

BONUS ABILITÀ

Regolamento particolare 2025

**

Premessa - PRIORITÀ ALLA SICUREZZA

Si ricorda che “La Brescia-Napoli” è una manifestazione non competitiva.

Anche se è prevista una classifica finale e si affrontano alcune prove sul percorso, l'evento ha un carattere puramente storico-culturale che lo rende un viaggio e non una gara.

Il caposaldo rimane sempre la sicurezza di ogni partecipante.

Alla luce di ciò, si evidenzia che:

1. La Prova non è obbligatoria.
Ogni squadra è libera di decidere se partecipare o meno alla Prova, diversamente non incorrerà in alcuna penalità, rinuncerà semplicemente all'eventuale Bonus che potrebbe ottenere;
2. La Prova non è cronometrata: non verranno rilevati tempi.
3. L'Organizzazione si riserva in modo insindacabile di annullare la Prova in caso di situazioni imprevedibili che potrebbero mettere a rischio l'incolumità dei motociclisti.

**

La Prova avrà luogo **Mercoledì 24 Settembre a Brescia nel Parcheggio Italia di viale Italia**, prima della serata inaugurale, **indicativamente tra le h 14:00 e le h 17:00.**

Prima della prova la squadra deve recarsi allo stallo di sosta assegnato dove avverrà la bollatura da parte dei Commissari e la registrazione di piloti e motociclisti che si cimenteranno nella Prova.

NB: Per le squadre che non dovessero partecipare alla Prova la bollatura avverrà tra le 17:00 e le 18:00. Terminata la prova la squadra dovrà riportare le motociclette nello stallo di sosta assegnato, dove è avvenuta la bollatura.

1. PUNTEGGI

Alle prime sei squadre della particolare Classifica di Abilità, che avranno superato la Prova realizzando il miglior risultato incorrendo in meno errori, verrà attribuita una batteria di punti che sarà portata in dote alla partenza de “La Brescia-Napoli”.

I punteggi attribuiti sono i seguenti:

+ 1500	punti alla prima squadra
+ 1250	punti alla seconda squadra
+ 1000	punti alla terza squadra
+ 750	punti alla quarta squadra
+ 500	punti alla quinta squadra
+ 250	punti alla sesta squadra

1.1

Ogni squadra partecipante affronta la prova con un tesoretto pari a “2500 LIRE”.

La determinazione della classifica avviene con l'attribuzione di sole penalità durante la Prova, che andranno pertanto a togliere “LIRE” dal bagaglio iniziale.

Ogni squadra affronta la prova con l'obiettivo di difendere il proprio tesoretto, al fine di avere la miglior performance e quindi il miglior piazzamento nella Classifica di Abilità.

1.2

In caso di ex equo, ovvero a parità di “LIRE” alla fine della Prova, interverranno i seguenti parametri con il seguente ordine di rilevanza:

- + 100 LIRE alla squadra che ha partecipato alla Prova con le moto la cui somma delle cilindrata risulta essere la più alta;

- + 100 LIRE alla squadra che ha partecipato alla Prova con le moto la cui somma delle età risulta essere la più alta;
- + 100 LIRE alla squadra che ha partecipato alla Prova con i piloti la cui somma delle età risulta essere la più giovane.

2. REGOLE GENERALI

2.1

L'ordine di partecipazione sarà stabilito per estrazione: l'estrazione avrà luogo durante la riunione pre-partenza di Venerdì 12 Settembre; quest'occasione sarà il termine ultimo per comunicare l'intenzione di partecipare alla Prova ai Commissari, in modo da assegnare ad ogni squadra l'orario corretto e quindi un ordine di partenza della Prova definito.

L'estrazione assegna un numero ad ogni squadra: tale numero / ordine numerico coinciderà sia con la bollatura, sia con l'ordine di partecipazione alla Prova Abilità, sia con l'ordine di partecipazione alla Sfilata.

È possibile chiedere e concordare con un'altra squadra lo scambio dei numeri di assegnazione e quindi l'ordine di partenza della Prova di Abilità e della Sfilata.

Tale scambio dovrà essere comunicato all'Organizzazione entro e non oltre Venerdì 19 Settembre.

Rigorosamente all'orario prestabilito ed assegnato, le squadre che effettueranno la Prova di Abilità si dovranno presentare al Parcheggio Italia di viale Italia.

L'arrivo fuori tempo sul posto della Prova determinerà l'impossibilità a poterla svolgere.

2.2

Ogni squadra può partecipare alla Prova con 2 piloti e 2 motociclette: è possibile scegliere liberamente le motociclette e i piloti del proprio team, anche spaiati, i quali affronteranno la Prova uno di seguito all'altro e i cui errori saranno sommati.

Non è possibile partecipare alla prova con un solo pilota.

Motociclette e piloti potrebbero definire eventuali spareggi (vedi punto 1.1)

La scelta in merito potrà essere comunicata anche al momento della Prova.

Si evidenzia che se una squadra dovesse sostituire pilota e/o motocicletta tra la Prova e la partenza della manifestazione (il mattino seguente) perderebbe l'eventuale Bonus ottenuto alla Prova con quel pilota e/o motocicletta.

Al fine di evitare situazioni di pericolo, i piloti che partecipano alla prova devono seguire le indicazioni dello staff preposto per ogni ostacolo, e non entrare in un'area se non autorizzati.

Svolgimento della Prova nel caso della squadra da 3, 2 o 1 motociclista:

- Squadra da 3: due piloti affrontano la Prova in sella e il terzo compagno di squadra assiste entrambi (vedi punto 3. Giochi e regole specifiche);
- Squadra da 2: il pilota scelto per la Prova affronta il percorso due volte, il compagno lo assiste; in alternativa possono darsi il cambio;
- Squadra da 1: il pilota affronta il percorso della Prova due volte, avendo cura di portare alla Prova una persona a sua scelta che lo assista.

2.3

I piloti potranno effettuare la Prova solo indossando un casco protettivo omologato.

2.4

Non si possono appoggiare i piedi a terra durante la prova, ne consegue l'attribuzione della penalità massima per il "gioco" nel quale avviene l'appoggio, anche di un solo piede.

2.5

Non si può spegnere la moto, ne consegue la fine prova per il pilota e l'attribuzione delle penalità massime per gli ostacoli non affrontati nella parte residuale del percorso.

2.6

È possibile evitare uno o più "giochi" a propria discrezione: ne consegue l'attribuzione della penalità massima prevista per il gioco che non è stato affrontato.

2.7

Ogni "gioco" o ostacolo può essere affrontato da ogni pilota una sola volta, con **un solo tentativo**. Non si può tornare indietro e ripetere un gioco.

3. GIOCHI E REGOLE SPECIFICHE

L'intero percorso abilità misura in larghezza 4 metri e in lunghezza 90 metri.

- PARTENZA A SPINTA (DI UN COMPAGNO)

La Spinta è ad opera esclusiva di un compagno di squadra, il pilota è già in sella. Si ha disposizione un solo tentativo per accendere la motocicletta in un tratto di 20 metri.

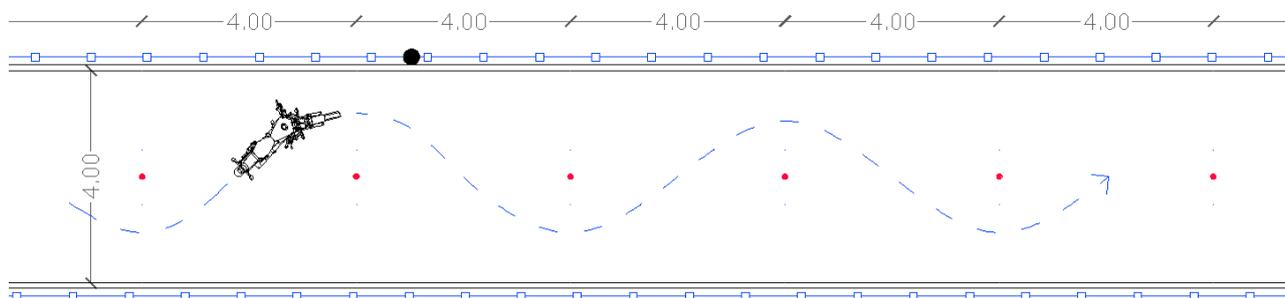
Nel caso in cui la motocicletta non partisse al primo tentativo è prevista penalità; è poi possibile avviare l'accensione normalmente per affrontare il resto della prova.

Penalità gioco: -100 lire / pilota

- SLALOM

Lo Slalom consiste in un tratto di circa 20 metri lungo il quale sono disposti 5 birilli distanti 4 m l'uno dall'altro. Per ogni birillo abbattuto corrisponde una penalità.

Penalità gioco: -20 lire / birillo / pilota

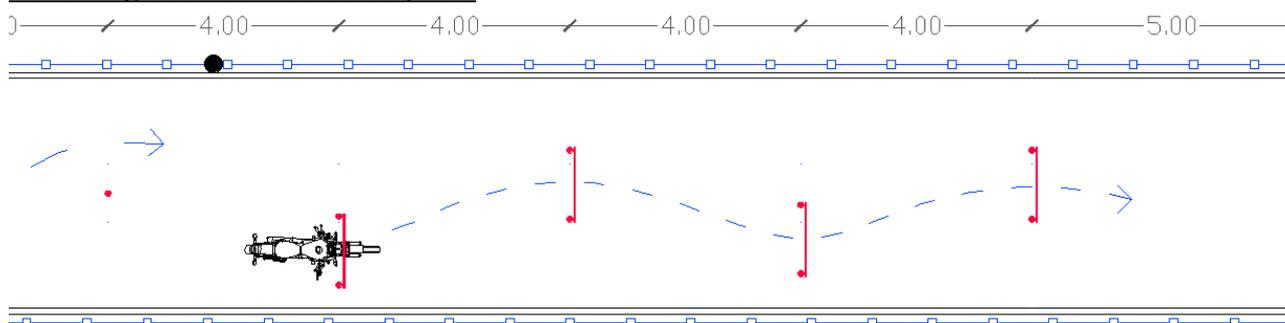


- PASSA SOTTO

Il Passa Sotto è un quadruplo ostacolo posto al termine del Corridoio e composto da 4 portali sfalsati sotto i quali ogni pilota deve passare senza far cadere l'asta orizzontale: ogni portale è largo circa 120 cm e alto circa 140 cm; i portali sono disposti a 4 metri uno dall'altro, sfalsati in prossimità del baricentro di circa 1 m. Se il pilota passasse accanto ad uno dei portali evitando di passarci sotto conta come se l'asta fosse caduta (penalità).

Distanza dal gioco precedente: 4 m

Penalità gioco: -50 lire / asta / pilota



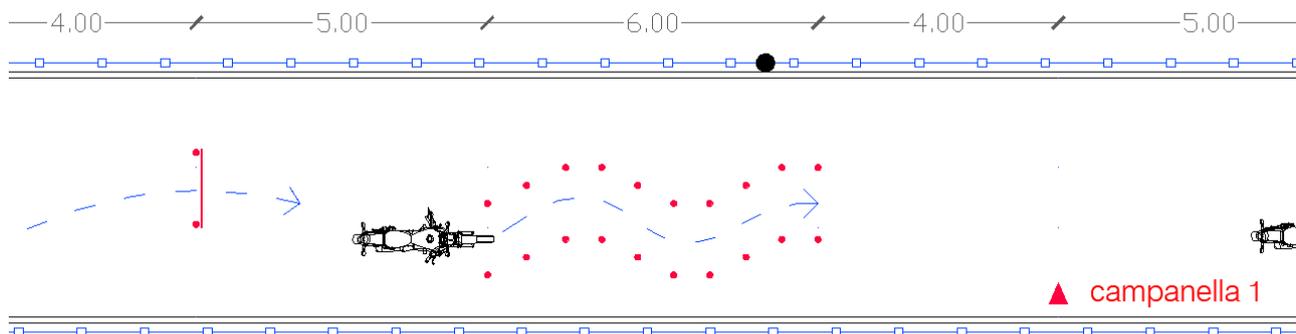
- CORRIDOIO STRETTO A "S"

Il Corridoio Stretto a "S" è un tratto serpeggiante delimitato da 20 birilli posti a circa 50 cm l'uno dall'altro, per una lunghezza totale di circa 6 m e una larghezza di 2,5 m. Il Corridoio è largo circa 110 cm. Il pilota deve percorrere il Corridoio a bassa velocità e senza abbattere birilli.

Ogni birillo abbattuto comporta penalità.

Distanza dal gioco precedente: 5 m

Penalità gioco: -20 lire / birillo / pilota



- BANDIERINA

La Bandierina è infilata in un supporto in posizione A: va prelevata e spostata infilandola in un analogo supporto in posizione B; i supporti A e B sono distanti 5 metri uno dall'altro.

Distanza dal gioco precedente: 5 m

Penalità gioco: -100 lire / pilota

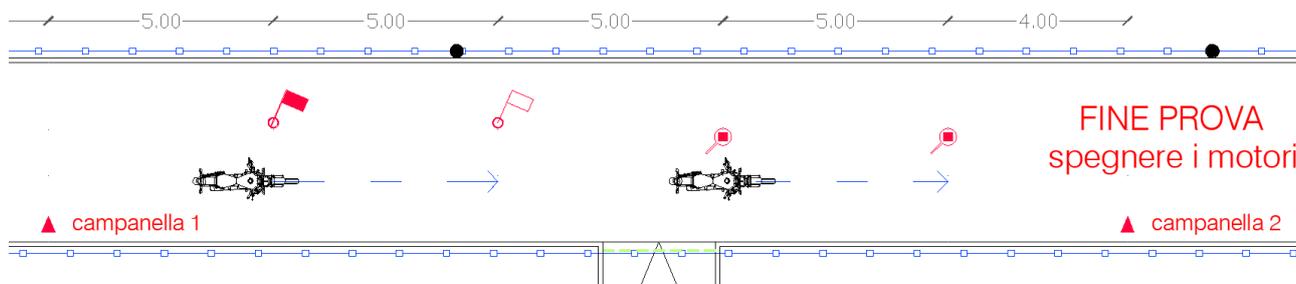
- PADELLINO

Il Padellino è un elemento che il pilota dovrà spostare dal un primo piedistallo ad un secondo posto a 5 metri di distanza: all'interno del padellino vi sarà una pallina, l'obiettivo per non incorrere in penalità è non far cadere né la pallina né il padellino.

Non si può toccare la pallina con la mano, il padellino va impugnato solamente dal manico.

Distanza dal gioco precedente: 5 m

Penalità gioco: -150 lire / pilota



- CAMPANELLE

La Campanella è posizionata in due punti: alla fine del Corridoio a S e in corrispondenza del punto di uscita del percorso e il pilota deve "suonarla" alzando una mano per non avere penalità. Ha a disposizione un solo tentativo, non può tornare indietro.

Distanza dal gioco precedente: 4 m

Penalità gioco: -100 lire / campanella / pilota

PLANIMETRIA GENERALE DELLA PROVA

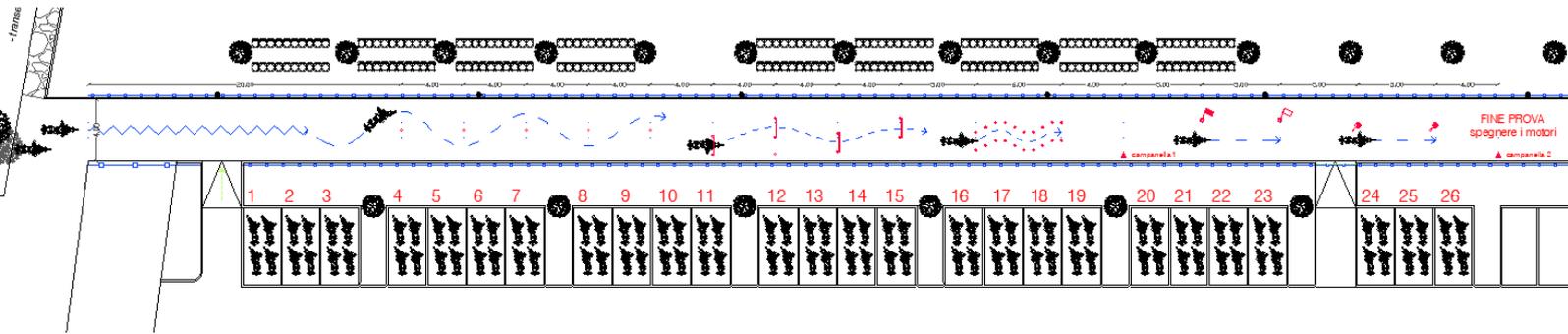


TABELLA PUNTEGGI PROVA [PENALITÀ]

PILOTA 1				
Giochi	penalità ostacolo	ostacoli abbattuti o errori	penalità MAX del gioco	
PARTENZA A SPINTA	-100	1	-100	
SLALOM	-20	5	-100	max 5
PASSA SOTTO	-50	4	-200	max 4
CORRIDOIO STRETTO "S"	-20	20	-400	max 20
CAMPANELLA INTERMEDIA	-100	1	-100	1 oppure 0
BANDIERINA	-100	1	-100	
PADELLINO	-150	1	-150	
CAMPANELLA FINALE	-100	1	-100	
TOTALE PARZIALE _ PILOTA 1			-1250	
EVENTUALE PENALITÀ MASSIMA				
PILOTA 2				
Giochi	penalità ostacolo	ostacoli abbattuti	penalità MAX del gioco	
PARTENZA A SPINTA	-100		-100	1 oppure 0
SLALOM	-20		-100	max 5
PASSA SOTTO	-50		-200	max 4
CORRIDOIO STRETTO "S"	-20		-400	max 20
CAMPANELLA INTERMEDIA	-100		-100	1 oppure 0
BANDIERINA	-100		-100	
PADELLINO	-150		-150	
CAMPANELLA FINALE	-100		-100	
TOTALE PARZIALE _ PILOTA 2			0	
EVENTUALE PENALITÀ MASSIMA				

TABELLA RILEVAZIONE [FACSIMILE]

PILOTA 1									
Giochi	PENALITÀ SINGOLE per ogni ostacolo	NR OSTACOLI per ogni gioco	OSTACOLI abbattuti ERRORI commessi	PENALITÀ MAX del gioco		APPOGGIO PIEDE gioco invalidato	MOTO SPENTA fine prova e penalità max giochi successivi	LIRE perdute	
PARTENZA A SPINTA	-100			-100	1 oppure 0			
SLALOM	-20	5		-100	max 5	1 oppure 0	1 oppure 0 se 1 cella precedente = compilare tutti 1	
PASSA SOTTO	-50	4		-200	max 4			
CORRIDOIO STRETTO "S"	-20	20		-400	max 20			
CAMPANELLA INTERMEDIA	-100	1		-100	1 oppure 0			
BANDIERINA	-100	1		-100				
PADELLINO	-150	1		-150				
CAMPANELLA FINALE	-100	1		-100				
PARZIALE PILOTA 1 Lire rimaste				-1250				
PILOTA 2									
Giochi	PENALITÀ SINGOLE per ogni ostacolo	NR OSTACOLI per ogni gioco	OSTACOLI abbattuti ERRORI commessi	PENALITÀ MAX del gioco		APPOGGIO PIEDE gioco invalidato	MOTO SPENTA fine prova e penalità max giochi successivi	LIRE perdute	
PARTENZA A SPINTA	-100			-100	1 oppure 0			
SLALOM	-20	5		-100	max 5	1 oppure 0	1 oppure 0 se 1 cella precedente = compilare tutti 1	
PASSA SOTTO	-50	4		-200	max 4			
CORRIDOIO STRETTO "S"	-20	20		-400	max 20			
CAMPANELLA INTERMEDIA	-100	1		-100	1 oppure 0			
BANDIERINA	-100	1		-100				
PADELLINO	-150	1		-150				
CAMPANELLA FINALE	-100	1		-100				
PARZIALE PILOTA 2 Lire rimaste				-1250				
TOTALE FINALE Lire rimaste				-2500				