



REGOLAMENTO VESPIGLIA 2020

Premessa

Il gioco della VespiGlia non è altro che un tributo in chiave vespistica della celebre Sartiglia, con le seguenti differenze:

I giocatori cavalcano una Vespa e non un cavallo.

Al posto della classica stella vi sarà una ruota dentata.

Le discese vengono effettuate con due persone su ogni Vespa, una guida mentre l'altra cerca di prendere la ruota dentata.

Possono iscriversi per partecipare alla corsa alla stella **solo i tesserati Vespa Club Italia**. Le iscrizioni inizieranno il 1° Febbraio 2020 verranno chiuse il giorno 21 Febbraio 2020 e dovranno essere inoltrate al Vespa Club Cagliari o in sede o via mail all'indirizzo cagliari@vespaclubitalia.com

Lo stesso iscritto può fare un numero massimo di due discese a patto che se nella prima è stoccatore nella seconda sarà guidatore.

L'organizzazione può in qualsiasi momento interrompere la corsa per motivi dovuti a maltempo o di sicurezza in genere.

Edizione 2020 in Cagliari nella via Azuni, domenica 1 Marzo 2020 orario presentazione partecipanti 9:30

Gli equipaggi

Per equipaggio si intende una vespa con conducente e passeggero con spada e drappo coi colori del proprio quartiere.

La discesa si deve fare in due e sarà il passeggero ad avere la spada. È obbligatorio indossare in maniera corretta il casco e per nessun motivo tenere una condotta di guida non rispettosa del codice della strada e del buon senso.

I 40 equipaggi (al massimo 48) iscritti verranno accorpati in 4 gruppi da 10/12 che rappresenteranno i 4 quartieri, rigorosamente a tema della manifestazione.

Il Tema (variante 2020)

TEMA DELLA TREDICESIMA EDIZIONE: CAGLIARI 100 ANNI DI CALCIO, MITI, TRADIZIONI E FANTASIA

Le stelle

Verranno posizionate sul tracciato due stelle a circa 20 metri l'una dall'altra;

Regolamento

a) Tutti i partecipanti, compresi Su Componitori e Su Segundu, **dovranno avere il volto celato da maschera (salvo il caso che il costume non lo permetta), dal casco e da un drappo coi colori del Gremio**. Per rendere la cosa più suggestiva nessuno dei partecipanti si può togliere maschera e casco fino alla fine della propria gara.

b) Gli equipaggi possono avere due Vespe, in questo modo se l'equipaggio scende due volte (vedi punto 5 "svolgimento") lo fa con una Vespa diversa.

c) È fatto obbligo agli equipaggi effettuare la "discesa" a una velocità non inferiore ai 25 km/h, almeno in terza marcia, pena squalifica, in quanto sarebbe fin troppo semplice centrare il bersaglio a basse velocità. Verrà cronometrato il passaggio tra le due stelle da parte di un cronometrista presente nella Giuria d'Onore.

d) Chi riesce a prendere una o entrambe le stelle, torna indietro per riconsegnarla/e all'organizzazione che, appuntata una spilla al petto del partecipante, posiziona la ruota dentata al suo posto.

In ogni caso, una volta effettuata la discesa, l'equipaggio dovrà rendere la spada al proprio Capocorsa che, attendendo nell'area "VespiGlianti", sceglierà il partecipante successivo.



e) La manifestazione potrà avere la durata massima di due ore, o quanto è necessario per effettuare tutte le discese decise dai Capicorsa ed eventuale spareggio si chiuderà con una sfilata finale di tutti gli equipaggi.

I Gremi

Castello:

I Nobili, nel quartiere di Castello risiedevano le famiglie nobili della Città (COLORE ROSSO) con CAPOCORSA ANDREA PICCIAU (Vespa Club Cagliari);

Marina:

Gremio dei Pescatori, rappresenta il quartiere della Marina, (la parte del porto della Città) dove vivevano le famiglie dei pescatori (COLORE AZZURRO MARE) con CAPOCORSA Carlo Coni (Vespa Club Cagliari);

Stampace:

Gremio degli Artigiani, in questo quartiere vi erano le botteghe e abitazioni degli Artigiani, che ancora oggi sono presenti, (COLORE GIALLO) con CAPOCORSA Alessandro Cadau (Vespa Club Macomer). Questo Gremio è prevalentemente destinato ai soci provenienti dagli altri club della Sardegna, per i quali sono previsti 3 equipaggi a club (salvo deroghe da parte del Capocorsa), in caso di esubero, gli equipaggi ospiti verranno indirizzati verso altri Gremi;

Villanova:

Gremio dei Contadini, in quanto il quartiere era la parte della Città rivolta verso le campagne ed era abitata da contadini e dalle loro famiglie (COLORE VERDE) con CAPOCORSA Gianluigi Cannas (Vespa Club Cagliari);

Compiti dei Capicorsa:

Come nella Sartiglia è il Capocorsa a scegliere i Vespiglianti, quindi forma la squadra del proprio Gremio, ai componenti consegna simbolicamente il drappo e la calamita col numero identificativo di discesa, durante la manifestazione, prepara il proprio partecipante alla discesa. Consegna la spada e la ritira a fine corsa per il Vespiglianti successivo.

Velocità minima

le vespe dovranno tenere una velocità minima. Un cronometrista nella Giuria d'Onore calcolerà il tempo che l'equipaggio impiega a percorrere lo spazio tra la prima e la seconda stella (circa 20 metri) tempo minimo stimato a 24 km/ora 3 secondi, oltre tale tempo la discesa sarà ritenuta non valida. In caso di velocità inferiore la discesa non si può ripetere e le eventuali stelle prese non danno punteggio né premi.

Potra altresì essere punito con gogna goliardica!!

Svolgimento del Gioco

- 1- Come nella Sartiglia di Oristano saranno presenti "Su Componitori" e "Su Segundu" che viaggeranno sulla stessa Vespa.
- 2- I membri del Consiglio Direttivo del Vespa Club Cagliari eleggeranno Su Componitori che, a sua volta, nominerà prima Su Segundu (i due saranno riconoscibili per via dei colori della maschera rispettivamente dorata e argentata) e i quattro Capicorsa, ciascuno dei quali porterà la maschera con l'effigie del proprio Gremio.
- 3- Queste due figure avranno divieto di scendere dalla Vespa per tutta la durata della giostra e saranno i primi ad effettuare la discesa alla conquista della ruota dentata, dapprima Su Componitori, in seconda battuta Su Segundu.
- 4- Per il resto della giostra Su Segundu guiderà la Vespa, e Su Componitori avrà il compito di consegnare le Spade ai Capicorsa scelti per la discesa.
- 5- Ciascun Capocorsa dovrà scegliere il Vespista e non l'equipaggio, in questo modo, ognuno dei due componenti dell'equipaggio ha la possibilità di correre alla ruota dentata. Non è fatto obbligo di far effettuare la discesa a tutti i Vespisti. Il giudizio su quanti saranno i partecipanti, e su chi debba fare la corsa alla stella, così come per la Sartiglia è insindacabile e ad assoluto giudizio del Capocorsa.



6- Gli equipaggi attendono il proprio turno nell'area "Vespiglianti", dalla quale osservano lo svolgimento della manifestazione. Una volta investiti dal Capocorsa, con la consegna della spada, i quattro equipaggi componenti la batteria, andranno a posizionarsi sulla linea di partenza.

7- Dalla linea di partenza, in sequenza alfabetica, (Castello, Marina, Stampace e Villanova) gli equipaggi eseguono la discesa alla stella. Chi riuscirà a centrare la Ruota Dentata (una o entrambe), dovrà quindi tornare indietro per riportare il "bottino", avrà immediatamente in premio una spilla appuntata sul petto da un membro del Consiglio Direttivo del Vespa Club Cagliari; chi prende la doppia stella avrà inoltre una targa ricordo, ritorna alla fine della pista e attende il completamento della Batteria. Una volta che i quattro equipaggi hanno finito le discese, sfileranno sotto la ruota dentata "al passo", verso l'area Vespiglianti, permettendo alla Giuria d'Onore di valutare la qualità delle maschere espresse dagli equipaggi.

Se viene preso il "filotto" (doppia stella nella stessa discesa) si ottiene il "bonus pubblico": il vespista aspetta lo spettatore estratto, il nuovo equipaggio così formato si ripone sulla linea di partenza e una volta eseguite tutte le discese si rientra nell'area Vespiglianti per riconsegnare la spada al proprio Capocorsa. L'equipaggio de Su Componitori salirà per primo per effettuare le due discese.

Coinvolgimento attivo del pubblico nel gioco

Ogni quartiere avrà un colore identificativo. Il pubblico diventerà parte integrante del gioco in quanto verranno distribuite, 50 bandierine colorate a ogni quartiere. Le bandierine saranno numerate in maniera ben visibile dal numero 1 al 50.

La squadra, per ogni filotto centrato, ha diritto a una discesa extra: verrà estratto dal pubblico un partecipante maggiorenne, che munito di casco e di "fioretto", avrà anch'esso la possibilità di dare punti alla squadra;

Considerato che ogni batteria è composta da 4 equipaggi, significa che ad ogni giro tutti e 4 i quartieri faranno la loro discesa.

Il tabellone

Il tabellone segnerà il punteggio delle squadre e dei relativi quartieri;

Punteggi:

1 stella = **1 punto** 2 stelle (filotto) = **3 punti + discesa extra** (a decisione del direttore di gara in base ai tempi) in cui l'organizzazione coinvolge una persona scelta a estrazione abbinata alla discesa dal pubblico e che partecipa come stoccatore. Le stelle colte nelle discese extra hanno lo stesso valore di quelle prese nelle altre discese e contribuiscono ad incrementare il punteggio del quartiere per cui partecipano.

Conclusione.

Conclusione a finale

Ultimate le discese, i 2 quartieri con più punti disputeranno la finalissima che si gioca al meglio delle 3 discese. Chi fa più punti in queste 3 discese vince la Vespigia.

Si potrebbe allo stesso tempo però, in accordo con i Capicorsa, disputare la finalissima tra i 2 quartieri al meglio delle discese in caso ci sia tempo a disposizione.

In caso di ex equo la finalissima si svolgerà con 3 squadre anziché 2.

Conclusione a Punteggio

L'organizzazione può, per questioni di tempo, non effettuare la finalissima assegnando la vittoria al quartiere con più stelle dopo le discese in programma. A parità di punti in classifica il titolo verrà assegnato al Gremio con più filotti, ulteriore ex equo prima stella presa.

Premi

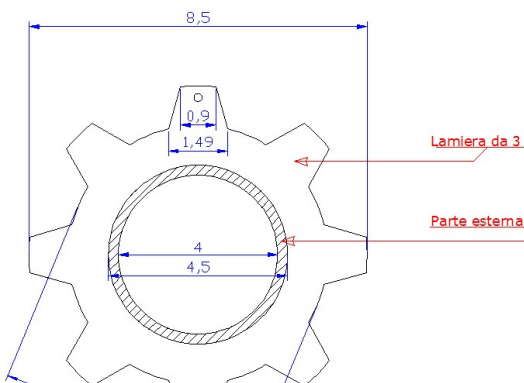
Art 11 premi:

- 1) tutti i vespisti che prenderanno parte alla manifestazione riceveranno una spilla di partecipazione
- 2) il quartiere che vince la vespigia riceverà una coppa oro
- 3) il quartiere che arriva secondo una coppa argento
- 4) il quartiere che arriva terzo una coppa bronzo

- 5) per il quartiere che arriva quarto coppa goliardica
 - 6) premio equipaggio meglio mascherato
 - 7) premio secondo equipaggio meglio mascherato
 - 8) premio terzo equipaggio meglio mascherato
- inoltre, potranno essere dati anche altri premi aggiuntivi ad esempio
- 1 Miglior equipaggio femminile;
 - 2 Miglior equipaggio junior (scelto tra gli equipaggi la cui somma delle età non supera i 50 anni);
 - 3 Premio simpatia.
- a decisione dei Capicorsa.

Specifiche Tecniche:

Spada: La spada è costituita da un tondino di alluminio \varnothing 8 (mm) lungo 1 metro e munito di un'elsa paramani.



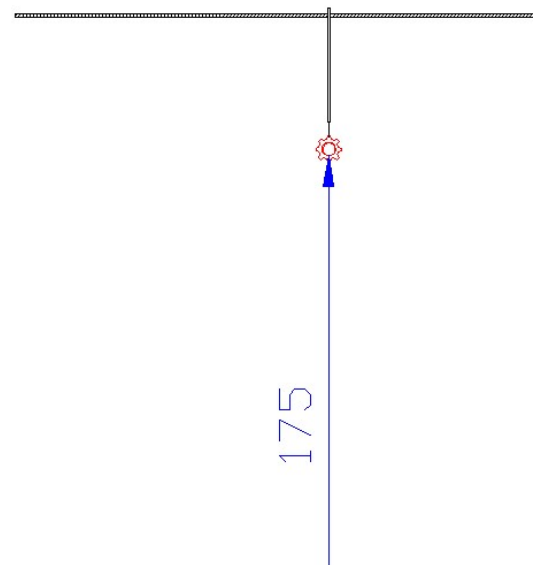
Ruota dentata: La ruota dentata avrà le dimensioni della parte esterna di un cuscinetto a sfera di \varnothing interno 4 mm e \varnothing esterno 4,5 mm. Attorno alla parte esterna verrà saldata una piattina dentata. O in lamiera o Gomma, Legno o Pvc. Un dente avrà un buco o sistema di fissaggio per poter appendere la ruota.

N.B. : Le quotature sono riportate in centimetri.

Distanze: Gli spazi previsti per lo svolgimento del gioco sono di 30 metri prima della prima ruota dentata e 10 metri dopo la seconda, possibilmente tutti in rettilineo.

La distanza della corda da terra non deve essere inferiore ai 220 cm, la distanza da terra del punto più basso del foro della ruota dentata deve essere non superiore ai 175 cm, come mostrato in figura:

N.B. : la ruota dentata deve potersi sganciare con facilità dal suo sostegno.



Questa Manifestazione è nata per uso esclusivo dei soci del Vespa Club Cagliari. Qualunque Copia, anche parziale della Vespigia, o del Regolamento è vietata senza preventiva richiesta al Vespa Club Cagliari. Il Vespa Club Cagliari perseguirà legalmente chiunque utilizzi questa manifestazione senza l'autorizzazione.