



GIOCHI IN VESPA

REGOLAMENTO 2022

Premessa

Con la rivalutazione dello Sport in Vespa anche la Gimkana negli ultimi anni ha subito una evoluzione ed è diventata sempre più specifica e selettiva. Per questo la Direzione Sportiva presenta con questo regolamento una specialità che vuole essere una via di mezzo tra la Gimkana per specialisti e un semplice gioco con la Vespa.

L'intento è quello di far intraprendere la specialità a tutti, con qualsiasi Vespa, senza bisogno di Vespa preparate, pneumatici speciali o sospensioni specifiche e dove l'abilità nel risolvere i giochi proposti senza commettere errori sarà predominante rispetto alla velocità.

Art. 1 - Definizione

Manifestazioni di abilità vespistica allestite in appositi spazi delimitati.

Art. 2 - Partecipazione

La partecipazione è aperta a conduttori tesserati ad un Vespa Club regolarmente affiliato al Vespa Club d'Italia per l'anno in corso, di età minima 10 anni (per i minori è richiesto il consenso scritto dei genitori). I conduttori dovranno essere tesserati anche all'Ente di promozione sportiva MOTOASI.

Art. 3 - Iscrizioni

Le iscrizioni potranno essere effettuate anche il giorno stesso della manifestazione o comunicate precedentemente al Club Organizzatore. Le composizioni delle squadre dovranno essere esposte prima dell'inizio della manifestazione. Si possono iscrivere più squadre dello stesso Vespa Club, ogni pilota potrà partecipare in una sola squadra.



Art. 4 - Categorie

- A) Vespa Telaio Small
- B) Vespa Telaio Large
- C) Under 18
- D) Femminile
- E) Squadre di Vespa Club

NOTA: nel caso le categorie nelle singole manifestazioni non arrivino a tre partecipanti essi saranno accorpate come premiazione alla categoria superiore ma prenderanno i punti nella loro categoria. Nel caso le categorie non arrivino a fine Campionato a tre classificati non verranno assegnati i Titoli previsti.

Tutte le vespa non possono essere modificate nell'ingombro minimo. Non è consentito l'utilizzo di copertoni con chiodi o bulloni. È possibile effettuare la prova per più piloti con la stessa Vespa. È lasciata piena responsabilità ai proprietari dei ciclomotori e dei motocicli circa le caratteristiche e le conformità alla circolazione rispetto al codice della strada.

Art. 5 - Percorso

Il tracciato dovrà avere preferibilmente un tempo di percorrenza fra i 50 e i 90 secondi ed una larghezza anche nelle curve che permetta la percorrenza con Vespa GTS 300 e similari. Il tracciato dovrà essere delimitato da birilli e da una linea continua tra di essi, inoltre deve essere disegnato in modo da non consentire medie superiori a 30 km orari. Il tracciato può essere anche doppio con partenze a due contrapposte o parallele non intersecanti. Il percorso potrà essere su fondo asfaltato, lastricato o sterrato. L'intero percorso deve essere delimitato con transenne rigide che devono essere posizionate ad almeno 4 metri dal tracciato.

Art. 6 - Caratteristiche degli ostacoli

Gli ostacoli presenti sul percorso possono essere i seguenti:

- Curve a vario raggio, cerchi, "otto"
- Slalom
- Minimo 5 giochi di abilità di vario genere (come da allegato finale del presente regolamento)

**Art. 7 - Penalizzazioni**

- per ogni birillo abbattuto 5 secondi di penalità
- per ogni piede a terra 5 secondi di penalità
- per altri appoggi sul percorso (spalle o mani) 5 secondi di penalità
- errata esecuzione di un gioco 5 secondi di penalità
- la fuoriuscita dal percorso con una sola ruota non comporta nessuna penalità.
- la fuoriuscita dal percorso con entrambe le ruote non comporta squalifica se il pilota rientra nello stesso punto della fuoriuscita, eventuali birilli abbattuti o piedi a terra accumulati durante la fuoriuscita o il rientro saranno conteggiati come penalità. Lo stesso vale per il salto involontario di un ostacolo, in entrambi i casi il pilota non deve aver oltrepassato la linea di fine percorso.
- non comporta squalifica lo spegnimento del motore o la caduta, eventuali birilli abbattuti o piedi a terra accumulati saranno conteggiati come penalità.

Art. 8 - Abbigliamento

È obbligatorio l'uso del casco omologato, ed è vivamente consigliato un abbigliamento consono all'attività ad insindacabile giudizio dell'organizzatore.

Art. 9 - Svolgimento

La manifestazione si svolge in una o due manche. L'ordine di partenza della prima manche sarà stabilito per sorteggio. L'ordine di partenza della seconda manche è dato dall'ordine inverso della classifica della prima manche. È consentito effettuare dei giri di ricognizione a piedi del percorso sia prima della prima manche sia prima della seconda. Il direttore di manifestazione effettuerà, prima dell'inizio della manifestazione, un briefing, ed a discrezione un giro di ricognizione a piedi per tutti i partecipanti, durante il quale spiegherà la natura degli ostacoli, le caratteristiche di svolgimento della manifestazione e le penalità previste.

Art. 10 - Classifiche

Per la classifica finale se disputata in due manche si terrà conto della migliore per ogni concorrente comprese le penalità. Per le squadre la classifica sarà data dalla somma dei migliori tempi di manche dei componenti la squadra.

Le classifiche dovranno essere esposte almeno 15 minuti prima della premiazione per consentire eventuali reclami.



Art.11 - Premiazioni

Le premiazioni delle singole manifestazioni sono lasciate a discrezione dei Vespa Club organizzatori, con la raccomandazione di premiare almeno i primi tre piloti di ogni categoria.

Art. 12 - Norme generali

Nel caso di svolgimento della manifestazione su fondo sterrato, è possibile, a discrezione degli organizzatori e per una maggiore spettacolarità, permettere l'appoggio dei piedi a terra senza incorrere in penalità.



ALLEGATO GIOCHI

Il presente allegato serve come prospetto/idea per giochi da inserire nel percorso delle manifestazioni "Giochi in Vespa" per sviluppare la fantasia degli organizzatori.

- 1) Una bottiglia di plastica tagliata a metà da portare da un palo ad un altro ad almeno 4 metri più avanti.
- 2) Prendere una bottiglietta d'acqua da 500 ml piena da un tavolo e lasciarla su un altro tavolo a minimo 4 metri di distanza che non deve cadere dal tavolo.
- 3) Cancellotto sul percorso da aprire con tre chiavi .
- 4) Fare goal con pallone in una porta a distanza di 5 metri.
- 5) Fermarsi a fare un canestro con pallone.
- 6) Manico di scopa da far passare da un pannello forato e da inserire in un barattolo.
- 7) Prendere un bicchiere d'acqua e portarlo a 4 metri di distanza senza versare acqua.
- 8) Ruota con braccio da spingere con la Vespa e far girare a 360 gradi ed inserire tra due asticelle.
- 9) Togliere e rimettere la ruota anteriore.
- 10) Spegnerla la Vespa e spingerla per 10 metri.
- 11) Prendere da una sedia 5 tappi di sughero e portarli 4 metri più avanti.
- 12) Cercare di tirare un anello su un gancio a 3 metri di distanza.
- 13) Tirare una palla da tennis in un secchio a tre metri di distanza.
- 14) Tirare una palla cercando di abbattere 9 birilli tipo bowling,
- 15) Tirare tre freccette e piantarle nel bersaglio.
- 16) Fare il percorso con un passeggero che fa i giochi.
- 17) Scendere dalla Vespa metterla sul cavalletto e portare a piedi qualcosa a 5 metri di distanza.
- 18) Mettere una catenella da sganciare per passare con la Vespa e da riagganciare.
- 19) Scendere dalla Vespa e salire su una scala per suonare una campanella o toccare qualcosa di appeso.
- 20) Riempire da un secchio una bottiglietta d'acqua.