



Evento Speciale
500 Miglia di Indianapolis
18/06/2019



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 — 18/06/2019

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 2019 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 Soft** 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.
- 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 iniziale 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.
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 3 Punti Benzina (PZ)

Sosta lunga: il pilota recupera 5 Punti Benzina (PZ)

BANDIERE GIALLE

Al termine del turno in cui viene eliminata una vettura o viene posizionata la decima casella pericolosa, 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**



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 D1a 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 D1a LIUT, la 24 ore di Le Mans e la 500 Miglia di Indianapolis

Albergo Triple Crown				
	Gran Premio di Mo-	Campionato del	500 Miglia di India-	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			

*pilota deceduto