

# BONUS ABILITÀ

## Regolamento particolare 2026

\*\*

### 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 **Venerdì 25 Settembre a LIVORNO in Piazza della Repubblica**, dopo il C.O. di arrivo della seconda tappa e prima dell'imbarco, **indicativamente tra le h 16:00 e le h 18:00.**

Prima della prova (al momento del C.O.) la squadra dovrà comunicare ai Commissari la propria candidatura alla Prova, nonché la scelta di piloti e motociclisti che vi si cimenteranno.

L'ordine di partecipazione alla Prova sarà casuale, ovvero seguirà l'ordine di registrazione.

### 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 in base all'ordine di candidatura ricevuto dai Commissari il giorno della Prova, al C.O.

### 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 10 metri e in lunghezza circa 100 metri.

#### - 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

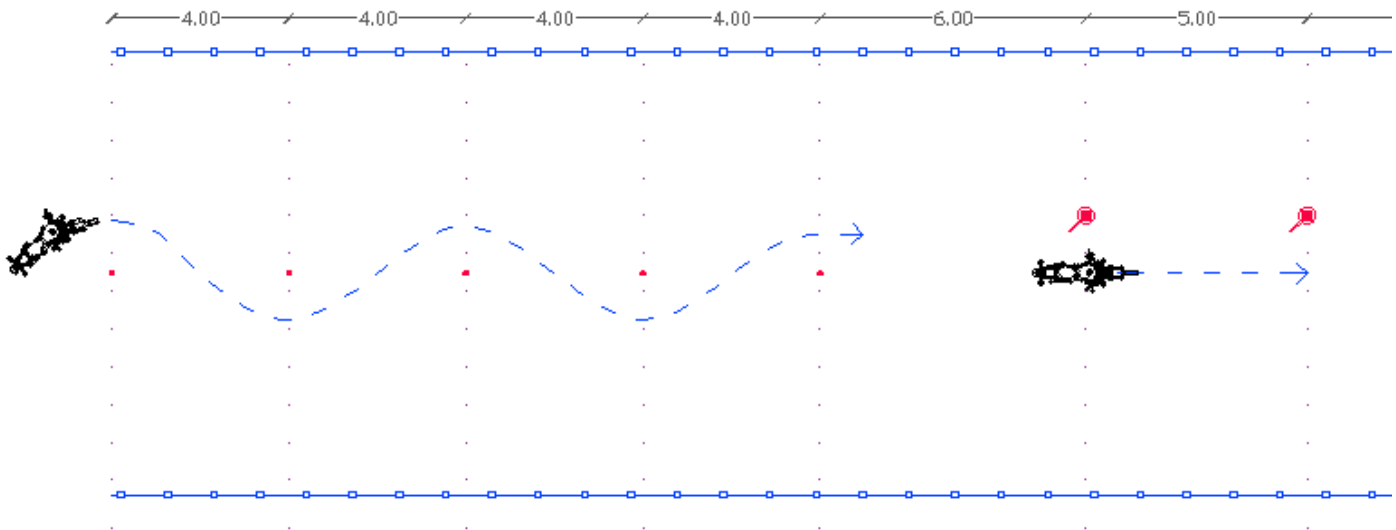
#### - PADELLINO

Il Padellino è un elemento che il pilota dovrà spostare dal un primo piedistallo ad un secondo 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: 6 m

Penalità gioco: -150 lire / pilota

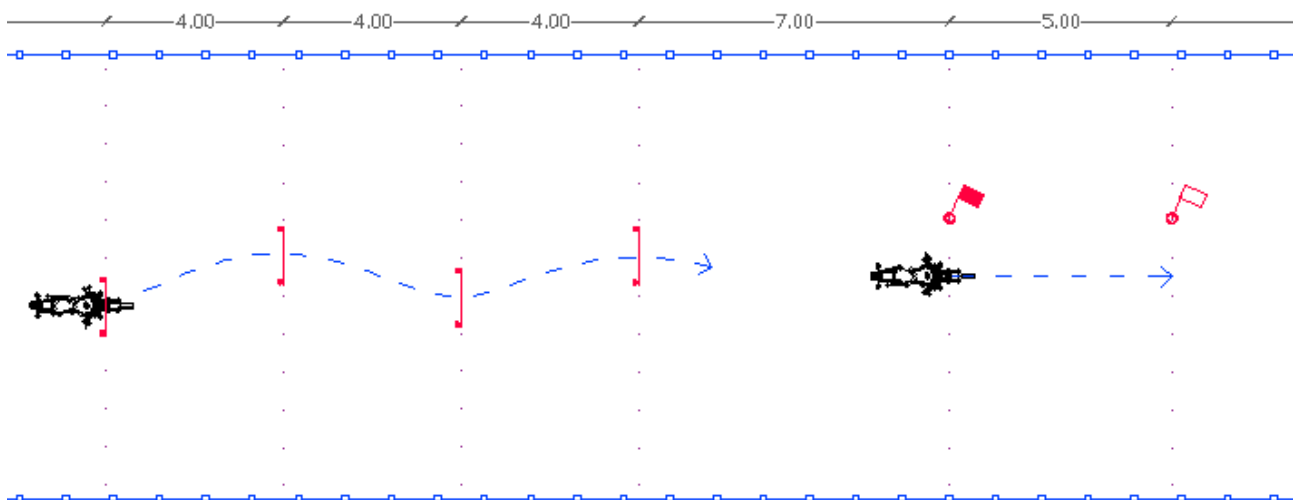


#### - PASSA SOTTO

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: 6 m

Penalità gioco: -50 lire / asta / 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: 7 m

Penalità gioco: -150 lire / pilota

- OTTO

Il 'percorso a 8' è una manovra a bassa velocità consiste nel guidare la moto descrivendo la forma del numero otto attorno a due birilli principali, posizionati a 8 metri uno dell'altro. Il pilota deve girare attorno a ciascun birillo alternativamente (prima a destra, poi a sinistra o viceversa), senza toccarli e senza toccare gli altri birilli (nr 18) che perimetrano il 'percorso a 8'.

Il raggio interno delle pance dell'8 misura 3,5 m.

Distanza dal gioco precedente: 7 m

Penalità gioco: -20 lire / birillo / pilota

- CAMPANELLA

La Campanella è posizionata alla fine dell'Otto 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: 8 m

Penalità gioco: -100 lire / campanella / pilota

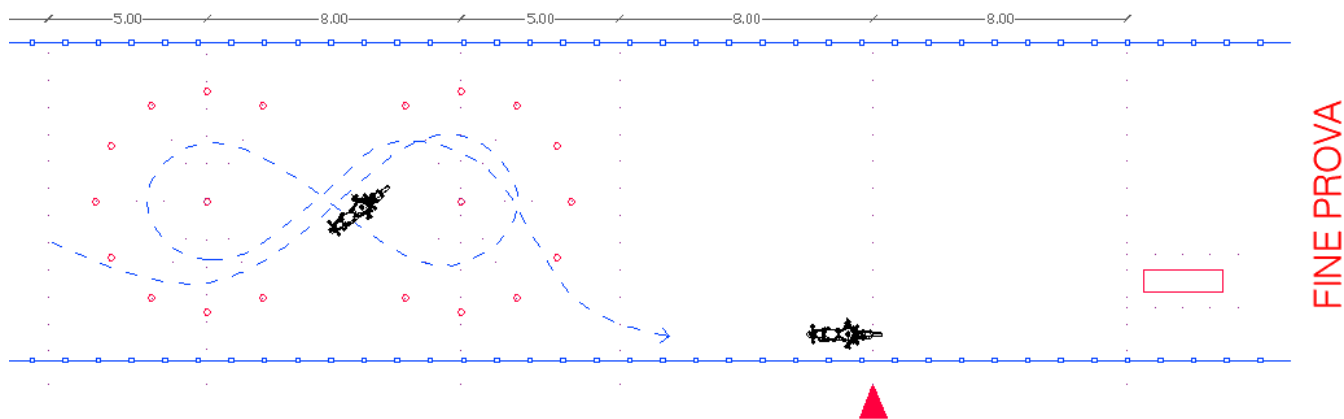
- PARCHEGGIO IMPOSSIBILE

Il Parcheggio Impossibile è posizionato alla fine della Prova. Il pilota dovrà frenare e fermare la motocicletta esattamente nel riquadro che delimita il parcheggio: la valutazione verrà data al primo appoggio del piede.

Distanza dal gioco precedente: 8 m

Dimensione parcheggio: 70 x 200 cm

Penalità gioco: -150 lire / campanella / pilota



## TABELLA PUNTEGGI PROVA [ PENALITÀ ]

PILOTA 1				
Giochi	penalità ostacolo	ostacoli abbattuti o errori	penalità MAX del gioco	
SLALOM	-20	5	-100	max 5
PADELLINO	-150	1	-150	
PASSA SOTTO	-50	4	-200	max 4
BANDIERINA	-150	1	-150	max 20
OTTO	-20	20	-400	
CAMPANELLA	-100	1	-100	
PARCHEGGIO IMPOSSIBILE	-150	1	-150	
<b>TOTALE PARZIALE _ PILOTA 2 EVENTUALE PENALITÀ MASSIMA</b>			<b>-1250</b>	
PILOTA 2				
Giochi	penalità ostacolo	ostacoli abbattuti	penalità MAX del gioco	
SLALOM	-20		-100	max 5
PADELLINO	-150		-150	
PASSA SOTTO	-50		-200	max 4
BANDIERINA	-150		-150	
OTTO	-20		-400	max 20
CAMPANELLA	-100		-100	
PARCHEGGIO IMPOSSIBILE	-150		-150	
<b>TOTALE PARZIALE _ PILOTA 2 EVENTUALE PENALITÀ MASSIMA</b>			<b>0</b>	