



## NORME ATTUATIVE TRIALS 2024

### 1° CAPITOLO - INTRODUZIONE

#### 1. COMMENTI GENERALI

1.1 Le competizioni di trials si svolgono all'aperto, nel totale rispetto per l'ambiente naturale, o in luoghi chiusi, competizioni indoor.

1.2 Organizzatori e/o concorrenti devono attenersi per quanto non citato nelle presenti normative della disciplina alle vigenti norme FCI e UCI.

#### 2 TIPI DI GARE

1.3 Il Trials riconosce i seguenti tipi di gare:

##### 1.4 GARE INDIVIDUALI

20" (trial) **Bici con ruote di diametro da 16" fino a 23"**

26" (trial) **Bici con ruote da 24" a 26" (per la categoria "giovanissimi" sono ammesse biciclette con ruote fino a 29").**

### 2° CAPITOLO - REGOLE DELLA COMPETIZIONE

#### 2.2.1 DEFINIZIONE

Il trial è una competizione, in un circuito definito, che comprende sezioni controllate che devono essere superate con una classifica a punteggio.

La durata totale della gara, necessaria per superare tutti gli ostacoli, viene decisa in precedenza

#### 2 SEZIONI

2.2.2 Gli organizzatori devono, in base ad ogni categoria della competizione, dare un numero prestabilito di sezioni.

2.2.3 Il numero minimo di sezioni per ogni competizione nazionale:

ELITE: minimo ~~15~~10 zone, consigliato 5 zone da ripetere ~~3~~2 volte.

In base alle esigenze e alle possibilità della società organizzatrice, il formato della gara per la categoria elite potrà essere il seguente:

- **Sprint: 5 zone da ripetere 2 volte (consigliata in caso di 2 competizioni nello stesso weekend)**
- **Completa: comprenderà una semifinale e una finale. Per la finale potranno essere modificate, integrate e/o confermate le zone della semifinale. I punti accumulati nella semifinale non si sommeranno a quelli della finale. Solo in caso di parità nella finale i punti della semifinale concorreranno all'ordine della classifica conclusiva. L'ordine di partenza nella finale è inverso rispetto all'ordine della semifinale. Si inizierà dalla zona 1 per tutti i finalisti e a seguire le zone successive.**

Il numero di qualificati per la finale dipenderà dal numero di partenti nella categoria Élite (unita tra 20" e 26").

5 partenti => Finale a 3 atleti

6 partecipanti => Finale a 4 atleti

Da 7 a 8 partecipanti => Finale a 5 atleti

Da 9 partecipanti in su =>Finale a 6 atleti

Con un numero inferiore ai 4 partecipanti la Finale non si svolgerà e saranno quindi validi i risultati ottenuti nelle semifinali sui 2 giri.

In ogni caso la classifica della finale degli elite dovrà prevedere la separazione tra le categorie 20 e 26 (comunque finale a gara unica).

Se i partenti di una categoria tra gli elite siano meno di 3, verranno accorpate.

JUNIOR: minimo 45~~10~~ zone, consigliato 5 zone da ripetere 3~~2~~ volte

DONNE: minimo 10 zone, consigliato 5 zone da ripetere 2 volte

ALLIEVI: minimo 45~~10~~ zone, consigliato 5 zone da ripetere 3~~2~~ volte

ESORDIENTI: minimo 10 zone, consigliato 5 zone da ripetere 2 volte

MASTER: minimo 45~~10~~ zone, consigliato 5 zone da ripetere 3~~2~~ volte.

GIOVANISSIMI: minimo 10 zone, consigliato 5 zone da ripetere 2 volte.

Le zone possono essere le stesse con percorso differente a seconda della categoria. Possono essere di tipo naturale oppure artificiale.

Una zona è considerata artificiale se tutti i materiali utilizzati sono artificiali.

Zone con elementi naturali e artificiali non sono considerate zone artificiali.

Le zone presentano diverse difficoltà debitamente formate con ordine crescente di livello. Cioè a dire che le prime porte presenti all'interno delle zone per le varie categorie devono risultare di livello difficoltoso più basso rispetto alle ultime. La porta uno sarà di basso livello, la seconda di livello appena superiore, la terza di medio livello, la quarta di buon livello, la quinta e la sesta di altissimo livello in modo tale da poter fare la giusta differenza tra gli atleti a livello prestazionale.

2.2.4 E' seriamente raccomandato che ogni parte del tracciato sia contrassegnato da frecce e da fettucce di delimitazione poste da 10 a 30 cm da terra.

2.2.5 Ogni zona deve avere 1 area di entrata e 1 di uscita, contrassegnata da una linea di inizio e di fine e da pannelli corrispondenti (IN = inizio OUT = fine). Sulla linea di inizio deve essere contrassegnato il numero della zona.

2.2.6 Ogni zona deve comprendere una area neutra di tre metri di fronte alla linea di inizio, dove deve stare il rider pronto a partire.

2.2.7 La linea di arrivo deve essere a 3 metri dopo l'ultimo ostacolo per evitare penalità.

2.2.8 Entrata ed Uscita devono essere oltrepassate dall'asse della ruota anteriore.

2.2.9 Le zone ufficiali della gara non devono essere affrontate con la bike prima dell'inizio della gara.

2.2.10 In caso di violazione dell' punto 2.10 il rider non potrà iniziare la gara.

2.2.11 Il tempo massimo per ogni sezione è di 2'00". Allo scadere del tempo l'atleta non può continuare e deve lasciare la zona.

2.2.12 Nel tracciare le sezioni si consiglia indicativamente di **non superare** le seguenti altezze per gli ostacoli in salita:

cat.	percorso	altezza max
20"	BIANCO	0.80
20"	VERDE	1,00
20"	BLU	1,20
20" e 26"	ROSSO	1.40
20" e 26"	ARANCIO	1.60

20" e 26"      GIALLO      1.80

### **3 CIRCUITO**

2.3.01 Le zone devono essere sistemate su un circuito di massimo 2 Km, disposto in modo tale da permettere al pubblico di seguire senza difficoltà la competizione.

2.3.02 Una piantina del circuito può essere sistemata all'inizio e alla fine del circuito per permettere agli atleti di vedere la locazione delle zone.

2.3.03 L'organizzatore dovrà decidere se le zone devono essere superate una di seguito all'altra o a discrezione del rider.

2.3.04 Nell'eventualità che nessuno dei biker riesca a completare le zone, potrebbero essere modificate dal Delegato Tecnico dopo il 1° giro ma soltanto con il consenso del Presidente del Collegio di Giuria.

### **4 INIZIO E REGOLE**

2.4.0 Prima dell'inizio della gara si deve svolgere un briefing dei rider. La partecipazione al briefing è obbligatoria.

2.4.02 Laddove lo start sia dato a gruppi o a intervalli di tempo i rider devono rispettare gli orari.

2.4.03 I rider hanno il divieto di modificare la configurazione delle zone.

2.4.04 Ad eccezione dei Giudici, del Delegato Tecnico, del Direttore di Organizzazione o Responsabile di Organizzazione, dei tecnici federali, nessun altro può restare nelle zone durante la gara. Solo l'atleta chiamato in zona può essere presente nella zona.

2.4.05 Le zone, per essere visionate, devono essere attraversate a piedi.

2.4.06 Il punteggio deve essere segnato sulla carta punti (cartellino del rider) e sugli appositi moduli dai giudici e riportati poi sulla check list per ogni zona o su apposito schermo aggiornato dalla segreteria di gara.

2.4.07 Le "porte" delle zone devono essere segnalate con frecce colorate corrispondenti alla categoria della competizione e la zona deve essere percorsa seguendo l'apposita segnaletica.

2.4.08 Il rider nell'affrontare la zona non deve entrare nelle porte di altre categorie. Le porte devono essere segnalate da frecce dello stesso colore posizionate sui lati delle porte stesse a destra e sinistra. Le direzioni obbligate sono segnalate da una sola freccia o sul lato destro o sul lato sinistro, e possono essere attraversate da tutte le categorie ma solo nel senso di marcia.

2.4.09 I rider devono entrare in zona partendo dall'area neutrale.

2.4.10 Il rider che termina tutte le zone deve consegnare la carta punti allo "stand" della segreteria di gara.

### **5 DURATA DELLA GARA**

2.5.01 La totale durata della gara deve essere decisa dal Delegato Tecnico o dal Direttore di Organizzazione e deve permettere a tutti i rider di terminare la gara. La Giuria potrà estenderla durante lo svolgimento della competizione.

2.5.02 Potranno essere previste partenze divise in gruppi per categoria. Il tempo di ogni gara potrà essere stabilito in base al numero dei rispettivi partenti. La Giuria, in accordo con il responsabile della manifestazione potrà estenderlo e comunicarlo anche durante la competizione.

### **6 TEMPO E RISULTATI**

2.6.01 Il tempo deve essere preso all'inizio e alla fine della zona.

2.6.02 La durata della gara di ogni rider viene calcolata annotando il tempo di inizio e il tempo di fine competizione sulla carta punti o su di un sistema computerizzato.

## **7 RIPARAZIONI**

2.7.01 Le riparazioni possono essere effettuate durante la gara, ma non nelle zone né nelle aree limitrofe per evitare di creare pericoli per i rider.

## **8 ASSISTENZA ESTERNA**

2.8.01 Le seguenti azioni eseguite dallo staff o dal pubblico sono proibite e penalizzano il rider di 40~~100~~ punti:

- Prendere posizione per il rider all'entrata della zona.
- Discutere l'operato del giudice (se in maniera aggressiva pena l'esclusione del rider dalla gara).
- Entrare nella zona. L'eventuale richiesta di ingresso in zona da parte di un assistente per questioni di sicurezza dovrà essere espressamente richiesta dall'atleta al giudice prima dell'inizio della prova. L'atleta dovrà indicare specificatamente la porta in oggetto.
- Dare consigli (posizioni) al rider che sta effettuando una sezione. In nessun caso si potrà interferire nella competizione.

## **9 PUNTI DI PENALITA'**

I seguenti punti di penalità possono essere inflitti cumulativamente ai rider nelle sezioni:

2.9.01 Ogni appoggio sull'ostacolo o sul terreno per ristabilire l'equilibrio del rider sia con il corpo o con una parte della bike, eccetto le ruote (1 penalità)

2.9.02 Appoggiare qualsiasi parte della bike, che non siano gli pneumatici, per ripristinare l'equilibrio (1 penalità)

2.9.03 Superare il tempo max di 2'00" per la sezione (5 penalità).

2.9.04 Passare sopra o sotto, alzare o strappare il nastro o le frecce che delimitano le sezioni. (5 penalità). L'asse della ruota e l'asse longitudinale della bike deve formare il punto di misurazione.

2.9.05 Entrare nelle porte di altre categorie della competizione. (5 penalità).

2.9.06 Tenere la bike non dal manubrio o l'attacco manubrio (5 penalità).

2.9.07 Appoggiare entrambi i piedi simultaneamente sul terreno o su un ostacolo (5 penalità)

2.9.08 Ruota anteriore fuori dal cancello di entrata (5 penalità) quando, dopo essere entrati nel cancello l'asse anteriore esce nuovamente.

2.9.09 Portare entrambi i piedi dalla stessa parte della bike, rispetto all'asse longitudinale, (5 penalità).

2.9.10 Cadere, appoggiare parti del corpo al di sopra dell'anca sul terreno, appoggiare il sedere sul terreno o su un ostacolo (5 penalità).

2.9.11 Toccare il terreno o l'ostacolo con una mano che non tiene il manubrio (5 penalità).

2.9.12 E' vietato segnare alcun punteggio sulla carta punti senza essere entrati nella sezione.

2.9.13 Quando il massimo di penalità è raggiunto, il rider deve lasciare la sezione.

## **10 PENALITA' SUPPLEMENTARI**

2.10.01 Ad ogni minuto per il ritardo alla partenza (30 punti in meno) nel caso di partenza ad intervalli di tempo.

- 2.10.02 Cercare aiuto dal pubblico (30 punti in meno).
- 2.10.03 Perdere la carta punti o dimenticare una zona (30 punti in meno).
- 2.10.04 Comportamento antisportivo (30 punti in meno).
- 2.10.05 Sul totale della gara saltare più di 3 zone (squalifica).
- 2.10.06 Lasciare o accorciare il trasferimento (squalifica).
- 2.10.07 Non è ammesso portare la bike dell'atleta in gara (squalifica).
- 2.10.08 Abbandonare la gara (squalifica).
- 2.10.09 Cambiare la configurazione **e/o modificare gli ostacoli** delle zone (squalifica).
- 2.10.10 Un rider ferito che continua la gara senza autorizzazione del medico (squalifica).
- 2.10.11 Il delegato tecnico può decidere in accordo con la giuria aggiunte di altri punti di penalità.
- 2.10.12 Qualsiasi rider che supera il tempo max di durata, ma entro il tempo aggiuntivo a penalità, sarà penalizzato di ~~metà punto~~ **10 punti** per ogni ~~minute~~ **ogni 2 minuti** di ritardo.
- 2.10.13 Ciascun rider che supera il tempo max totale (tempo gara + tempo a penalità) sarà escluso dalla classifica.
- 2.10.14 Non indossare il casco. (30 punti in meno, squalifica in caso di volontarietà).
- 2.10.15 Non rispettare le regole riguardanti il numero assegnato e il pettorale (30 punti in meno).

## 11 CLASSIFICA /RISULTATI

2.11.01 Ogni rider inizia la zona con zero punti e zero penalità. Ogni porta superata con zero penalità assegna 10 punti. Il rider può sommare solo 5 penalità per ogni zona. Se un rider ha ottenuto 5 penalità prima di aver terminato l'intera zona, deve abbandonare la zona, ma mantiene il punteggio precedentemente ottenuto. Ogni zona è composta da diverse porte (al massimo 6).

Le porte all'interno della zona possono essere singole o con più passaggi contrassegnati dallo stesso numero e con una lettera crescente (a, b, c, ecc.) l'ultima lettera della stessa porta deve essere contrassegnata da un cerchio. Il cerchio non è necessario se la porta è singola. Per assegnare il punteggio di una porta devono essere percorse senza penalità tutti i passaggi contrassegnati con lo stesso numero e le rispettive lettere (1A, 1B, 1C ecc.). La prima porta parte dalla linea di partenza che deve essere superata con l'asse della ruota anteriore. L'ultima porta si conclude passando la linea di arrivo con l'asse della ruota anteriore.

2.11.02 La classifica finale viene stilata partendo dall'atleta che ha sommato il punteggio più alto.

2.11.03 Nel caso di parità di punteggio la discriminante finale valuterà le zone effettuate con il maggior punteggio (60) e così a seguire (50, 40, 30, ecc.)

2.11.04 In caso in cui tutte le discriminanti di punteggio saranno uguali le posizioni verranno determinate dal tempo totale di gara. Solo per la finale, e a parità delle predette discriminanti, varrà il risultato delle semifinali

2.11.05 Se un rider affronta una porta da dietro la linea visiva (con la bike e/o parti del corpo) in posizione statica (senza tentativo) e mette il piede sull'ostacolo o a terra per oltrepassare la porta, 5 punti di penalità. Il concorrente non può continuare con la bike la zona.

2.11.06 Se durante un tentativo su un ostacolo, il rider affrontandolo nella parte anteriore della linea visiva mette un piede a terra (1 punto di penalità). Il biker può continuare con la bike la zona.

## 12 BRIEFING DEI RIDER

2.12.01 Tutti i rider devono partecipare al briefing che si terrà prima dell'inizio della gara.

2.12.02 Il metodo di inizio e il tempo, il numero e l'ordine delle zone, il numero dei giri, e la durata totale e qualsiasi altro cambiamento saranno comunicati durante il briefing.

### 13 RICORSI

2.13.01 La procedura per i ricorsi è regolata dalla F.C.I.

2.13.02 Solo i rider e i loro rappresentanti legali possono effettuare ricorso.

2.13.03 Il tempo max per presentare un ricorso è di 30 minuti dall'esposizione delle classifiche.

2.13.04 Ricorsi collettivi o ricorsi contro il cronometraggio non sono ammessi.

2.13.05 Il delegato tecnico in accordo con la giuria deciderà l'accettazione o meno di un ricorso.

## 3° CAPITOLO

### ETA' E CATEGORIE DI GARA

#### CATEGORIE TRIAL

3.1.01 Le categorie nel trial 20" e trial 26" sono in base all'età, anno solare.

#### 3.1.02 CATEGORIE

ESORDIENTI M.eF.	13/14	sezione Blu20"
ALLIEVI	15/16	sezione Rossa 20"e26"
DONNE	Over15	unica sezione Rosa 20" e 26"
ELITE SPORT/MASTER	17 e oltre	sezione Rossa 20" e 26"
JUNIOR	17/18	sezione Arancio 20"e26"
ELITE/UNDER 23	19 e oltre	sezione gialla 20" e 26"
GIOVANISSIMI	primo anno di gare	sezione Bianca
GIOVANISSIMI	dal secondo anno di gare	sezione Verde

#### G1

~~In relazione alle nuove normative che regolano l'età minima di accesso all'attività sportiva agonistica, nelle prove di BMX, Trial e Pump Track la categoria G1 (bambini e bambine di 7 anni di età) rientra nella categoria GIOVANISSIMI, pertanto, pur potendo svolgere l'attività nella medesima manifestazione, gli atleti di questa categoria non potranno confrontarsi con atleti delle categorie agonistiche (batterie e torneo separato). Si comunica altresì che tale categoria non potrà partecipare alle manifestazioni internazionali previste in tali discipline.~~

3.1.03 Le frecce nelle sezioni devono essere numerate per facilitare la comprensione e devono essere attraversate secondo il senso di lettura del numero, una sola freccia indica il senso di percorrenza per il singolo colore e può essere percorsa da chiunque (ma solo nel corretto senso di marcia), due frecce (dello stesso colore) sono una porta e indica un passaggio obbligato per il colore contrassegnato.

3.1.04 Le ragazze al di sotto dei 17 anni, possono essere accettate nella categoria maschile inferiore in caso di accorpamento.

3.1.05bis Gli atleti delle categorie Agonistiche, particolarmente dotati tecnicamente, possono venire autorizzati, previa richiesta della Società e dietro parere del Tecnico Nazionale di specialità, a concorrere nella categoria immediatamente superiore sia alle gare regionali che nazionali (ad esclusione del Campionato Italiano) e saranno inseriti nella classifica corrispondente; Nel Campionato Italiano ogni atleta gareggia nella propria categoria. In tutte

le altre gare se un atleta non ritiene di avere le capacità per affrontare il percorso assegnato alla propria categoria potrà partecipare alla categoria inferiore ma verrà inserito nella classifica della propria categoria in coda alla classifica degli atleti che l'hanno completata in modo regolare. Lo stesso vale per il passaggio di più categorie.

Gli atleti master dotati tecnicamente, possono chiedere di essere autorizzati a correre nei percorsi superiori ma faranno comunque classifica sempre nella categoria master con il punteggio acquisito nelle zone della categoria a cui avranno partecipato.

### 3.1.6 PARTECIPAZIONI

Gare regionali

Elite/Under 23 m/f Juniores m/f Esordienti m/f Allievi m/f

Elite sport + master 17 anni e oltre + Tesserati Enti di Promozione Sportiva convenzionati  
FCI Giovanissimi m/f

Gare nazionali

Elite/Under 23 m/f Juniores m/f Esordienti m/f Allievi m/f

Elite sport + master 17anni e oltre + Tesserati Enti di Promozione Sportiva convenzionati  
FCI Giovanissimi m/f

Ad integrazione delle norme di partecipazione si allega la delibera n°324 del luglio 2015, dove nell'allegato C c'è l'integrazione della convenzione limitatamente alla disciplina Trials (ad oggi tacitamente rinnovata).

## 4° CAPITOLO - EQUIPAGGIAMENTO

### 1 LA BIKE IN GENERALE

4.1.01 Le bike da trial devono avere 2 freni funzionanti, fronte e retro.

4.1.02 Il telaio, il manubrio e la forcella non devono essere incrinati.

4.1.03 Pedali e ruote non devono avere troppo gioco.

4.1.04 Pedali con agganci e scarpette con agganci non sono consentiti.

4.1.05 Le bike non devono avere spigoli appuntiti che possano provocare ferite.

4.1.06 Le ruote non devono essere montate con catene, corde o altri congegni.

### 2 BIKE 26"

4.02.01 Sono permesse le normali ruote da MTB con trasmissione libera, e senza l'utilizzo di agganci sui pedali.

4.02.02 Sul lato della trasmissione è permesso un solo paracorona. Non è ammessa una copertura aggiuntiva sotto la catena. (paracolpi)

### 3 NUMERI PER LA COMPETIZIONE

4.03.01 La placca deve mostrare chiaramente il numero di gara, il colore della categoria e i loghi degli sponsor. Devono essere idrorepellenti. Il colore della placca deve richiamare il colore della categoria. (ex. placca gialla per la categoria elite) Le placche vengono definite nelle specifiche tecniche.

4.03.02 Due potranno essere i numeri di riconoscimento, tabella bici posto sulla parte frontale della bike e, a discrezione dell'organizzatore, il dorsale sulla schiena del rider.

4.03.03 Le placche e i dorsali non devono essere assolutamente modificati o rimossi, pena sanzioni aggiuntive.

4.03.04 L'assegnazione della numerazione sarà fatta in base ai risultati dell'anno precedente.

## 4 ABBIGLIAMENTO

4.04.01 In tutte le competizioni trial, deve essere sempre indossato il casco protettivo, anche durante gli spostamenti tra le sezioni e durante gli allenamenti.

4.04.02 Sono richiesti abbigliamento e scarpe adatte alla competizione.

4.04.03 E' raccomandato l'uso dei guanti.

4.04.04 Per le condizioni sull'esposizione degli sponsor sul vestiario si fa riferimento alle normative FCI/UCI

4.04.05 Ogni rider durante la competizione deve indossare la maglia di gara con i colori della propria società ad eccezione dei Campioni Italiani di categoria e dei leader di Circuito. La maglia di gara deve essere indossata durante le competizioni, durante le cerimonie, le conferenze stampa, le interviste, le sessioni di autografi e ogni altra occasione degli eventi che richieda una certa visibilità per i media.

## TRIALS

### Articolo 79 – dal Regolamento Tecnico

Concorrono per i titoli di Campione Italiano

ELITE 20": minimo 4510 zone

ELITE 26": minimo 4510 zone

JUNIOR 20": minimo 4510 zone

JUNIOR 26": minimo 4510 zone

DONNE: minimo 10 zone

ALLIEVI: minimo 4510 zone

ESORDIENTI: minimo 10 zone

MASTER: minimo 4510 zone

~~Per l'assegnazione del titolo italiano di categoria è necessaria la partecipazione di almeno 3 atleti.~~