

REGOLAMENTO UFFICIALE

Torneo *Heat: Pedal to the Metal* – SMGC 2026

1. STRUTTURA DEL TORNEO

Il formato del torneo varia in base al numero di partecipanti.

In funzione dei partecipanti, il torneo può svolgersi come ■ **Fase a gironi con finale** oppure come ● **Campionato unico**.

Nel formato ■ **Fase a gironi**, i giocatori vengono distribuiti su più tavoli e ogni tavolo disputa un campionato composto da tre gare. Al termine delle tre gare viene stilata una classifica per ciascun tavolo.

Accedono alla finale i migliori classificati dei vari tavoli. Si qualificano circa la metà dei giocatori di ciascun tavolo, arrotondata per eccesso, fino a formare un tavolo finale composto da un massimo di 6 giocatori. In caso di eccedenza, l'organizzazione determina i qualificati sulla base dei risultati ottenuti nei rispettivi gironi.

La finale consiste in una gara singola e utilizza il circuito di San Marino. Il vincitore della finale è proclamato campione del torneo.

Nel formato ● **Campionato unico**, tutti i giocatori partecipano a un unico campionato composto da tre gare. Il vincitore è il giocatore che totalizza il maggior numero di punti complessivi al termine delle tre gare.

2. SISTEMA DI PUNTEGGIO

Al termine di ogni gara i punti vengono assegnati come segue: 9 punti al primo classificato, 6 punti al secondo classificato, 4 punti al terzo classificato, 3 punti al quarto classificato, 2 punti al quinto classificato e 1 punto al sesto classificato.

La classifica è determinata dalla somma dei punti ottenuti nelle tre gare.

In caso di parità si applicano, nell'ordine, i seguenti criteri: numero di vittorie, numero di secondi posti, migliori piazzamenti successivi.

3. CIRCUITI

Nel formato ■ **Fase a gironi**, i circuiti delle gare sono selezionati casualmente o determinati dall'organizzazione. La finale si svolge sul circuito di San Marino.

Nel formato • **Campionato unico**, i primi due circuiti sono selezionati casualmente tra quelli ufficiali, mentre il terzo è il circuito di San Marino.

Gli eventi associati ai circuiti sono determinati casualmente.

4. GIRO DI QUALIFICA

Il giro di qualifica viene effettuato esclusivamente prima della prima gara di ciascun campionato.

Dopo aver assegnato casualmente le auto sulla griglia di partenza, ogni giocatore effettua un unico giro completo utilizzando il mazzo base standard composto da 6 carte Heat, 3 carte Stress, 3 carte 4, 3 carte 3, 3 carte 2, 3 carte 1, una carta 0, una carta 5 e una carta Heat aggiuntiva del proprio colore.

Il risultato del giro di qualifica determina la griglia di partenza della prima gara. Per tutte le gare successive, la griglia è determinata dalla classifica del campionato.

Il giro di qualifica non è previsto dal regolamento avanzato ufficiale, ma viene introdotto per migliorare l'esperienza di gioco e consentire ai partecipanti di adattarsi al ritmo della partita.

5. MODULI UTILIZZATI

Nel formato ■ **Fase a gironi**, durante i campionati ai tavoli vengono utilizzati il Championship System (adattato a tre gare), il modulo Garage con carte upgrade Basic e il modulo Sponsorship. Non vengono utilizzati i moduli Weather & Road Conditions e Press Corner, al fine di garantire tempi di gioco contenuti e uniformità tra i tavoli.

Nella finale vengono utilizzati il modulo Garage con carte upgrade Advanced, il modulo Sponsorship e il modulo Weather & Road Conditions, introducendo maggiore profondità strategica.

Nel formato • **Campionato unico** vengono utilizzati il Championship System (tre gare), il modulo Garage con carte upgrade Advanced, il modulo Sponsorship e il modulo Weather & Road Conditions. Non viene utilizzato il modulo Press Corner.

6. GARAGE (BUILD YOUR CAR)

Prima di ogni gara viene effettuato un draft delle carte upgrade.

Si rivelano un numero di carte pari al numero dei giocatori più tre. I giocatori scelgono una carta ciascuno in ordine inverso rispetto alla griglia di partenza. Ogni giocatore può sostituire permanentemente una delle proprie carte upgrade con quella scelta.

Nei gironi (■) vengono utilizzate carte Basic, mentre nella finale e nel formato • **Campionato unico** vengono utilizzate carte Advanced.

7. SPONSORSHIP

All'inizio di ogni gara, ogni giocatore pesca tre carte sponsorship, ne sceglie una e passa le restanti al giocatore alla propria sinistra. Il processo si ripete finché ogni giocatore ha selezionato tre carte.

Durante la gara, il numero di carte sponsorship utilizzabili è determinato dalla carta evento. Le carte selezionate vengono mescolate nel mazzo del giocatore e non vengono tenute in mano a inizio partita.

8. DISPOSIZIONI GENERALI

I partecipanti sono tenuti a mantenere un comportamento corretto e sportivo durante tutta la durata del torneo.

Le decisioni dell'organizzazione sono definitive. Eventuali situazioni non previste dal presente regolamento saranno risolte dall'organizzazione.

FORMATO TORNEO	■ FASE A GIRONI	● CAMPIONATO UNICO
<i>Struttura</i>	3 gare per tavolo Classifica per tavolo Finale (max 6 giocatori) 1 gara finale (San Marino)	3 gare totali Classifica finale Vincitore
<i>Moduli gironi</i>	Garage BASIC Sponsorship NO Weather + Road Conditions	Garage ADVANCED Sponsorship Weather + Road Conditions
<i>Finale</i>	Garage ADVANCED Weather + Road Conditions	

CIRCUITI	■ FASE A GIRONI	● CAMPIONATO UNICO
	3 tracciati casuali	2 casuali + San Marino
	Finale: San Marino	

PUNTEGGIO	CLASSIFICA	PUNTI
	1°	9
	2°	6
	3°	4
	4°	3
	5°	2
	6°	1
	Parità	Vittorie → Secondi → Piazzamenti

QUALIFICA
Fase: solo prima gara 1 giro con mazzo base Determina griglia iniziale Poi: griglia = classifica

MODULO GARAGE
Carte = giocatori + 3 Scelta inversa griglia Sostituzione permanente Basic → fase a gironi Advanced → finale / campionato unico

SPONSORSHIP
Pesca 3 carte Sceglie 1 Passa le altre Ripeti fino a 3 carte Ricorda: carte nel mazzo (non in mano)