

# SBM 1 - Die Formelmeisterschaft

## SBM 1 - Die Formelmeisterschaft 1

Version 7.0 vom 22. November 2006

(Änderungen zu Version 6 vom 02.11.2006)

### Einleitung:

Die Teilnehmer an diesem Spiel stellen Manager von Rennsportteams dar. Jedes Team besteht aus 2 Fahrern, wobei eigene Namen erwünscht sind.

Das Spiel wird in einer Saison abgewickelt, wobei sowohl das beste Team als auch der beste Fahrer gekürt werden. Damit die Teams die Reisen und Tests planen können, bekommen sie zu Anfang einen [Saisonplaner](#) mit den wichtigen Terminen.

Die Saison besteht aus **20 Rennen**, die der größeren Formel 1 entsprechen, denn SBM 1 ist die Aufstiegsmöglichkeit in die F 1. Sollte es zu **19 Rennen in der F 1 – Saison** kommen, wird ein Zusatzrennen zugunsten des [Zine-Namensgeber Spielblättchen](#) am Airport Münster/Osnabrück gefahren.

Für alle Rennen erhält ein Team 3.000 Formel-Punkte (im weiteren: FP), die auf die Fahrer und Rennen wie folgt eingesetzt werden dürfen:

- a) Der Einsatz pro Fahrer und Rennen muss zwischen **20 FP und 300 FP** liegen, wobei die Teams besonders die Restpunkte kontrollieren müssen.
- b) Der Spitzenfahrer darf 1.700 FP erhalten und muss vor der Saison dem GM bekannt gegeben werden. Natürlich sind auch Werte zwischen 1.500 FP und 1.700 FP möglich. Sollte kein Fahrer angegeben werden, so werden die Punkte gleichmäßig verteilt.

Pro SBchen-Ausgabe finden **2 bis 6** Rennen statt. Zusätzlich sollten am Ende einer Runde die verbleibenden FP angegeben werden. Es ist das [Zugabgabe-Formular \(ZAF\)](#) zu verwenden.

Das Zugabgabe-Formular **ist für die gesamte Saison im voraus abzugeben, um die Kosten für Tests während der Saison zu reduzieren**. Daneben werden NMR (durch Urlaubs- und Arbeitsstress) vermieden.

**Einmalig kann für die Rennen 11 bis 20 eine Änderung der Strategie nach dem 10. Rennen vorgenommen werden.**

### Ereignisse:

Anhand der FP-Einsätze aller teilnehmenden Fahrer eines Rennens wird der Rennausgang bestimmt. Allerdings gibt es hier, wie im richtigen Motorsport, Unwägbarkeiten, die sich nicht einplanen lassen. Es kommt zu Boxenstopps, Schäden am Wagen oder Unfällen. Diese Ereignisse werden durch spezielle Karten dargestellt, wobei es zwei Arten zu unterscheiden gibt:

### 1. Boxenstops:

Jede der 6 Karten wird pro Rennen gezogen und führt zu folgenden FP-Veränderungen:

weltklasse	=	Zunahme um 50 FP
super	=	Zunahme um 35 FP
gut	=	Zunahme um 20 FP
schlecht	=	Abnahme um 20 FP
mies	=	Abnahme um 35 FP
kreisklasse	=	Abnahme um 50 FP

### 2. Schäden:

Jede dieser Karten führt zwangsläufig zum Ausfall und begünstigt somit den Verfolger:

Beispiele:

bis Fahrer	4 Karten
31 - 40 Fahrer	5 Karten
ab 40 Fahrer	6 Karten

### Unfälle:

Hierfür werden keine Karten gezogen. Sollten nach der Startaufstellung bzw. nach den Ausfällen mehrere Fahrer die gleiche Anzahl von Formel-Punkte erreicht haben, so bedeutet dies, dass sie in einen Massenunfall verwickelt werden und daher das Rennen nicht beenden können.

## **Spielablauf:**

1. Startaufstellung
2. Unfälle
3. Boxenstopps
4. Ausfälle
5. Unfälle
6. Finaleinlauf / Auswertung

## **Auswertung:**

Diese Veränderungen fließen in die Auswertung mit ein und ergeben mit den eingesetzten FP den Endstand eines Rennens. Der Fahrer mit den meisten FP wird Erster, usw..

**Die ersten 8 Fahrer erhalten, wie in der Formel 1, folgende Wertungspunkte.**

<b>Platz 1</b>	<b>10 Punkte</b>
<b>Platz 2</b>	<b>8 Punkte</b>
<b>Platz 3</b>	<b>6 Punkte</b>
<b>Platz 4</b>	<b>5 Punkte</b>
<b>Platz 5</b>	<b>4 Punkte</b>
<b>Platz 6</b>	<b>3 Punkte</b>
<b>Platz 7</b>	<b>2 Punkte</b>
<b>Platz 8</b>	<b>1 Punkt</b>
<b>ab Platz 9</b>	<b>0 Punkte</b>

### **Publizität im Spielblättchen:**

Zu jeder Runde werden die Platzierungen aller Fahrer der Einzelrennen und das vorläufige Klassement der Teamwertung genannt. Die in den einzelnen Rennen eingesetzten FP werden natürlich nicht veröffentlicht.

Die Teilnehmer erfahren zudem, welche Fahrer von den Ereigniskarten begünstigt bzw. in Mitleidenschaft gezogen wurden. Dies geschieht durch gesonderte Rubriken.

Beteiligte an Massenunfällen werden nicht genannt. Sollte ein Fahrer nicht in den vorherigen Aufstellungen zu finden sein, so ist er leider auf der Strecke geblieben.

Der Rennverlauf wird kurz geschildert, so dass die Team-Manager für die nächste Runde genügend Anhaltspunkte für Verbesserungen finden.

Zusätzlich werden die Startaufstellungen der Top 20 bekannt gegeben, d.h. die Team-Manager können erkennen, wie die Grundaufstellung ohne Boxenstops und Un-/Ausfälle ausgesehen hat.

Lob, Kritik und Verbesserungsvorschläge könnt Ihr beim GM loswerden.

Viel Spaß bei der Taktik wünscht

Marco Dahm, Asbecker Str. 5, 58285 Gevelsberg

Tel.: 0 23 32 / 75 95 51

Fax: 0 69 / 1 33 06 58 37 38

e-Mail: [sbml@arcor.de](mailto:sbml@arcor.de)

Homepage: [???](http://???)