada. Hacer trampas y jugar de manera desleal durante el juego será castigada con la expulsión del campeonato.