

UNIONE CICLISTICA INTERNAZIONALE

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE BMX 2007

Union Cycliste Internationale
37, Route de Chavannes
Case Postale
CH-1000 Lausanne 23
SUISSE

E-mail: box@uci.ch
Sito Internet: <http://www.uci.ch>

INDICE

Sezione	Pagina
Parte A	
i	Definizioni 3
Parte B	
Regole applicabili alle organizzazioni affiliate	
ii	Appartenenza all' UCI 4
iii	Prove di Bmx svolte sotto il controllo dell'uci 4
iv	Regole applicabili ai campionati del mondo/challenges mondiali di bmx 6
v	Regole applicabili alle gare di coppa del mondo supercross bmx 12
v	Regole applicabili ai campionati/challenge continentali di bmx 13
vii	Regole applicabili alle gare internazionali di bmx 16
viii	Impianti di gara 19
ix	Commissari ed ufficiali di gara 22
Parte C	
Regole delle competizioni	
x	Regole generali di gara 25
xi	Equipaggiamento da gara 30
xii	Penalità 34
xiii	Reclami e appelli 35
xiv	Prove a squadre 38
Appendici	
1	Modulo di iscrizione per il trofeo a squadre per i campionati del mondo / challenge mondiali di bmx e i campionati/challenge continentali di bmx 42
2	Posizioni di partenza 45
3	Sistema di passaggio di turno dei concorrenti
4	Sistemi particolari di ripartizione e di passaggio
5	Tabella dei premi
6	Attribuzione dei numeri di targa nelle gare internazionali

Nota : nel presente regolamento il genere maschile utilizzato in relazione ad una persona fisica, così come articoli o pronomi, s'intendono estesi al genere femminile, salvo esplicita indicazione contraria

PARTE A

La Parte A del presente Regolamento, costituita dalla Sezione I, è dedicata alle abbreviazioni e alle definizioni dei termini utilizzati nelle parti B e C del Regolamento stesso. I termini sono utilizzati in un senso inconsueto o specialistico.

SEZIONE I: DEFINIZIONI

Challenge, livello Challenge " – classi di competizione diverse dalle categorie élite e juniores.

Campionato, livello "Campionato" - classi di competizione di livello élite e juniores.

Categoria con (senza) premi in denaro - categorie di gare con (senza) premi in denaro per i corridori.

Classifica, Classifica Mondiale BMX dell'UCI - sistema di classifica permanente BMX dell'Unione Ciclistica Internazionale per le categorie, maschili e femminili , élite e juniores.

Commissione, Commissione BMX dell'UCI - Commissione BMX dell'Unione Ciclistica Internazionale.

Convention, Convention BMX dell'UCI – la riunione annuale BMX dell'Unione Ciclistica Internazionale.

Corsa - Gara ufficiale che riunisce da due a otto concorrenti aventi tutti la possibilità di:

- 1) superare la linea di partenza una volta che sia stato impartito l'ordine di partenza;
- 2) percorrere la totalità della pista, dalla partenza all'arrivo;
- 3) avere l'ordine d'arrivo registrato da un responsabile ufficiale.

Prova (evento) - numero totale di corse che consentono di determinare il vincitore della classifica generale per ciascuna categoria o categoria combinata in cui siano iscritti i partecipanti. Ciascuna prova è costituita da tre corse, durante le manche di qualificazione, da una corsa unica, durante i turni di gara successivi (sedicesimi di finale, ottavi di finale, quarti di finale, semifinale) e da una corsa unica, nella finale.

Federazione affiliata - organizzazione che svolge attività di BMX, riconosciuta dall'Unione Ciclistica Internazionale e alla quale essa risulta debitamente affiliata.

Finale - Ultimo turno di gara in una categoria nella quale il numero di corridori iscritti superi il numero massimo di corridori autorizzati a gareggiare simultaneamente in pista.

Gruppo sportivo - squadra con marchio sponsorizzato.

Interno della pista – la totalità dell'area situata all'interno del recinto della pista.

Manche di qualificazione - corsa unica che si svolge durante i primi tre turni di gara. I corridori vengono eliminati dalla gara soltanto dopo aver gareggiato nelle tre manche di qualificazione.

Qualificato - corridore che abbia superato con successo le tre manche di qualificazione

Turno di gara - corsa unica che ha luogo tra le manche di qualifica e la finale. I corridori vengono eliminati dopo ciascun turno di gara. I turni di gara si differenziano gli uni dagli altri in base al loro grado di distanza rispetto alla finale:

semifinale: corsa unica che precede immediatamente la finale;

quarto di finale: corsa unica separata dalla finale da un turno di gara;

ottavo di finale: corsa unica separata dalla finale da due turni di gara, ecc.

UCI – Unione Ciclistica Internazionale

Segretario di Giuria, assistenti del segretario... – Traducono i termini Chief administrator, administrators. Talvolta, quando usato in senso molto generale, si è preferita una traduzione letterale. (N.d.t.)

PARTE B

Le regole enunciate nella Parte B del presente Regolamento, costituite dalle Sezioni comprese tra la II e la IX, riguardano il legame tra l'UCI e le proprie federazioni affiliate. Tali regole non intendono stabilire i diritti, i doveri o gli obblighi dell'UCI o di una federazione affiliata all'UCI (BMX), rispetto ai singoli membri di tale organizzazione. Si presume che tutte le federazioni affiliate all'UCI (BMX) conoscano e rispettino le regole enunciate nella presente Parte B.

SEZIONE II: APPARTENENZA ALL' UCI (BMX)

- A.** Soltanto le federazioni la cui attività includa la gestione di programmi di corsa di BMX su scala nazionale o territoriale possono essere affiliate all'UCI (BMX). Ciascun paese o territorio può avere soltanto una federazione affiliata, la quale deve:
1. Essere un'organizzazione nazionale o territoriale la cui adesione sia aperta al pubblico.
 2. Essere un'organizzazione senza scopo di lucro.
 3. Organizzare gare di BMX secondo regole scritte la cui natura sia coerente con le regole dell'UCI enunciate nel presente Regolamento.
 4. Garantire un livello soddisfacente di sicurezza, di assicurazione e di organizzazione.
 5. Cooperare con le altre organizzazioni affiliate all'UCI per il progresso dello sport del BMX.
 6. Coordinare i propri calendari al fine di evitare qualsiasi sovrapposizione con altre prove organizzate sotto il controllo dell'UCI.
- B.** La richiesta di adesione all'UCI si effettua utilizzando l'apposito modulo, disponibile presso la sede amministrativa dell'UCI. Nel quadro di tale richiesta di adesione, un'organizzazione candidata può essere invitata a fornire documentazione supplementare, quali la costituzione, il regolamento interno, gli articoli costitutivi, l'elenco dei membri o il proprio regolamento tecnico.
- C.** Aderendo all'UCI, la federazione candidata si impegna a osservare le regole, il regolamento interno e la costituzione dell'UCI, integralmente e senza eccezioni.
- D.** La Commissione BMX dell'UCI può assumere provvedimenti disciplinari nei confronti di qualsiasi organizzazione affiliata che violi le disposizioni di cui al presente Regolamento o il cui comportamento risulti lesivo dell'immagine dell'UCI o dello sport del BMX. Tali provvedimenti disciplinari possono includere, senza limitazione:
1. Il rifiuto da parte dell'UCI di concedere il diritto di organizzare una prova per un determinato periodo ovvero il ritiro di un diritto precedentemente concesso.
 2. L'imposizione di sanzioni pecuniarie, penalità, o ammende.

SEZIONE III : PROVE DI BMX SVOLTE SOTTO IL CONTROLLO DELL'UCI

- A.** L'UCI potrà, nelle circostanze appropriate, riconoscere prove organizzate dalle federazioni affiliate. Tali prove si limitano, in linea di principio, ai Campionati del Mondo/Challenge Mondiali, alle gare di Coppa del Mondo, ai Campionati Continentali/Challenge Continentali e alle gare internazionali. Le federazioni affiliate che desiderino organizzare una prova di BMX sotto l'egida dell'UCI sono tenute a presentare preventiva domanda. La Commissione BMX dell'UCI delibera in merito alla tempistica da rispettare, le quote da corrispondere, i rapporti da fornire e qualsiasi altra questione attinente lo svolgimento della gara in oggetto.
- B.** Qualsiasi federazione affiliata che organizzi una prova di BMX riconosciuta dall'UCI è tenuta a:
1. Organizzare la prova rispettando alla lettera le regole di cui al presente Regolamento.
 2. Fare domanda all'UCI, anteriormente al primo giugno dell'anno di attribuzione, nel caso di Campionati del Mondo/Challenge Mondiali, prove di Coppa del Mondo o Campionati Continentali/Challenge Continentali di BMX; quanto alle altre prove internazionali di BMX, la richiesta dovrà essere presentata entro e non oltre il 15 luglio dell'anno precedente la suddetta prova.
- Qualsiasi federazione affiliata che desideri presentare detta domanda dopo la chiusura delle iscrizioni, potrà farlo soltanto attraverso il proprio Rappresentante Continentale, previo pagamento del contributo previsto e impegnandosi a rispettare le seguenti condizioni:

- a) le date previste per una prova non devono coincidere né con le date di una prova inserita nel calendario internazionale del BMX, né con quelle di una prova nazionale di BMX organizzata nello stesso continente.
 - b) In nessun modo lo svolgimento di tale prova potrà influenzare altre prove di BMX organizzate sotto il controllo dell'UCI e previste subito prima o immediatamente dopo le date proposte.
 - c) La federazione organizzatrice è responsabile della pubblicità e della promozione di detta prova. Dal canto suo, l'UCI si impegna a pubblicare i risultati delle prove dopo averli ricevuti.
3. Comunicare all'UCI, tre giorni lavorativi prima della chiusura delle iscrizioni alla corsa, il numero di partecipanti iscritti e inviare all'UCI, al massimo trenta giorni dopo la chiusura della iscrizioni, tutte le tasse previste.
Le tasse corrisponderanno al numero effettivo di iscrizioni alla corsa e saranno applicate esclusivamente alle classi definite nel Regolamento del BMX dell'UCI. Non sarà applicata alcuna tassa alle classi speciali come, per esempio, le classi open.
4. Prevedere la tabella dei premi, i premi in denaro e i trofei (compresi i trofei a squadre) per i partecipanti.
5. Fare in modo che l'UCI possa esporre 5 bandierine dell'UCI sul luogo delle prove. Ogni bandierina sarà del formato classico di 5 x 0,8 metri. L'organizzatore ha il compito di controllare che le bandierine non vengano rubate una volta esposte. In caso di furto, l'organizzatore dovrà rimborsare il costo delle bandierine all'UCI.
6. Inviare alla sede amministrativa dell'UCI, entro 14 giorni dalla fine della prova, un rapporto di corsa contenente almeno le seguenti informazioni:
- l'elenco di tutti i concorrenti iscritti, menzionando il paese d'origine e le classi per le quali hanno corso;
 - il programma di corsa e i risultati.
 - l'elenco dei giudici e delle altre persone ufficiali in servizio durante la prova.
- C.** Il riconoscimento da parte dell' UCI di una manifestazione di BMX garantisce che:
1. Nel caso di Campionato del Mondo/Challenge Mondiale UCI di BMX, nessuna federazione affiliata all'UCI (BMX) diversa dall'organizzazione ospitante può organizzare o autorizzare l'organizzazione di una prova nazionale o internazionale di BMX nelle stesse date del Campionato del Mondo/Challenge Mondiale UCI di BMX o nei sette giorni che precedono tale evento.
Nel caso di Coppa del Mondo di BMX, nessuna federazione affiliata all'UCI può organizzare o autorizzare l'organizzazione di una prova nazionale o internazionale di BMX nelle stesse date della prova di Coppa del Mondo interessata. Nondimeno, la federazione ospitante è autorizzata a organizzare una prova nazionale o internazionale di BMX il giorno prima o il giorno dopo della prova di Coppa del Mondo in questione.
Nel caso di Campionato/Challenge Continentale UCI o di una gara internazionale di BMX riconosciuta dall'UCI, nessuna federazione affiliata all'UCI situata nello stesso continente dell'organizzazione ospitante può organizzare o autorizzare l'organizzazione di una prova di Campionato Nazionale di BMX o una prova internazionale di BMX nelle stesse date del Campionato/Challenge Continentale UCI di BMX o della gara internazionale di BMX in questione.
 2. Ogni federazione affiliata che non rispetti le disposizioni previste al paragrafo C.1. sarà privata delle prove di BMX organizzate sotto il controllo dell'UCI per un periodo di dodici mesi a partire dalla data dell'infrazione.
 3. L'UCI fornirà le informazioni riguardanti la prova per mezzo di un calendario internazionale e del bollettino informativo della Commissione BMX dell'UCI ("BMX News").
- D.** I corridori che desiderino partecipare a una prova di BMX riconosciuta dall'UCI devono essere preiscritti tramite le rispettive federazioni nazionali. La preiscrizione deve sottostare alle seguenti regole:
1. Il termine delle preiscrizioni per i Campionati del Mondo/Challenge Mondiali è fissato al 15 giugno allorché la prova dovrà tenersi nell'ultimo fine settimana di luglio; per tutte le altre prove, il termine delle preiscrizioni scade 42 giorni prima dell'inizio delle stesse.

2. Le preiscrizioni chiudono obbligatoriamente 21 giorni prima dell'inizio della prova nel caso di Coppa del Mondo di BMX, di Campionati/Challenge Continentali di BMX o di prove internazionali ordinarie (regular) di BMX.
3. Qualsiasi preiscrizione ricevuta dopo il termine stabilito comporta il raddoppio delle quote di iscrizione applicabili. Il supplemento è versato alla federazione ospitante. Nel caso di Campionati del Mondo/Challenge Mondiali di BMX non si accettano iscrizioni in ritardo.

SEZIONE IV: REGOLAMENTO DEI CAMPIONATI DEL MONDO/CHALLENGE MONDIALI DI BMX

- A. CONTESTO** - Le regole di questa sezione completano e modificano le regole enunciate nelle altre sezioni del presente Regolamento e si applicano esclusivamente alle prove di Campionato del Mondo/Challenge Mondiale UCI di BMX. Le prove del Campionato del Mondo/Challenge Mondiale sono soggette all'insieme delle regole enunciate nelle altre Sezioni di questo Regolamento, salvo il caso in cui tali regole siano modificate o rese inapplicabili dalle disposizioni della presente Sezione.
- B. SCOPO** - Una prova del Campionato del Mondo/Challenge Mondiale, aperta ai corridori qualificati che siano membri di una federazione affiliata all'UCI, viene organizzata una volta l'anno al fine di stabilire una classifica generale dei corridori per ogni classe riconosciuta dall'UCI.
- C. LUOGO** - Tenuto conto degli imperativi commerciali e qualitativi, la Commissione BMX dell'UCI sceglie il luogo di svolgimento del Campionato del Mondo/Challenge Mondiale annuale almeno tre anni prima della data prevista. Tale scelta deve essere confermata dal Comitato Direttivo dell'UCI. La Commissione BMX dell'UCI designa anche un luogo da utilizzare in alternativa unicamente nel caso in cui il primo luogo non fosse disponibile. Il luogo di svolgimento del Campionato del Mondo/Challenge Mondiale si trova normalmente all'interno delle frontiere nazionali o territoriali dell'organizzazione ospitante. La domanda volta a porre un Campionato del Mondo/Challenge Mondiale sotto il controllo dell'UCI deve pervenire ad essa prima del 1° giugno incluso dell'anno di attribuzione. Tutte le federazioni affiliate possono presentare tale domanda.
- D. DIRITTI E DOVERI DELL'ORGANIZZAZIONE OSPITANTE** - L'organizzazione (Federazione) ospitante si assume tutta la responsabilità dello svolgimento della prova, conformemente alle regole enunciate nel presente Regolamento e alla pratica corrente in materia di sponsorizzazione delle corse di BMX.
Inoltre, l'organizzazione ospitante deve:
 1. Avere la possibilità, nel quadro del Campionato del Mondo/Challenge Mondiale che le viene attribuito, di organizzare delle prove internazionali di BMX riconosciute dall'UCI, nei sette giorni che precedono o seguono il Campionato del Mondo/Challenge Mondiale. La tassa di iscrizione in calendario per tali prove è limitata a 350.00 CHF per corsa (al posto della tassa ordinaria di 400.00 CHF).
 2. Non coinvolgere l'UCI in trattative con terzi e impegnarsi a non intentare azione legale contro l'UCI, qualsiasi ne sia la ragione.
 3. Versare all'UCI una quota di 5'000.00 CHF a titolo di diritti di organizzazione, prima di presentare la propria candidatura per l'organizzazione del Campionato del Mondo/Challenge Mondiale.
Accettare inoltre che l'UCI prelevi 45.00 CHF per ogni concorrente iscritto alle prove del Campionato del Mondo nelle classi con premi in denaro e di 35.00 CHF per ogni concorrente iscritto alle prove del Campionato del Mondo/Challenge Mondiale nelle classi senza premio in denaro.
 4. Permettere ai rappresentanti dell'UCI di ispezionare la pista e le attrezzature associate prima del 30 novembre dell'anno che precede lo svolgimento del Campionato del Mondo/Challenge Mondiale.
 5. [abrogato dal 1.01.06].
 6. [abrogato dal 1.01.06].

7. Fornire una copertura assicurativa sufficiente a tutti i partecipanti al Campionato del Mondo, si tratti di corridoi, giudici o altre persone ufficiali.
8. Organizzare la Convention annuale BMX dell'UCI, accogliere i partecipanti e assumersi la totalità delle spese derivanti dallo svolgimento di tale manifestazione, compresa la prenotazione di sale per le riunioni della Convention, della Commissione BMX dell'UCI e delle altre commissioni.
9. Fornire il personale amministrativo necessario all'organizzazione e fornire i locali per la segreteria della corsa ai fini del buon svolgimento della prova.
10. Nominare un Segretario di giuria responsabile della gestione dei risultati e un commissario responsabile della zona di pre-griglia
11. Farsi carico del costo di un numero sufficiente di targhe di corsa - che dovranno essere fornite dall'UCI - per tutte le classi di prova del Campionato del Mondo/Challenge Mondiale, conformemente alle specifiche del paragrafo C.9 della Sezione XI.
12. Dare maggiore importanza ai simboli ufficiali dell'UCI che ai logo, bandiere, emblemi o simboli grafici appartenenti ad altre organizzazioni. I simboli ufficiali dell'UCI devono essere messi in evidenza non solo nel luogo del Campionato del Mondo/Challenge Mondiale e nel luogo della Convention, ma anche su tutto il materiale promozionale associato al Campionato del Mondo/Challenge Mondiale.
13. **[abrogato dal 1.01.05]**

E. DIRITTI E DOVERI DELL'UCI - L'UCI deve:

1. Nominare i due commissari di pista, l'uno come Presidente di Giuria e l'altro come assistente del Presidente di Giuria.
2. Nominare un Segretario di Giuria.
3. Informare tutte le federazioni affiliate all'UCI svolgenti attività di BMX di ogni modifica alle date di chiusura delle pre-iscrizioni.
4. Fornire all'organizzazione ospitante, nei dieci giorni lavorativi dopo la chiusura delle pre-iscrizioni fissata al 15 giugno, un elenco con i nomi di tutti i corridori iscritti e le classi nelle quali tali corridori intendono partecipare al Campionato del Mondo/Challenge Mondiale.
5. **(abrogato dal 1.01.06).**
6. Prelevare per conto dell'organizzazione ospitante la somma di 55.00 CHF per corridore iscritto al Campionato del Mondo per le classi con premi in denaro, la somma di 40.00 CHF per corridore iscritto al Campionato del Mondo/Challenge Mondiale per le classi senza premi in denaro e la somma di 100.00 CHF o di 150.00 CHF per squadra, a seconda che si tratti rispettivamente di una squadra nazionale o di un gruppo sportivo.
Tali somme, che rappresentano un contributo da parte dell'UCI per l'affitto del luogo e degli impianti del Campionato del Mondo/Challenge Mondiale, saranno inviate all'organizzazione ospitante dopo la conclusione dell'evento; ogni ripartizione dei fondi sarà effettuata tenendo conto della globalità delle spese da coprire. Le somme destinate all'organizzazione ospitante devono essere versate al momento opportuno.
7. Rimborzare le tasse di iscrizione di un corridore iscritto in una classe per la quale non è prevista la gara e per la quale non viene proposta alcuna classe alternativa.
8. Inviare tutte le iscrizioni direttamente al commissario responsabile per le iscrizioni (Segretario di Giuria) dei Campionati del Mondo/Challenge Mondiale.
9. Fornire i trasponder e l'operatore responsabile del loro buon funzionamento ogni volta che l'UCI decide di utilizzare un sistema di cronometraggio con trasponder.

(testo modificato il 16.07.04)

F. OBBLIGHI DELLE ORGANIZZAZIONI DIVERSE DALL'ORGANIZZAZIONE OSPITANTE

Nessuna organizzazione o federazione affiliata all'UCI diversa da quella ospitante può organizzare o autorizzare l'organizzazione di una prova, nazionale o internazionale, di BMX nelle stesse date di un Campionato del Mondo/Challenge Mondiale UCI, o nei sette giorni che lo precedono.

G. PRE- ISCRIZIONE E CLASSIFICA DEI CORRIDORI

1. I corridori che desiderino partecipare al Campionato del Mondo/Challenge Mondiale UCI di BMX possono iscriversi solo sotto l'egida e attraverso la federazione affiliata all'UCI che rappresenta il paese, come indicato nel paragrafo A.3 della Sezione X. Tutte le date di chiusura delle iscrizioni devono essere rispettate; non si accettano iscrizioni in ritardo. Le quote delle corse e i moduli di iscrizione devono essere inviati alla sede amministrativa dell'UCI.

Le preiscrizioni al Campionato del Mondo/Challenge Mondiale sono regolate come segue:

a. Livello "Campionato"

I corridori delle classi elite e juniores possono partecipare solamente se hanno ottenuto almeno 1 punto nella classifica Continentale BMX UCI dello stesso anno.

b. Livello "Challenge"

Ogni federazione affiliata all'UCI è autorizzata a iscrivere fino a sedici corridori in ogni classe "Challenge" prevista nel programma delle gare.

I criteri precedentemente menzionati non si applicano ai finalisti del Campionato del Mondo/Challenge Mondiale dell'anno precedente. Tali corridori possono essere aggiunti ai corridori selezionati in funzione dei criteri precedentemente citati.

L'organizzazione ospitante può iscrivere un numero maggiore di corridori in ogni classe con limitazione, fino ad arrivare ad un massimo di trentadue corridori.

Ogni federazione affiliata che iscrive dei corridori deve nominare un team manager nazionale, che rappresenti gli interessi di tutti i suoi corridori in occasione del Campionato del Mondo/Challenge Mondiale. Oltre a tale team manager di livello campionato nazionale e al team manager challenge, è autorizzato un certo numero di vice capi squadra secondo i criteri che di seguito elencati.

Numero di <u>corridori presenti</u>	Numero di <u>vice autorizzati</u>
1 - 100	3
101 e oltre	4
Federazione ospite	5

Nota : un team manager nazionale, o il suo assistente designato, riceve sotto la responsabilità del Direttore di organizzazione, un accredito che gli permette di entrare nella zona ad accesso limitato al fine di poter espletare le sue funzioni

(testo modificato il 1.01.05; 1.01.06)

2. Le quote (fees) di iscrizione da versare all'UCI sono le seguenti:
- 100.00 CHF per corridore iscritto in una classe con premio in denaro;
 - 75.00 CHF per corridore iscritto in una classe senza premio in denaro;
 - 100.00 CHF per squadra nazionale iscritta;
 - 150.00 CHF per gruppo sportivo iscritto.
- Le tasse (levies) pagate dai corridori figurano nel paragrafo D.3. della Sezione IV (si veda nelle pagine precedenti).
- Le iscrizioni delle squadre sono esenti da tasse (levies).
- Nota: Le quote di iscrizione qui indicate si applicano ai corridori stranieri. L'organizzazione ospitante è autorizzata a fissare delle quote (fees) di iscrizione di una somma diversa per i corridori del paese ospitante. Al contrario, le tasse (levies) applicabili sono identiche per tutti i corridori.
3. Le diverse classi di competizione di un Campionato del Mondo/Challenge Mondiale sono descritte in seguito, nel paragrafo B.2. della Sezione X.
- Perché una classe venga riconosciuta come tale, è necessario che cinque corridori minimo siano preiscritti (prima che l'organizzazione ospitante abbia riempito una classe secondo il precedente paragrafo 1).
- Qualora questo numero minimo non fosse raggiunto, i corridori iscritti concorreranno nella classe superiore, purché nessuna classe di competizione a livello "Campionato" sia combinata con una classe di competizione a livello "Challenge" e viceversa. Eccezione: qualora questo numero minimo non fosse raggiunto nelle classi Cruiser 35-39, 40-44, 45 e

oltre, i corridori iscritti concorreranno nella classe inferiore. Ogni classe insufficientemente riempita che non può essere combinata secondo le precedenti disposizioni, non sarà ammessa alla competizione.

(testo modificato il 1.01.06)

H CONFERMA DELLE ISCRIZIONI - Ogni team manager nazionale deve confermare la presenza di ogni atleta sulla base della lista delle preiscrizioni, il giorno previsto per l'iscrizione, fornendo le seguenti informazioni:

- Presenza sul posto dei concorrenti
- Corretta ortografia dei nomi dei concorrenti
- Categoria di competizione
- Data di nascita
- Numero di bicicletta del corridore

Nota: può essere richiesto un documento d'identità.

La conferma delle iscrizioni deve essere effettuata la vigilia del primo giorno programmato per gli allenamenti. Un elenco per nazione degli atleti confermati sarà affisso il primo giorno di allenamento. Ogni team manager nazionale deve notificare al Segretario di Giuria le eventuali modifiche a tale elenco non oltre le ore 17.00 della vigilia del relativo giorno di gara. L'elenco finale così composto servirà di base per l'elaborazione dei fogli di corsa.

I. PROGRAMMA DELLE ATTIVITÀ - Le prove del Campionato del Mondo/Challenge Mondiale UCI di BMX sono programmate su un periodo di tre giorni. Nessuna riunione prevista nel quadro della Convention BMX dell'UCI potrà svolgersi durante questi tre giorni. Il Campionato del Mondo/Challenge Mondiale è programmato, di regola, per l'ultimo fine settimana del mese di luglio, salvo eccezioni debitamente autorizzate dalla Commissione BMX dell'UCI.

J. TITOLI E PREMI DIVERSI

1. L'UCI conferisce il titolo di "Campione del Mondo UCI di BMX" al vincitore di ciascuna classe per la quale si è svolta una gara a livello "Campionato" e il titolo di "Vincitore del Challenge Mondiale BMX dell'UCI" al vincitore di ogni classe per la quale si è svolta una gara a livello "Challenge". Tali titoli restano di proprietà dell'UCI e non possono essere utilizzati a fini commerciali (sponsorizzazioni, etc.) senza il consenso espresso dell'UCI.

L'UCI conferisce le targhe di corsa del Campionato del Mondo/Challenge Mondiale ai primi otto corridori in ogni classe di gara a livello "Campionato" e "Challenge". Inoltre, l'UCI attribuisce dei numeri di Campionato del Mondo ai primi otto corridori di ogni classe di gara a livello "Campionato", secondo le disposizioni dell'Appendice 6. I corridori che ottengono i numeri del Campionato del Mondo devono utilizzarli ai fini della loro identificazione e di quella delle loro biciclette, in occasione di ogni corsa organizzata sotto l'egida dell'UCI di una federazione affiliata all'UCI, nell'anno che segue quello in cui è stato ottenuto il numero. Unica eccezione: Le prove di Coppa del Mondo di BMX, ove i numeri verranno attribuiti conformemente alla più recente Classifica Mondiale BMX dei corridori.

2. L'UCI conferisce una maglia di Campione del Mondo di BMX (arcobaleno) al vincitore di ogni classe di gara a livello "Campionato", mentre i primi tre di ogni classe ricevono ciascuno una medaglia, rispettivamente in oro, argento e bronzo. Solo gli atleti vincitori di medaglia saranno invitati sul podio per la cerimonia di premiazione. Per gli atleti classificati dal 4° all' 8° posto verranno annunciati il nome, la nazionalità e la posizione in classifica. Nella cerimonia di premiazione tutti gli annunci saranno fatti almeno in lingua inglese.

Il design della maglia e la possibilità di portare la maglia di Campione del Mondo devono sottostare alle seguenti regole;

1. Il design della maglia, che include colori e forma, è di proprietà esclusiva dell'UCI. La maglia non può essere riprodotta senza l'autorizzazione dell'UCI. Tale design non potrà essere modificato.
2. Sulla maglia di Campione del Mondo di BMX conferita nel corso della cerimonia ufficiale dovrà comparire solo la pubblicità autorizzata dall'UCI.

3. Ogni Campione del Mondo di BMX può apporre altra pubblicità sulla sua maglia 48 ore dopo la cerimonia ufficiale fino alla vigilia del successivo Campionato del Mondo di BMX.
4. La maglia di Campione del Mondo di BMX deve essere indossata in tutte le manifestazioni internazionali e nazionali di BMX. Sola eccezione, laddove il Campione del Mondo vinca la maglia di leader in una gara o un campionato specifico.
5. La maglia di Campione del Mondo di BMX può essere indossata solamente nella classe e disciplina per le quali è stata conquistata.
6. Le riproduzioni della maglia di Campione del Mondo di BMX possono essere fatte in conformità con le regole dell'UCI in materia. La grandezza e i limiti della pubblicità in tutte le classi sono i seguenti:
 - a. Parte davanti e dietro della maglia, rettangolo di 10 cm di altezza sopra i colori dell'arcobaleno.
 - b. Sulle maniche, linea unica alta al massimo 5 cm.
 - c. Logo del produttore sulla maglia: un solo logo di 25 cm² al massimo (5 x 5 cm).
7. Gli ex Campioni del Mondo di BMX sono autorizzati a indossare i colori dell'arcobaleno sul (revers del) polsino e sul collo della maglia, indipendentemente dalla classe e dalla disciplina.
I Campioni del Mondo di BMX devono indossare la maglia arcobaleno ogni qualvolta siano impegnati in gara, nelle cerimonie di consegna dei premi, durante le conferenze stampa, nelle interviste televisive, nel concedere autografi e in ogni altra occasione, nel corso di eventi nazionali o internazionali, che richieda una buona presentazione di fronte ai media ed al mondo esterno.

3. Premi in denaro e trofei:
 - a. Premi in denaro (appendice 5, paragr. B) saranno consegnati dall' UCI ai primi sedici arrivati nelle categorie Uomini Elite e Uomini Juniores, ai primi otto nelle cat. Donne Elite e Donne Juniores, ed ai primi otto nelle categorie Cruisers Elite e Cruisers Juniores. In via opzionale l'organizzatore può prevedere la consegna di un souvenir agli atleti classificati tra la quarta e l'ottava posizione.
 - b. Verranno consegnati dei trofei agli otto primi corridori di ciascuna classe di competizione o classe combinata della Challenge Mondiale.

(testo modificato il 01.01.06).

SEZIONE V: REGOLAMENTO DELLE GARE DI COPPA DEL MONDO SUPERCROSS DI BMX

- A. CONTESTO** - Le regole di questa Sezione completano e modificano le regole enunciate nelle altre Sezioni del presente Regolamento e si applicano unicamente alle gare di Coppa del Mondo Supercross di BMX UCI. Le gara di Coppa del Mondo Supercross sono soggette all'insieme delle regole enunciate nelle altre Sezioni di questo Regolamento, salvo il caso in cui siano modificate o rese inapplicabili dalle disposizioni della presente Sezione.
- B. SCOPO** – Un numero di prove di qualificazione per la Coppa del Mondo Supercross di BMX UCI, aperte ai corridori qualificati che siano membri di una federazione affiliata all'UCI, sarà organizzato ogni al fine di stabilire una classifica generale dei corridori al livello élite e juniores riconosciuta dall'UCI.
- C. LUOGO** – Il luogo di ogni gara della Coppa del Mondo Supercross di BMX UCI, sarà determinato dall' UCI.
La domanda per l'organizzazione di una gara di Coppa del Mondo Supercross, può essere sottoposta da ogni federazione affiliata e deve pervenire all'UCI anteriormente al 1° giugno (incluso) dell'anno precedente a quello di svolgimento.
- D.** [abrogato dal 1.01.05]

E. [abrogato dal 1.01.05]

F. **OBBLIGHI DELLE ORGANIZZAZIONI DIVERSE DALL'ORGANIZZAZIONE OSPITANTE**
Nessun'altra federazione affiliata all'UCI può organizzare o autorizzare una prova nazionale o internazionale di BMX nelle stesse date della Coppa del Mondo Supercross o nei sette giorni che la precedono.

G. **PRE-ISCRIZIONE E CLASSIFICA DEI CORRIDORI**

1. I corridori che rispondono ai requisiti e che desiderino partecipare alla Coppa del Mondo Supercross possono iscriversi solo sotto l'egida e attraverso la federazione affiliata all'UCI che rappresenta il paese come indicato nel paragrafo A.3 della Sezione X. Tutte le date di chiusura delle iscrizioni devono essere rispettate. Le iscrizioni in ritardo riceveranno una sanzione conformemente al paragrafo D.3. della Sezione III. Tutte le tasse (fees) previste e i moduli di iscrizione devono essere inviati all'UCI.
2. La quote (fees) di iscrizione, da versare all'organizzazione ospitante in una prova di Coppa del Mondo Supercross, sono:
 - CHF 150.00 per corridore per categoria
3. Le diverse classi di gara di una prova di Coppa del Mondo Supercross saranno una combinazione delle classi Uomini Elite/ Uomini Juniores (come descritto nel paragrafo B. 2 della sezione X).

(testo modificato il 1.01.05).

H. **TITOLI E PREMI DIVERSI**

1. Ogni anno, l'UCI conferisce il titolo di "Campione della Coppa del Mondo Supercross BMX" al vincitore di ciascuna classe 20" élite e juniores riconosciuta dall'UCI. Tale titolo resta di proprietà dell'UCI e non può essere utilizzato a fini commerciali (sponsorizzazioni, etc.) senza il consenso espresso dell'UCI.
2. Nella finale della Coppa del Mondo Supercross, l'UCI consegnerà ai primi tre corridori di ciascuna classe, degli speciali trofei di Coppa del Mondo.
testo modificato il 1.01.05
3. (abrogato al 1.1.05)

SEZIONE VI: REGOLAMENTO DEI CAMPIONATI/CHALLENGE CONTINENTALI DI BMX

- A. **CONTESTO** - Le regole di questa sezione completano e modificano le regole enunciate nelle altre sezioni del presente Regolamento e si applicano esclusivamente alle gare di Campionato /Challenge Continentale UCI di BMX. Esse sono soggette all'insieme delle regole enunciate nelle altre Sezioni di questo Regolamento, eccetto il caso in cui tali regole sono modificate o rese inapplicabili dalle disposizioni della presente Sezione.
- B. **SCOPO** - Ogni continente rappresentato presso l'UCI da più di una federazione affiliata è autorizzato a organizzare un Campionato/Challenge Continentale una volta l'anno, aperto a tutti i corridori qualificati residenti all'interno delle frontiere di questo continente e membri di una federazione affiliata all'UCI situata all'interno di dette frontiere. Lo scopo del Campionato/Challenge Continentale è di stabilire la classifica generale dei corridori residenti all'interno di un continente per ogni classe riconosciuta dall'UCI.
- C. **LUOGO** - Il luogo di svolgimento del Campionato /Challenge Continentale, che viene scelto dall'UCI, deve trovarsi all'interno delle frontiere nazionali o territoriali della federazione affiliata all'UCI (BMX) ospitante tale Campionato/Challenge. .
La domanda per l'organizzazione di un Campionato /Challenge Continentale deve essere inviata all'UCI entro il 1° giugno, due anni prima dell'anno in cui si propone di organizzare tale Campionato/Challenge.

D. **DOVERI DELL'ORGANIZZAZIONE OSPITANTE** - L'organizzazione ospitante si assume tutte le responsabilità dello svolgimento della prova, conformemente alle regole enunciate nel presente Regolamento e alla pratica corrente in materia di sponsorizzazione delle corse di BMX.

Inoltre, l'organizzazione ospitante deve:

1. Inviare un invito a tutte le federazioni affiliate all'UCI aventi delle attività di BMX e rappresentanti dei corridori che soddisfino le condizioni richieste per partecipare a un Campionato/Challenge Continentale, indicando tutti i dettagli relativi a tale gara.
2. Versare all'UCI una quota di 2'000.00 CHF prima di presentare la propria candidatura per l'organizzazione del Campionato /Challenge Continentale.
Inoltre, prelevare a nome dell'UCI, la somma di 15.00 CHF per corridore iscritto alle gare di Campionato Continentale nelle classi con premi in denaro, e di 5.00 CHF per corridore iscritto nelle classi senza premi in denaro. Tali somme sono inviate all'UCI nei trenta giorni che seguono la chiusura delle iscrizioni.
3. Nominare un Presidente ed un Segretario di Giuria
4. Fornire, entro tre giorni lavorativi dopo la chiusura della preiscrizioni, un elenco di tutti i concorrenti iscritti e delle classi nelle quali tali concorrenti intendono partecipare al Campionato/Challenge.

E. **OBBLIGHI DELLE ALTRE ORGANIZZAZIONI** - Nessuna federazione affiliata all'UCI situata nello stesso continente di quella che organizza le gare può organizzare o autorizzare una gara di Campionato Nazionale di BMX o una gara internazionale di BMX nelle stesse date in cui si svolge il Campionato/Challenge Continentale UCI di BMX.

F. **PRE- ISCRIZIONE E CLASSIFICA DEI CORRIDORI**

1. I corridori che desiderino partecipare al Campionato /Challenge Continentale UCI di BMX possono iscriversi solo sotto l'egida e attraverso la federazione affiliata all'UCI (BMX) che rappresenta il paese come indicato nel paragrafo A.3 della Sezione X. Tutte le date di chiusura delle iscrizioni devono essere rispettate. Le iscrizioni in ritardo subiranno una sanzione conformemente al paragrafo D.3. della Sezione III. Tutte le tasse (fees) relative alla competizione e i moduli di iscrizione devono essere inviati all'organizzazione del Campionato/Challenge Continentale.

Le preiscrizioni al Campionato /Challenge Continentale sono regolate come segue:

- a. Livello "Campionato"
Non vi è alcuna limitazione per i corridori di classe élite e juniores.
- b. Livello "Challenge"
Ogni federazione affiliata all'UCI è autorizzata a iscrivere fino a sedici corridori in ogni classe "Challenge" prevista nel programma delle gare.
I criteri precedentemente menzionati non si applicano ai vincitori del Campionato/Challenge Continentale dell'anno precedente. Tali corridori possono essere aggiunti ai corridori selezionati in funzione dei criteri precedentemente citati.

Ogni federazione affiliata che iscrive dei corridori deve nominare un team manager unico, che rappresenti gli interessi di tutti i suoi corridori in occasione del Campionato /Challenge Continentale. Oltre a tale team manager, qui di seguito si elenca il numero autorizzato di vice team manager:

<u>Numero di corridori presenti</u>	<u>Vice team managers autorizzati</u>
1 - 100	3
101 e oltre	4
Nazione ospitante	5

(testo modificato il 1.01.06).

Un team manager nazionale, o il suo assistente designato, riceve sotto la responsabilità del Direttore di organizzazione, un accredito che gli permette di entrare nella zona ad accesso limitato al fine di poter espletare le sue funzioni

2. Le quote di iscrizione (**fees**) dovute all'organizzazione di un Campionato/Challenge continentale sono stabilite dalla organizzazione/federazione continentale che ospita

l'evento. Le tasse (**levies**) pagate dai corridori sono descritte nel paragrafo D.2. della Sezione VI. Le iscrizioni delle squadre sono esenti da tasse (levies)

Nota: Le quote (fees) d'iscrizione indicate si applicano ai corridori stranieri. L'organizzazione ospitante è autorizzata a fissare delle quote di iscrizione differenti per i corridori del paese ospitante. Comunque le tasse (levies) applicabili sono le stesse per tutti i corridori.

3. Le diverse classi di competizione di un Campionato/Challenge Continentale sono descritte in seguito, nel paragrafo B.2. della Sezione X; comunque le classi Elite e Juniores devono restare così come descritto.

Perché una classe venga riconosciuta come tale, è necessario che siano preiscritti almeno cinque corridori. Qualora questo numero minimo non fosse raggiunto, i corridori iscritti concorreranno nella classe superiore, purché nessuna classe di competizione a livello "Campionato" venga combinata con una classe di competizione a livello "Challenge" e vice versa. Eccezione: qualora questo numero minimo non fosse raggiunto nelle classi Cruiser 35-39, 40-44, 45 e oltre, i corridori iscritti concorreranno nella classe inferiore. Ogni classe con iscrizioni insufficienti che non può essere combinata secondo le precedenti disposizioni, non sarà ammessa alla competizione.

(testo modificato il 1.01.06).

G. CONFERMA DELLE ISCRIZIONI

Ogni team manager nazionale deve confermare la presenza di ogni atleta sulla base della lista delle preiscrizioni, il giorno previsto per l'iscrizione, fornendo le seguenti informazioni:

- Presenza sul posto dei concorrenti
- Corretta ortografia dei nomi dei concorrenti
- Categoria di competizione
- Data di nascita
- Numero di bicicletta del corridore

Nota: può essere richiesto un documento d'identità.

La conferma delle iscrizioni deve essere trasmessa dal team manager al Segretario di Giuria. L'elenco finale così composto servirà di base per l'elaborazione dei fogli di corsa.

H. TITOLI E PREMI DIVERSI

1. L'UCI conferisce al vincitore in ciascuna classe a livello "Campionato" il titolo di "Campione Continentale BMX dell'UCI" (Europa, Americhe, Pacifico Oceania - secondo il caso) e al vincitore di ciascuna classe a livello "Challenge" il titolo di "Vincitore del Challenge Continentale BMX dell'UCI" (Europa, Americhe, Pacifico Oceania - secondo il caso). Tali titoli restano di proprietà dell'UCI e non possono essere utilizzati a fini commerciali (sponsorizzazione, etc.) senza il consenso espresso dell'UCI.

L'UCI attribuisce dei numeri di Campionato Continentale ai primi otto corridori in ogni classe di gara a livello "Campionato", secondo le disposizioni dell'Appendice 6. I corridori che ottengono dei numeri di Campionato Continentale sono obbligati a utilizzarli ai fini della identificazione loro e delle loro biciclette, in occasione di ogni corsa organizzata sotto l'egida dell'UCI o di una federazione affiliata all'UCI nell'anno che segue quello in cui è stato ottenuto il numero. Le gare di Coppa del Mondo di BMX costituiscono la sola eccezione, i numeri verranno allora attribuiti conformemente alla più recente Classifica Mondiale BMX.

2. Al Campionato Continentale di BMX, l'UCI conferisce una maglia di Campione Continentale di BMX al vincitore di ogni classe di gara a livello "Campionato", mentre i primi tre classificati di ogni classe ricevono ciascuno una medaglia, rispettivamente in oro, argento e bronzo.

Solo i concorrenti premiati con medaglia saranno chiamati sul podio per la premiazione. Per i concorrenti classificati dal quarto all'ottavo posto verranno annunciati il nome, la nazionalità e la posizione finale. Tutti gli annunci relativi alla premiazione dovranno essere fatti almeno in inglese.

Ogni Campione Continentale di BMX può indossare la maglia in questione nelle gare della classe e della disciplina nelle quali ha vinto tale maglia, per tutto il tempo in cui conserva il titolo. Il regolamento degli spazi pubblicitari è analogo a quello che regola gli stessi spazi sulla maglia del Campione del Mondo di BMX.

(testo modificato il 1.01.05).

3. Premi in denaro e trofei saranno assegnati come segue:
- a. I premi in denaro - la cui somma totale è fissata dall'organizzazione ospitante nel rispetto dell'ammontare minimo indicato nel paragrafo A dell'Appendice 5 - sono attribuiti ai primi otto corridori nelle categorie Uomini Elite e Donne Elite nel caso di Campionati Continentali (salvo l'Europa).

I premi in denaro di cui al paragrafo D. dell'Appendice 5 saranno consegnati dall'organizzazione ospitante ai primi sedici classificati Uomini Elite e uomini Juniores e alle prime otto classificate Donne Elite e Donne Juniores in ogni manche del Campionato d'Europa Elite.

- b. I Trofei saranno consegnati ai primi otto concorrenti in ciascuna classe di competizione o classe combinata della Challenge e nelle classi di Campionato per le quali non sono previsti premi in denaro ai Campionati Continentali (Europa esclusa) ed ai corridori classificati tra la quarta e l'ottava posizione nelle classi senza premi in denaro del Campionato Europeo.

(testo modificato il 1.01.06).

SEZIONE VII: REGOLAMENTO DELLE PROVE INTERNAZIONALI DI BMX

- A. CONTESTO** - Le regole di questa sezione completano e modificano le regole enunciate nelle altre sezioni del presente Regolamento e si applicano esclusivamente alle gare internazionali di BMX svolte sotto l'egida dell'UCI. Esse sono regolate dall'insieme delle regole enunciate nelle altre Sezioni di questo Regolamento, salvo il caso in cui tali regole siano modificate o rese inapplicabili dalle disposizioni della presente Sezione.
- B. SCOPO** – Un certo numero di gare internazionali di BMX, aperte a tutti i corridori qualificati membri di una federazione affiliata all'UCI (BMX), verranno organizzate ogni anno al fine di stabilire una classifica generale dei corridori in ogni classe riconosciuta dall'UCI.
- C. LUOGO** - Ogni federazione affiliata all'UCI (BMX) che desideri ospitare una gara internazionale deve farne domanda formale all'UCI, indicando tutti i dettagli relativi alla gara. Nessuna gara internazionale di BMX può essere organizzata senza l'espressa autorizzazione dell'UCI.
Tale domanda deve essere inviata all'UCI entro il 15 luglio dell'anno precedente quello di svolgimento di detta competizione.
- D. DIRITTI E DOVERI DELL'ORGANIZZAZIONE OSPITANTE** - L'organizzazione ospitante si assume tutte le responsabilità dello svolgimento della prova, conformemente alle regole enunciate nel presente Regolamento e alla pratica corrente in materia di sponsorizzazione delle corse di BMX.
Inoltre, l'organizzazione ospitante deve:
1. Inviare un invito a tutte le federazioni affiliate all'UCI che svolgano attività di BMX e abbiano corridori che soddisfino le condizioni richieste per partecipare a una gara internazionale di BMX, indicando tutti i dettagli relativi a tale gara, compresi:
 - la pista e il luogo;
 - la data della corsa;
 - il programma delle gare;
 - qualsiasi altra questione pertinente.
 4. Versare all'UCI, prima di porre la candidatura per una competizione internazionale di BMX, una tassa a titolo di diritti di organizzazione pari a 400 CHF se si tratta di una prova valida per la classifica mondiale BMX o di 200 CHF nel caso contrario.

Eccezione: per una gara internazionale di BMX organizzata in concomitanza con una gara di Coppa del Mondo di BMX, secondo le disposizioni del paragrafo D.1 della Sezione V, l'organizzazione ospitante è esentata dal pagamento di qualsiasi diritto all'UCI.

Per tutte le prove internazionali stabilmente inserita nel calendario BMX, l'organizzazione è esentata dal versamento all'UCI di tutte le tasse versate dai concorrenti, sia che si tratti o no di una prova valida per la classifica mondiale.

Ogni gara alla quale partecipano un massimo di cinquanta corridori stranieri può essere considerata una "gara nazionale con partecipazione internazionale". Le quote (diritti d'organizzazione e altri) per detta gara non sono richieste.

3. Fornire, entro tre giorni lavorativi dalla chiusura delle preiscrizioni, un elenco di tutti i corridori iscritti e delle classi nelle quali tali corridori intendono partecipare a tale gara internazionale.

E OBBLIGHI DELLE ORGANIZZAZIONI DIVERSE DALL'ORGANIZZAZIONE OSPITANTE

1. Nessuna federazione affiliata all'UCI situata nello stesso continente di quella che organizza le gare può organizzare o autorizzare l'organizzazione di una gara per il Campionato Nazionale di BMX o una gara internazionale di BMX nelle stesse date in cui si svolge una gara internazionale di BMX sotto l'egida dell'UCI.
2. Qualora una organizzazione affiliata all'UCI accetti l'invito a partecipare a una gara internazionale di BMX, l'organizzazione invitata invia un elenco dei corridori che hanno accettato l'invito. Tale elenco deve comprendere, per ciascun corridore, i dettagli che seguono:
 - a. il nome del corridore;
 - b. la data di nascita;
 - c. la classe di corsa e il suo numero;
 - d. il permesso di correre (munito del timbro e della firma ufficiale).

Una copia del permesso di correre del corridore, accompagnato dalla licenza nazionale deve essere presentata dal concorrente alla segreteria di gara dell'organizzazione ospitante.

F. PRE- ISCRIZIONE E CLASSIFICA DEI CORRIDORI

1. I corridori che desiderino partecipare a una gara internazionale di BMX organizzata sotto il controllo dell'UCI, possono iscriversi solo sotto l'egida e attraverso la federazione affiliata all'UCI che rappresenta il paese come indicato nel paragrafo A.3 della Sezione X. Tutte le date di chiusura delle iscrizioni devono essere rispettate. Le iscrizioni in ritardo subiranno una sanzione conformemente al paragrafo D.3. della Sezione III. Le tasse di gara (race fees) e i moduli di iscrizione devono essere inviati all'organizzatore della gara. Ogni federazione affiliata che iscrive dei corridori deve nominare un team manager nazionale unico, che rappresenterà gli interessi di tutti i corridori membri di tale federazione in occasione della prova internazionale di BMX. Oltre a tale team manager, qui di seguito si elenca il numero autorizzato di vice team manager;

<u>Numero di corridori presenti</u>	<u>Vice team managers autorizzati</u>
1 - 100	3
101 e oltre	4
Nazione ospitante	5

(testo modificato il 1.01.06)

2. Le quote di iscrizione (entry fees) da versare all'organizzazione della gara internazionale devono essere fissate dall'organizzazione / federazione nazionale che ospita la prova. I diritti d'iscrizione per una corsa iscritta stabilmente in calendario sono esenti da tasse (levies)

Nota: Le quote di iscrizione qui indicate si applicano ai corridori stranieri. L'organizzazione ospitante è autorizzata a fissare delle quote di somma diversa per i corridori del paese ospitante.

3. Le diverse classi di una gara internazionale di BMX riconosciuta dall' UCI sono descritte in seguito, nel paragrafo B.2. della Sezione X.
Perché una classe venga riconosciuta come tale, è necessario che siano preiscritti almeno **cinque** corridori. Qualora questo numero minimo non fosse raggiunto, i corridori iscritti concorreranno nella classe superiore, purché nessuna classe di competizione a livello "Campionato" venga combinata con una classe di competizione a livello "Challenge" e vice versa. Eccezione: qualora questo numero minimo non fosse raggiunto nelle classi Cruiser 35-39, 40-44, 45 e oltre, i corridori iscritti concorreranno nella classe inferiore. Ogni classe con un numero insufficiente di iscritti che non possa essere combinata secondo le precedenti disposizioni, non sarà ammessa alla competizione.

(testo modificato il 1.01.06).

- G. CONFERMA DELLE ISCRIZIONI** - Ciascun team manager nazionale deve confermare la presenza di ogni atleta sulla base della lista delle preiscrizioni, il giorno previsto per l'iscrizione, fornendo le seguenti informazioni:

- Presenza sul posto dei concorrenti
- Corretta ortografia dei nomi dei concorrenti
- Classe di competizione
- Data di nascita
- Numero di bicicletta del corridore

Nota: può essere richiesto un documento d'identità.

Ogni team manager nazionale deve confermare le iscrizioni al segretario di giuria. L'elenco finale così composto servirà di base per l'elaborazione dei fogli di corsa.

H. TITOLI E PREMI

1. Premi in denaro e trofei :

- a. I premi in denaro, il cui importo totale è fissato dall'organizzazione ospitante ma che non potranno essere inferiori ai premi minimi indicati nel paragrafo A dell'Appendice 5, sono attribuiti ai primi otto corridori nelle categorie Uomini Elite e Donne Elite.
- b. I Trofei saranno consegnati ai primi otto concorrenti in ciascuna classe di competizione o classe combinata per le quali non sono previsti premi in denaro.

SEZIONE VIII: IMPIANTI DI GARA

Le federazioni affiliate che desiderino organizzare una gara sotto l'egida dell'UCI devono essere in grado di dimostrare all'UCI che le attrezzature proposte per detta gara soddisfano le esigenze enunciate nella presente Sezione.

A. PISTA DI BMX - GENERALITÀ

1. La pista deve avere un tracciato compatto a forma di anello chiuso e deve costituire un circuito la cui lunghezza misurata secondo la linea mediana sia compresa tra i 300 e i 400 metri.
2. La pista deve avere una larghezza minima di 10 metri alla partenza e di non meno di 5 metri in ogni altro punto del tracciato.

B. LA COLLINETTA DI PARTENZA

1. La collinetta di partenza deve poter accogliere una pista di una larghezza minima di 10 metri e deve possedere una elevazione di 1,5 metri superiore al primo rettilineo.
2. La discesa che separa la griglia di partenza dal primo tratto piano deve avere una lunghezza minima di 12 metri e comportare, su una distanza di 10 metri e per ognuno degli otto concorrenti, dei corridoi chiaramente segnati.
3. A una distanza di 10 metri dalla griglia di partenza, si deve tracciare una linea, chiaramente visibile, su tutta la larghezza della pista.

(testo modificato il 1.01.04).

C. GRIGLIA DI PARTENZA

1. La griglia di partenza deve avere una larghezza minima di 8 metri, con controllo elettronico obbligatorio per tutte le gare internazionali.
(testo modificato il 1.01.05).
2. Essa deve avere un'altezza minima di 50 centimetri e, in posizione eretta, essere perpendicolare, con un angolo non superiore a 90 gradi, alla rampa sulla quale poggiano le ruote delle biciclette quando i concorrenti sono pronti a partire.
3. Le posizioni di partenza, numerate da 1 a 8, devono essere chiaramente indicate sulla griglia di partenza.
4. La griglia di partenza automatica, che deve essere utilizzata in occasione di ogni gara di BMX organizzata sotto l'egida dell'UCI, deve essere attrezzata con un sistema di luci di partenza con colori appropriati situato in modo tale da essere chiaramente visibile da tutti i corridoi in partenza, senza recare svantaggio a un corridore in posizione "riders ready" (corridori pronti). In caso di non funzionamento del sistema, la griglia deve cadere in posizione abbassata, cioè deve essere richiesta energia per mantenere la griglia in posizione sollevata.
5. Nelle gare in cui si utilizza più di uno starter a causa del numero dei corridori o per qualsiasi altra ragione, è obbligatoria l'installazione di una "scatola vocale" (voice box). Il Voice box sostituisce la voce del Commissario di partenza.
(testo modificato il 1.01.05).
6. Tutte le griglie di partenza devono essere attrezzate con un clacson o un altro avvisatore acustico chiaramente udibile che permetta di richiamare i corridori in caso di falsa partenza.
7. Quando viene utilizzato un sistema di cronometraggio con trasponder, questi devono essere regolati in modo da entrare in funzione contemporaneamente all'apertura del cancelletto di partenza. Deve comunque essere disponibile un sistema di apertura manuale del cancelletto.
(testo modificato il 16.07.04).

D. RETTILINEO INIZIALE

1. Il rettilineo iniziale deve avere una lunghezza minima di 40 metri.
2. Si raccomanda di non porre la parte bassa della pendenza frontale del primo ostacolo di questa linea dritta iniziale a meno di 35 metri dalla griglia di partenza, né a meno di 20 metri dall'entrata della prima curva. Comunque, sulle piste esclusivamente concepite per corridori molto esperti, la distanza tra la griglia di partenza e la pendenza frontale del primo ostacolo può essere più corta, ma con una distanza minima 20 metri.

E. PRIMA CURVA

1. La prima curva può essere indifferentemente a sinistra o a destra e deve comportare delle scarpate di protezione che permettano ai corridori qualunque sia la loro età e la velocità alla quale vanno, di entrare e uscire da essa in completa sicurezza.
2. La larghezza della prima curva non deve essere inferiore a 6 metri. Tale lunghezza corrisponde a una linea che va dall'interno della curva al vertice della curva rilevata.

F. CURVE E OSTACOLI

1. La pista deve comportare almeno tre curve.
2. La pista deve avere una larghezza minima di 5 metri in ciascuna delle sue curve, secondo il metodo di misurazione descritto nel paragrafo E.2 di cui sopra.
3. Tutti gli ostacoli che si trovano sulla pista devono essere concepiti tenendo conto della sicurezza dei corridori, qualunque sia la loro età, tenendo in considerazione, nel disegnare ostacoli che rappresentino una sfida i concorrenti esperti, anche l'abilità dei concorrenti più giovani. Nel rettilineo iniziale, la distanza tra due ostacoli deve essere di non meno di 10 metri. Un ostacolo è definito in funzione della sua pendenza in avanti o in dietro. Si può trattare di un ostacolo unico, doppio o triplo. Si può anche trattare di un ostacolo multiplo che comprenda quattro o più gobbe.
4. Una pista può essere concepita in modo tale che alcuni dei suoi tronconi siano affrontati solo dai concorrenti dai quattordici anni in su. Tali tronconi possono comportare degli

ostacoli che rappresentano una difficoltà maggiore degli ostacoli situati sul circuito principale della pista.

G. TRACCIATURA DELLA PISTA DI GARA - La circonferenza della pista, ivi comprese le sezioni di percorso alternative, deve essere chiaramente indicata.

(testo modificato il 1.01.04).

H. CHIUSURA DELL'ANELLO DELLA PISTA

1. Al fine di stabilire una separazione tra i corridori e gli spettatori, la pista deve essere contornata da un recinto che deve essere situato a 2 metri minimo dalla pista, per tutta la lunghezza del tracciato.
2. La chiusura deve essere costruita in materiale resistente, ad es. una rete plastificata capace di assorbire lo choc provocato da un corridore che la urti a grande velocità.

I. LINEA D'ARRIVO

1. La pista deve avere una linea di arrivo chiaramente indicata, il cui ordine di superamento determina l'attribuzione dei punti ai concorrenti. La linea d'arrivo è una linea dritta di 4 cm. di larghezza, dipinta in nero, all'interno di una banda bianca larga 24 cm., lasciando così 10 cm. di bianco su ciascun lato della linea nera.
2. Ogni striscione situato trasversalmente alla pista, al di sopra di questa linea di arrivo o in qualsiasi altro punto, deve essere posto a una altezza tale che i corridori che passano al di sotto di esso non ne siano disturbati.
3. I giudici in servizio sulla linea d'arrivo devono porsi in una zona contigua alla linea di arrivo in modo da avere una visione completa dei corridori che tagliano il traguardo.
4. L'utilizzo di attrezzature video per il fotofinish è obbligatoria in tutte le corse internazionali di BMX; Tale attrezzatura è installata in modo da essere allineata direttamente alla linea di arrivo al livello del suolo, al fine di dare visibilità da un lato all'altro della pista. Il campo visivo deve essere libero sulla totalità della superficie della pista corrispondente alla linea d'arrivo. Lo sfondo deve essere libero in modo da non disturbare la chiarezza delle immagini video riprodotte o creare confusione nella (ri)lettura delle immagini. Un'altra telecamera sarà installata "di fronte" per facilitare l'identificazione dei numeri dei corridori. In tutti i casi precedenti, deve essere possibile effettuare il "ralenti" in avanti e indietro. Inoltre, il sistema deve permettere la riproduzione di immagini a colori. L'attrezzatura video sulla linea d'arrivo deve essere sul posto almeno due ore prima dell'inizio della gara. L'installazione e la verifica del materiale devono essere effettuate almeno 72 ore (tre giorni) prima dell'inizio delle competizioni.

(testo modificato il 1.01.05).

5. In una zona vicina alla linea di arrivo, ma situato almeno 2 metri oltre di essa, si devono installare due gruppi di otto paletti numerati da 1 a 8. Il loro obiettivo è quello di facilitare il compito dei commissari responsabili della determinazione dell'ordine di arrivo di ogni corsa. Ogni gruppo di paletti deve essere circondato da una chiusura che ne vieta il libero accesso. I due gruppi di paletti possono essere installati sia da un lato della pista, sia dai due lati; comunque, detti paletti non devono essere vicini alle zone riservate ai team managers. Tali paletti non sono necessari quando è presente un sistema video sulla linea d'arrivo.

(testo modificato il 16.07.04).

J. ZONA DI PREGRIGLIA - Una zona di pre-griglia, che comporti dieci corridoi numerati da 1 a 10, deve essere prevista in prossimità della collinetta di partenza. I corridoi si riuniscono in questa zona conformemente alle istruzioni che ricevono dai giudici di pre-griglia.

K. ZONA DEI CORRIDORI (TENDE)

1. E' necessario prevedere, in prossimità della linea di pregriglia, una zona nella quale i corridori possono riunirsi tra una prova e l'altra.
2. La zona dei corridori deve essere chiaramente indicata.

- L. ZONA DI ISPEZIONE** - Si deve prevedere una zona in prossimità della zona di pre-griglia per l'ispezione delle biciclette dei corridori e delle loro attrezzature.
- M. ZONA DELLO SPEAKER** - Si deve prevedere, preferibilmente sollevata in relazione alla pista, una zona che permetta una visione completa e sgombra di tutto il campo di gara, per l'annunciatore e il commentatore di gara.
- N. ZONE DEI COMMISSARI DI PISTA**
1. Ogni commissario di pista deve porsi in un punto ben determinato del tracciato. Le posizioni dei commissari di pista devono essere notificate ai corridori e ai team managers.
 2. Il Presidente di giuria deve situarsi in un luogo che gli permetta di avere una vista sgombra di tutta la pista.
- O. PANNELLI PER L'AFFISSIONE DEI FOGLI DI CORSA** - Nella zona dei corridori si devono prevedere dei pannelli per l'affissione dei fogli di corsa, solidi e resistenti alle intemperie. Sarà necessario assicurare la protezione in caso di pioggia o neve con fogli di plastica trasparente.
- P. UFFICIO ISCRIZIONI E SEGRETERIA DI GARA** - Il controllo delle iscrizioni e la segreteria di gara devono risiedere in un ufficio situato all'interno del recinto della pista e di una grandezza tale da permettere l'iscrizione dei corridori in maniera ordinata. Tutte le informazioni affisse in questo ufficio devono essere redatte in inglese e nella lingua del paese ospitante.
- Q. SISTEMA ACUSTICO** - Il sistema acustico deve poter diffondere la voce del commentatore di gara in ogni punto della pista, della zona dei corridori e nella zona della pregriglia. Gli annunci devono essere fatti in inglese e nella lingua del paese ospitante.
- R. PARCHEGGI, POSTI E SERVIZI PER GLI SPETTATORI**
1. In prossimità della pista è necessario prevedere dei parcheggi per auto, di un numero corrispondente all'importanza della gara. Nei giorni di gara, si dovranno prevedere delle zone di parcheggio custodito al fine di garantire la fluidità del traffico e il parcheggio ordinato delle vetture.
 2. E' necessario prevedere delle strutture per gli spettatori, come i posti a sedere, i bagni e i servizi di ristorazione. Tali servizi devono offrire una capacità corrispondente al seguente numero di spettatori:

- Gare internazionali di BMX	3.000 spettatori
- Campionati/Challenge Continentali di BMX	5.000 spettatori
- Gare di Coppa del Mondo di BMX	3.000 spettatori
- Campionati del Mondo/Challenge Mondiali di BMX	7.500 spettatori
 3. Per i giudici di gara e le altre figure ufficiali, deve essere previsto un servizio di ristorazione separato.
- S. GARE INDOOR** - Le gare di BMX indoor possono essere corse su piste in terra, legno o cemento con ostacoli costruiti negli stessi materiali. Le regole della presente Sezione si applicano anche alle prove in interno.

SEZIONE IX: GIUDICI DI GARA

Ogni gara di BMX organizzata sotto il controllo dell'UCI deve essere provvista di un numero sufficiente di commissari qualificati in grado di assumersi le responsabilità inerenti a tale gara e di svolgere i diversi compiti previsti dalla presente Sezione.

A. DELEGATO TECNICO – Per le prove di campionato del mondo, il delegato tecnico è proposto dalla Commissione BMX dell'UCI e nominato dal Comitato direttivo dell'UCI. Il delegato tecnico deve:

1. Supervisionare gli aspetti tecnici delle prove.
2. Assicurare il collegamento tra la sede dell'UCI e la Commissione BMX dell'UCI.
3. Procedere ad un'ispezione preventiva del luogo, incontrare gli organizzatori, inviare senza ritardo un rapporto di ispezione del luogo all'attenzione della Commissione BMX dell'UCI e dare agli organizzatori un esemplare di tale rapporto.
4. Controllare e coordinare la preparazione dell'evento in collaborazione con gli organizzatori, in modo da assicurarsi che le raccomandazioni formulate nel rapporto di ispezione del luogo di gara siano messe in pratica correttamente.
5. Essere presente sul luogo prima della prima seduta di allenamento ufficiale e procedere, in collaborazione con il Presidente di giuria e gli organizzatori, a una ispezione del luogo e del percorso. La versione finale del percorso e tutte le modifiche devono essere approvate dal delegato tecnico.
6. Inviare alla Commissione BMX dell'UCI un rapporto generale dell'evento, del quale un esemplare può essere rimesso agli organizzatori.
7. Redigere un rapporto confidenziale sul lavoro del Collegio dei commissari.
8. Coordinare le riunioni delle squadre e dei corridori.

B. DIRETTORE DELL'ORGANIZZAZIONE - Il direttore dell'organizzazione, coadiuvato dai commissari, è responsabile di:

1. Stabilire un programma di gara e farlo rispettare.
2. Reclutare i giudici e il personale amministrativo secondo l'importanza della gara e fornire loro le istruzioni necessarie al buon svolgimento della stessa.
3. Accertarsi della disponibilità delle attrezzature necessarie alla gara.
4. Procurarsi, esporre e presentare i trofei e gli altri premi.

C. COMMISSARI DI GARA

1. I commissari di gara hanno il dovere di far rispettare tutte le regole di una data gara;
2. I commissari di pista devono possedere le seguenti qualifiche:
 - a. devono parlare correntemente la lingua inglese o ricorrere ad un servizio di interprete in lingua inglese;
 - b. A eccezione delle gare svolte in occasione dei Campionati del Mondo/Challenge Mondiali BMX, non possono essere dirigenti o funzionari UCI. In caso di necessità, la Commissione BMX dell'UCI può, nell'interesse dello sport del BMX ed unicamente in occasione dei Campionati del Mondo/Challenge Mondiali di BMX, attribuire a uno o più dei suoi dirigenti o funzionari il ruolo e/o la funzione di commissario di gara o di altra figura ufficiale della competizione.
3. Tutti i commissari di pista devono portare un abbigliamento che permetta ai concorrenti e ai team managers di individuarli facilmente.
4. Uno dei commissari di gara sarà designato nella funzione di Presidente di Giuria; egli delibera su tutte le controversie o reclami che coinvolgono corridori, commissari, team managers e le altre persone ufficiali.
5. Il Presidente di Giuria, menzionato nel paragrafo 4. può essere coadiuvato da un assistente PdG.
Tale assistente aiuta il Presidente di giuria nelle sue funzioni e lo sostituisce qualora egli non sia disponibile.

D. IL SEGRETARIO DI GIURIA - Il segretario di giuria è responsabile dell'iscrizione e della classificazione dei concorrenti, del trattamento e dell'affissione dei fogli di corsa, e dell'elaborazione dei risultati (parziali e finali). E' coadiuvato da un numero sufficiente di assistenti, come indicato nel paragrafo F. 7 seguente.

E. COMMISSARI D'ARRIVO

1. Un minimo di cinque giudici qualificati devono essere posti alla linea di arrivo. Essi sono responsabili della registrazione scritta dell'ordine nel quale ogni corridore ha superato la

linea d'arrivo. L'ordine di arrivo ufficiale di ogni corsa è determinato dalla maggioranza semplice dei giudici di linea d'arrivo. Questi risultati sono poi consegnati ai commissari responsabili per essere trascritti sui fogli di corsa.

2. Quando è utilizzato un sistema di cronometraggio con trasponders, l'operatore del sistema sarà responsabile di registrare l'ordine nel quale i concorrenti tagliano la linea di arrivo in ciascuna prova.

(testo modificato il 1.01.04; 16.07.04).

F. PERSONE UFFICIALI (OFFICIALS)

1. **ISPETTORI** - Gli ispettori sono responsabili, prima della fase di riscaldamento, dell'ispezione della bicicletta e dell'attrezzatura di protezione di ogni corridore, al fine di garantire il rispetto delle regole in materia.
2. **STARTER** - Lo starter è responsabile della partenza di ogni corsa. Egli fa funzionare la griglia di partenza e svolge tutti i compiti necessari a garantire che la partenza di ogni corsa sia svolta correttamente e in completa sicurezza. Lo starter può suggerire al direttore di gara di penalizzare un corridore che gli impedisce di svolgere le sue mansioni. Quando è utilizzato un sistema di cronometraggio con trasponders, lo starter deve trasmettere al responsabile della zona di pregriglia i nomi di tutti gli atleti che non si presentano al cancelletto di partenza. In più deve assicurarsi che l'addetto al cronometraggio e la sua attrezzatura siano pronti prima di iniziare la procedura di partenza di una prova.
3. **COMMISSARI DI CORSA** - I commissari di corsa (componenti di giuria) devono controllare il comportamento dei corridori sulla pista e attirare l'attenzione degli altri giudici su ogni incidente in pista. Il Presidente di giuria determina il numero di commissari di corsa necessari al buon svolgimento della gara. I commissari di corsa si posizionano in ciascuna delle curve della pista e in prossimità degli ostacoli e dei salti. I commissari di corsa devono stilare delle note scritte su ogni infrazione alle regole o su ogni incidente di cui siano testimoni. Tali note devono essere consegnate, su richiesta, al Presidente di Giuria.
4. **PRONTO SOCCORSO** - In occasione dei turni di riscaldamento e nel corso delle gare, deve essere presente almeno una ambulanza e un numero sufficiente di persone che possano prontamente svolgere mansioni di pronto soccorso, tra cui un medico qualificato. L'ambulanza e il personale di pronto soccorso devono trovarsi all'interno della pista; si deve prevedere un'uscita, chiaramente indicata, che permetta all'ambulanza di lasciare rapidamente la pista. Tale uscita deve essere sgombra durante i turni di riscaldamento, che non possono svolgersi in assenza dei servizi medici adeguati.
5. **ANNUNCIATORE** - Gli annunci ufficiali vengono fatti dall'annunciatore, che è altresì responsabile di informare i corridori, gli spettatori e i giudici di qualsiasi cambiamento al programma di gara.
6. **COMMENTATORE DI GARA** - Il commentatore effettua il commento di ogni gara per gli spettatori. Egli non è autorizzato a fare commenti che vadano contro gli interessi dell'UCI o del BMX in quanto sport in genere. Egli non può nemmeno anticipare un giudizio su una corsa o fare commenti sulle possibili infrazioni.
7. **AMMINISTRATORI**
 - a. Le persone responsabili delle iscrizioni hanno il compito di:
 - Ricevere i moduli di iscrizione di tutti i corridori e le **domande di permesso** controllandone la conformità con il Regolamento.
 - Stilare la lista dei corridori iscritti per ogni classe di gara e stabilire l'ordine di svolgimento delle gare.
 - b. I responsabili dei fogli di corsa hanno il compito di ripartire i corridori iscritti in ogni classe in manche di qualificazione che non deve avere più di otto corridori ciascuna. Essi devono inoltre scrivere i nomi dei corridori sui fogli di corsa appropriati.

- c. I responsabili dell'affissione dei fogli di corsa hanno il compito di affiggere detti fogli sui pannelli previsti a questo scopo. L'affissione deve avvenire per classe d'età, facendo attenzione che i numeri di gara siano ben visibili.
- 8. GIUDICI DI PREGRIGLIA** - I giudici di pregriglia hanno il compito di dirigere i corridori verso i loro corridoi di pregriglia. Essi annunciano i numeri di gara, le classi di età e il nome di ogni concorrente per ognuna delle gare. Una copia dei fogli di corsa viene consegnata al giudice responsabile della zona di pregriglia.
- 9. GIUDICI DELLA COLLINETTA DI PARTENZA** - I giudici della collinetta di partenza hanno il compito di dirigere i concorrenti dai corridoi di pregriglia fino alla griglia di partenza a ogni turno di gara. Essi devono posizionarsi dietro la collinetta di partenza e devono autorizzare solo i concorrenti che partecipano alla gara successiva a scalare la collinetta di partenza per accedere alla griglia di partenza. I giudici della collinetta di partenza sono abilitati a rifiutare la partenza a un concorrente la cui attrezzatura di sicurezza non rispetta il presente Regolamento.
- 10. GIUDICI DI CONTROLLO DELLA ZONA DI ARRIVO** - I giudici della zona di arrivo hanno il compito di controllare l'ingresso e l'uscita dei concorrenti e delle altre persone nella zona della linea di arrivo. Essi devono posizionarsi in ognuno dei punti di accesso a tale zona e impedire ai genitori, capi squadra e spettatori di entrarci, salvo nel caso in cui l'emergenza medica giustificerebbe la loro presenza. Essi hanno altresì il compito di mantenere l'ordine tra i concorrenti che, una volta terminata la gara, aspettano nella zona dei paletti di arrivo.
- 11. MEMBRI DEL SERVIZIO D'ORDINE (MARSHALS)** – Gli organizzatori dovranno fornire un numero sufficiente di marshals per garantire la sicurezza degli atleti e degli spettatori. I Marshals dovranno indossare una tenuta distinta od altri elementi che li rendano facilmente identificabili.
- 12. OPERATORE DEL SISTEMA DI CRONOMETRAGGIO** – Al momento delle iscrizioni, l'operatore responsabile del cronometraggio assicurerà che i trasponder siano montati correttamente sulle bici dei corridori. Egli sarà del pari responsabile della installazione e del buon funzionamento del sistema di cronometraggio. Sarà inoltre tenuto ad informare il segretario di giuria dell'ordine nel quale gli atleti tagliano la linea d'arrivo affinché questa informazione possa essere esposta sui cartelli previsti a tale scopo.
(testo modificato il 16.07.04).

PARTE C

Le regole enunciate nella Parte C del presente Regolamento, composta dalle Sezioni dalla X alla XIV, trattano il modo in cui deve essere organizzata una gara di BMX posta sotto il controllo dell'UCI. Tutti i giudici e i concorrenti che partecipano a tale gara devono conoscere e rispettare le regole enunciate nella presente Parte C.

SEZIONE X: REGOLE GENERALI DI GARA

A. LICENZE, AFFILIAZIONI E COMPORTAMENTO IN GENERALE

1. Nessun concorrente dall'età inferiore ai cinque anni è autorizzato a partecipare a una gara di BMX organizzata sotto il controllo dell'UCI. L'età viene calcolata secondo il calendario il giorno dell'inizio della gara e non secondo l'età indicata nel paragrafo B.1. qui di seguito riportato.
2. Tutti i concorrenti devono essere in possesso di una licenza valido emesso da una federazione affiliata all'UCI. Nessun concorrente la cui licenza è stata sospesa da una federazione affiliata può essere autorizzato a partecipare a una gara organizzata sotto il controllo dell'UCI nel periodo di sospensione. Nessun concorrente può partecipare alle gare organizzate da una federazione affiliata sospesa, salvo il caso in cui si applica l'articolo 18.2 dello Statuto dell'UCI.
Nessun concorrente può partecipare a una gara che non figuri nel calendario nazionale, continentale o mondiale o a una gara che non è riconosciuta da una federazione nazionale affiliata, da una federazione continentale o dall'UCI stessa.
Una federazione affiliata può concedere delle deroghe speciali per delle gare particolari organizzate sul territorio nazionale.
Qualsiasi infrazione alle disposizioni sopra-menzionate espone il concorrente incriminato a una sospensione di un mese e a una multa che va dai 50.00 CHF ai 100.00 CHF.
3. La definizione del paese per il quale un concorrente partecipa ad una gara internazionale di BMX è soggetto alle seguenti regole:
 - A. Un concorrente può essere selezionato unicamente dalla federazione della sua nazionalità per partecipare al Campionato del Mondo/Challenge Mondiale, alla Coppa del Mondo, a un Campionato/Challenge Continentale e alle altre gare internazionali di BMX, qualunque sia la federazione che gli ha concesso la licenza. Il concorrente è soggetto al Regolamento e alla disciplina della federazione affiliata della sua nazionalità per tutti gli aspetti relativi alla selezione per una squadra nazionale ed è rappresentato dal team manager della sua federazione nazionale. Un atleta apolide può essere selezionato solo dalla federazione nazionale di un paese nel quale ha risieduto continuativamente per almeno 5 anni.
 - B. Un concorrente che ha più di una nazionalità dovrà scegliere tra di esse al momento della richiesta della prima licenza. Tale scelta sarà definitiva e valevole per tutta la sua carriera, salvo che egli non perda la nazionalità per qualsiasi ragione, senza pregiudizio di quanto previsto dal sotto riportato paragrafo c. La nazionalità così scelta sarà considerata quella del corridore per tutto ciò che attiene ai regolamenti dell'UCI.
Il corridore suddetto può scegliere un'altra nazionalità di cui è titolare secondo il suo stato civile, alle seguenti condizioni:
 - 1) Se al momento della sua prima opzione il corridore era minorenne, in base alle leggi di ciascuna delle nazionalità in questione
 - 2) Se la scelta viene fatta, all'atto della prima richiesta di licenza, dopo la data in cui l'atleta ha raggiunto la maggiore età secondo le leggi di ciascuna delle nazionalità in questione.
 - C. Un corridore che acquisisca una nuova nazionalità può optare per essa. Tale scelta sarà definitiva e deve essere fatta, al più tardi, all'atto della richiesta della seconda licenza successiva all'acquisizione della nuova nazionalità.
4. Un atleta che gareggi al di fuori della propria nazione, deve essere consapevole che il paese nel quale intende gareggiare può richiedere dei premi assicurativi addizionali al fine

di coprire eventuali spese di indennizzo. E' responsabilità dell'atleta acquisire tale informazione.

5. Tutti i corridori devono rispettare queste regole e seguire tutte le istruzioni che vengono impartite dai giudici di gara in ogni momento durante lo svolgimento dell'evento.. Essi devono sempre dimostrare il più alto grado di sportività ed evitare qualsiasi comportamento lesivo della loro immagine o di quella del BMX in quanto sport. L'uso di un vocabolario osceno o volgare è proibito. Tutti i concorrenti che fanno uso di tale vocabolario ricevono una penalità la cui natura è determinata dal Presidente di Giuria.
6. Ogni concorrente che partecipa a una gara in stato di ebbrezza è squalificato e può essere soggetto ad altre penalità la cui natura è determinata dalla Commissione BMX dell'UCI.

B. CLASSI

1. Gli atleti iscritti ad una competizione sono classificati in funzione della loro età, del sesso, del tipo di bicicletta e del loro livello di competizione. Due tipi di bicicletta sono riconosciuti: standard, con un diametro nominale delle ruote di 20 ". La ruota non deve avere un diametro superiore di 57 cm (22 ½ ") con i pneumatici gonfi. Le ruote della biciclette, nella classe Cruisers deve avere un diametro di almeno 57 cm (22 ½ ") con i pneumatici gonfi e non dovrà superare i 26 " La classe di età nella quale un atleta può gareggiare è determinata dalla sottrazione dell'anno di nascita dall'anno in corso.

(testo modificato il 1.01.05).

2. Le classi di gara di BMX riconosciute dall'UCI sono le seguenti:

A. CLASSI PER ETÀ (biciclette standard)

Livello »Campionato«

Uomini Elite	19 anni e più
Donne Elite	19 anni e più
Uomini Juniores	17 e 18 anni
Donne Juniores	17 e 18 anni

(4 classi)

Livello «Challenge»

Ragazzi 5 e 6, 7, 8, 9 fino a 16 anni
(11 classi)

Ragazze 5 - 7, 8, 9,10..... fino a 16 anni
(10 classi) – Applicabile alle prove di Challenge Mondiale e Continentale

Ragazze combinate 5-8, 9-10, 11-12, 13-14, 15-16 anni
(5 classi) – Applicabile alle competizioni internazionali ordinarie di BMX

Uomini - 17-24 anni
Uomini - 25-29 anni
Uomini - 30 anni e più
(3 classi)

B. CLASSI CRUISERS (Cruisers, masch./femm.)

Livello »Campionato«

Cruisers Elite - 19 anni e più;
Cruisers Juniors - 17 et 18 anni;
Cruisers Donne Elite - 19 ans et più;
Cruisers Donne Junior - 17 et 18 anni ;
(4 classes).

Livello «Challenge»

Fino a 12, 13 et 14, 15 et 16, 17-29; 30-34, 35-39, 40-44, 45 et più;
Cruisers Donne – fino a 18 anni;
Cruisers Donne – fino a 19 anni;
(10 classes).

TOTALE: 42 classi (38 classi per le classi combinate delle ragazze).

(testo modificato il 14.07.03; 1.01.06).

Un corridore di età pari o superiore a 17 anni può scegliere di gareggiare a livello elite o challenge, nella fascia di età e nel gruppo di genere appropriati, sia nella cat. 20” che nei cruisers.

Tale scelta va fatta per l'intero anno, dal 1 Gennaio al 31 Dicembre

Tutte le classi d'età suddette, così come le classi cruiser, sono soggette a regole supplementari in occasione di Campionati / Challenge Mondiali, delle prove di Coppa del Mondo e dei Campionati/Challenges Continentali.

(testo modificato il 16.07.04).

3. Nove concorrenti costituiscono una classe. Se si iscrivono meno di nove concorrenti in una data classe, essi sono combinati con i concorrenti della classe di età immediatamente superiore alla loro, a patto che nessuna classe di gara a livello “Campionato” non venga combinata con una classe di gara a livello “Challenge” e viceversa. Si contravverrà unicamente a queste regole di combinazione per le classi cruiser corrispondenti a un età massima di più di trentaquattro anni, che saranno combinate con le fasce d'età immediatamente inferiori. Ogni classe insufficientemente assortita, che non può essere combinata secondo le sopra citate disposizioni, non sarà ammessa alla gara. Se almeno nove concorrenti si iscrivono in una classe e sono presenti il giorno della gara, tale classe non sarà combinata nel caso in cui il numero richiesto dei concorrenti non fosse stato raggiunto per malattia o incidente.
 4. Nessun concorrente è autorizzato a gareggiare al di fuori della sua classe di età o in una classe di concorrenti di sesso opposto, salvo nei casi previsti dalle disposizioni relative alle combinazioni.
- C. BANDIERE** - Al fine di comunicare tra di loro e con i concorrenti, i giudici di gara utilizzeranno delle bandiere a colori i cui significati sono riportati qui di seguito:
BANDIERA VERDE: La pista è sgombra e la corsa può iniziare.
BANDIERA GIALLA: La pista non è sgombra e i concorrenti devono rimanere dietro la griglia di partenza.
BANDIERA ROSSA: I concorrenti in pista devono immediatamente fermarsi e tornare alla griglia di partenza per ricevere nuove istruzioni.
- D. RISCALDAMENTO E RIUNIONE DEI CAPI SQUADRA**
1. Nessun concorrente è autorizzato a correre sulla pista prima che il giudice responsabile abbia ispezionato la sua bicicletta e l'attrezzatura di sicurezza. Nessuna bicicletta è ammessa in pista senza un segno ufficiale che indica chiaramente che ha superato l'ispezione.
 2. Almeno una sessione ufficiale di prove deve aver luogo prima della corsa, qualunque sia la prova. Dei periodi d'allenamento distinti debbono essere previsti per tutte le classi di età o qualsiasi altro raggruppamento indicato. Ciascuna classe ha diritto ad un periodo di tempo sufficiente a permettere ad ogni atleta iscritto di fare almeno quattro giri di pista, ivi compresa il riscaldamento alla griglia di partenza.

(testo modificato il 2.01.05).

3. Al termine del riscaldamento, il Presidente di Giuria può convocare una riunione dei team managers. Lo scopo di tale riunione è quello di informarli circa le regole supplementari che

possono essere in vigore durante la corsa e apportare altri elementi informativi riguardanti lo svolgimento della corsa in generale.

E. PROGRAMMA DI GARA, QUALIFICAZIONI E CONTEGGIO DEI PUNTI

1. Il programma di gara è stabilito conformemente alle disposizioni previste nell'Appendice 3.
2. Il programma di gara e l'ordine di partenza sono affissi sui pannelli delle informazioni. I fogli di corsa devono indicare:
 - a. il nome e il numero di ogni concorrente;
 - b. il numero della corsa;
 - c. il turno di gara per il quale i concorrenti sono qualificati;
 - d. le posizioni di partenza per ogni manche di qualificazione.
3. Conteggio dei Punti.
 - A. Per ogni manche di qualificazione alla quale partecipano, i concorrenti ricevono un punteggio corrispondente alla loro posizione all'arrivo. Il primo concorrente riceve un punto, il secondo due punti e via di seguito fino al concorrente che si è classificato ottavo che riceve otto punti. I concorrenti che hanno ottenuto il numero più basso di punti alle manche di qualificazione si qualificano per i turni di gara successivi, conformemente alle disposizioni in Appendice 3.

In occasione di ogni turno di gara, i primi quattro concorrenti si qualificano per il turno successivo, salvo in Coppa del Mondo di BMX in cui si applicano le disposizioni del paragrafo B. dell'Appendice 4.
 - B. Un concorrente deve partecipare a tutte le manche di qualificazione se desidera poter partecipare al turno di gara successivo.
 - C. Un concorrente che non prende la partenza in una manche di qualificazione viene qualificato come non partito (DNS, did not start). Al fine di determinare la sua qualificazione gli verranno attribuiti, per il suo primo DNS, 2 punti in più di quelli ottenuti dal concorrente classificato all'ultimo posto di manche (tale punteggio essendo uguale al numero di partecipanti della manche + 2). Il concorrente non potrà essere qualificato se non prende la partenza in più di una manche di qualificazione. Al fine di determinare il primo DNS e per il calcolo dei punti questo sarà registrato come CR, a significare che l'atleta è stato accreditato del punteggio dell'ultimo + 2.
 - D. Il concorrente che inizia una manche senza portarla a termine viene registrato come "Did Not Finish - DNF" (non ha finito). Tale concorrente ottiene un punteggio pari al numero di partecipanti partiti in questa manche. Questo concorrente può essere classificato ai fini dell'eventuale qualificazione la qualificazione al turno successivo.
 - E. Se in una classe due concorrenti o più ottengono un punteggio identico alla fine delle manche di qualificazione, tali concorrenti verranno classificati in base alla posizione ottenuta nell'ultima manche di qualificazione. Comunque, quando viene utilizzato un sistema di rilevazione automatica dei tempi, sarà dichiarato vincitore l'atleta con il miglior tempo registrato.

(testo modificato il 16.07.04; 1.01.06).

F. POSIZIONI DI PREGRIGLIA E DI PARTENZA

1. Nel corso delle manche di qualificazione, le posizioni alla griglia di partenza sono determinate conformemente alla regola dell'Appendice 2 e saranno indicate sui fogli di corsa.
2. Le posizioni alla griglia di partenza per i turni di gara che seguono le manche di qualificazione sono determinate a sorte. Le sole eccezioni sono le seguenti:
 - a. Nelle prove di Coppa del Mondo BMX, si applicano le disposizioni del paragrafo B dell'Appendice 4.
 - b. Nelle gare di BMX organizzate sotto l'egida dell'UCI in cui si utilizzi un sistema informatico di gestione gare approvato dall'UCI, le posizioni di partenza per tutti i turni di gara che seguono le manche di qualificazione saranno determinate in modo aleatorio dal computer.
3. Alla griglia di partenza, ogni concorrente deve iniziare la gara nella posizione di partenza che gli è stata attribuita. Il non rispetto di tale regola comporta la squalifica del concorrente. E' responsabilità del concorrente trovarsi nella zona di pregriglia ed alla griglia di partenza nelle ore indicate.

G. PARTENZA

1. La partenza di una corsa di BMX è data seguendo le procedure elencate di seguito:
 - a. Quando si usa una griglia di partenza automatica, lo starter impartisce i seguenti comandi:
 - 1) "Attention " (Attenzione) o "Set them up" (Ai posti - opzionale). Lo starter ha facoltà di differire la fase 1 della procedura di partenza fino a che non valuti che questa possa essere data in totale sicurezza. È solo in questo momento che egli attiva il sistema di partenza a scatola vocale (voice box).
I comandi registrati nella Voice box sono i seguenti:
 - 2) "Riders Ready" (Corridori pronti)
 - 3) "Watch the lights" (guardate il segnale di partenza) o "Watch the gate" (guardate la griglia) (Opzionale)Solo nella fase 1 la partenza può essere ritardata dallo starter. In tal caso egli ricomincerà dalla fase 1 della procedura della procedura di partenza.
(testo modificato il 1.01.04).
 2. Il sistema di partenza a "scatola vocale" (voice box) sostituisce la voce dello starter.
 - a. Quando una griglia di partenza automatica è utilizzata in combinazione con un sistema di partenza a "scatola vocale", gli annunci registrati sono i seguenti:
 - 1) "Attention" o "Set them up"(ai posti) (Opzionale). Lo starter ha facoltà di differire la fase 1 della procedura di partenza fino a che non valuti che questa possa essere data in totale sicurezza. E solo in questo momento che egli attiva il sistema di partenza a scatola vocale (voice box).
 - 2) "Riders ready" (corridori pronti)
 - 3) "Watch the lights" (guardate il segnale di partenza) o "Watch the gate" (guardate la griglia) (Opzionale)Solo nella fase 1 la partenza può essere ritardata dallo starter. Nel caso egli ricomincerà dalla fase 1 della procedura.
(testo modificato il 1.01.04).
 - b. I requisiti di base per il sistema Voice Box sono i seguenti: :
 - 1) i comandi registrati devono essere chiari e udibili da tutti i concorrenti in posizione sulla griglia;
 - 2) il sistema vocale deve essere coordinato con il sistema di comando del segnale di partenza/griglia
 - 3) il punto in cui la re-inizializzazione manuale è impossibile si situa dopo l'ordine "Riders ready". Prima di questo ordine, lo starter ha la possibilità di rinunciare alla fase successiva e di rilanciare la procedura di griglia.
 - 4) Gli ordini in automatico "Watch the lights" o "Watch the gate" (opzionale) lanciano il sistema in modo irreversibile.
 - 5) Dopo i due ordini sopramenzionati, il sistema attiva automaticamente il segnale di partenza, e conseguentemente l'abbassamento della griglia.
 3. Per le partenze con griglia, i concorrenti devono mettere la ruota anteriore contro la griglia e restare immobili durante l'ordine dello starter.
 4. Il concorrente che disturbi gli altri abbandonando il suo corridoio nel corso dei primi dieci metri di gara viene penalizzato dal Presidente di Giuria in conformità a quanto previsto nella sezione XII, paragrafo A del presente regolamento.

H. COMPORTAMENTO SU PISTA

1. Solo i concorrenti iscritti a una gara hanno diritto a gareggiare o allenarsi sulla pista il giorno della gara.
2. Il Presidente di Giuria è l'autorità suprema in gara, qualunque sia la gara. Egli è abilitato a escludere un concorrente, parente o spettatore per ragioni di sicurezza o nel caso di infrazione di una delle regole del presente Regolamento.
3. Se una corsa viene interrotta dai giudici prima della fine, i concorrenti devono immediatamente tornare nel loro corridoio di partenza e aspettare nuove istruzioni.

4. Ogni nuova partenza è segnalata da un clacson o da un altro avvisatore acustico chiaramente udibile. La decisione di fare correre nuovamente una manche di qualificazione, un turno di gara successivo o una finale si giustifica solo se, secondo l'opinione del Presidente di giuria, lo svolgimento della gara è stato perturbato da uno o più spettatori, animali o altre cause esterne.
5. Se un concorrente cade o è obbligato a fermarsi a causa di un problema alla bicicletta durante la corsa, il suo primo dovere è di non nuocere al buon svolgimento della gara. Per farlo, il concorrente lascia la pista con la bicicletta. Se un concorrente non può rialzarsi dopo una caduta, può essere spostato solo dal personale di pronto soccorso o dopo l'autorizzazione di un medico qualificato.
6. Ogni concorrente che lascia la pista nel corso di una gara, qualsiasi siano le circostanze, deve rientrare in gara nel punto più vicino, a condizione che possa farlo in completa sicurezza. Deve evitare di disturbare gli altri concorrenti e non prendere scorciatoie che potrebbero procurargli un vantaggio. Ogni concorrente che si avvale di tale scorciatoia, procurandosi un vantaggio, è penalizzato dal Presidente di Giuria come previsto nella sezione XII, paragrafo A del presente regolamento.
7. Nel corso dello svolgimento di una corsa, un concorrente deve evitare qualsiasi contatto deliberato tra una parte qualsiasi del suo corpo o della sua bicicletta e una parte qualsiasi del corpo o della bicicletta di un altro concorrente che possa permettergli di superare questo concorrente o che possa permettere a un altro concorrente di superarlo. Per tale infrazione il PdG adotterà una penalità come previsto nella sezione XII, paragrafo A del presente regolamento.
8. Il concorrente in testa ha il diritto di scegliere la linea che desidera seguire, sia in linea retta che sulle curve. Ciononostante, nell'ultimo rettilineo, il concorrente in testa non può deliberatamente impedire a un altro concorrente di superarlo. Per tale infrazione il PdG adotterà una penalità come previsto nella sezione XII, paragrafo A del presente regolamento.
9. E' proibito favorire un concorrente per permettergli di ottenere una posizione migliore all'arrivo; gareggiare favorendo un membro della stessa squadra è altresì proibito. I concorrenti che si rendono colpevoli di una infrazione verranno penalizzati dal PdG come previsto nella sezione XII, paragrafo A.
10. I capi squadra, i parenti o l'entourage di un concorrente non possono ostacolare lo svolgimento normale di una gara allo scopo di favorire un concorrente o una squadra. Per tale infrazione il PdG adotterà una penalità come previsto nella sezione XII, paragrafo A del presente regolamento.
11. Dopo aver superato la linea di arrivo, ogni concorrente deve dirigersi verso la zona dei paletti di arrivo e porsi a fianco del paletto con il numero corrispondente alla posizione ottenuta all'arrivo. I concorrenti devono restare in questa posizione finché un giudice di gara non li autorizzi a lasciare questo luogo. Questa regola non si applica quando alla linea di arrivo si utilizzano attrezzature video.

I ARRIVO

1. L'arrivo di un corridore è rilevato nel momento in cui il pneumatico della ruota anteriore incontra il piano verticale al bordo anteriore della linea di arrivo
2. Quando è utilizzato un sistema di cronometraggio con trasponder e un corridore non termina la corsa, il PdG deve immediatamente comunicarlo all'operatore del sistema di cronometraggio affinché quest'ultimo arresti manualmente il cronometraggio della corsa e il corridore possa essere classificato
3. Onde evitare qualsiasi interferenza con il cronometraggio elettronico quando tale sistema è utilizzato i corridori non dovranno né tornare con la bici sulla linea di arrivo una volta terminata la prova, né attraversare la linea di arrivo in senso inverso.

(testo modificato il 16.07.04).

SEZIONE XI: ATTREZZATURA DI GARA

A. ISPEZIONI

1. Prima del riscaldamento ufficiale o dell'inizio di una gara, il concorrente, la sua bicicletta, il casco e i vestiti saranno soggetti ad ispezione dagli ispettori al fine di accertarne la conformità con il presente Regolamento. L'UCI non prende posizione e non formula alcuna opinione in relazione alla sicurezza di una bicicletta, dell'abbigliamento, o dell'attrezzatura di protezione o qualsiasi altro oggetto che potrebbe essere esaminato nel corso di tale ispezione.
2. Un concorrente la cui attrezzatura è considerata dagli ispettori o dai commissari di gara come in grado di presentare dei pericoli non è autorizzato a correre sulla pista, e ciò a prescindere dal fatto che l'attrezzatura sia conforme o no alle disposizioni del presente Regolamento.
3. Un concorrente che non rispetti le istruzioni sull'attrezzatura che gli vengono fornite dagli ispettori o dai commissari di gara non è autorizzato a gareggiare, in nessun tipo di gara.
4. Quando è utilizzato un sistema di cronometraggio con trasponder, gli ufficiali di pre-griglia esamineranno le biciclette dei concorrenti al fine di confermare che i trasponder siano correttamente montati. Tuttavia, gli atleti sono i soli responsabili della corretta installazione del trasponder sulle loro bici durante la competizione.

(testo modificato il 16.07.04).

B. ABBIGLIAMENTO E ATTREZZATURA DI PROTEZIONE

1. I concorrenti devono indossare l'abbigliamento indicato di seguito ogni volta che corrono sulla pista:
 - a. Casco integrale o aperto; i caschi aperti devono essere muniti di un protetto - mento.
 - b. Una maglia a maniche lunghe, le cui maniche devono coprire le braccia fino ai polsi.
 - c. Pantaloni lunghi in tessuto resistente stretti alle caviglie. I pantaloni corti in tessuto resistente sono autorizzati a condizione che siano accompagnati da protezioni con superfici rigide alle ginocchia e sulle tibie.
 - d. Guanti che coprano le mani dei concorrenti fino alle estremità delle dita.
 - e. Gomitiere in tutte le piste in legno o cemento. I concorrenti dovranno essere informati dell'obbligo di munirsi di gomitiere prima della gara in cui tale attrezzatura è necessaria.
 - f. I concorrenti che partecipano al Campionato del Mondo/Challenge Mondiale o a un Campionato/Challenge Continentale di BMX devono indossare la maglia nazionale di BMX uguale a quella dei loro compatrioti. Le sole varianti autorizzate riguardano la pubblicità. La maglia nazionale deve essere indossata ogniqualvolta l'atleta è impegnato in pista, nelle cerimonie di consegna dei premi, alle conferenze stampa, alle interviste televisive, concedendo autografi e in ogni occasione nel corso dell'evento al fine di una buona presentazione nei confronti dei mass media e dei non addetti alle gare. Al massimo il 1° dicembre di ogni anno, le federazioni nazionali devono presentare all'UCI un facsimile della maglia nazionale di BMX (colori e configurazione). Non sarà autorizzato nessun cambiamento nel corso del successivo anno civile.

(testo modificato il 1.01.06).

La pubblicità è autorizzata come segue sulla configurazione di base presentata all'UCI:

1. Sulla parte anteriore e posteriore della maglia: un rettangolo di 10 cm max. di altezza e 30 cm. max. di larghezza.
 2. Sullo spazio che comprende la spalla e la manica; banda di un'altezza massima di 5 cm su una sola linea.
 3. Sui lati della maglia: una banda laterale larga 9 cm al massimo.
 4. Il marchio di fabbrica può figurare una sola volta su ogni maglia, con una grandezza massima di 25 cm² (5 cm x 5 cm).
2. Si raccomanda ai concorrenti di indossare l'abbigliamento riportato qui di seguito ogni qualvolta si trovano sulla pista:
 - a. Pantaloni in tela di jeans o in qualsiasi altro tessuto resistente all'abrasione e agli strappi.
 - b. Scarpe dalla suola morbida e flessibile.

C. BICICLETTE

1. Tutte le biciclette utilizzate in gara devono essere conformi alle seguenti specifiche generali:

- a. il cerchio della ruota nelle classi standard deve avere un diametro nominale di 20 " Il diametro della ruota non deve eccedere un diametro totale di c. 57 (22 ½ ") con i pneumatici gonfi.

Le ruote della biciclette, nella classe Cruisers deve avere un diametro di almeno 57 cm (22 ½ ") con i pneumatici gonfi e non dovrà superare i 26 "

(testo modificato il 1.01.05)

- b. Le biciclette le cui ruote misurano 20" possono gareggiare sono nelle classi standard. Le biciclette cruiser possono correre solo nelle classi cruiser.
- c. Il telaio della bicicletta deve essere sufficientemente solido da resistere alle rigidità delle gare di BMX e non deve presentare incrinature; non deve avere né elementi storti, né saldati o presentare altri difetti di qualsiasi tipo.
- d. Sono proibiti i cavalletti, i para-catena, i parafanghi e altri accessori metallici come i serbatoi di benzina finti, i dadi ad alette o qualsiasi altro elemento attaccato, saldato o fissato meccanicamente alla bicicletta come i cilindri di catena o i riflettori fissi al telaio, come anche qualsiasi oggetto tagliente o sporgente.
- e. Gli assi delle ruote non possono superare il dado del mozzo di più di 5 millimetri.
- f. Tutti gli accessori e gli altri pezzi devono essere saldamente fissati alla bicicletta.

2. Manubri

- a. La larghezza massima dei manubri, sia per le biciclette standard che per le cruiser, è di 74 centimetri (29").
- b. L'altezza massima dei manubri, sia per le biciclette standard che per le cruiser, è di 30 centimetri (12").
- c. Le manopole dei manubri sono obbligatorie e ne devono ricoprire integralmente le estremità.
- d. I manubri spaccati o storti non sono permessi.

3. Gioco di direzione

- a. Le forcelle devono poter girare liberamente nel gioco di rotazione del tubo dello sterzo, senza piegarsi o mostrare eccessivo gioco.
- b. Il braccio di sostegno non deve superare il dado del gioco di direzione di più di 5 centimetri in relazione alle specifiche del produttore (quando al tubo dello sterzo non è indicata alcuna altezza massima).

4. Ruote

- a. Ad eccezione dei casi di seguito menzionati al par. 4.b, le biciclette utilizzate nella classe standard 20" devono essere equipaggiate con ruote identiche, con un diametro nominale di 20 ". Il diametro della ruota non deve eccedere un diametro totale di c. 57 (22 ½ ") con i pneumatici gonfi. Le ruote della biciclette, nella classe Cruisers deve avere un diametro di almeno 57 cm (22 ½ ") con i pneumatici gonfi e non dovrà superare i 26 "

(testo modificato il 1.01.05).

- b. Le biciclette dei concorrenti di meno di sette anni di età possono essere equipaggiate con ruote di meno di 20".
- c. Le ruote devono comportare un numero di raggi corrispondente alle specifiche relative ai mozzi e ai cerchi. I raggi devono avere una tensione adeguata e i giochi di rotazione dei mozzi devono essere adeguati al fine di non manifestare gioco eccessivo.
- d. Le ruote devono essere fatte di un pezzo unico e possedere un profilo sufficiente a permettere una buona aderenza a prescindere dal tipo di superficie della pista.
- e. La pressione dei pneumatici deve essere in grado di garantire la sicurezza del corridore in tutte le condizioni di gara.
- f. L'utilizzo di assi di bloccaggio rapido non è consigliato; ciononostante, può essere autorizzato quando le leve di bloccaggio sono mantenute in posizione chiusa grazie all'aiuto di nastro adesivo o di filo di ferro.

5. Freni

- a. Tutte le biciclette utilizzate in gara devono essere munite di un freno anteriore efficace, azionato o con il piede (freno a contropedale) o con la mano (freno a cantilever).
- b. La staffa di fissaggio del freno a contropedale deve essere ancorata al telaio tramite un fermaglio fissato meccanicamente, solidamente fissato al tendicatena che circonda completamente. Il fissaggio di questo braccio tramite saldatura non è autorizzato.
- c. Il filo del freno posteriore deve essere attaccato al telaio.
- d. Un freno anteriore può essere installato, ma non è obbligatorio.
- e. L'estremità della manovella del freno a mano deve essere arrotondata e liscia oppure ricoperta in modo da non presentare alcun pericolo.
- f. Tutte le estremità del cavo esposte devono essere saldate o ricoperte al fine di evitare che si logorino.

6. Sella

- a. La sella deve essere costruita in un materiale sufficientemente resistente in modo che il canotto reggisella non la trapassi.
- b. L'asta della sella deve essere fissata alla canna del telaio con un dado di serraggio. Il bullone di fissaggio non può superare il dado di più di 5 millimetri.

7. Pedivella, pedali e trasmissione

- a. Le pedivelle possono essere costituite di uno, due o tre elementi. La lunghezza dei bracci della pedivella non è imposta; ciononostante, non si deve ostruire lo spazio tra la bicicletta e il terreno.
- b. Le rotazioni inferiori del pedale devono essere adeguate in modo da permettere alle pedivelle di ruotare liberamente senza manifestare gioco eccessivo.
- c. I pedali devono essere saldamente fissati al braccio della pedivella e sistemati in modo da eliminare ogni movimento laterale del corpo dei pedali in rapporto all'asse di rotazione dei bracci. Gli assi del pedale devono essere in grado di resistere alle sollecitazioni della gara. I denti della gabbia del pedale devono essere sufficientemente prominenti da offrire una buona condizione di aderenza alla suola, senza presentare pericolo per gli atleti.
Sono vietati ferma piedi ed attacchi. I pedali automatici sono invece autorizzati.
Quando è utilizzato un sistema automatico, il corridore deve essere in grado di dimostrare la totale mobilità dei piedi ad ogni persona ufficiale che ne faccia richiesta nel corso dell'evento.

(testo modificato il 1.01.04).

- d. I cambi di velocità sono autorizzati.

8. Rivestimenti di sicurezza.

I seguenti rivestimenti di sicurezza, dello spessore di 1 centimetro minimo sono raccomandati:

- a. Un rivestimento intorno alla barra trasversale del manubrio
- b. Un rivestimento intorno al tubo orizzontale del telaio
- c. Un rivestimento intorno al braccio che collega il manubrio alla forcella.

9. Targhe

- a. Ogni bicicletta utilizzata in gara deve avere una targa di gara attaccata sulla parte anteriore del manubrio. Quando il manubrio possiede una barra trasversale, il bordo superiore della targa non può superare il rivestimento di sicurezza di tale barra trasversale.
- b. Le targhe di gara devono essere in plastica o in un materiale di equivalente rigidità. Le dimensioni sono le seguenti: 20-25 cm di altezza e 25-30 cm di larghezza.
- c. I concorrenti devono utilizzare delle targhe e dei numeri la cui combinazione di colori corrisponde alla classe nella quale concorrono. Tali combinazioni di colori sono qui indicate:

Livello "Campionato"

**Uomini Elite, Donne Elite, Cruisers Elite,
Cruisers Donne Elite**

targa gialla, numeri neri

Uomini Juniores, Donne Juniores,
Cruisers Juniores, Cruisers Donne Juniores targa nera, numeri bianchi

Livello “Challenge”

Uomini, ragazzi	targa bianca, numeri neri
Ragazze	targa blu, numeri bianchi
Cruisers	targa rossa, numeri bianchi

- d. Per ogni gara di BMX sotto il controllo dell'UCI, i concorrenti devono portare il numero che gli è stato attribuito secondo le disposizioni in Appendice 6.
Un concorrente che omette di portare il numero corretto non riceve alcun punto.
- e. Le cifre della targa di gara devono avere una altezza minima di 80 millimetri e essere composte di linee aventi una larghezza minima di 10 millimetri.
- f. Qualsiasi autoadesivo, stemma o altro oggetto che ostacoli la visibilità del numero di targa non può esservi apposto per tutta la durata della competizione. Gli atleti non devono tagliare, mutilare o apporre adesivi sul numero di placca quando questa è fornita all'organizzatore.

(testo modificato il 1.01.05).

SEZIONE XII: PENALITÀ

- A. Il direttore di gara può imporre le seguenti penalità a tutti i concorrenti che infrangono le regole del presente Regolamento:
 1. Un' ammonizione) ufficiale – In atleta riceve un' ammonizione ufficiale per certi tipi di condotta non regolamentare. La prima ammonizione non implica alcune penalità specifica oltre l'ammonizione stessa; tuttavia se il corridore riceve una seconda ammonizione nel corso della stessa giornata, per la stessa infrazione o per una di tipo differente, viene escluso dalla competizione.
 2. Inversione dell'ordine di arrivo: due concorrenti possono essere classificati come se le loro posizioni finali effettive fossero invertite. Unica eccezione: le prove di Coppa del Mondo, nelle quali si applicano le disposizioni del par. B dell' Appendice 4.
 3. Retrocessione all'ultimo posto nella classifica della manche - Un corridore può essere classificato all'ultimo posto quale che sia la sua posizione effettiva occupata al termine della prova. Unica eccezione: le prove di Coppa del Mondo, nelle quali si applicano le disposizioni del par. B dell' Appendice 4.
 4. Squalifica – Un atleta può essere squalificato e conseguentemente ne può essere impedita l'ulteriore partecipazione o nella classe di gara nella quale l'infrazione è avvenuta o nell'intero evento.
 5. Allontanamento dal campo di gara - Il Presidente di Giuria ha facoltà di allontanare dal luogo di gara una persona responsabile di un' infrazione alle disposizioni del presente regolamento.
- B. La Commissione BMX dell' UCI può, ove lo decida, sospendere per un periodo indeterminato o ritirare definitivamente la licenza che autorizza un corridore a partecipare a una prova di BMX organizzata sotto il controllo dell' UCI. Le infrazioni seguenti comportano una sospensione della licenza:
 1. Gareggiare sotto falso nome
 2. Fornire informazioni non veritiere in merito alla propria età, categoria, etc..., al momento dell'iscrizione al fine di ottenere un vantaggio in modo sleale;
 3. Accordarsi con un altro/i corridore/i per predeterminare il risultato di una gara
 4. Dare o ricevere a/da un concorrente, un commissario, una persona ufficiale, uno spettatore o qualsiasi altro soggetto presente alla competizione, direttamente o indirettamente, del denaro o qualsiasi altro incentivo illecito avente per obiettivo quello di influenzare il risultato di una competizione

5. Utilizzare consapevolmente una bicicletta non conforme alle regole di gara, ivi compreso modificare, togliere, alterare il trasponder o fornire delle informazioni ingannevoli in merito
 6. Modificare le specifiche di una bicicletta dopo il controllo in un modo che costituisca un'infrazione alle regole della gara
 7. Intraprendere qualsiasi pratica sleale, cattiva condotta o qualsiasi azione che vada a detrimento dello sport del bmx, in relazione o meno ad uno specifico evento.
 8. Assumere una sostanza proibita dall' Unione Ciclistica Internazionale.
- D. I concorrenti sono ritenuti responsabili degli atti commessi da un parente, un team manager o qualsiasi altra persona del loro entourage nel corso di una gara di BMX. Ogni cattiva condotta da parte di una di queste persone può comportare, qualora un commissario di gara o il direttore dell'organizzazione lo ritengano opportuno, la squalifica o la sospensione del concorrente e l'allontanamento della persona che ha commesso il fatto dal campo di gara.

SEZIONE XIII: RECLAMI E APPELLI

A. REGOLE GENERALI APPLICABILI AI RECLAMI

1. Ogni atleta partecipante a una prova di BMX organizzata sotto il controllo dell'UCI può, tramite il team manager della sua federazione nazionale, presentare un reclamo al Presidente di Giuria, per:
 - a. La configurazione di una bicicletta, ivi compreso, eventualmente, il trasponder
 - b. La classificazione di un corridore
 - c. Il risultato di un corridore:
 - 1) Utilizzando soltanto i paletti di arrivo (senza attrezzature video)
 - 2) Utilizzando solo attrezzature video (senza paletti di arrivo)
 - 3) Utilizzando un trasponder.

Nota: i corridori non possono presentare reclami durante una competizione. I commissari di pista o le persone ufficiali responsabili prendono le loro decisioni sul campo, tramite il Presidente di Giuria, in caso di incidenti o di irregolarità che accadono nel corso della prova.

(testo modificato il 16.07.04).

2. Modalità del reclamo - 1.a. e 1.b.

Un concorrente che desideri presentare un reclamo di cui ai punti 1.a. o 1.b. sopra-mentzionati può farlo solo per iscritto, utilizzando il modulo ufficiale di reclamo previsto a tale scopo. Esso deve essere consegnato dal team manager del concorrente al direttore di gara entro 15 minuti dalla fine della gara che ha dato luogo al reclamo. Il direttore di gara conduce un'inchiesta e prende una decisione circa detto reclamo prima dell'inizio del turno di gara successivo al quale deve partecipare il concorrente.

Modalità di reclamo – 1.c.1

Un corridore che desideri presentare un reclamo in merito al proprio risultato (vedi sopra il punto 1.c.1), deve segnalare tale intenzione sollevando la mano e non prendendo la propria posizione al paletto d'arrivo previsto. L'interessato deve in seguito informare una persona ufficiale del motivo del reclamo e rimanere nell'area designata fino a che non riceva dal Presidente di giuria l'autorizzazione a lasciarla. Dopo avere consultato il commissario d'arrivo il presidente di giuria o il suo assistente si pronunciano sul reclamo.

Modalità di reclamo – 1.c.2 e 1.c.3

Un corridore che dissenta con la propria posizione d'arrivo indicata sui fogli di corsa deve presentare un reclamo scritto al presidente di giuria.

Tutti gli ordini di arrivo sono affissi entro i dieci minuti che seguono la fine di ogni corsa. Il presidente di giuria (o il suo assistente) ed il Segretario di Giuria (ing. chief scorer; fr. directeur de l'administration des résultats) controllano la registrazione video e si pronunciano sul reclamo (vedi sopra il punto 1.c.2),

Nota : Il o i team managers nazionali così come i corridori interessati al reclamo possono essere convocati ove necessario dal presidente di giuria.

Modalità di reclamo video

Dovesse verificarsi una situazione in una delle tre manches di qualificazione nella quale non possa essere presa una chiara decisione a partire dalla registrazione video, i due corridori vengono classificati nella migliore posizione. Per esempio: in caso di reclamo per il IV ed il V posto l'impossibilità di decidere si traduce nella prova in questione con l'assegnazione del IV posto ad entrambi i componenti. In caso di parità concernente piazzamenti che diano luogo ad un premio o alla qualificazione ad un turno successivo si classificano gli interessati in base al miglior piazzamento nella qualificazione. Se l'uguaglianza sussiste si utilizzano di seguito, in ordine decrescente i risultati finali delle manche di qualificazione n. 3, 2, 1.

Un reclamo può essere presentato soltanto durante il lasso di tempo in cui si svolge un turno di manches, per es: se la manche n. 42 del primo turno è nella manche di qualificazione in cui un corridore desidera presentare reclamo video, il reclamo deve essere presentato prima della partenza della manche n. 42 del secondo turno .

Quando si contesta una posizione che da diritto alla qualificazione al turno successivo il corridore deve presentare reclamo prima di prendere parte a questo turno così come un reclamo relativo alla posizione del corridore nella finale deve essere depositata nei quindici minuti che seguono l'affissione del risultato della finale stessa. Se per la prova in questione non è disponibile la registrazione video a causa di incidente meccanico, gli ordini d'arrivo stabiliti determinano la posizione finale della gara.

3. Il presidente di giuria ha facoltà di imporre una penalità che può includere la squalifica di un corridore a seguito di un reclamo sotto i punti 1.a 1.b sopra riportati . Il presidente di giuria può ugualmente decidere di trasmettere la questione alla commissione BMX dell'UCI richiedendo la sospensione di un corridore se egli ritenga che l'infrazione commessa giustifica l'adozione di tale misura.

(testo modificato il 16.07.04).

B. REGOLE D'APPELLO PER TUTTE LE CORSE INTERNAZIONALI DI BMX

1. Una decisione presa dal Presidente di giuria, dal segretario di giuria, o da un' altra figura ufficiale sul luogo di gara può essere oggetto di un appello alla Commissione BMX dell'UCI, entro il termine di una settimana dalla conclusione della gara che ha dato origine alla contestazione.
2. Non può essere fatto appello contro una decisione presa da un commissario quando essa si basa unicamente sull'osservazione e sulla valutazione dello svolgimento di una gara e non sul rispetto o l'interpretazione di una regola.
3. Ogni appello deve essere presentato per iscritto e indirizzato alla sede amministrativa dell'UCI all'attenzione della Commissione BMX dell'UCI e deve essere accompagnato da una somma di 50.00 CHF. La Commissione BMX dell'UCI esamina questi appelli nel corso della successiva riunione ordinaria e annuncia le sue decisioni nel più breve tempo possibile.
4. Ogni decisione presa dalla Commissione BMX dell'UCI è definitiva e senza possibilità di appello.
5. Se la Commissione BMX dell'UCI prende una decisione in favore del richiedente, la tassa di ricorso (50.00 CHF) viene rimborsata.
6. Ogni concorrente sospeso, ma non squalificato conformemente alle regole del presente Regolamento, può essere reintegrato nel caso in cui la Commissione BMX dell'UCI lo ritenesse opportuno.

SEZIONE XIV: PARTE A PROVE A SQUADRE

APPLICABILE ALLE:

- Squadre Nazionali e Gruppi Sportivi di livello “Challenge”
- Gruppi Sportivi di livello Campionato.

Le classi sono descritte al capitolo B della sezione X

Sono previste delle prove a squadre in occasione dei Campionati del Mondo/ Challenge Mondiali, delle gare di Coppa del Mondo e dei Campionati/Challenge Continentali di BMX, in due categorie distinte e a due livelli diversi: “squadra nazionale” e “gruppo sportivo”, nelle classi summenzionate in cui ciò è applicabile. Tali prove a squadre sono retta dalle regole enunciate in questa sezione.

A. CATEGORIE DI GARA - Sono previste due categorie di gara a squadre: “squadra nazionale” e “gruppo sportivo”. Ogni nazione che dispone di un numero di concorrenti iscritti sufficiente da permettere la costituzione di una squadra può gareggiare contro altre squadre nazionali nella categoria “squadra nazionale” appropriata. Ogni società che decida di sponsorizzare una squadra può concorrere contro altre squadre sponsorizzate da altre società, nella appropriata categoria “gruppo sportivo”.

B. PARTECIPAZIONE DEL CONCORRENTE E ALTRI OBBLIGHI - Un concorrente può gareggiare solo in una squadra nazionale del suo paese come indicato nel paragrafo A. 3. della Sezione X e per una sola società o altra entità commerciale, che appartenga o no anche a una squadra nazionale. Nessun concorrente è autorizzato a gareggiare per più di una società.

Un concorrente che avesse due patentini (classi 20" e cruiser) può gareggiare nelle due classi per una squadra nazionale o per un gruppo sportivo unico. Colui che gareggia per una società o altra entità commerciale può disputare la gara per più di un gruppo sportivo della stessa società, nell'una o nell'altra delle due classi o nelle due classi insieme.

Ogni concorrente membro di un gruppo sportivo deve indossare una divisa simile a quella indossata dagli altri membri della sua squadra e ogni volta che partecipa a una gara su pista. Tale divisa comprende minimo una maglia. Le sole variazioni autorizzate riguardano i pantaloni, le scarpe, il casco, i guanti e gli accessori. In caso di obbligo a portare una maglia nazionale BMX, può succedere che due membri della stessa squadra provengano da due paesi diversi e debbano dunque indossare una maglia nazionale diversa. Si opterà allora per una uniformità nel logo e nel nome dello sponsor sulla maglia.

In caso di obbligo a indossare una maglia nazionale BMX, ogni concorrente di una squadra nazionale dovrà indossare una maglia nazionale simile a quella indossata dagli altri membri della sua squadra. Le sole variazioni autorizzate riguardano i pantaloni, le scarpe, il casco, i guanti, gli accessori e la pubblicità sulla maglia.

Alle prove di Coppa del Mondo di BMX, un concorrente che gareggia per una squadra nazionale e un gruppo sportivo deve indossare la divisa della squadra nazionale.

Un concorrente che omette di indossare la divisa giusta non può ottenere punti nella classifica a squadre.

C. COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA - Sia le squadre nazionali che i gruppi sportivi sono composti da quattro concorrenti nominati dal loro caposquadra e che accettano di formare una squadra, e di un team manager che abbia almeno diciotto anni. Il team manager è la sola persona abilitata a comunicare con i giudici di gara su tutte le questioni che attengono all'iscrizione delle squadre e alle gare a squadre.

I team managers delle squadre nazionali e quelli dei gruppi sportivi beneficiano degli stessi diritti in materia di accredito.

Le seguenti restrizioni si applicano sia alle squadre nazionali che ai gruppi sportivi:

1. A livello "Challenge" le squadre comprendono dei concorrenti appartenenti alle classi di Challenge ma con un massimo di un concorrente o una concorrente di ognuno dei gruppi di età di Challenge, a prescindere dal sesso, al massimo due concorrenti delle classi cruiser di Challenge, e al massimo due concorrenti delle classi ragazze nella composizione finale di quattro membri della squadra.

D. ISCRIZIONI - Ogni società o organizzazione nazionale che disponga di un numero di concorrenti iscritti sufficiente per partecipare a una gara che comporta delle prove a squadre, può iscrivere, a questa gara, delle squadre di quattro membri ciascuna, secondo le seguenti condizioni:

1. Una squadra nazionale per organizzazione nazionale in prove di Challenge a squadre nazionali;
2. Fino a tre gruppi sportivi per società in gare di Campionato per gruppi sportivi;
Eccezione: in Coppa del Mondo di BMX si autorizza un solo gruppo sportivo.
Prima della chiusura delle preiscrizioni, ogni team manager deve presentare all'ufficio iscrizioni della gara il nome di tutti gli atleti per la quale richiede l'iscrizione alla gara di squadra. Tale preiscrizione deve essere accompagnata da una somma che rappresenta la tassa di iscrizione per ogni squadra, ai sensi del presente Regolamento. Il giorno stesso della gara, ogni team manager fornisce al responsabile delle iscrizioni delle squadre la lista definitiva e debitamente compilata di ogni squadra, un'ora prima dell'inizio della gara come figureranno nel programma di gara. Tale lista include il nome e la classe dei quattro concorrenti che formano ogni squadra.

E. CONTEGGIO DEI PUNTI

1. I due sistemi utilizzati sono i seguenti:

a. Sistema di conteggio per il Campionato del mondo/Challenge Mondiale e per i Campionati/Challenge Continentali di BMX:

Ogni concorrente ottiene dei punti sulla base della posizione ottenuta nelle manche di qualificazione e nella finale. Ai punti ottenuti in finale sarà aggiunto un premio basato sul numero di turni di qualificazione nella classe del concorrente. I punti attribuiti sono i seguenti:

Posizione ottenuta nelle manche di qualificazione e in finale	Punti ottenuti	Primo turno di qualificazione	Punti di premio
1° posto	20	semifinale	5
2° posto	18	quarti di finale	10
3° posto	16	ottavi di finale	15
4° posto	14	Sedicesimi di finale e oltre	20
5° posto	12		
6° posto	10		
7° posto	8		
8° posto	6		

b. Sistema di conteggio per la Coppa del Mondo di BMX:

Ogni concorrente di una squadra segna dei punti per la sua squadra secondo la graduatoria delle manche di qualificazione, in tutti i turni di qualificazione e in finale. I punti sono attribuiti come segue:

Punti in finale

1° posto	=	22 punti
2° posto	=	18 punti
3° posto	=	15 punti
4° posto	=	13 punti
5° posto	=	12 punti
6° posto	=	11 punti

7° posto	=	10 punti
8° posto	=	9 punti

Semifinalisti eliminati (le due semi finali insieme)	Punti in ogni manche di qualificazione, in 1/8 di finale e 1/4 di finale
9° posto = 8 punti	1° posto = 3 punti
10° posto = 7 punti	2° posto = 2 punti
11° posto = 6 punti	3° posto = 1 punto
12° posto = 5 punti	
13° posto = 4 punti	
14° posto = 3 punti	
15° posto = 2 punti	
16° posto = 1 punto	

2. Il punteggio ottenuto da una squadra è equivalente alla somma dei punti ottenuti dai quattro membri di questa squadra. Se una società iscrive più di una squadra per una categoria "gruppo sportivo", il punteggio equivale al maggior numero di punti per squadra che una di queste squadre iscritte in nome di detta società ottiene nella categoria considerata.
3. Ogni team manager deve fornire al responsabile delle iscrizioni, venti minuti al massimo dopo la fine dell'ultima finale, un elenco completo dei punti ottenuti dalla sua squadra, per verifica dei punteggi. Il ritardo nella trasmissione di tali fogli di squadra può comportare la perdita del diritto di contestazione dei punteggi di squadra.

F. CLASSIFICHE E PREMI

1. Sia le squadre nazionali che i gruppi sportivi sono classificati con altre squadre che gareggiano nella stessa classe, secondo le posizioni ottenute; il punteggio più alto è attribuito alla squadra che ottiene la prima posizione in ogni classe. Lo spareggio delle squadre ex-aequo viene effettuato nel seguente modo:
 - a. Si classifica prima la squadra in cui i concorrenti hanno ottenuto il maggior numero di primi posti alle finali;
 - b. Poi, se l'ex-aequo sussiste, si classifica prima la squadra che ha ottenuto il maggior numero di punti alle finali;
 - c. Se l'ex-aequo sussiste, si classifica prima la squadra che ha ottenuto il maggior numero di punti nelle manche di qualificazione;
 - d. Se l'ex-aequo sussiste, la classifica delle squadre è determinata a sorte.
2. I trofei, che devono essere forniti dall'organizzazione ospitante, sono attribuiti alle prime tre squadre in ogni classe di gara a squadre. Le squadre in testa alle gare dei Campionati del Mondo/Challenge Mondiali e dei Campionati/Challenge Continentali di BMX ricevono anche un titolo ufficiale, a livello "Campionato" e a livello "Challenge":

PARTIE B: PROVE A SQUADRE

[abrogato dal 1.01.06].

PARTE D – VARIE

APPENDICE 1

MODULO DI ISCRIZIONE PER:

- SQUADRE NAZIONALI – CLASSE CHALLENGE
- GRUPPI SPORTIVI - CLASSE CHALLENGE
- GRUPPI SPORTIVI – CLASSE CAMPIONATI

PROVE CHALLENGE MONDIALI E CONTINENTALI BMX

- * Squadra nazionale: _____
- * Gruppo Sportivo: _____
- * Capo Squadra: _____
- * Luogo della Gara: _____ Data: _____

Nome corridore	Numero placca	Paese	Classe	Classe d'età	Class. nelle manche di qualificazione			Classifica finale		Bonus punti	Totale corr. punti
					1. pt.	2. pt.	3. pt.	Pos.	punti		
1.											
2.											
3.											
4.											

- 1° posto = 20 punti
- 2° posto = 18 punti
- 3° posto = 16 punti
- 4° posto = 14 punti
- 5° posto = 12 punti
- 6° posto = 10 punti
- 7° posto = 8 punti
- 8° posto = 6 punti

* Riconsegnare il presente modulo al termine della finale dopo averlo riempito e aver segnato tutti i punti. Questo compito è affidato al Capo Squadra

Totale punti _____
della _____

1° turno di qualifica	Punti di bonus
1 / 2	5 punti
1 / 4	10 punti
1 / 8	15 punti
1 / 16 e oltre	20 punti

Iscrizione della Squadra

(una copia per il Capo Squadra)

Firma del Responsabile
delle Iscrizioni/UCI

(una copia per il Responsabile delle Iscrizioni UCI)

**MODULO DI ISCRIZIONE PER:
SQUADRE NAZIONALI – CLASSE CHALLENGE**

COPPA DEL MONDO, PROVE CHALLENGE MONDIALI E CONTINENTALI BMX
[abrogato al 1.01.06]

APPENDICE 2

POSIZIONI DI PARTENZA

Le posizioni di partenza devono essere segnate sulla seconda pagina dei fogli di gara. Ciò è valido per le gare internazionali di BMX organizzate sotto il controllo dell'UCI, compresi i Campionati del Mondo/Challenge Mondiali, le gare della Coppa del Mondo e i Campionati/Challenge Continentali UCI di BMX.

1° Manche di qualifica	2° Manche di qualifica	3° Manche di qualifica
8	2	3
7	6	1
6	3	5
5	1	7
4	8	2
3	5	6
2	7	4
1	4	8

APPENDICE 3

SISTEMA DI PASSAGGIO DI TURNO DEI CONCORRENTI

Quando più di otto concorrenti sono iscritti in una data classe, è necessario suddividerli in manche di qualificazione ciascuna di massimo otto concorrenti.

Dopo aver fatto gareggiare tre manche di qualificazione, i primi quattro concorrenti di ogni manche di qualificazione si qualificano per le semi finali o la finale.

Il passaggio dei concorrenti di una manche di qualificazione al turno di gara successivo, come anche agli altri turni di gara, si effettua secondo l'ordine nel quale essi figurano sui fogli di corsa, dall'alto in basso.

Questo sistema di trasferimento si applica a tutte le gara internazionali di BMX organizzate sotto il controllo dell'UCI.

Uniche eccezioni: le gare di Campionato del Mondo (nelle classi 20" solo nelle categorie élite e juniores), quelle di Coppa del Mondo e le manche del Campionato d'Europa Elite/Juniores, in cui si applicano le disposizioni dell'Appendice 4.

9 - 16 CONCORRENTI (2 MANCES DI QUALIFICAZIONE)

I concorrenti si qualificano sulla base della loro classifica nelle manche di qualificazione.

I primi quattro concorrenti di ogni manche di qualificazione si qualificano per la finale.

Eccezione: se nove concorrenti partecipano alla gara, i primi tre concorrenti della manche di qualificazione di quattro concorrenti e i primi quattro concorrenti della manche di qualificazione di cinque concorrenti si qualificano per una finale che comprende sette concorrenti.

Numero di concorrenti	Manche di qualificazione		Qualificati	Finale
	M1	M2		
9	5	4	4(M1)+3(M2)	7
10	5	5	4(M1)+4(M2)	8
11	6	5		
12	6	6		
13	7	6		
14	7	7		
15	8	7		
16	8	8		

17 - 19 CONCORRENTI (3 MANCES DI QUALIFICAZIONE)

I concorrenti si qualificano sulla base della loro classifica nelle manche di qualificazione.

I primi quattro concorrenti di ogni manche di qualificazione si qualificano per due semifinali che comprendono sei concorrenti ciascuna, secondo la formula seguente:

Numero di concorrenti	Manche di qualificazione			Qualif.	Semifinale 1	Semifinale 2	Finale
	M1	M2	M3				
17	6	6	5	4x3	1°/4°(M1) 1°/2°(M2)	3°/4°(M2) 1°/4°(M3)	8
18	6	6	6				
19	6	6	7				

I primi quattro concorrenti di ogni semifinale si qualificano per la finale

20 - 32 CONCORRENTI (4 MANCHES DI QUALIFICAZIONE)

I concorrenti si qualificano sulla base della loro classifica nelle manche di qualificazione.

I primi quattro concorrenti di ogni manche di qualificazione si qualificano per due semi finali che comprendono otto concorrenti ognuna, secondo la formula che segue:

Numero di concorrenti	Manche di qualificazione				Qualif.	Semifinale	Semifinale	Finale
	M1	M2	M3	M4				
					4x4	1	2	8
20	5	5	5	5		1°/4° (M1)		
21	6	5	5	5				
22	6	6	5	5		1°/4° (M2)		
23	6	6	6	5				
24	6	6	6	6				
25	7	6	6	6				
26	7	7	6	6				
27	7	7	7	6				
28	7	7	7	7			1/4° (M3)	
29	8	7	7	7				
30	8	8	7	7			1/4° (M4)	
31	8	8	8	7				
32	8	8	8	8				

I primi quattro concorrenti di ogni semifinale si qualificano per la finale.

33 - 39 CONCORRENTI (6 MANCHE DI QUALIFICAZIONE)

I concorrenti si qualificano sulla base della loro classifica nelle manche di qualificazione.

I primi quattro concorrenti di ogni manche di qualificazione si qualificano per quattro quarti di finale che comprendono sei concorrenti ciascuno secondo la formula che segue:

Numero di concorrenti	Manche di qualificazione						Qual.	1 / 4 di finale	1 / 4 di finale	1 / 4 di finale	1 / 4 di finale
	M1	M2	M3	M4	M5	M6					
							Q1	Q2	Q3	Q4	
33	6	6	6	5	5	4x4	1°/4° (M1)	3°/4° (M2)	1°/4° (M4)	3°/4° (M5)	
34	6	6	6	6	5		5	1°/2° (M2)	1°/4° (M3)	1°/2° (M5)	1°/4° (M6)
35	6	6	6	6	6		5				
36	6	6	6	6	6		6				
37	7	6	6	6	6		6				
38	7	7	6	6	6		6				
39	7	7	7	6	6		6				

I sedici concorrenti qualificati dopo i quarti di finale si qualificano per due semi finali che comprendono otto concorrenti ciascuna, secondo la formula che segue:

Quarti di finale				Qualif.	Semifinale	Semifinale	Finale
Q1	Q2	Q3	Q4				
				4x4	1	2	8
6	6	6	6		1°/4° (Q1) 1°/4° (Q2)	1/4° (Q3) 1/4° (Q4)	

I primi quattro concorrenti di ogni semifinale si qualificano per la finale.

40 - 64 CONCORRENTI (8 MANCHE DI QUALIFICAZIONE)

I concorrenti si qualificano sulla base della loro classifica nelle manche di qualificazione.

I primi quattro concorrenti di ogni manche di qualificazione si qualificano per quattro quarti di finale che comprendono otto concorrenti ciascuno, secondo la formula che segue:

Numero di concorrenti	Manche di qualificazione	Qualificati	1 / 4 di finale	1 / 4 di finale	1 / 4 di finale	1 / 4 di finale
			Q1	Q2	Q3	Q4
Da 40 a 64	8	32	1°/4° (M1) 1°/4° (M2)	1°/4° (M3) 1°/4° (M4)	1°/4° (M5) 1°/2° (M6)	3°/4° (M7) 1°/4° (M8)

I sedici concorrenti qualificati dopo i quarti di finale si qualificano per due semifinali che comprendono otto concorrenti ciascuna, secondo la formula che segue:

Quarti di finale				Qualif.	Semifinale	Semifinale	Finale
Q1	Q2	Q3	Q4		1	2	
8	8	8	8	4x4	1°/4° (Q1) 1°/4° (Q2)	1°/4° (Q3) 1°/4° (Q4)	8

I primi quattro concorrenti di ogni semifinale si qualificano per la finale.

Sistema di calcolo del numero di corridori per ogni manche di qualificazione

$$\frac{NC}{NM} = k$$

$$NC - (k \cdot NM) = x$$

Nota Bene: La spiegazione della formula sopra citata è contenuta nell'allegato 1

Per un eventuale controllo verificare i fogli di Excel contenuti nell'allegato 2

Le parti scritte in corsivo **non fanno parte del documento originale UCI**, sono riferite ad un sistema di calcolo della composizione delle manche di qualificazione più snello.

Chi desidera fare ulteriori verifiche in merito può consultare la versione originale del documento UCI, sia in francese che in inglese in quanto si tratta unicamente di tabelle contenenti cifre.

Questo sistema si applica tutte le tabelle che seguono.

65 - 79 CONCORRENTI (12 MANCHE DI QUALIFICAZIONE)

I concorrenti si qualificano sulla base della loro classifica nelle manche di qualificazione.

I primi quattro concorrenti di ogni manche di qualificazione si qualificano per sei ottavi di finale che comprendono otto concorrenti ciascuno, secondo la formula che segue:

Numero di concorrenti	Manche di qualificazione	Qualificati
-----------------------	--------------------------	-------------

Da 65 a 79	12	48
------------	-----------	-----------

I ventiquattro concorrenti qualificati dopo gli ottavi di finale si qualificano per quattro quarti di finale che comprendono sei concorrenti ciascuno, secondo la formula che segue:

Ottavi	Quarti di finale				Qualif.	Semifinale	Semifinale	Finale		
	Q1	Q2	Q3	Q4						
O/1	1°/4°				4x4	1	2	8		
O/2	1°/2°									
O/2	3°/4°									
O/3	1°/4°									
O/4									1°/4°	
O/5									1°/2°	
O/5										3°/4°
O/6										1°/4°
						1°/4° (Q1) 1°/4° (Q2)	1/4° (Q3) 1/4° (Q4)			

I primi quattro concorrenti di ogni semifinale si qualificano per la finale.

80 - 128 CONCORRENTI (16 MANCHE DI QUALIFICAZIONE)

I concorrenti si qualificano sulla base della loro classifica nelle manche di qualificazione.

I primi quattro concorrenti di ogni manche di qualificazione si qualificano per otto ottavi di finale che comprendono otto concorrenti ciascuno, secondo la formula che segue:

Numero di concorrenti	Manche di qualificazione	Qualificati
Da 80 a 128	16	64

Numero manche	Corridori manche	1 / 8 di finale	1 / 8 di finale	1 / 8 di finale	1 / 8 di finale	1 / 8 di finale	1 / 8 di finale	1 / 8 di finale	1 / 8 di finale		
		O/1	O/2	O/3	O/4	O/5	O/6	O/7	O/8		
M1	5/8	1°/4°									
M2	5/8	1°/4°									
M3	5/8									1°/4°	
M4	5/8									1°/4°	
M5	5/8									1°/4°	
M6	5/8									1°/4°	
M7	5/8										1°/4°
M8	5/8										1°/4°
M9	5/8				1°/4°						
M10	5/8				1°/4°						
M11	5/8				1°/4°						
M12	5/8				1°/4°						
M13	5/8								1°/4°		
M14	5/8								1°/4°		
M15	5/8									1°/4°	
M16	5/8									1°/4°	

I trentadue concorrenti qualificati dopo gli ottavi di finale si qualificano per quattro quarti di finale che comprendono otto concorrenti ciascuno, secondo la formula che segue:

Ottavi	Quarti di finale				Qualif.	Semifinale	Semifinale	Finale
	Q1	Q2	Q3	Q4				
O/1	1°/4°				4x4	1	2	8
						1°/4° (Q1)	1/4° (Q3)	

O/2	1°/4°					1°/4° (Q2)	1/4° (Q4)	
O/3		1°/4°						
O/4		1°/4°						
O/5			1°/4°					
O/6			1°/4°					
O/7				1°/4°				
O/8				1°/4°				

I primi quattro concorrenti di ogni semifinale si qualificano per la finale.

129 - 192 CONCORRENTI (24 MANCHE DI QUALIFICAZIONE)

I concorrenti si qualificano sulla base della loro classifica nelle manche di qualificazione.

I primi quattro concorrenti di ogni manche di qualificazione si qualificano per dodici sedicesimi di finale che comprendono otto concorrenti ciascuno, secondo la formula che segue:

Numero di concorrenti	Manche di qualificazione	Qualificati
Da 129 a 192	24	96

Numero manche	Corridori manche	1 / 16 finale	1 / 16 finale	1 / 16 finale	1 / 16 finale	1 / 16 finale	1 / 16 finale	1 / 16 finale	1 / 16 finale	1 / 16 finale	1 / 16 finale	1 / 16 finale	1 / 16 finale
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
M1	6/8	1°/4°											
M2	6/8	1°/4°											
M3	6/8		1°/4°										
M4	6/8		1°/4°										
M5	6/8			1°/4°									
M6	6/8			1°/4°									
M7	6/8				1°/4°								
M8	6/8				1°/4°								
M9	6/8					1°/4°							
M10	5/8					1°/4°							
M11	5/8						1°/4°						
M12	5/8						1°/4°						
M13	5/8							1°/4°					
M14	5/8							1°/4°					
M15	5/8								1°/4°				
M16	5/8								1°/4°				
M17	5/8									1°/4°			
M18	5/8									1°/4°			
M19	5/8										1°/4°		
M20	5/8										1°/4°		
M21	5/8											1°/4°	
M22	5/8											1°/4°	
M23	5/8												1°/4°
M24	5/8												1°/4°

I quarantotto concorrenti qualificati dopo i sedicesimi di finale si qualificano per sei ottavi di finale che comprendono otto concorrenti ciascuno, secondo la formula che segue:

Numero manche	Corridori manche	1 / 8 di finale	1 / 8 di finale	1 / 8 di finale	1 / 8 di finale	1 / 8 di finale	1 / 8 di finale
		O/1	O/2	O/3	O/4	O/5	O/6
S1	8	1°/4°					
S2	8	1°/4°					
S3	8		1°/4°				
S4	8		1°/4°				
S5	8			1°/4°			
S6	8			1°/4°			
S7	8				1°/4°		

T15	8									1/4				
T16	8									1/4				
T17	8									1/4				
T18	8									1/4				
T19	8									1/4				
T20	8									1/4				
T21	8												1/4	
T22	8												1/4	
T23	8													1/4
T24	8													1/4

I quarantotto concorrenti qualificati dopo i sedicesimi di finale si qualificano per otto ottavi di finale che comprendono otto concorrenti ciascuno, secondo la formula che segue:

Numero manche	Corridori manche	1 / 8 di finale	1 / 8 di finale	1 / 8 di finale	1 / 8 di finale	1 / 8 di finale	1 / 8 di finale	1 / 8 di finale	1 / 8 di finale
		O/1	O/2	O/3	O/4	O/5	O/6	O/7	O/8
S1	8	1°/4°							
S2	8	1°/4°							
S3	8		1°/4°						
S4	8		1°/4°						
S5	8			1°/4°					
S6	8			1°/4°					
S7	8				1°/4°				
S8	8				1°/4°				
S9	8					1°/4°			
S10	8					1°/4°			
S11	8						1°/4°		
S12	8						1°/4°		
S13	8							1°/4°	
S14	8							1°/4°	
S15	8								1°/4°
S16	8								1°/4°

I trentadue concorrenti qualificati dopo gli ottavi di finale si qualificano per quattro quarti di finale che comprendono otto concorrenti ciascuno, secondo la formula che segue:

Ottavi	Quarti di finale				Qualif.	Semifinale	Semifinale	Finale
	Q1	Q2	Q3	Q4				
O/1	1°/4°				4x4	1°/4° (Q1) 1°/4° (Q2)	1/4° (Q3) 1/4° (Q4)	8
O/2	1°/4°							
O/3		1°/4°						
O/4		1°/4°						
O/5			1°/4°					
O/6			1°/4°					
O/7				1°/4°				
O/8				1°/4°				

I primi quattro concorrenti di ogni semifinale si qualificano per la finale.

APPENDICE 4

SISTEMI PARTICOLARI DI RIPARTIZIONE E DI PASSAGGIO

A. RIPARTIZIONE DELLE GARE IN FUNZIONE DELLA CLASSIFICA MONDIALE BMX DELL'UCI O A CRONOMETRO

L'UCI può designare in certe gare internazionali importanti, nelle categorie élite e juniores, di applicare un sistema di ripartizione di gara in funzione della più recente Classifica Mondiale BMX dell'UCI o secondo una prova a cronometro individuale da disputare in precedenza.

Per il momento, queste gare si limitano ai Campionati del Mondo di BMX (classi 20" élite e juniores solamente), e alla Coppa del Mondo Supercross BMX UCI.

La distribuzione dei corridori in funzione secondo il piazzamento nella classifica mondiale BMX UCI o secondo il risultato di una prova a cronometro, sarà fatta evitando di mettere in competizione tra loro i migliori corridori prima delle semifinali e finali della manifestazione secondo lo schema che segue.

Esempio: 48 concorrenti sono divisi in otto (8) manches di 6 concorrenti (come 1 s'intende il concorrente meglio classificato nella Classifica Mondiale -o nella prova a cronometro-**, come 2 si intende il secondo, ecc.):

M 1	M 2	M 3	M 4	M 5	M 6	M 7	M 8
1	3	5	7	8	6	4	2
9	11	13	15	16	14	12	10
17	19	21	23	24	22	20	18
25	27	29	31	32	30	28	26
33	35	37	39	40	38	36	34
41	43	45	47	48	46	44	42

I passaggi di turno dei concorrenti e i raggruppamenti di gara si effettuano in conformità con l'Appendice 3, ma rispettando il sistema di ripartizione sopradescritto nelle manche di qualificazione e in ogni turno di qualificazione successivo alle manche.

(modificato al 1.01.05; 1.01.06)

B. [abrogato al 1.01.05]

APPENDICE 5

TABELLA DEI PREMI

STATUTO DILETTANTI/PROFESSIONISTI E PREMI IN NATURA

Sulla stregua del Comitato Internazionale Olimpico, l'Unione Ciclistica Internazionale non fa alcuna distinzione di statuto tra dilettanti e professionisti. Non esistono categorie separate, le classi sono stabilite solo funzione dell'età e del livello. Di conseguenza, i concorrenti che ricevono premi in natura a una gara sotto il controllo dell'UCI non rischieranno di perdere il diritto di partecipare eventualmente a future gare olimpiche di BMX.

A. TABELLA DEI PREMI PER LE CATEGORIE UOMINI ELITE E DONNE ELITE

Somma totale minima per tutte le gare, salvo quelle menzionate nei paragrafi B., C. e D.

Uomini Elite
2.250 F.S.

Donne Elite
1.250 F.S.

ripartizione

1° posto	40%
2° posto	20%
3° posto	10%
4° posto	8%
5° posto	7%
6° posto	6%
7° posto	5%
8° posto	4%

Tutti i premi in natura sono da pagare in Franchi Svizzeri e in contanti immediatamente dopo la fine della gara.

B. TABELLA DEI PREMI DEI CAMPIONATI DEL MONDO

Tutti i premi sono pubblicati sulle Obbligazioni Finanziarie dell'UCI.

(testo modificato al 1.01.06)

APPENDICE 6

ATTRIBUZIONE DEI NUMERI DI TARGA NELLE GARE INTERNAZIONALI

I corridori che desiderano partecipare a una gara internazionale di BMX posta sotto il controllo dell'UCI devono esporre un numero di gara internazionale sulla targa di corsa, conformemente alle disposizioni che seguono.

A. Regole applicabili ai concorrenti delle classi di Campionato:

1. L'organizzazione ospitante la prova assegnerà i numeri di corsa internazionali nelle categorie élite e juniores (Uomini Elite, Donne Elite, Uomini Juniores, Donne Juniores, Cruiser Elite e Cruiser Juniores).
Eccezione: in Coppa del Mondo di BMX, i numeri di gara sono assegnati per ogni prova sotto la responsabilità dell'ufficio dell'UCI, in funzione della più recente Classifica Mondiale BMX dell'UCI. I numeri di gara sono in tal caso assegnati gratuitamente.
2. I numeri sono assegnati per classe. Un concorrente che desidera gareggiare in due classi (20" e cruiser) riceverà un numero per classe.
3. Ai primi 8 classificati di ogni classe del Campionato del Mondo di BMX dell'anno precedente saranno assegnati i numeri da 1 a 8.
Ai primi 8 classificati di ogni classe nei Campionati Continentali di BMX dell'anno precedente saranno assegnati i loro numeri come segue:
 - Campionato d'Europa di BMX : 11-18;
 - Campionato Panamericano di BMX : 21-28;
 - Campionato Pacifico di BMX : 31-38.Se lo stesso concorrente è tra i primi 8 classificati nel Campionato del Mondo e in un Campionato Continentale dell'anno precedente, gli sarà assegnato il numero in funzione della sua posizione in graduatoria al Campionato del Mondo.
Uno zero (0) viene posto davanti al numero di un concorrente che ha terminato nei primi 8 al Campionato del Mondo o a un Campionato Continentale dell'anno precedente se questo concorrente passa a un gruppo di età superiore.
4. Ai concorrenti che si classificano dopo i primi otto di una classe specifica del Campionato del Mondo o di un Campionato Continentale dell'anno precedente gli organizzatori attribuiranno in ogni classe, in modo aleatorio, un numero compreso tra 50 e 999.

B. Regole applicabili ai concorrenti delle classi di Challenge:

1. I numeri di gara internazionali fuori dalle categorie élite e juniores (uomini di 19 anni e oltre, ragazzi di 6 anni o meno fino ai ragazzi di 16 anni inclusi, ragazze di 6 anni o meno fino alle ragazze di 16 anni incluse, e cruiser: 12 anni o meno, 13-14 anni, 15-16 anni, 30-34 anni, 35-39 anni, 40-44 anni, 45 anni e oltre) sono attribuiti dall'organizzazione ospitante.
La Challenge Mondiale di BMX costituisce la sola eccezione in quanto in questo caso i numeri sono assegnati gratuitamente dall'ufficio dell'UCI.
2. Nelle classi di Challenge, i numeri di gara sono assegnati conformemente ai paragrafi A.2., A.3. e A.4. sopra citati, restando inteso che queste regole riguardano la "Challenge" in luogo del "Campionato", mentre l'aggiunta di uno zero (0) conformemente al paragrafo A.3. si applica solamente nel caso in cui un concorrente passi a un gruppo di età superiore che comprende più di un anno.
Si deroga in parte a ciò che precede per la Challenge Mondiale di BMX, in cui solo i numeri da 1 a 8 che risultano dall'edizione dell'anno precedente sono riconosciuti, tutti gli altri numeri sono attribuiti in sequenza ordinata.

ALLEGATO 1

Sistema di calcolo del numero di corridori per ogni manche di qualificazione

$$\frac{NC}{NM} = k$$

$$NC - (k \cdot NM) = x$$

NC	Numero totale dei corridori
NM	Numero delle manche di qualificazione
k	Numero dei corridori per manche
x	Numero di manche con un corridore in più o in meno rispetto al valore "k". In più se "x" è positivo, in meno se "x" è negativo. Se "x" è uguale a zero tutte le manche avranno lo stesso numero di corridori.
*	Il valore "k" va arrotondato all'unità inferiore se la parte decimale è inferiore a 0,5, all'unità superiore se uguale o maggiore a 0,5.
Nota	Il numero di corridori per manche deve essere compreso tra 5 e 8 (unica eccezione il caso di 9 corridori iscritti per cui si fa riferimento alla regola specifica).
L'inserimento dei corridori nelle manche va fatto in modo progressivo, inserendo un corridore alla volta in ogni manche, fino all'esaurimento della lista. Ne consegue che le manche con un corridore in più si troveranno dalla prima in avanti.	

Esempio

$$\frac{NC}{NM} = k$$

40: 8	=	5
41: 8	=	5
45: 8	=	5
48: 8	=	6

$$NC - (k \cdot NM) = x$$

40 - (5.8)	=	0
41 - (5.8)	=	1
45 - (5.8)	=	5
48 - (6.8)	=	0