

REGLAMENT PARTICULAR

GRAN PREMI

mcs



motor club sabadell

2025

Presentació

El joc reproduceix de forma original el traçat d'un circuit actual o històric i vol simular una cursa de velocitat en un circuit, amb les seves acceleracions, frenades, pas per corba amb la velocitat adequada i els contactes entre els participants.

Els participants en la cursa hauran de conjugar l'habilitat i la tàctica amb la sort que sempre, en més o menys mesura està present en els jocs de taula.

Les tècniques de pilotatge, com accelerar o frenar en el lloc adient o escollir el traçat ideal estan presents en el joc mitjançant la combinació de daus. Qualsevol error de pilotatge provocarà sancions amb la corresponent pèrdua de temps.

Cada equip, format per dos pilots, participarà amb dos vehicles, i la finalitat del joc és completar el nombre de voltes definit amb el menor "temps" possible.

La durada del joc podrà variar en funció de la quantitat de participants i les voltes estipulades.

Vehicles

Seràn subministrats per l'organització, encara que cada equip podrà optar a portar la seva pròpia muntura amb la seva pròpia decoració, però identificats de forma diferent amb un dorsal que proporcionarà la mateixa organització.

El vehicles propis no podran superar el 5 cm de llargada, us donen algunes possibilitats:

<https://www.selegnajuguetes.es/es/coches-a-escala-1-72/mercedes-benz-clk-dtm-alesi-escala-1-72.html>

<https://www.minicar.es/escala-1/72.html>

<https://www.smalldiecast.com/saico>

https://www.juguetesreciclados.es/es/Coches-en-miniatura-13_Coches-de-Policia-21_Camiones-de-bomberos-20_Coches-de-competicion-diecast-7_Camiones-de-bomberos-20_COCHES-CARS-6/filter,6/sort,price/page,1

<https://www.bcnstockcars.com/es/35-escala-scale-1-72>

<https://www.cocheminiatura.es/es/>

Graella de sortida

Cada línia de sortida de la graella la compon un cotxe. Dins de cada línia la posició preferent la marca la casella amb fons blau, que està en la trajectòria ideal.

Per confeccionar la graella de sortida es pot escollir entre dues modalitats:

- A través d'una tirada de daus, el número més alt, instal·larà el seu primer vehicle a la "Pole" i després per ordre de puntuació la resta de participants
- La segona cursa del dia, si es dona el cas se situaran per ordre invers de la classificació de la primera. Els novinguts fora de temps ho faran en les darreres posicions.

Ordre de tirades

El joc es divideix en torns de tirades; un torn es completa quan tots els "cotxes" han realitzat la seva tirada.

L'ordre de tirada dins del torn ve definit per la posició dels cotxes a l'inici d'aquest. La posició del cotxe la determina la cel·la on es troba i, en cas d'estar dos cotxes "en paral·lel" tindran preferència primer els que no estiguin penalitzats (veure l'apartat Penalitzacions), després qui es trobi en la trajectòria ideal (marcada amb blau) o més a prop d'ella, i finalment en cas de mantenir-se la igualtat, la posició vindrà determinada per la que tenien en el torn anterior.

Con utilitzar els daus?

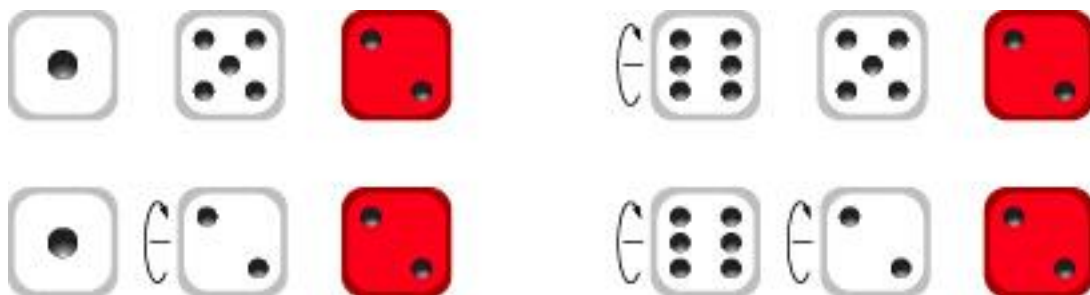
En general, cada vegada que toqui avançar un cotxe, "el pilot" podrà escollir entre tirar 1, 2 o els 3 daus a la vegada. Després de la tirada, el participant podrà escollir, en els daus blancs, si vol fer us del número situat en la part superior el dau, la visible, o el situat en la part inferior (donant la volta al dau).

NOTA 1: En els daus blancs la suma dels punts de cares oposades és sempre 7, així si "surt" un 2 el jugador podrà triar entre avançar dues caselles o avançar-ne 5 (el valor de la cara inferior). En el dau vermell els punts de les cares oposades tenen el mateix valor.

NOTA 2: Els daus blancs estan pensats per "accelerar i/o frenar", mentre que el vermell, amb nombres de l'1 al 3 està pensat especialment pel pas per corba.

Una vegada escollida la puntuació dels daus, el participant els ordenarà i els col·locarà sobre el taulell per tal de definir la seqüència d'1 2 o 3 moviments que farà el vehicle, i els punts indicaran el nombre de

caselles a avançar en cada moviment: en el sentit de la marxa o en diagonal (sempre que no sigui passant entre dos cotxes); mai en sentit lateral.



Si la tirada és 1-5-2 (vermell), el jugador podrà triar entre les quatre opcions mostrades en funció de si vol girar un, l'altre o els dos daus blancs.

Sortida

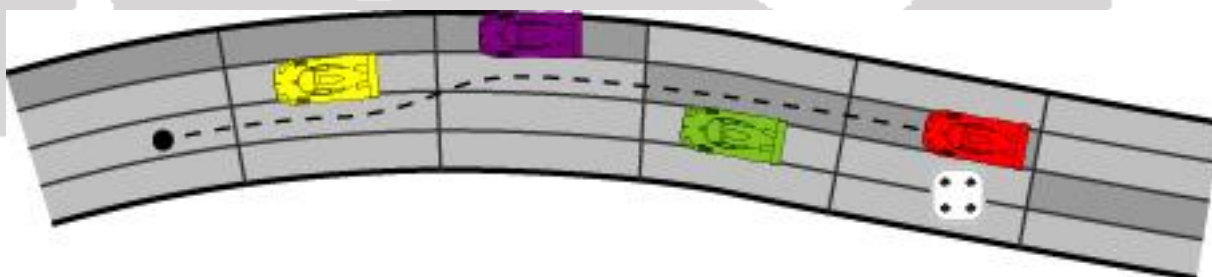
Simulant un inici de cursa real, en la primera tirada els participants només podran fer ús d'un dels tres daus, en la segona podran utilitzar-ne dos, si ho desitgen, i a partir de la tercera tirada cada jugador tindrà l'opció d'utilitzar els tres daus, dos o un a criteri propi.

Canvi de carril

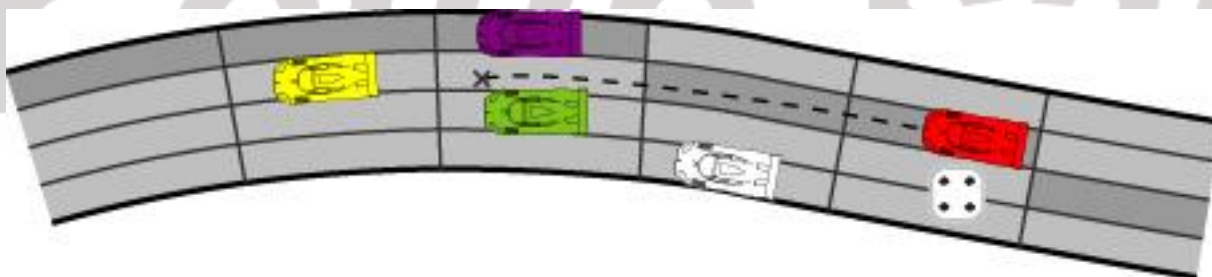
No podrà haver-hi mai dos cotxes en la mateixa casella. Per això, o per canviar de trajectòria o per avançar un altre participant serà necessari efectuar canvis de carril, sempre en diagonal; mai en direcció lateral.

Això només serà possible si el moviment es realitza amb els números 2, 3, 4 i 5. Els moviments portats a cap amb valors 1 i 6 dels daus només permeten circular en "línia recta".

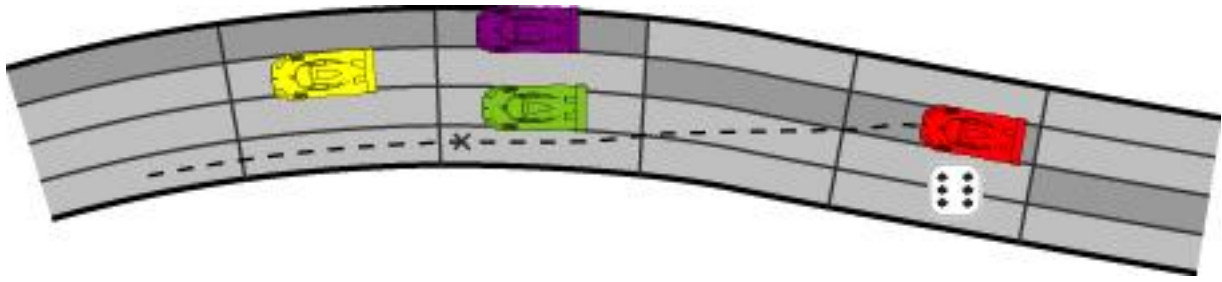
No es permet el pas entre dos vehicles que estiguin "en diagonal", per passar entre dos vehicles ha d'haver-hi com a mínim una casella lliure entre ells.



Canvi de carril correcte.



Avançament incorrecte: no es poden fer moviments en diagonal entre dos cotxes.



Canvi de carril incorrecte; no es poden fer canvis de carril amb un 1 o un 6.

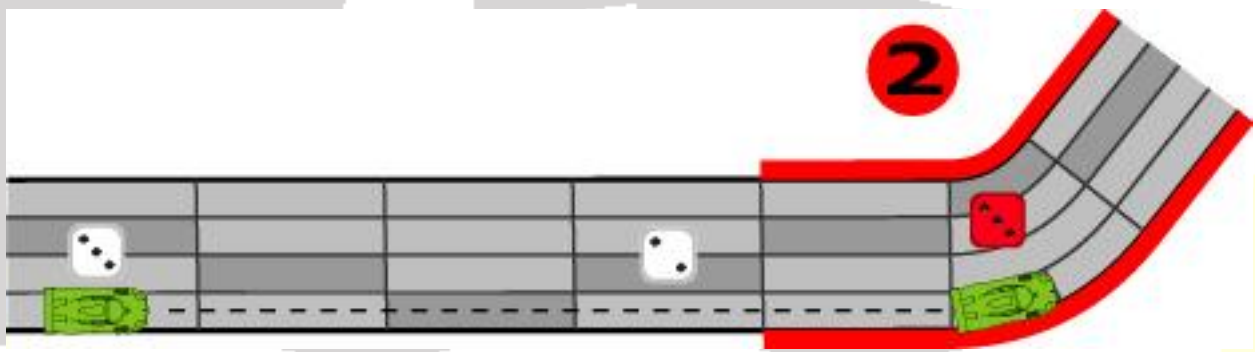
La velocitat en les corbes

La velocitat de les corbes podrà ser variada en funció de la cursa mitjançant els daus o per acord entre tots els participants, sempre abans de l'inici de la mateixa. Poden haver-hi diferents velocitats en un mateix meeting.

El número de cada dau, representa la velocitat (o marxa) en què s'està circulant pel traçat.

Dins les zones de corbes marcades amb "pianos" de colors vermell, els vehicles no podran superar la velocitat (o marxa) màxima indicada en les vores. Si el cotxe ha de passar per la corba amb una velocitat (o marxa) superior a la indicada, no podrà fer ús "d'aquest dau".

Si la penalització per l'excés de velocitat és **lleu** (veure Penalitzacions) el cotxe es mantindrà a la pista, mentre que si la penalització és **greu** el cotxe se situarà fora de la pista.

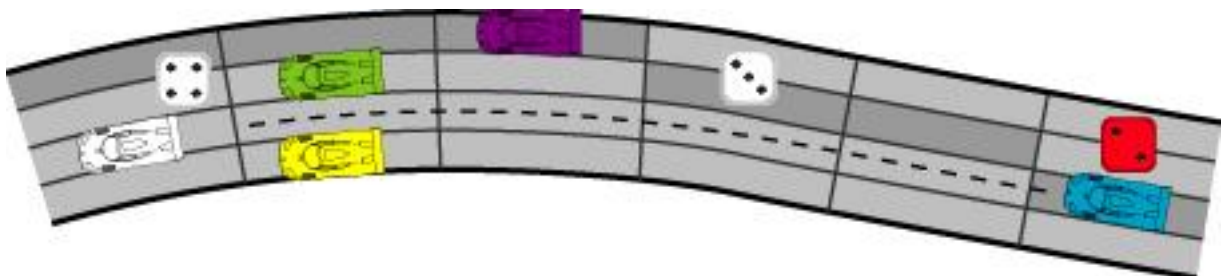


El vehicle no podrà fer ús dels tres punts del darrer dau, la velocitat màxima de la corba és 2 mentre que el dau (vermell) indica que circula amb velocitat 3, i en ser una penalització **lleu** es mantindrà a la pista.

Contacte amb altres participants

El contacte entre dos participants es produirà quan un arribi a l'alçada d'un altre i no pugui superar-lo, bé perquè el valor dels daus no permet canviar de carril o bé perquè no hi ha espai. En cap cas es permet el contacte de forma "intencionada".

En tots els casos els implicats mantindran la seva posició al taulell i rebran respectives penalitzacions.



El vehicle blau rebrà una penalització **greu** al no poder completar tots els desplaçaments del dau, mentre que el vehicle blanc patirà una sanció **lleu**.

Penalitzacions

- Per excés de velocitat en una corba: si la suma de punts que no s'han pogut marcar és inferior a 4 la penalització, serà **lleu**, si els punts que no s'han pogut completar són 4 o més, la falta serà **greu**.
- Per accident: El vehicle que ha rebut "l'impacte" per darrere patirà una penalització **lleu**, mentre que el vehicle causant de l'impacte rebrà una penalització **greu**.
- Si un cotxe penalitzat amb una falta **lleu**, en comet una altra de **lleu**, serà sancionat amb una falta **greu**.

Una penalització **lleu** implica que en el següent torn de tirada, posterior a la sanció, el pilot només podrà tirar, com a màxim, dos daus.

Una penalització **greu** implica que en el següent torn de tirada el pilot haurà de tirar només un dau, mentre que en la següent, dos torns després del que ha rebut la sanció podrà tirar-ne dos. No serà fins al tercer torn després de la falta **greu** que podrà, si vol, tornar a fer ús dels tres daus.

NOTA: S'aconsella per facilitar el control de les sancions fer ús de les banderes vermelles i grogues. Una possible opció és marcar les penalitzacions **lleus** amb bandera groga i les **greus**, el primer torn amb bandera vermella i el segon amb bandera groga.

Final de la Cursa

La cursa es donarà per finalitzada, quan un participant creui la ratlla d'arribada i ho sol·liciti expressament abans de la tirada del següent jugador o quan es sobrepassi el temps de 60 minuts que pot durar una partida. En aquest darrer cas s'haurà de completar el torn de joc.

Puntuació

1/Er classificat 25 punts; 2/on classificat 22 punts; 3/Er classificat 19 punts; 4/RT classificat 17 punts; 5/È classificat 15 punts, 6/È classificat 12 punts, 7/È classificat 11 punts, 8/È classificat 10 punts.

S'otorgarà 2 punt addicional per vehicle a aquella "team" que competeixi amb els seus vehicles particulars.

Campionat

La inscripció al campionat es gratuïta per tots els socis i familiars dels socis al corrent de pagament.

Es proclamaran campions els participants amb més puntuació, podent-se descomptar:

- El pitjor resultat de vehicle en cas de disputar-se 3 curses
- Els dos pitjors resultats de vehicle en cas de disputar-se 6 curses
- Els tres pitjors resultats de vehicle en cas de disputar-se 8 o més curses

Banderes

Groga: Serveix per marcar el cotxe que ha rebut una falta **lleu**.

Vermella: Serveix per indicar el cotxe que ha rebut una falta **greu**.

Verda: Indica la posició del cotxe que està encapçalant la cursa.