



**Evento Speciale**  
**500 Miglia di Indianapolis**  
**??/??/2020**



La 500 Miglia di Indianapolis è una gara aperta a tutti gli iscritti alla LIUT!  
Da disputarsi sul famosissimo circuito ovale di Indianapolis.  
La gara non è valida ai fini del Campionato di Formula D1a LIUT.

**Questo EVENTO SPECIALE è valido per la Tripla Corona**



Per qualsiasi informazione chiedere allo Zio Ivan.

# 500 Miglia di Indianapolis

## Evento Speciale — 24/03/2020

La 500 Miglia di Indianapolis è una gara aperta a tutti gli iscritti alla LIUT, non solo agli iscritti al Campionato di Formula D1a LIUT. Da disputarsi sul circuito ovale di Indianapolis.

La gara non è valida ai fini del Campionato di Formula D1a LIUT.

Rispetto al Regolamento 2020 si applicheranno le seguenti modifiche:

- La gara si svolgerà su una distanza di 5 giri.
- La griglia di partenza sarà determinata in modo casuale.
- Si applicherà la **Partenza lanciata**
- Non si potranno utilizzare **Abilità Principali** o **Secondarie**.
- Non si effettuerà il tiro meteo: la gara si svolgerà con meteo **SERENO**
- Le uniche mescole concesse per i pneumatici saranno **Pneumatici Medium** e **Pneumatici Hard** e durante la gara i piloti dovranno utilizzarle entrambe (*quindi c'è l'obbligo di almeno una sosta*)
- La **scia** potrà essere presa se l'auto si ferma ad una casella di distanza da quella che la precede, non solo se si ferma nella casella immediatamente dietro, in tal caso l'auto si muoverà di 4 caselle invece che di 3.
- La Verifica Motore deve essere effettuata quando si ottiene 19 o 20 in 5° Marcia e 29 e 30 in 6° Marcia
- Si applicheranno le regole delle **Bandiere Gialle**
- Non si applicheranno le regole relative al **DRS**, **Turbocompressore**, **Carico Aerodinamico** ed **ERS**
- Si applicheranno le regole sulla **Benzina**
- Ogni pilota avrà a disposizione **5 Push to Pass** da utilizzare durante la gara

### SET UP

Ogni pilota ha 25 Struttura/Assetto iniziali da distribuire alle seguenti componenti rispettando la seguente tabella con eccezione per quanto riguarda i **Punti Benzina** e i **Push to Pass** che sono fissi e in aggiunta ai 25 Punti Struttura/Assetto iniziali:

Tipo	Componente	Descrizione generica	simbolo	PA min	PA max
Tipiche	Punti Gomma (PG)	Usura delle gomme		1	10
	Punti Freno (PF)	Utilizzo e consumo dei Freni		1	6
	Punti Carrozzeria (PC)	Robustezza del Telaio		1	6
	Punti Sospensioni (PS)	Tenuta di strada		1	6
	Punti Motore (PM)	Resistenza del Motore		1	6
	Punti Trasmissione (PT)	Utilizzo e usura della Trasmissione		1	6
Avanzate	Punti Box (PX)	Meccanici e box		0	2
	Punti Pilota (PP)	Stato di forma del pilota		0	2
	Punti Benzina (PB)	Carburante nel serbatoio		Fisso 7	
	Push to Pass	Aumento potenza		Fisso 5	

# Regole aggiuntive per la 500 Miglia di Indianapolis

## **PARTENZA LANCIATA**

Le auto vengono posizionate sulla griglia di partenza come di consueto.

Non viene effettuata nessuna prova di partenza

Tutte le auto partono in 4° marcia o inferiore

## **BENZINA**

I punti benzina vengono assegnati in base al serbatoio della vettura e viene deciso dall'organizzatore dell'evento. Tutte le auto partiranno con lo stesso numero di **Punti Benzina (PZ)**.

Una vettura perde **Punti Benzina (PZ)** in tre modi:

1. **consumo inaspettato**: quando il pilota ottiene un 20 naturale in 5° marcia o un 30 naturale in 6° marcia, deve scartare uno dei suoi **Punti Benzina (PZ)**, l'auto sta andando forte bruciando più benzina.
2. **consumo programmato**: ogni volta che il pilota completa un giro di pista, deve scartare 2 **Punti Benzina (PZ)**, solo per il fatto di girare nel circuito si sta bruciano benzina. I 2 Punti Benzina (PZ) devono essere scartati non appena l'auto entra in Pit lane o supera la linea del traguardo.
3. **Arricchire la miscela**: dopo aver tirato il DadoMarcia, il pilota può decidere di arricchire la miscela di benzina spendendo **un Punto Benzina (PZ)**, aumentando il movimento di un numero di caselle pari ad 1/5 del risultato del dado marcia arrotondato per difetto.

**Rimanere a secco**: Quando il pilota ha speso tutti i **Punti Benzina (PZ)** non ha completamente finito la benzina, si trova in una situazione in cui non può spingere al massimo e deve risparmiare benzina. In termini di gioco il pilota può viaggiare in 4° marcia o inferiore.

**Rifornimento**: il rifornimento si fa ai box ed è simultaneo con il cambio delle gomme.

Sosta veloce: il pilota recupera 2 Punti Benzina (PZ)

Sosta lunga: il pilota recupera 4 Punti Benzina (PZ)

## **BANDIERE GIALLE**

Al termine del turno in cui viene eliminata una vettura o viene posizionata una casella pericolosa tale che il numero di caselle pericolose è pari al numero di vetture che hanno iniziato la gara, vengono esposte le bandiere gialle.

La Pit lane viene immediatamente chiusa, nessun pilota può entrare ai box, ma le auto che sono all'interno possono terminare le operazioni ai box.

Le vetture continueranno la loro gara fino alla linea del traguardo, a meno che non sia il giro finale.

Quando tutte le vetture avranno completato il giro corrente, si procederà ad una ripartenza come segue:

- Le auto si posizioneranno sulla griglia di partenza nell'ordine in cui hanno tagliato il traguardo
- Ad ogni vettura sarà data la possibilità di effettuare una sosta veloce in cui potrà cambiare i pneumatici e recuperare 2 **Punti Benzina (PZ)**.
- Se una vettura effettua una sosta veloce, viene spostata al fondo della griglia di partenza.

Dopo che a tutte le vetture sarà stata data la possibilità di effettuare una sosta veloce e la nuova griglia di partenza sarà stata determinata, si ricomincia con una partenza lanciata.

## **PUSH TO PASS**

Il pilota, prima di tirare il **DadoMarcia**, dichiara se vuole utilizzare un **Push to Pass**, dopodiché tira contemporaneamente al **DadoMarcia** un **D3** e la **velocità** della vettura viene determinata sommando il risultato del **DadoMarcia** con i risultati ottenuti con il **D3**.

Il bonus al movimento ottenuto con il **Push to Pass** deve essere usato per intero, ma si possono consumare normalmente **Punti Freno (PF)** per ridurre il movimento dell'auto.

Il pilota può utilizzare al massimo un **Push to Pass** a turno.

Non si può utilizzare il **Push to Pass** nei turni in cui si è all'interno della Corsia dei Box, ma lo si può usare per entrare. Non possono essere utilizzati i **Punti Pilota (PP)** per ritirare il **D3**

# MOLTO IMPORTANTE

## LEGGERE CON ATTENZIONE

### Misure particolari nel periodo di emergenza sanitaria

Dato il periodo particolare di emergenza sanitaria, sarà necessario seguire delle particolari norme di comportamento che vanno a modificare parzialmente il regolamento base

1. L'organizzatore appronterà il tavolo da gioco, con miniature e dadi.
2. Ogni giocatore deve avere la propria scheda vettura compilata (reperibile sul sito il file per la configurazione della vettura) ed una biro o matita.
3. L'organizzazione metterà a disposizione dei giocatori dei guanti monouso.
4. I giocatori dovranno mantenere la distanza di sicurezza tra loro, l'avvicinamento al tavolo avverrà secondo la seguente procedura.
  5. Il giocatore primo in ordine di turno, si avvicina al tavolo
  6. Il giocatore secondo in ordine di turno, si posizionerà al lato opposto del tavolo
  7. Il giocatore primo in ordine di turno completa il suo turno, mentre il secondo in ordine di turno verifica la correttezza del movimento.
  8. Il giocatore primo in ordine di turno, completato il movimento ed effettuati i test eventuali, posiziona eventuali taculet e si allontana dal tavolo.
  9. I giocatori che devono effettuare dei test, si avvicinano al tavolo uno alla volta, effettuano i test, posizionano eventuali taculet e si allontanano.
  10. Il giocatore terzo in ordine di turno si avvicina al lato opposto al giocatore secondo in ordine di turno (che nel frattempo non ha lasciato la propria postazione) per controllare la mossa del secondo giocatore in ordine di turno.
  11. Ripetere i punti dal 3 al 6 fino a quando non è il turno dell'ultimo giocatore in ordine di turno. Il fotografo provvederà a controllare la mossa dell'ultimo giocatore in ordine di turno.



Nell'ambito dell'automobilismo la Tripla Corona è un riconoscimento non ufficiale, ma puramente statistico, assegnato al pilota che nella carriera agonistica ha vinto il **Gran Premio di Monaco** (o il Campionato del Mondo di Formula 1), la **500 Miglia di Indianapolis** e la **24 Ore di Le Mans**.

Finora l'unico pilota ad esserci riuscito è Graham Hill, che ha vinto cinque edizioni del Gran Premio di Monaco (1963, 1964, 1965, 1968 e 1969), il Campionato del Mondo di Formula 1 nel 1962 e nel 1968, la 500 Miglia di Indianapolis nel 1966 e la 24 Ore di Le Mans nel 1972.

Anche Fernando Alonso sta cercando di vincere la Tripla corona avendo vinto il Gran Premio di Monaco nel 2006 e nel 2007, il Campionato del Mondo di Formula 1 nel 2005 e nel 2006, la 24 Ore di Le Mans nel 2018, gli manca solo 500 Miglia di Indianapolis... ma ci sta lavorando.



## La Tripla Corona Formula Dla LIUT

Analogamente, anche in LIUT esiste la tripla corona che consiste nel vincere il Gran Premio di Monaco o il Campionato del Mondo di Formula Dla LIUT, la 24 ore di Le Mans e la 500 Miglia di Indianapolis

Albo d'oro Tripla Corona				
	Gran Premio di Monaco	Campionato del Mondo	500 Miglia di Indianapolis	24 Ore di Le Mans
Mr. Magoo		2013		
Randy Savage		2014 - 2018		
Giovanni Giustini	2017	2015		
Billy Badguy*		2016		
Sergio Senna		2017		
JD Toretto	2017	2019		
Nanashi Doe			2019	
Joaquín Asado				2019
Memanka Lufrenu	2019			
Miki Nerkionen	2019			

\*pilota deceduto