



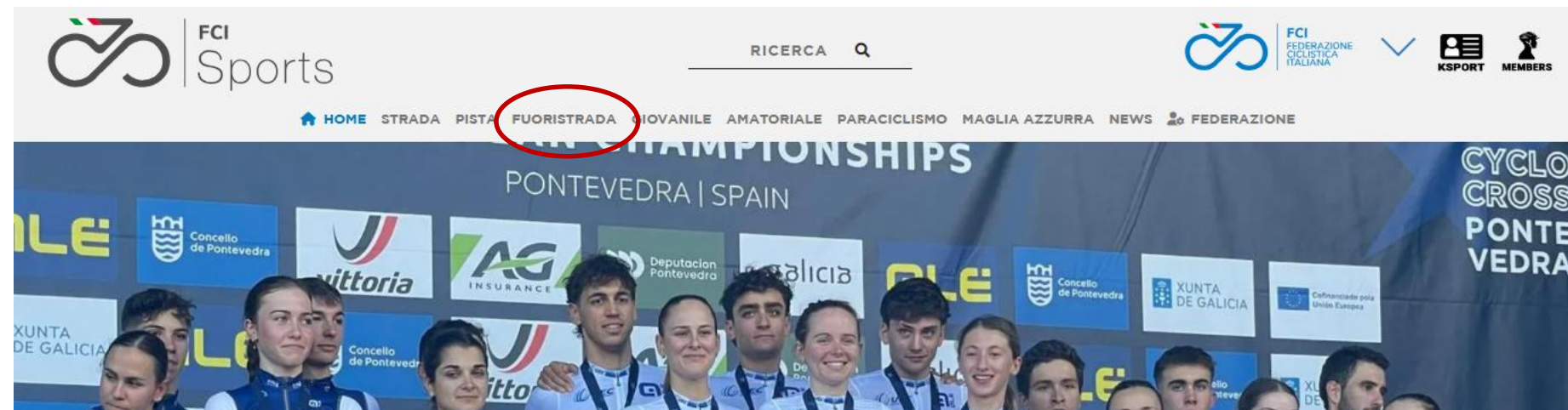
FCI
FEDERAZIONE
CICLISTICA
ITALIANA

REGOLAMENTO e NORME ATTUATIVE MTB


Corso per Giudici di Gara Regionali 2025
9 novembre

Elisa Marras

Norme Fuoristrada FCI



FUORISTRADA

RICERCA 



FCI
FEDERAZIONE
CICLISTICA
ITALIANA



[HOME](#) [LA STRUTTURA](#) [COMUNICATI](#) [CALENDARI](#) [ATTIVITÀ](#) [REGOLAMENTI](#) [RANKING NAZIONALI](#) [ALBO D'ORO](#) [GARE](#) [NEWS](#) [SPORTS](#)

REGOLAMENTI SETTORE FUORISTRADA

MODULISTICA GARE FUORISTRADA

LA TESSERA GIORNALIERA

ATTIVITÀ LIMITATA EX ATLETI AGONISTI 2024



Home / Home Fuoristrada / Regolamenti Settore Fuoristrada

REGOLAMENTI SETTORE FUORISTRADA



REGOLAMENTI FUORISTRADA



Regolamento Tecnico dell'Attività Fuoristrada

Approvato dal CF del 09.08.2017 - successivo adeguamento normative UCI 25.01.2021

Dimensione: 580.80 KB

Aggiornato il: 03-07-2024



Norme per il trasferimento degli atleti 2024-2025

approvate dal CF del 26/10/2024

Dimensione: 324.54 KB

Aggiornato il: 29-10-2024



Norma maglie tricolori settore Fuoristrada

approvata dal CF del 26/10/2024

Dimensione: 501.00 KB

Aggiornato il: 05-11-2024



Prestito multidisciplinare annuale 2025

approvato dal CF del 26/10/2024

Dimensione: 151.15 KB

Aggiornato il: 06-11-2024

PRINCIPALI TIPI DI GARE FUORISTRADA

- **CROSS COUNTRY:**

- Olimpico: XCO
- Marathon: XCM
- In linea: XCP (Point to point)
- Short track: XCC (Short Track)
- Eliminazione: XCE (Eliminator)
- A cronometro: XCT (Time Trial)
- Staffetta a squadre: XCR (Team Relay)
- Gare a tappe: XCS (Stage Races)

- **GRAVITY:**

- Downhill: DHI
- Marathon
Downhill: MD
- Four Cross: 4X
- Enduro: ED
- Snow Bike

- **ALTRI:**

- E-Mtb
- Pump Track
- BMX Race
- BMX Freestyle
- Trial
- Ciclocross
- Gravel



DOF E DELEGATO TECNICO



GARE XC - MATERIALI



Nelle gare XCC la larghezza minima del copertone deve essere di 45 mm



4.1.039

E' proibito l'utilizzo di tubolari muniti di punte metalliche o chiodati.



4.1.039 bis

Durante le gare di MTB non può essere usato il tradizionale manubrio da strada.



Quando un dispositivo elettronico è messo a disposizione dei corridori per la loro identificazione o geolocalizzazione da parte del servizio cronometraggio, i corridori hanno l'obbligo di portarlo in aggiunta ai numeri di identificazione



Considerato come un numero di gara a tutti gli effetti

L'uso di collegamenti radio o di altri mezzi di comunicazione a distanza con i corridori è vietato.

GARE REGIONALI:



GARE NAZIONALI:





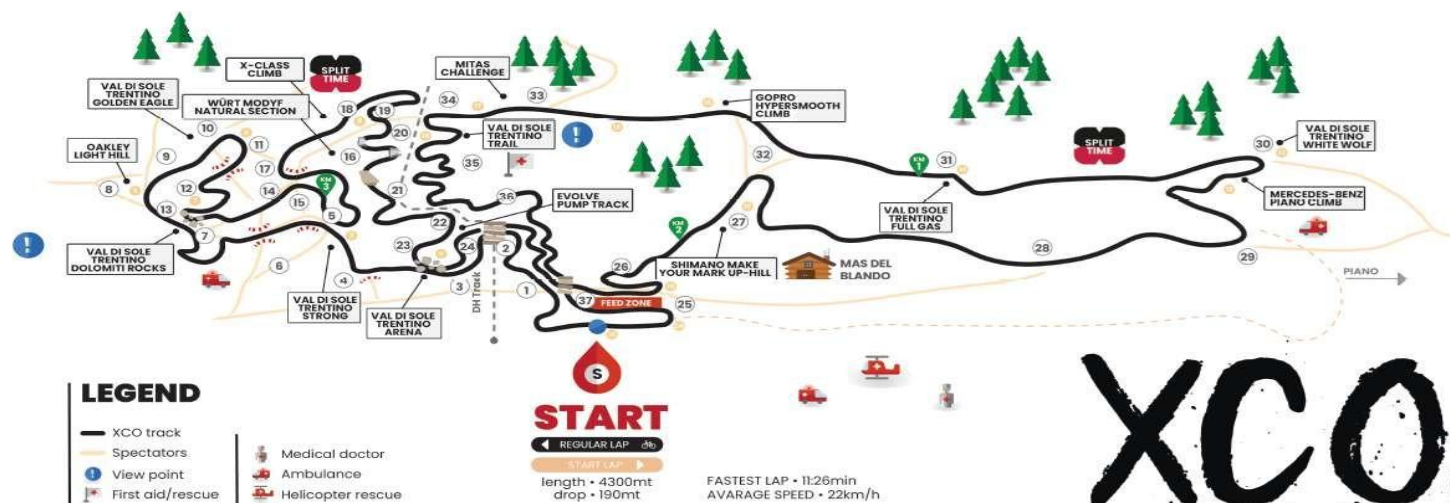
CARATTERISTICHE

- attraente a forma di quadrifoglio per facilitare la visione dello spettatore e la copertura televisiva.
- varietà di terreno: tratti di strada e di pista nei boschi, campi e strade sterrate o ricoperte di ghiaia e variazioni di pendenza significative (tratti su pavé o strade asfaltate max 15% del totale del percorso).
- percorribile anche nel caso di condizioni meteo difficili (prevedere tratti paralleli, in punti del percorso facilmente deteriorabili)
- lunghi tratti a percorrenza unica (single track) dovranno comprendere anche numerosi spazi dove il sorpasso è possibile.



XCO- PERCORSO

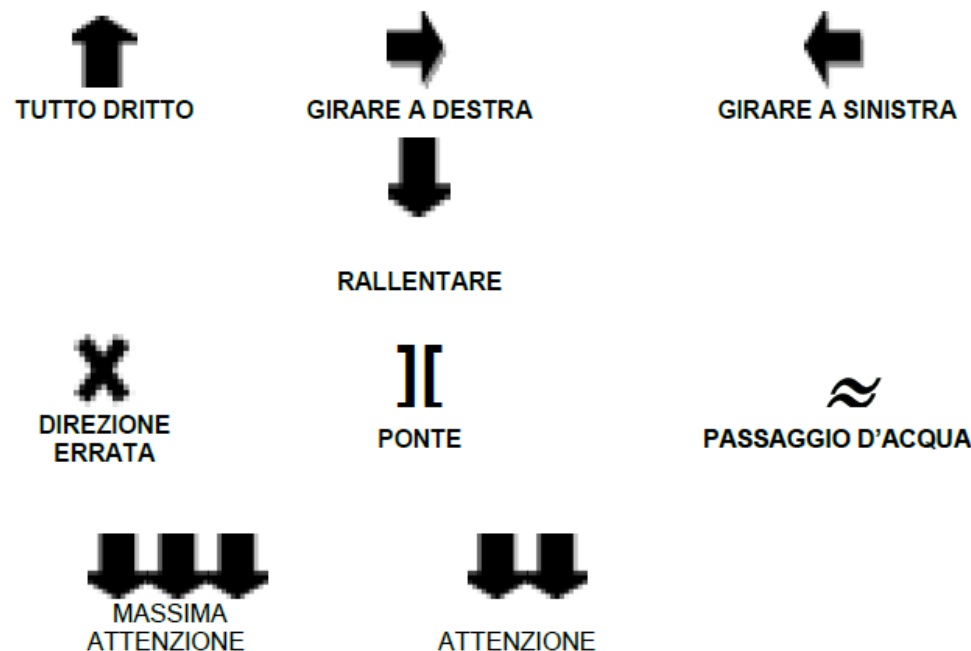
- Lunghezza min 3,5 Km. max 6 Km.
- Segnalato ogni chilometro con un pannello indicante la distanza mancante
- Zone doppie di rifornimento/assistenza tecnica sono fortemente raccomandate



XCO
THE BATTLE TRACK

XCO- PERCORSO

- Fettucciato e protetto con picchetti non metallici (bambù o PVC) di altezza minima 50cm
- Radici, i ceppi, le rocce scoperte ricoperte di vernice fluorescente e biodegradabile
- Punti pericolosi (muri, tronchi) devono essere coperti
- Reti di protezione sui precipizi
- Ben segnalato



XCO- PERCORSO



Il percorso deve essere percorribile in bicicletta anche nel caso di condizioni meteo difficili. Dovranno essere previsti alcuni tratti paralleli in alcuni punti del percorso facilmente deteriorabili





SONO VIETATI:

- gli archi gonfiabili che attraversano il percorso
- gli ostacoli che possono creare collisioni o cadute nelle fasi di partenza ed arrivo.

Ponti o rampe in legno devono essere ricoperti con materiale antiscivolo



GARE XCO – I TEMPI DI GARA

A) Categorie Agonistiche

	minimo	massimo
Juniores	1.00 h	1.15 h
Donne Junior	1.00 h	1.15 h
Uomini Under 23	1.15 h	1.30 h
Donne Under 23	1.15 h	1.30 h
Uomini Elite	1.20 h	1.40 h
Donne Elite	1.20 h	1.40 h

B) Categorie Amatoriali

Master Junior M/F (solo attività regionale)	1.00 h	1.15 h
Elite Sport	1.00 h	1.15 h
Elite Sport Woman/MW1-2-3-4-5-6-7-8	0.45 h	1.00h
Master 1-2-3	1.00 h	1.15 h
Master 4-5-6	1.00h	1.15 h
Master 7- 8	0.45 h	1.00h

C) Categorie Giovanili

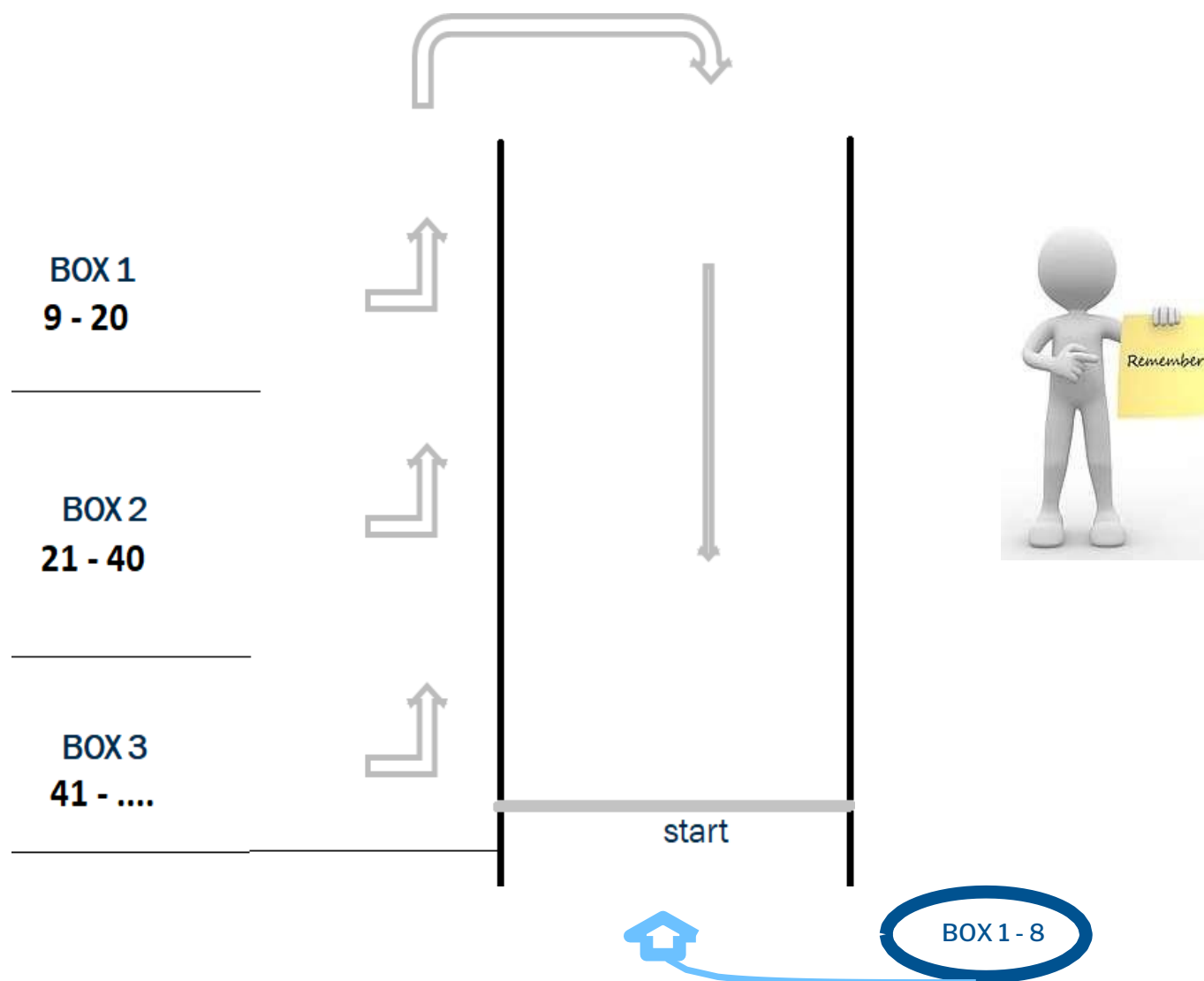
Donne Esordienti	0.20h	0.35h
Esordienti	0.30h	0.45h
Donne Allieve	0.30h	0.45h
Allievi	0.45h	1.00h

Il numero dei giri da percorrere è calcolato **prima della partenza** della gara tenendo in considerazione:

- tempo al giro
- tempo di gara



GRIGLIA DI PARTENZA



Chiamata in griglia....

1
2
3
4
5
6
7
8

Se per motivi televisivi o altro chiamo i corridori dal nr 8 al nr 1, dovrò aver fatto scegliere la posizione in griglia dal nr 1 al nr 8 **PRIMA** dell'inizio della chiamata! E quindi controllare che si sistemino sulla linea di partenza nell'ordine concordato.

ZONA DI PARTENZA



E' il corridore che sceglie la posizione in griglia, se non espressamente indicato dal giudice.



ZONA DI PARTENZA



ZONA DI PARTENZA

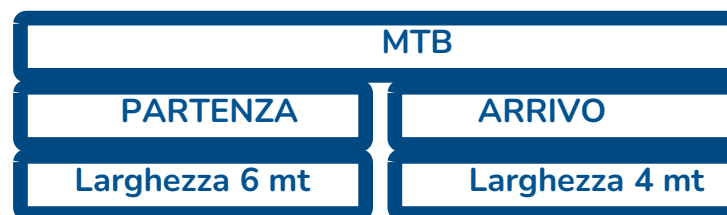


Chi non è presente alla
chiamata...
PARTE DIETRO!!!
(o comunque accede in
griglia nel momento in cui
è arrivato)

ZONA DI PARTENZA



ZONA DI PARTENZA/ARRIVO



ad eccezione delle prove maggiori (Campionato del Mondo, Coppa del Mondo...)

Dopo la partenza, il primo restringimento deve permettere un passaggio facile per tutti i corridori.

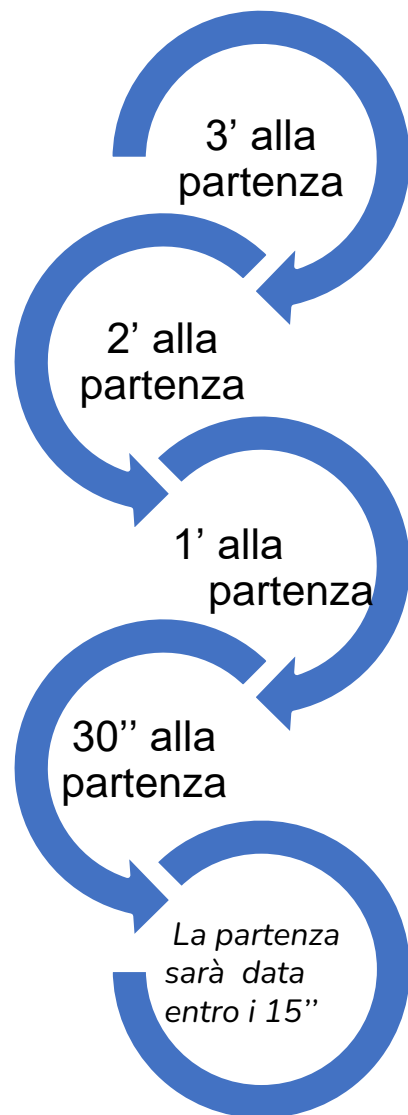
TRANSENNATURA (**chiusura rigida senza interruzione**)

Gare NAZIONALI/INTERNAZIONALI: minimo di 100 metri prima e di 50 metri dopo le linee di arrivo e di partenza; se non coincidono: zona partenza transennata 15mt prima e 10m dopo.

Gare REGIONALI: consentita fettucciatura, dove le condizioni di sicurezza lo permettano



OPERAZIONI DI PARTENZA – MTB XC



- Presentarsi in zona appello almeno 15 min prima della partenza
- Partenza con piede a terra
- *In caso di caduta o incidenti in partenza:*
NO ASSISTENZA MECCANICA!!



REGOLE GENERALI – Tutte le gare Cross Country - XC

ASSISTENZA TECNICA E RIFORNIMENTO (FTZ)

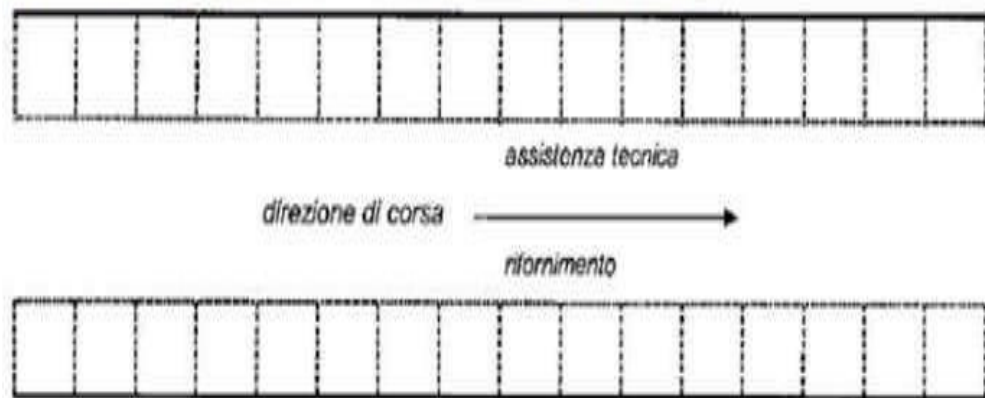
- solo nelle zone predisposte che saranno ben identificate
- riparazione/sostituzione di tutte le parti della bici ad ECCEZIONE DEL TELAIO
- ingresso consentito solo a personale autorizzato
- 2 zone di assistenza nelle XCO (almeno 3 nelle XCP e XCM)
- vietato correre lungo la zona di assistenza per passare la borraccia o materiali in genere ai corridori
- vietato spruzzare acqua su corridori e biciclette
- obbligatori recipienti per raccolta rifiuti/ borracce/ bottiglie/ gel
- i corridori all'interno di queste zone possono essere aiutati
- i corridori possono portare con sé camere d'aria e/o altri oggetti che recuperano nella zona stessa

SCHEMA 1 : ZONA SINGOLA DI RIFORNIMENTO/ASSISTENZA TECNICA

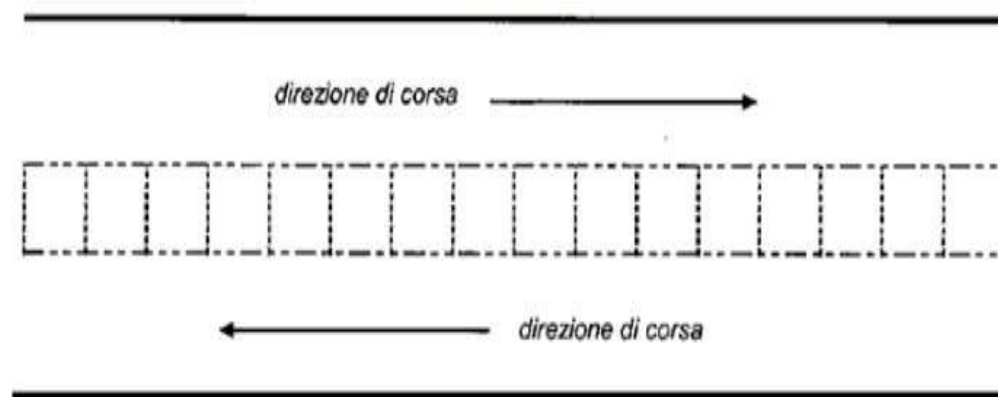


ZONA RIFORNIMENTO/ASSISTENZA TECNICA

SCHEMA 2 : ZONA DI RIFORNIMENTO/ASSISTENZA TECNICA SU LATI OPPOSTI



SCHEMA 3 : ZONA DI RIFORNIMENTO/ASSISTENZA TECNICA - DOPPIO



ZONA RIFORNIMENTO/ASSISTENZA TECNICA



ZONA RIFORNIMENTO/ASSISTENZA TECNICA

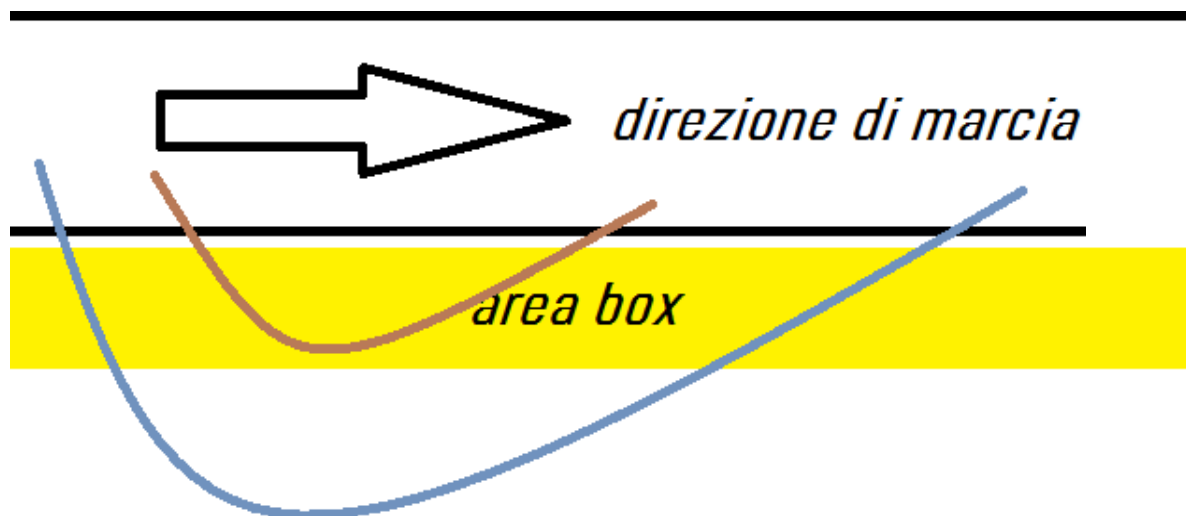


ZONA RIFORNIMENTO/ASSISTENZA TECNICA



ZONA RIFORNIMENTO/ASSISTENZA TECNICA





L'assistenza tecnica autorizzata in corsa consiste nella riparazione e/o sostituzione di tutte le parti della bicicletta con l'eccezione del telaio.

E' vietato il cambio di bicicletta. Il corridore dovrà tagliare il traguardo con la stessa placca e telaio che aveva in partenza.



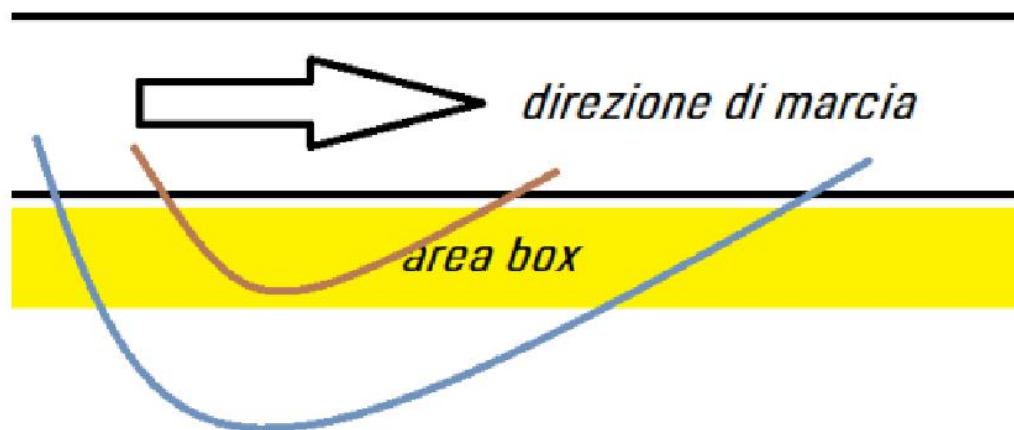
Il corridore che ha oltrepassato la fine del box deve continuare fino al box successivo, pena la squalifica



XCO vs CX

Gare XCO e CX

SEMPRE
STUDI



MTB



CX





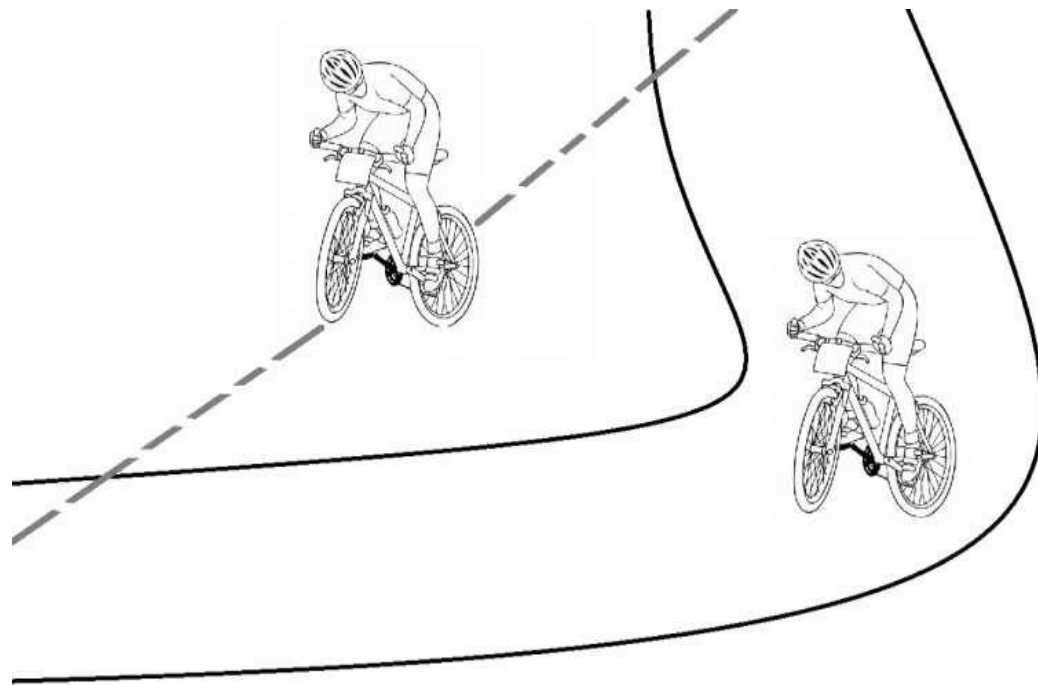




ZONA DI SICUREZZA



ATTENZIONE!



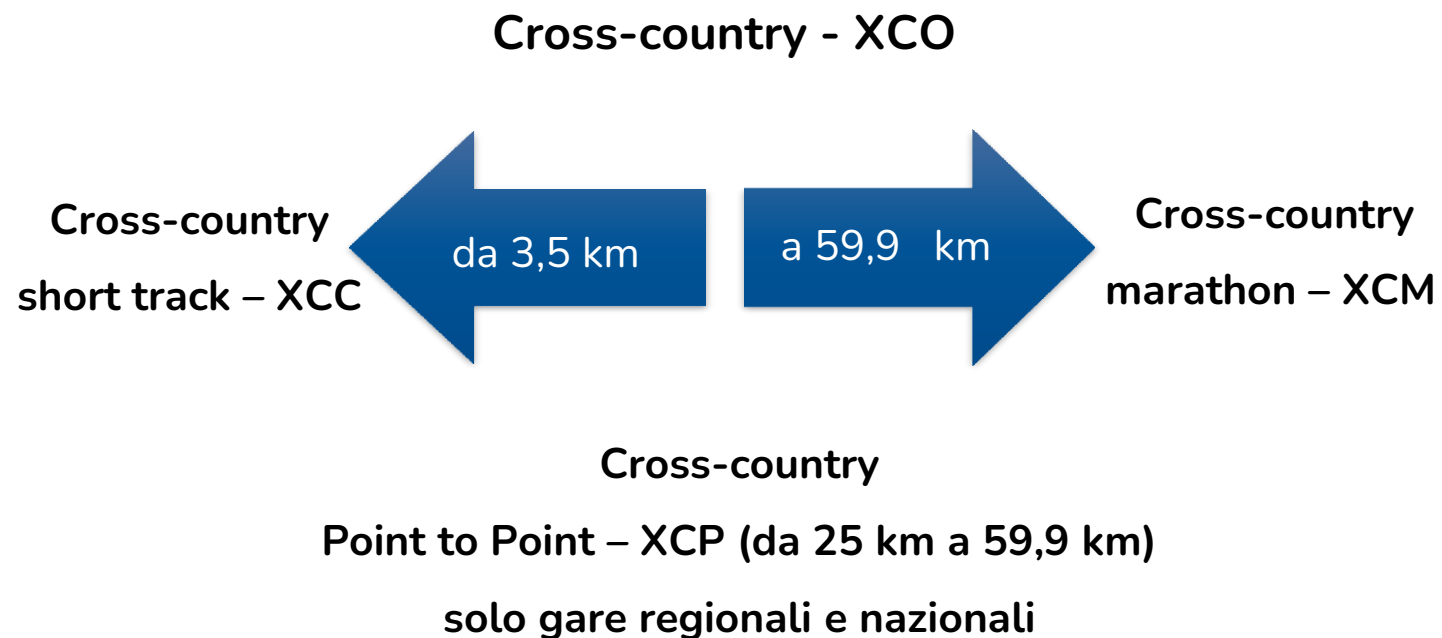
Se per qualsiasi motivo un concorrente dovesse uscire dal percorso, egli dovrà rientrare dove è uscito. Nel caso in cui non ritorni sul tracciato come previsto, il collegio dei commissari, se ritiene che l'atleta abbia tratto **vantaggio**, può squalificare l'atleta.



ZONA DELL'80%- PRIMA del rettilineo d'arrivo



GARE MTB CROSSCOUNTRY



Cross-country marathon – XCM



Distanza minima di 60 km e la massima di 160 km

Il percorso dovrà essere segnalato ogni 10 km con un pannello indicante la distanza da percorrere.

La gara può svilupparsi su un solo giro o su più giri (max 3)

Le gare sono aperte a tutti i corridori dai 19 anni in su, sono incluse le categorie master



Cross-country short track – XCC

- La partenza e l'arrivo devono essere nello stesso luogo
- Circuito massimo 2 km
- Tempo di gara 20 minuti (10 min cat giovanili)
- La larghezza minima del copertone deve essere di 45 mm
- Ostacoli naturali e/o artificiali sono permessi solo se siano stati autorizzati preliminarmente (dal Delegato Tecnico o dal PdG)
- Max 40 partecipanti (cat Uci), max 50 cat. Giovanili

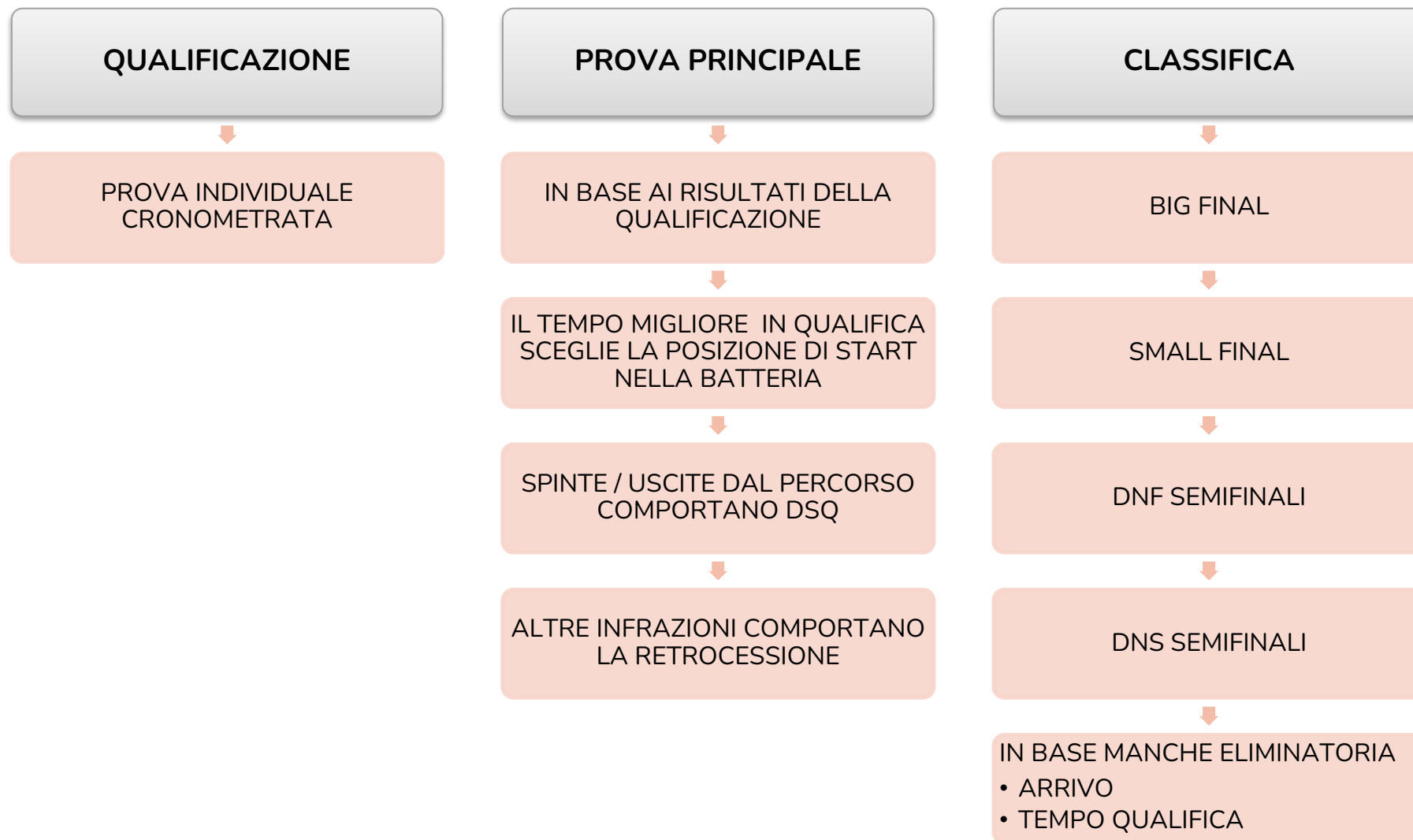


XCE - PERCORSO



- da 400 mt. a 1000 mt.
- può comprendere ostacoli naturali e/o artificiali.
- deve essere percorribile al 100% in bicicletta;
- evitare i tratti single track e presentare al massimo una curva a 180°.
- percorso fettucciato
- zone di Partenza ed Arrivo posizionate in luoghi differenti in modo da consentire uno sviluppo veloce della prova.

XCE – ELIMINATOR SVOLGIMENTO



XCE – ELIMINATOR SVOLGIMENTO

ALLEGATO 6 *** XCE schema (32 corridori, 4 per batteria)

1/8 FINALS

QR	Bib	Heat 1	Rank
1.	1		
16.	16		
17.	17		
32.	32		

QR	Bib	Heat 2	Rank
8.	8		
9.	9		
24.	24		
25.	25		

QR	Bib	Heat 3	Rank
4.	4		
13.	13		
20.	20		
29.	29		

QR	Bib	Heat 4	Rank
6.	6		
12.	12		
21.	21		
28.	28		

QR	Bib	Heat 5	Rank
2.	2		
15.	15		
18.	18		
31.	31		

QR	Bib	Heat 6	Rank
7.	7		
10.	10		
23.	23		
26.	26		

QR	Bib	Heat 7	Rank
3.	3		
14.	14		
19.	19		
30.	30		

QR	Bib	Heat 8	Rank
0.	0		
11.	11		
22.	22		
27.	27		

1/8 FINALS

Bib	Heat 9	Rank

Heat 1 > 1.
Heat 1 > 2.
Heat 2 > 1.
Heat 2 > 2.

1/2 FINALS

Bib	Semi Final 1	Rank

Heat 9 > 1.
Heat 9 > 2.
Heat 10 > 1.
Heat 10 > 2.

Bib	Semi Final 2	Rank

Heat 11 > 1.
Heat 11 > 2.
Heat 12 > 1.
Heat 12 > 2.

Bib	Heat 10	Rank

Heat 3 > 1.
Heat 3 > 2.
Heat 4 > 1.
Heat 4 > 2.

Bib	Heat 11	Rank

Heat 5 > 1.
Heat 5 > 2.
Heat 6 > 1.
Heat 6 > 2.

FINALS

Bib	Small Final	Rank

Semi Final 1 > 3.
Semi Final 1 > 4.
Semi Final 2 > 3.
Semi Final 2 > 4.

Bib	Big Final	Rank

Semi Final 1 > 1.
Semi Final 1 > 2.
Semi Final 2 > 1.
Semi Final 2 > 2.

Bib	Heat 12	Rank

Heat 7 > 1.
Heat 7 > 2.
Heat 8 > 1.
Heat 8 > 2.

- Se nelle qualificazioni (QR) si classificano meno di 24 riders, il primo turno saranno i quarti di finale. Batteria 1 (Bib1-8-9-16) Batteria 2 (bib4-5-12-13) Batteria 3 (bib2-7-10-15) Batteria 4 (bib 3-6-11-14).
- La gara non potrà essere effettuata con meno di 12 riders iscritti per il turno di qualificazione.



Cambio sempre per contatto





XCR – TEAM RELAY

REGOLE PARTICOLARI

Possibile
inserimento di
una zona
tecnica

1 atleta = 1
giro

E' possibile
effettuare solo
assistenza
tecnica

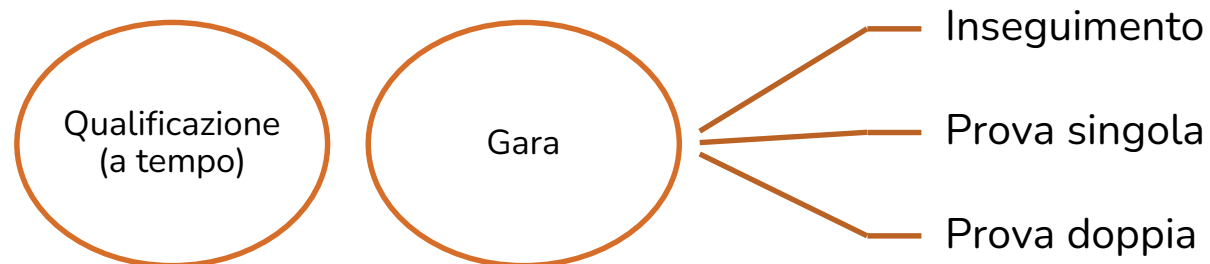
E' sempre
vietato fare
rifornimento

Campionati Europei/mondiali = 6 giri
Campionati Italiani = 5 giri cat.
Uci/master; 4 cat. Giovanili

PUMP TRACK



- Una pista di PUMP TRACK, è fatta di dossi e curve, di diverse dimensioni e forme, usate per generare velocità, con movimenti di flessione e spinta (pompando) e nelle quali vanno evitate lunghe sezioni piatte, utilizzate per la pedalata (non vietata).
- Atleti devono avere almeno 13 anni, sono quindi aperte alle categorie giovanili, alle agonistiche e amatoriali + giovanissimi (8-12 anni/G2-G6)
- Ammesse biciclette con ruote da minimo 20 pollici, con almeno il freno posteriore
- **Obbligo pedali Flat per tutte le categorie**
- Non devono esserci parti sporgenti sulla bicicletta che possono ferire altri atleti.
- Le gomitiere e ginocchiere sono fortemente consigliate
- **Casco omologato obbligatorio**, integrale fortemente consigliato.
- Si consigliano i pantaloni lunghi e maglia a maniche lunghe così come i guanti a dita lunghe

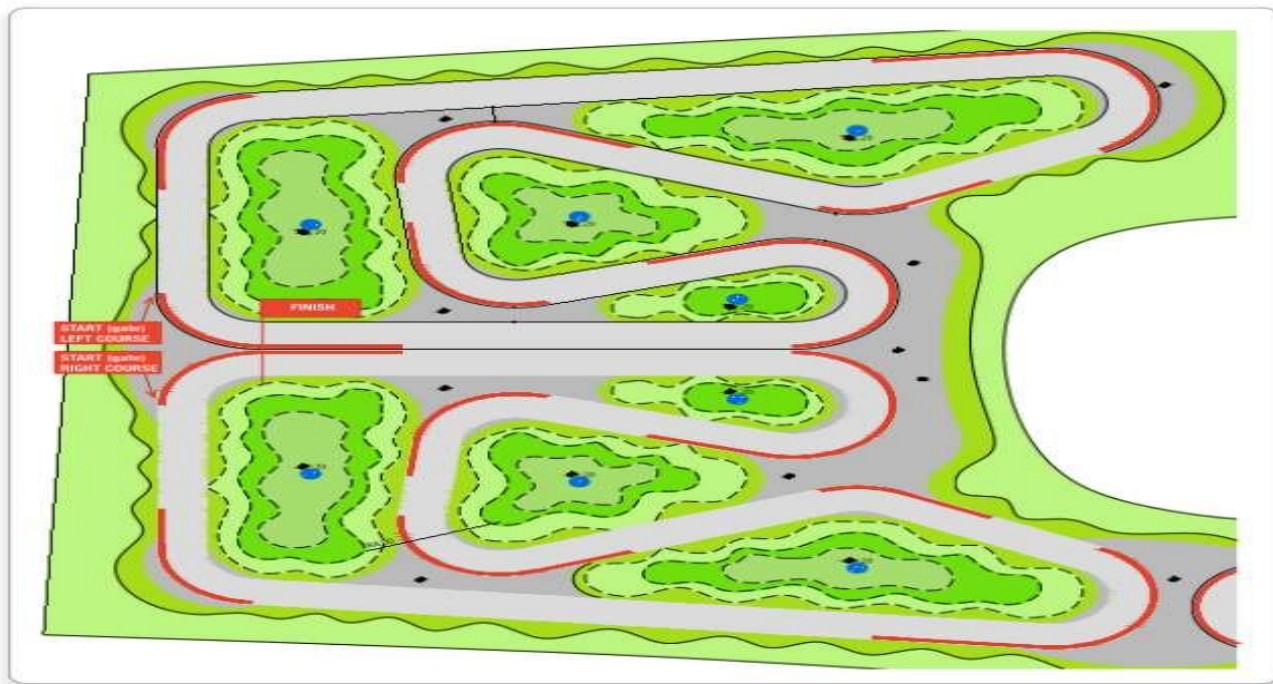


PUMP TRACK - GARA INSEGUIMENTO



- I corridori saranno uno contro l'altro contemporaneamente sulla pista (2 prove)
- Il corridore con il tempo di qualifica migliore ha priorità sulla scelta della posizione di partenza
- Il tempo parte al «via» e si ferma quando attraversano la linea di arrivo
- Il corridore più veloce passerà al turno successivo

PUMP TRACK - GARA PROVA DOPPIA



I corridori saranno uno contro l'altro contemporaneamente

PROVA 1: il corridore con il tempo di qualifica migliore inizia sul tracciato di sinistra, nello stesso tempo l'altro corridore parte sul tracciato di destra. Entrambi fisseranno un tempo di manche

PROVA 2: i corridori invertono il tracciato di gara e si affrontano per la seconda volta.

Il corridore con la miglior somma dei tempi passerà al turno successivo

PUMP TRACK - GARA PROVA SINGOLA

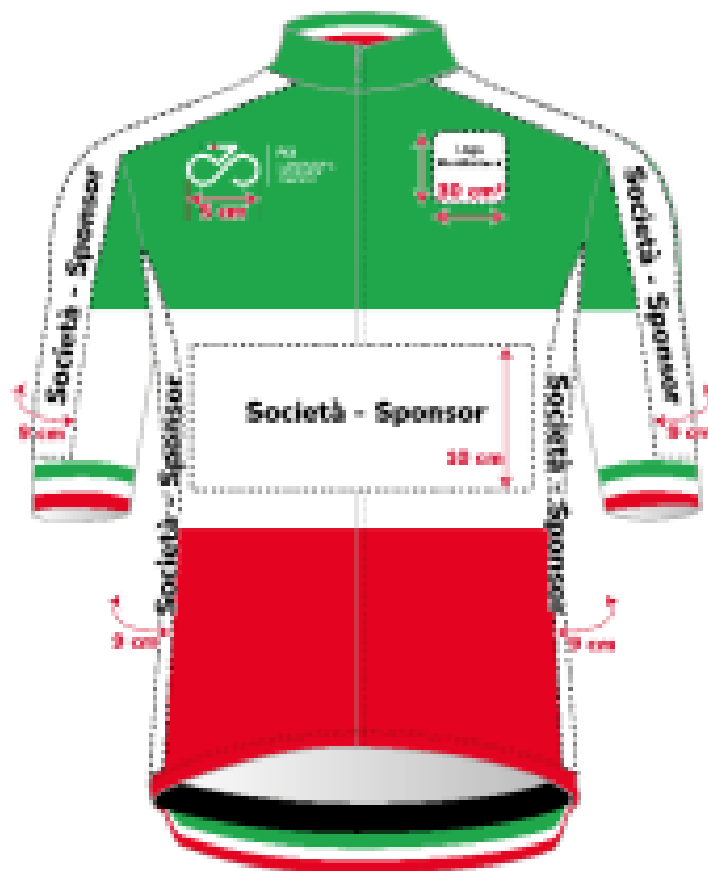


- Per ogni batteria, il corridore con il tempo di qualifica peggiore inizia per primo
- I corridori hanno una sola prova per far registrare il tempo
- Il corridore con il miglior tempo passerà al turno successivo

Normativa vestiario

Maglia di Campione Italiano Giovanili-Agonisti: XCO/XCE/XCC/XCP/XCM/E-XCO - Up Hill - Team Relay - Endurance - Cyclocross – Gravel

FRONTE MAGLIA



DORSO MAGLIA



Normativa vestiario

Maglia di Campione Italiano Master: XCO/XCE/XCC/XCP/XCM/E-XCO - Up Hill - Team Relay - Endurance - Cyclocross - Gravel
(misure spazi inserimento sponsor, **davanti/dorso** sopra la fascia tricolore)



I campioni nazionali devono portare esclusivamente la loro maglia in tutte le prove della specialità e della categoria nelle quali hanno ottenuto il titolo.

Il Campione Italiano, per le categorie UCI, Giovanili e Master, non più detentore del titolo, **può** applicare sul collo e sul bordo delle maniche della maglia sociale **un orlato tricolore** avente un'altezza massima di cm. 3. (vedi normativa UCI)
Tuttavia egli potrà portare tale maglia nelle prove della specialità nella quale ha ottenuto il titolo ed in nessuna altra.



FCI
FEDERAZIONE
CICLISTICA
ITALIANA

**GRAZIE PER
L'ATTENZIONE!**



FCI
FEDERAZIONE
CICLISTICA
ITALIANA

REGOLAMENTO e NORME ATTUATIVE GRAVITY

Corso per Giudici di Gara Regionali 2025
11 novembre

Diego Tosti

DISCIPLINE GRAVITY

1. DOWNHILL

1. ENDURO

1. FOUR CROSS (4X)

1. MARATHON DOWNHILL

1. DH SNOW BIKE



- cronometraggio al **millesimo** di secondo
- prove del percorso con tabella numerica (numero di gara) applicata alla bicicletta
- categorie: giovanili, agonistiche, amatoriali (JMT/JWS solo gare regionali)
- comportamento corridori:
 - atleta che esce deve rientrare nello stesso punto;
 - in prova se si ferma deve spostarsi fuori dalla pista per non intralciare altri
 - vietati allenamenti (prove) fuori orario
 - vietato apportare modifiche al percorso

ONBOARD CAMERA

- in prova ok
- in gara solo se autorizzati da organizzatore
- modulo di assunzione responsabilità
- su frontino o apice casco



DOWNHILL



DOWNHILL – GARE REGIONALI

- Obbligatorie due discese di prova
- Classifica finale stilata tenendo conto del tempo migliore registrato dal concorrente tra le 2 manches (almeno una obbligatoria)
- Presentarsi in ritardo: vietata partenza
- Ordine di partenza UGUALE per entrambe le Manche di Gara.
- Ordine partenza categorie: Donna Esordiente - Esordiente Maschile – Amatoriali M - Amatoriali F - Agonistiche F - Agonistiche M
- EPS: prima dei master FCI
- Distacco minimo: tra corridori 30''; tra categorie 3' ma 5' tra esordienti e categorie successive

Gli Atleti saranno ordinati dal peggiore al migliore, salvo le categorie femminili che partiranno dalla migliore alla peggiore, in base al Ranking UCI ed in seguito al loro punteggio Top Class.

DOWNHILL

PERCORSO:

Lunghezza del percorso 1.150-3.500 m

Durata della prova 2-5 minuti

profilo discendente, dislivello minimo 250mt

vietate balle di paglia per delimitare il percorso





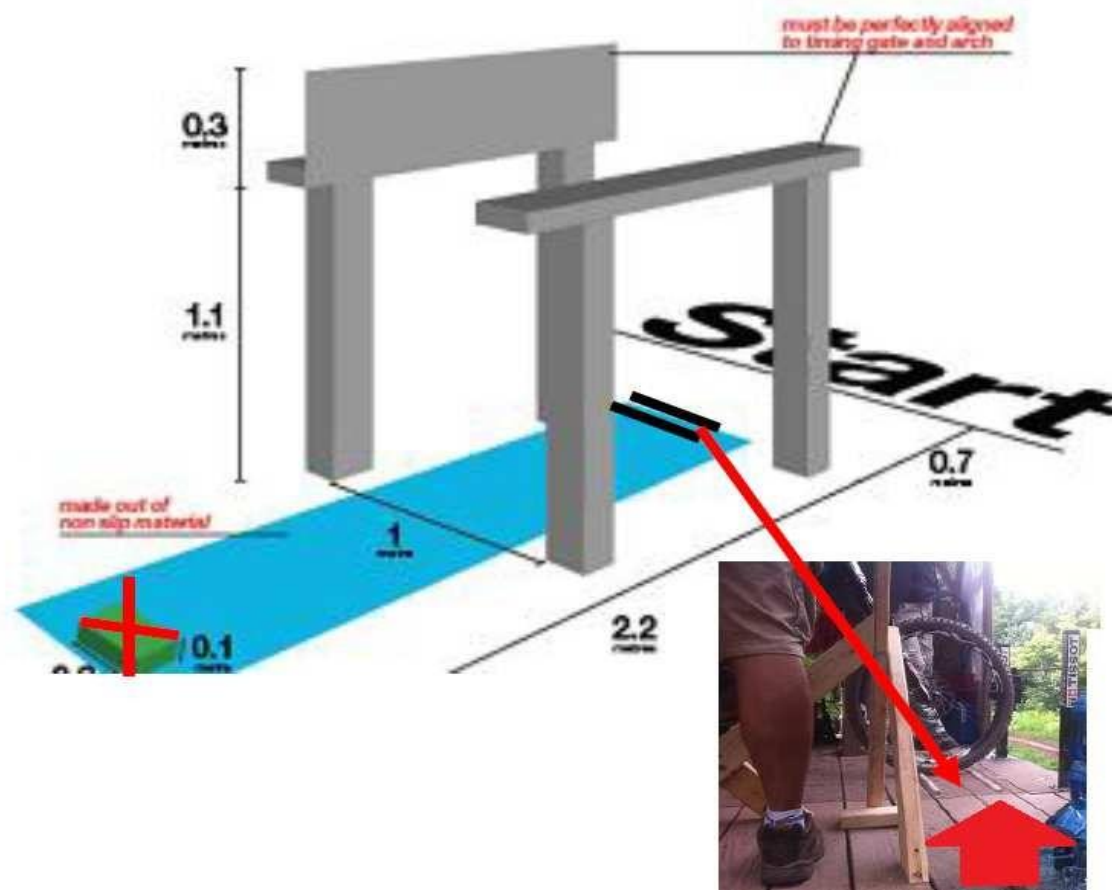
Zona di partenza

Larghezza 1-2 mt

Coperta

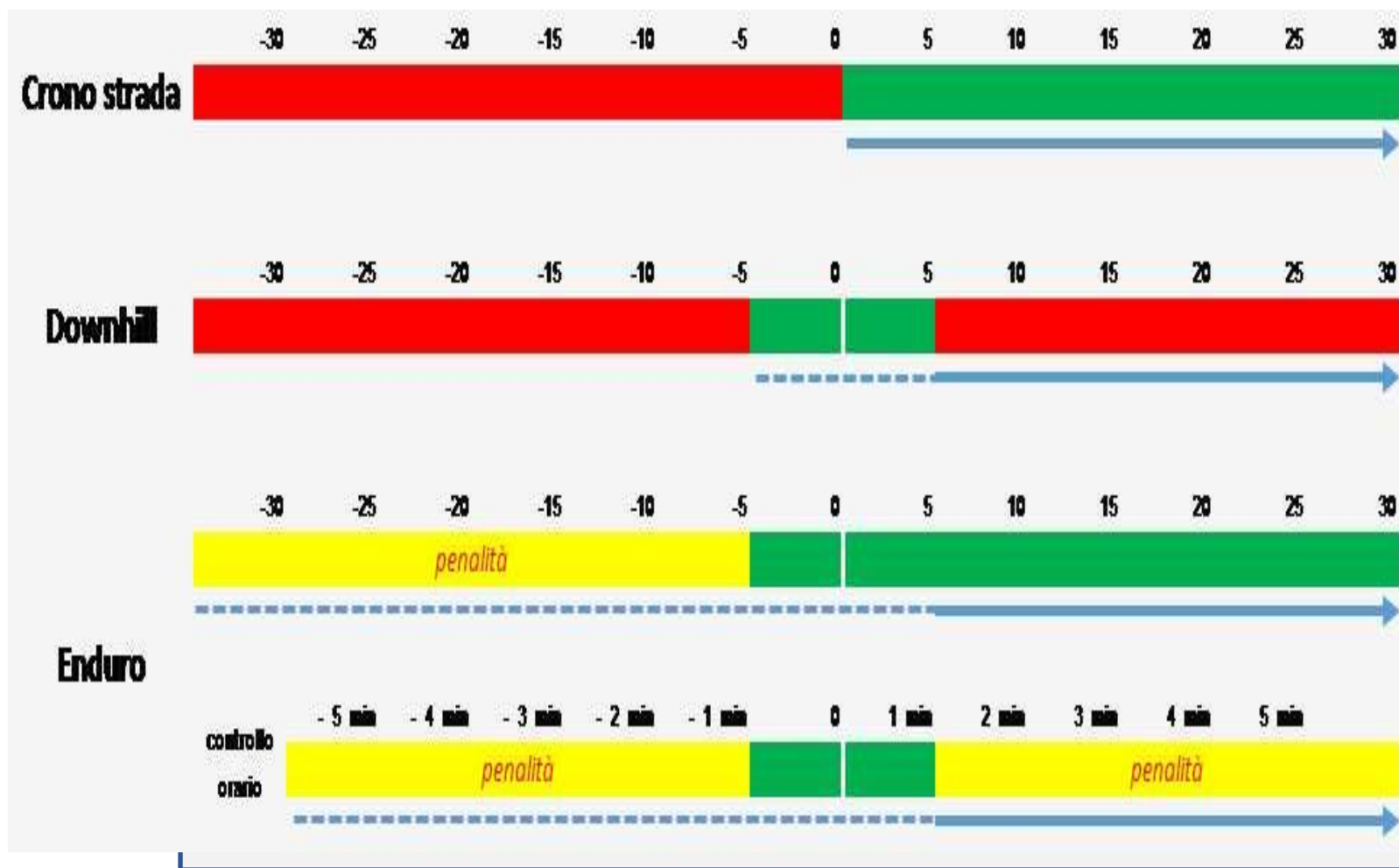
In partenza il cronometrista segnala gli ultimi 10'' e scandisce gli ultimi 5''.
Atleta può partire tra +5''/-5''
(vale orario effettivo)

DOWNHILL



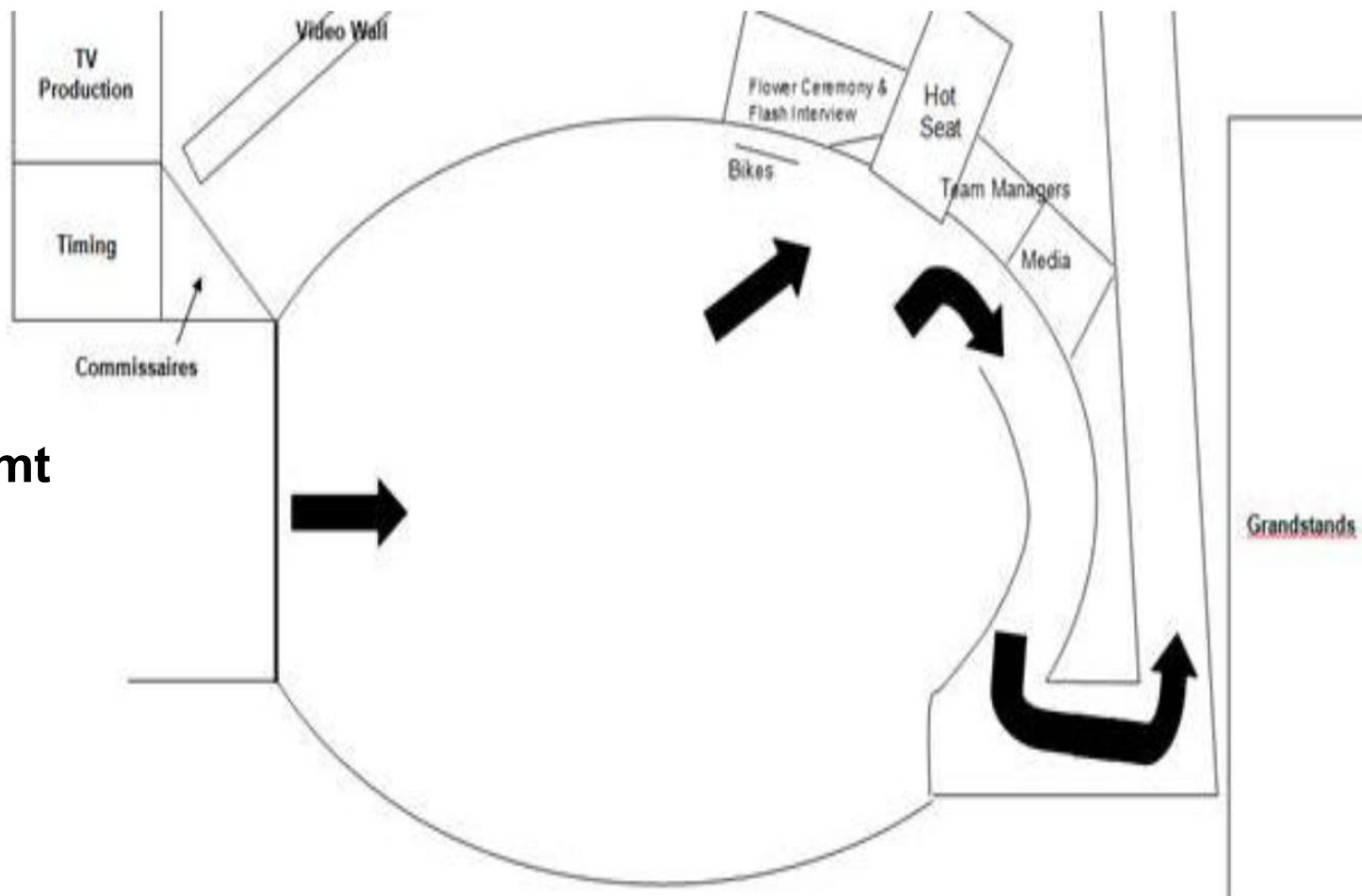
DOWNHILL





DOWNHILL -zona arrivo

Larghezza min 6mt



PROTEZIONI

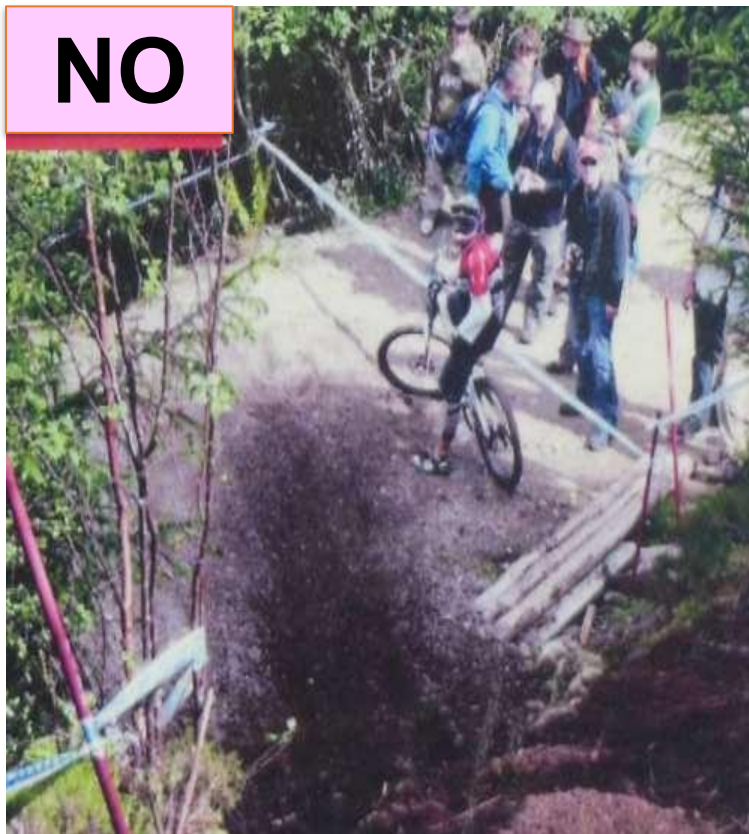
Ogni atleta è responsabile dello stato della propria bicicletta e delle proprie protezioni.

TECNICO

	DH – 4X	ENDURO
CASCO INTEGRALE con FRONTINO	SI	SI durante le PS
PARASCHIENA	SI	SI
GUANTI DITA LUNGHE	FACOLTATIVO	FACOLTATIVO
GOMITIERE	SI (Esordienti)	SI (Esordienti)
GINOCCHIERE	SI	SI
PANTALONI LUNGHI	FACOLTATIVO	FACOLTATIVO
MAGLIA MANICHE LUNGHE	SI	FACOLTATIVO
PROTEZIONI TIBIE	FACOLTATIVO	FACOLTATIVO
NECK SUPPORT	FACOLTATIVO	FACOLTATIVO

DOWNHILL

NO



SI



PROVA PERCORSO:

- ogni corridore dovrà effettuare almeno due discese complete sul percorso (dalla pedana di partenza)
- obbligatoria placca con numero gara

SEGNALATORI - MARSHALS



DOTAZIONE

Fischietto

Bandierine (gialla – rossa)

Radio

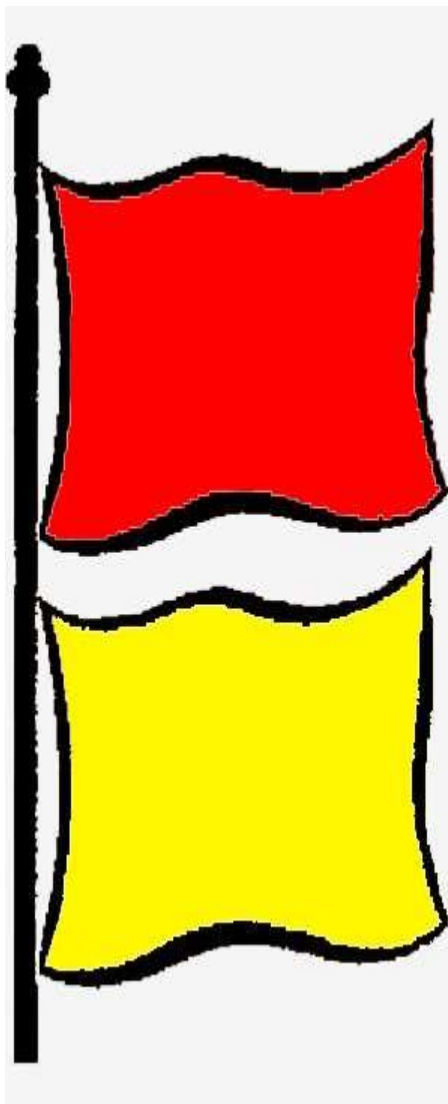
Giubbotto identificativo



POSIZIONE BANDIERINE

NO!!!





Bandiera Rossa

- GARA e PROVE
- Avvisare immediatamente
- Bandiera rossa esposta: ripetere il segnale di «bandiera rossa» da tutti i marshals collocati a MONTE dell'interruzione

Bandiera Gialla

- SOLO DURANTE LE PROVE
- Avvisa di pericolo sul percorso e pertanto bisogna rallentare e prestare la massima attenzione

Coloro che hanno avuto «bandiera rossa» possono chiedere al Giudice di Arrivo di ripetere la prova

MAGLIA CAMPIONE NAZIONALE

Per le specialità **DH - 4X - Enduro - BMX**

è data facoltà agli atleti Campioni Italiani in carica, di indossare, al posto della classica maglia tricolore, una **maglia di campione nazionale** il cui **braccio sinistro riporta la bandiera nazionale del pilota**.



Non è autorizzata nessuna pubblicità sulla manica sinistra della maglia



N
O



Sì



- Gara a eliminazione
- Minimo 6 atleti
- Qualificazione (prova cronometrata individuale)
- Tre o quattro corridori per batteria
- I primi due passano, gli altri due vengono eliminati
- I numeri assegnati nella manche di qualifica saranno attribuiti a partire dal 33 o 65.
- I numeri dorsali per la prova di finale saranno attribuiti in base al risultato delle qualificazioni; il n. 1 sarà assegnato a chi ha effettuato il miglior tempo nelle qualifiche e così via gli altri.



I corridori di ciascuna batteria possono scegliere la loro posizione di partenza in base al numero di gara. Il concorrente con il numero dorsale più basso sceglierà per primo.

Per i primi 5 mt del percorso devono essere tracciati 4 corridoi di uguale larghezza con delle linee bianche (con nastro adesivo, vernice biodegradabile o farina). Il corridore che passa o attraversa la linea bianca è retrocesso. Qualora il passaggio o l'attraversamento avvenga dietro gli altri concorrenti e comunque non danneggia o tragga vantaggio, la retrocessione può essere trasformata in una ammonizione.

Durata prova: tra 30'' e 60''



CLASSIFICA:

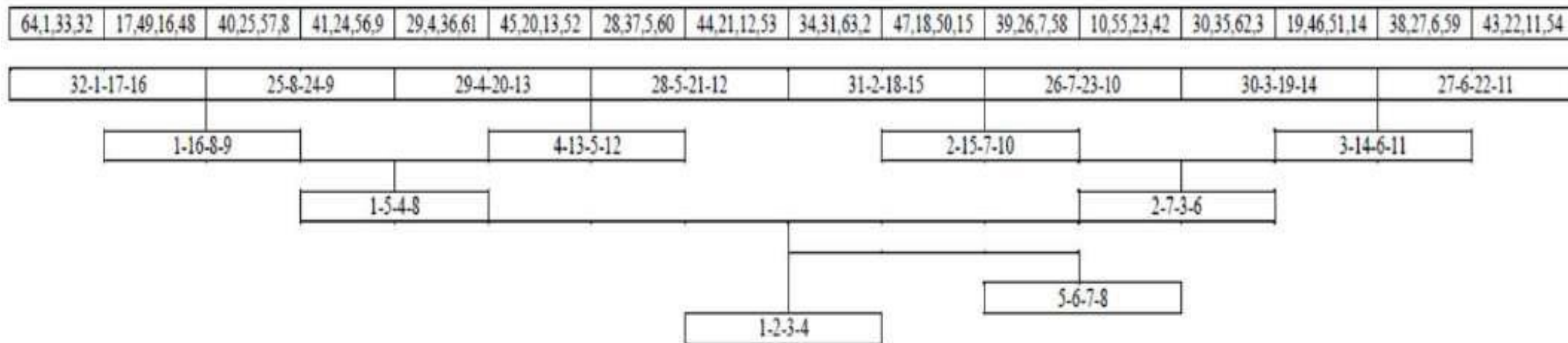
1. Tutti i corridori partecipanti alla finale ad eccezione dei corridori DSQ;
2. Tutti i corridori partecipanti alla finalina ad eccezione dei corridori DSQ;
3. I corridori DNF o DNS in semifinale;
4. Il piazzamento degli altri corridori è determinato dal turno di manche raggiunto, quindi dal piazzamento ottenuto nella manche infine dal loro dorsale.

All'interno di ciascuno dei gruppi sopra riportati, i corridori DNF sono classificati prima dei DNS. In caso di più DNF o DNS lo spareggio è dato dal numero di gara.

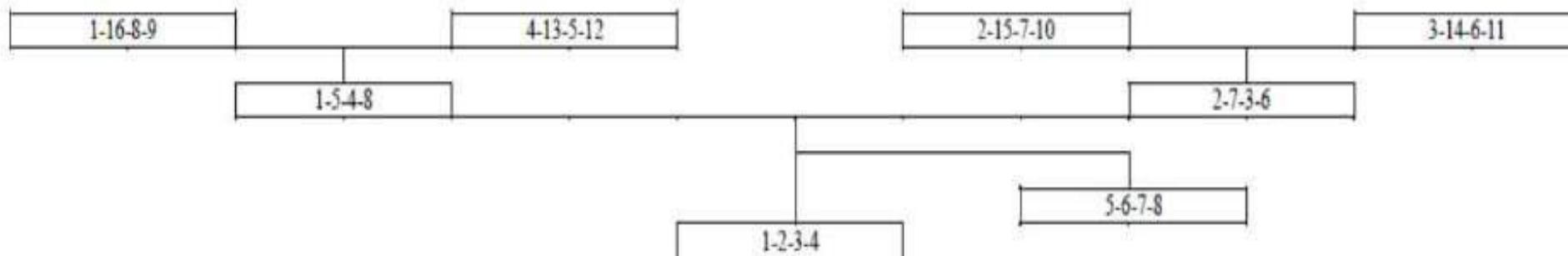
Qualora per un motivo qualsiasi, la prova principale dovesse essere annullata, la classifica finale sarà determinata dalla manche di qualificazione.



Men



Women



GIALLO	Ammonizione	Nessun vantaggio ma il comportamento non era conforme ai regolamenti	<ul style="list-style-type: none"> 1^ infrazione: nessuna sanzione
BLU	Retrocessione	<ul style="list-style-type: none"> Anticipare la partenza Salto di porta Invasione di corsia 	Retrocessione
ROSSO	Squalifica	Contatto intenzionale che provoca una caduta o una uscita di pista dell'altro concorrente	Esclusione dalla gara (non entra in classifica)

Secondo cartellino= squalifica

ENDURO



ENDURO

Esempio del percorso di una gara

prove speciali (P.S.)
+
tratti di trasferimento



ENDURO

- Partenza primo trasferimento per gruppi fino a 4
- Devono essere svolte almeno 3 prove speciali (categorie giovanili max 2/3 PS, per esordienti max 120 minuti pedalati trasferimenti compresi, per allievi max 180 minuti pedalati trasferimenti compresi)
- Classifica: somma tempi PS + anticipi o ritardi al CO
- Anticipo in partenza (oltre 5''): sommato al tempo PS
- Ritardo: tempo teorico
- Gli Atleti saranno ordinati dal peggiore al migliore, salvo le categorie femminili che partiranno dalla migliore alla peggiore, ordine categorie:
Donna Esordiente- Esordiente Maschile - Amatoriali Maschili- Amatoriali Femminili - Agonistiche Femminili - Agonistiche Maschili.
- Devono essere utilizzati almeno 2 differenti percorsi per le prove speciali.

ENDURO



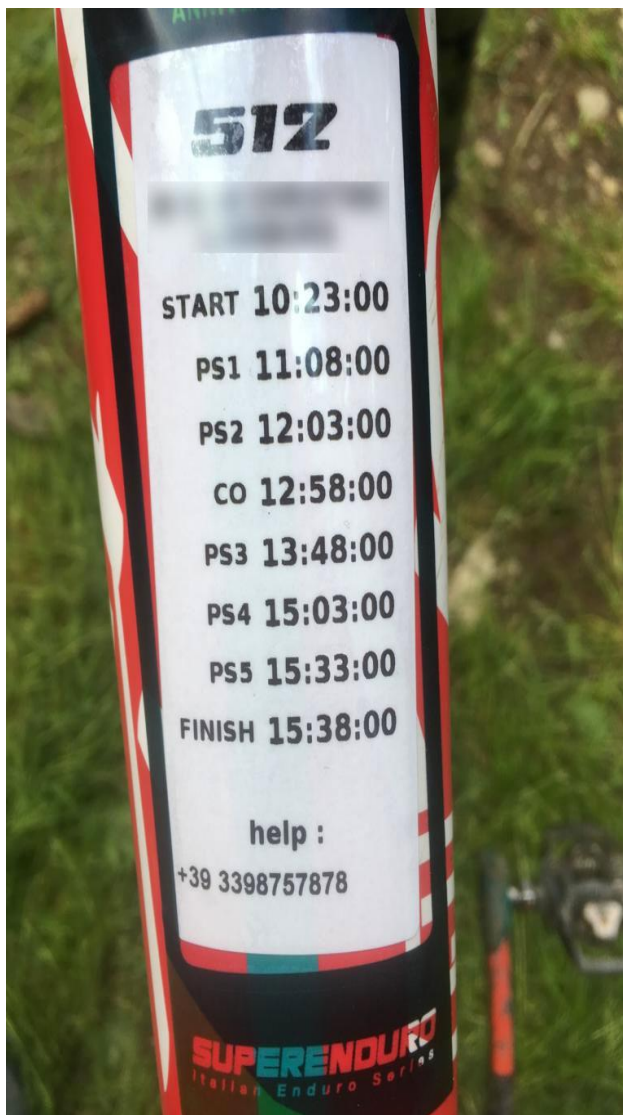
Assistenza esterna
consentita solo
nell'area Paddock

Punzonatura delle 2 ruote e della forcella e le relative marche saranno consegnate in verifica tessera

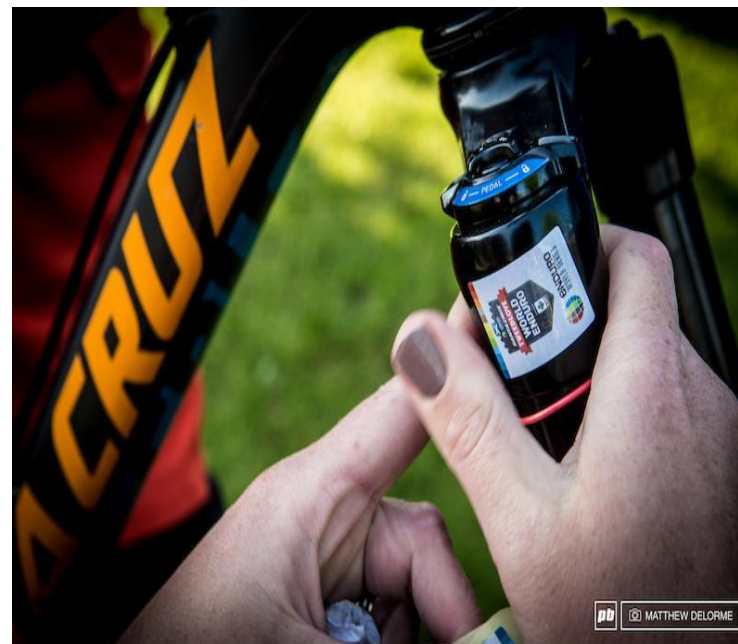
Tabella di marcia per punzonare il telaio apposta dai Giudici di Gara, o da addetto incaricato, prima della partenza.

TUTTE LE MARCHE DEVONO RIPORTARE IL NUMERO DI GARA DELL'ATLETA

TABELLA DI MARCIA



512
START 10:23:00
PS1 11:08:00
PS2 12:03:00
CO 12:58:00
PS3 13:48:00
PS4 15:03:00
PS5 15:33:00
FINISH 15:38:00
help : +39 3398757878
SUPERENDURO Italian Enduro Series



ENDURO



PRO6 - FINALE LIGURE
ID GARA 43135



CLASSIFICA INDIVIDUALE

CLS	NUM F.	CONCORRENTE	AN	NAZ	TEAM	BICI	CL	PS	CO	PEN	TOTALE	PT
1	7	ATHERTON Dan	OM	82	GBR	GT FACTORY R	GT	S E5	25'58.4		25'59.4600	
2	1	SOTTOCORNOLA Davide	OM	79	ITA	CICOBikes EN	IBIS	S E5	26'44.6		26'44.6500	
3	17	KEENE CURTIS Keene	M12	79	USA	SPECIALIZED	SPECIALIZED	S E5	26'46.9		26'46.9420	
4	5	GAMBIRASIO Vittorio	OM	80	ITA	GT-300 DEGRE	GT	S E3	27'05.5		27'05.5360	
5	4	DUCCI Manuel	OM	81	ITA	LIFE CYCLE	IBIS	S E5	27'06.5		27'06.5300	
6	11	GALY Theo	EMT	80	FRA	TEAM ORANGE	ORANGE	S E3	27'09.3		27'09.3260	
7	2	LUPATO Alex	OM	89	ITA	FRM FACTORY	LAPIERRE	S E3	27'11.9		27'11.9240	
8	41	LUPATO Denny	OM	92	ITA	FRM FACTORY	LAPIERRE	S E3	27'22.6		27'22.6220	
9	150	TYLER Morland	M12	80	ITA	TEAM SPECIAL	SPECIALIZED	S E5	27'46.4		27'46.4200	
10	267	FORREST Gary	EMT	86	GBR	SUMMITDOWN	ORANGE	S E4	27'49.8		27'49.8190	
11	258	SCHUMANN Max	EMT	87	GER			S E4	27'53.1		27'53.1180	
12	37	CASADEI Nicola	EMT	89	SAN	SAN MARINO G	LAPIERRE	S E3	27'56.5		27'56.5170	
13	20	REISER Markus	OM	85	GER	TSV OBERAMME	SPECIALIZED	S E4	28'30.7		28'30.7160	

Classifica
finale con la
possibilità di
inserire le
penalizzazioni
dei C.O.

CLASSE SE2 (SE2)

No	Conduttore	Anno	Team	Bike	CL	Tempo	Pen.CU	Pen.Vane	Totale	Distacco	Pt
1	75 DI RENZO Fabio (ITA)	94	ASD BIKESTORE RACI.IT		SE2	21'13.13			21'13.13		
	4'23.83 (PS1: 1)	8'53.87 (PS2: 1)	5'02.50 (PS3: 1)								
	2'52.93 (PS4: 1)										
2	76 TONDI Andrea (ITA)	95		SPECIALIZED	SE2	26'15.60			26'15.60	5'02.47	
	5'06.87 (PS1: 3)	11'17.94 (PS2: 3)	6'22.77 (PS3: 3)								
	3'26.02 (PS4: 2)										
3	86 CECCHETTI Alessandro (ITA)	96	ADRENALINA TEAM	LAPIERRE	SE2	25'58.11	2'00		27'58.11	6'44.98	
	4'50.30 (PS1: 2)	11'15.28 (PS2: 2)	6'21.55 (PS3: 2)								
	3'30.98 (PS4: 3)										
4	85 ZUCCARI Federico (ITA)	94	A.S.D. ADRENALINA TESCOTT		SE2	29'15.91	3'00		32'15.91	11'02.78	
	6'11.46 (PS1: 4)	12'08.38 (PS2: 4)	7'00.00 (PS3: 4)								
	3'53.19 (PS4: 4)										

Controllo orario; ogni concorrente avrà un tempo definito e dovrà passare nel minuto di assegnazione. Ogni minuto di anticipo o ritardo, si trasformerà in minuti di penalizzazione (no frazioni di minuto)

Norme Fuoristrada FCI

NORMATIVA DI RIFERIMENTO

Regolamento Tecnico Attività Fuoristrada

Norme Attuative DH e Enduro

Norme Enduro E-bike

Norme
UCI

Titolo 4 – Regolamento UCI





FCI
FEDERAZIONE
CICLISTICA
ITALIANA

**GRAZIE PER
L'ATTENZIONE!**



FCI
FEDERAZIONE
CICLISTICA
ITALIANA

REGOLAMENTO e NORME ATTUATIVE TRIAL

Corso per Giudici di Gara Regionali 2025
11 novembre

Diego Tosti

Cos'è il trial

Una specialità del fuoristrada dove l'atleta affronta una serie di ostacoli, raggruppati in ZONE delimitate, senza poter poggiare a terra nessuna parte del corpo o della bike, ad eccezione degli pneumatici, senza superare il tempo prefissato ed ottenendo il massimo **punteggio** possibile per ogni zona.

Al termine della competizione, il rider che ha totalizzato il maggior numero di punti è dichiarato vincitore.

Il TRIAL è una disciplina nata negli anni '70 tra Belgio e Germania, tra i piloti del Campionato Mondiale Trial Moto che si allenavano nel paddock.

TRIAL vs BIKETRIAL

Queste due discipline differiscono tra loro per la modalità di conteggio delle penalità e per altri dettagli. Ad esempio, nel BIKETRIAL è consentito toccare il suolo o l'ostacolo con alcune parti della bicicletta (come la piastra paracolpi), mentre nel TRIAL questo comporta una penalità.



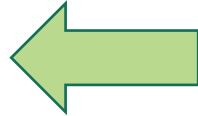
La bicicletta

Esistono due principali tipi di biciclette (BIKE), distinte in base al diametro del cerchio:

Classe 20" (ruote da 18" a 23")

Classe 26" (ruote da 24" a 26")

OPEN (ruote da 18" a 26")



per l'UCI 20" e
26" sono due
categorie distinte

La bike deve avere due freni funzionanti (uno per la ruota anteriore e uno per quella posteriore).

Non sono ammessi pedali a sgancio o cinghie.

Struttura in alluminio, carbonio e/o titanio; con una particolare geometria, freni molto potenti (a pattino o a disco) per avere in ogni momento una frenata potente e precisa e ruote leggere (a volte forate...)

Il rapporto posteriore è singolo, il sottocoppa, o piastra, protegge la corona e serve anche ad agganciare ostacoli abbastanza alti. Nella bicicletta da trial NON È PRESENTE LA SELLA.



Categorie dei partecipanti

Gli atleti sono divisi per categoria e sulla tabella di gara è indicato, oltre al numero, il colore del percorso che dovrà affrontare il rider.

ESORDIENTI M. e F.	13/14	sezione Blu 20" OPEN
ALLIEVI M.	15/16	sezione Rossa 20" e 26" OPEN
DONNE ELITE/U23	Over 15 19 e oltre	unica sezione Rosa 20" e 26" OPEN
ELITE SPORT/MASTER M	17 19 e oltre	sezione Rossa 20" e 26" OPEN
JUNIOR M.	17/18	sezione Arancio 20" e 26"
ELITE/UNDER 23 M	19 e oltre	sezione gialla 20" e 26"
ESORDIENTI F	13/14	sezione Verde OPEN
ALLIEVI F	15/16	sezione Blu OPEN
JUNIOR F	17/18	sezione Rossa OPEN
ELITE SPORT/MASTER F	19 e oltre	sezione Blu OPEN

Struttura delle zone di gara

Le ZONE sono aree delimitate all'interno delle quali si svolge la gara. Ogni zona deve essere percorsa più volte in base al regolamento di gara.

Il tracciatore o delegato tecnico o il responsabile della manifestazione traccia **5 ZONE** con percorsi a difficoltà crescente per le varie categorie in gara.

Le zone andranno ripetute più volte in base alla categoria dell'atleta.

Ciascuna zona viene delimitata con fettucce, che possono essere utilizzate anche all'interno della zona stessa, per creare ulteriori difficoltà o passaggi obbligati.

Prima della competizione i riders possono visionare le zone **esclusivamente a piedi**.



Struttura delle zone di gara

Il numero di zone da affrontare per le varie categorie sono :

Giovanissimi	2° anno di gara	5 zone 2 giri
Esordienti M/E	13-14 anni	5 zone 2 giri
Allievi M	15-16 anni	5 zone 2 giri
Juniores M	17-18 anni	5 zone 2 giri
Elite M 20"	dai 19 anni in su	5 zone 2 giri
Elite M 26"	dai 19 anni in su	5 zone 2 giri
Donne	dai 15 anni in su	5 zone 2 giri
Master	dai 17 anni in su	5 zone 2 giri

Novità 2024 :

Tutte le categorie faranno 5 zone 2 giri.

Solo per gli elite :

- formula gara sprint

- formula gara completa (dopo le 10 zone i qualificati faranno una finale su 5 zone)

Struttura delle zone di gara

Ciascuna zona deve essere numerata e avere una linea di partenza e una di arrivo. Dietro la linea di partenza deve essere prevista una “**area neutra**”, dove si deve posizionare il rider pronto alla partenza, con entrambe le ruote all’interno dell’area stessa.



L’entrata e l’uscita dalla zona vengono giudicate facendo riferimento al mozzo della ruota anteriore.

Il tempo massimo per il completamento di ogni zona è di 2’00”, al termine dei quali il rider dovrà abbandonare la zona.

Il punteggio conseguito fino a quel momento verrà mantenuto.

Struttura delle zone di gara: gli ostacoli



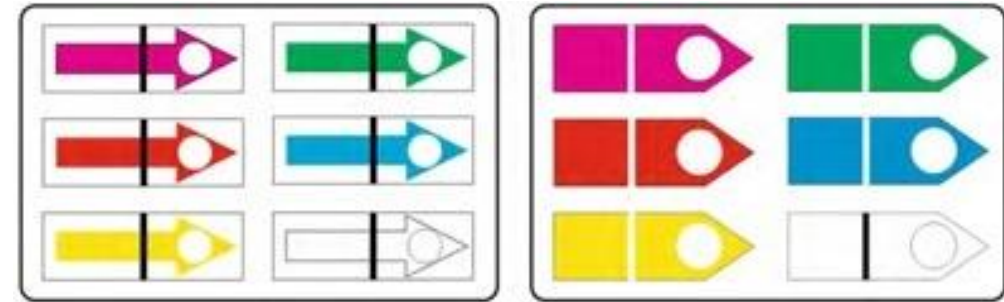
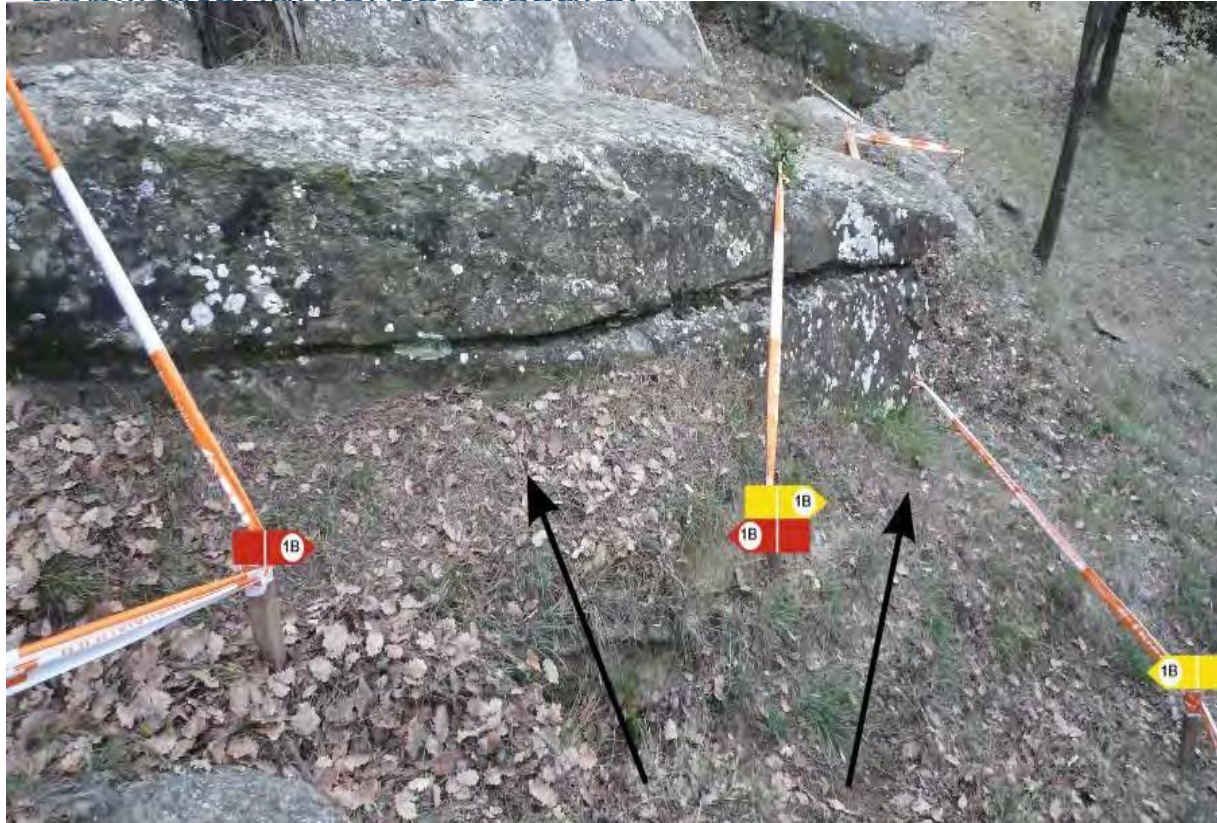
Gli ostacoli possono essere sia naturali che artificiali: pietre, acqua, sabbia, gradini, tronchi d'albero, strutture in calcestruzzo, costruzioni in legno, ecc.



Struttura delle zone di gara: gli ostacoli

I percorsi sono contrassegnati da frecce con colori diversi in base alla categoria corrispondente.

Le porte sono segnalate da frecce dello stesso colore e con lo stesso numero, rivolte l'una verso l'altra con uno spazio tra di esse, dove i riders della categoria corrispondente devono obbligatoriamente passare.



Le frecce sono numerate per agevolare la comprensione del percorso e devono essere percorse seguendo l'ordine indicato dai numeri e dalle lettere.

Tra un giro e l'altro, per motivi di sicurezza, le zone possono subire delle modifiche da parte del Delegato Tecnico, con il consenso del Presidente del Collegio di Giuria.

Durata della competizione

Il tempo per la percorrenza della singola zona è fissato in 2'00" mentre il tempo totale per l'intera gara viene stabilito prima della partenza, sulla base del numero dei partenti.

Il Collegio di Giuria ha la facoltà di estendere la durata nel corso della competizione, nel caso in cui le condizioni lo richiedano.



Punteggio

I punteggi, il cui conto è tenuto dai giudici e relativi assistenti, sono indicati su dei cartellini che vengono consegnati ai riders all'inizio della gara e di ogni giro.


Tutti i settori superati con 0 penalità assegnano 10 punti, per un totale massimo di 60 punti per zona, mentre quelli superati con almeno una penalità assegnano 0 punti.

Quando un rider raggiunge le 5 penalità in una zona è obbligato a fermarsi e uscire dalla zona. I punti conseguiti fino a quel momento sono mantenuti e vengono indicati sul cartellino dell'atleta.



Quando il rider consegna l'ultimo cartellino la segreteria prende nota anche dell'orario di consegna.

All'interno della zona si può utilizzare un pannello apposito per esporre punti e penalità del rider.


CAMPIONATO ITALIANO
TRIALS

Atleta: N°:

Giro N°:

0	10	20	Z	30	40	50	60
			1				
			2				
			3				
			4				
			5				

Note:

Classifica

L'atleta che, alla fine della gara, ha totalizzato il punteggio maggiore viene dichiarato vincitore della sua categoria.

Le altre posizioni della classifica sono assegnate in base al punteggio totale di ogni atleta.

In caso di pareggio, è necessario confrontare, in ordine:

- Chi ha concluso il maggior numero di zone con 60 punti;
- Chi ha concluso il maggior numero di zone con 50 punti, con 40 punti, ecc;
- A parità degli altri criteri la discriminante è il tempo totale di gara.

Rank	N°	Name	UCI ID	NAT	YOB	Lap 1						Lap 2						Pen	Rem	Status	Total
						1	2	3	4	5	T	1	2	3	4	5	T				
1	30	FRAILE ARNAY Antonio	10041793644	ESP	2001	50	50	30	60	20	210	60	50	40	60	50	260			Q	470
2	22	STENVALL Niilo	10045816720	FIN	2005	60	30	10	60	60	220	10	60	40	60	60	230			Q	450
3	26	BENITEZ GARCIA Nii	10043628762	ESP	2004	60	10	20	60	40	190	60	50	20	60	50	240			Q	430
4	14	GONZALEZ Loris	10034777716	SUI	2003	60	40	10	60	20	190	60	50	20	60	20	210				400
5	18	JANIN Arnaud	10011229348	FRA	2000	20	40	30	60	20	170	50	50	20	60	40	220				390
6	34	SERWIN Karol	10007066432	POL	1987	10	30	20	60	20	140	60	40	30	60	10	200				340
7	42	PASTUREL Luka	10064448804	FRA	2006	50	10	10	40	10	120	60	40	20	40	10	170				290
8	38	EVENHUIS Dyan	10023382943	NED	2000	10	40	0	40	20	110	40	40	0	60	20	160				270
9	50	KNAUER Luis	10058590610	GER	2005	10	0	0	0	0	10	10	0	0	0	0	10				20
10	46	EGGIMANN Patrick	10034780140	SUI	2004	0	10	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0				10
1	37	AREITIO AGIRRE Ion	10007071482	ESP	1992	50	50	50	10	50	210	60	60	40	60	60	280	4x60		Q	490
2	13	CRESCENZI Diego	10031569743	ITA	2003	60	50	40	60	50	260	60	50	40	40	40	230	3x60		Q	490
3	29	WEIGHTMAN Oliver	10079260195	GBR	2005	60	50	40	60	0	210	60	50	40	60	30	240			Q	450
4	17	BUCHWALDER Johan	10008802833	SUI	1997	60	50	30	60	40	240	20	50	20	50	20	160				400
5	21	CAVAGNA Arthur	10070007106	FRA	2004	60	50	10	50	10	180	50	50	10	50	40	200	-40	1h09		340
6	41	JUKARAINEN Antti	10010941984	FIN	1999	0	40	10	40	0	90	0	40	20	60	20	140				230
7	25	LEHNERT Robin	10054089002	GER	1999	10	20	10	60	10	110	20	10	10	60	10	110				220
8	45	GEHR Robert	10046538055	CZE	1997	20	10	0	10	0	40	40	10	0	10	0	60	1x40			100
9	53	CHAI Andrew	10009665931	GBR	1988	10	30	20	10	0	70	0	20	0	10	0	30	0x40			100

Penalità

Gli atleti dovranno percorrere l'intera zona rimanendo all'interno della tracciatura, in equilibrio e potendo toccare sul terreno e sugli ostacoli solo i pneumatici.

I seguenti punti di penalità possono essere inflitti cumulativamente ai riders nelle zone:

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 pt di penalità).



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

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

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

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

Penalità

Appoggiare entrambi i piedi simultaneamente sul terreno o su un ostacolo (5 pt di penalità).

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

Portare entrambi i piedi dalla stessa parte della bike, rispetto all'asse longitudinale, quando uno dei piedi è già sul terreno (5 pt di penalità).

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

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

È vietato segnare 0 punti/5 pt di penalità sulla carta punti senza essere entrati nella sezione.



Assistenza esterna

Le seguenti azioni eseguite dallo staff o dal pubblico sono proibite e comportano penalizzazioni di 100 punti:

Prendere posizione per il rider all'entrata della zona.

Discutere l'operato del giudice.

Entrare nella zona. È permessa l'assistenza per proteggere il rider solo su autorizzazione del giudice, senza però influenzare la sua performance durante la gara.

Dare consigli (posizioni) al rider che sta effettuando una zona. In nessun caso si potrà interferire nella competizione.



Il giudice di gara nel Trial

Nel trial il giudice ha un ruolo di “arbitro”. Pur essendo in un collegio di giuria, ogni singolo giudice è responsabile di quanto avviene all'interno della zona assegnatagli.

Alcuni dei compiti principali del giudice sono:



Conteggiare le penalità del rider e assegnare il corretto punteggio in base ai settori completati senza penalità.

Cronometrare il tempo del rider all'interno della zona.

Verificare che nessuno entri all'interno della zona durante la gara, oltre ai rider e alle persone autorizzate (es. fotografi ufficiali, accompagnatore per fare sicurezza...)

Segnalare agli addetti alle riparazioni eventuali elementi rotti o pericolanti che potrebbero pregiudicare la correttezza della competizione.

Il giudice è responsabile anche della corretta marcatura dei punteggi sul cartellino del rider (anche se fisicamente lo dovesse fare un aiutante).

Il giudice di gara nel Trial

La posizione del giudice non deve ostacolare il rider mentre affronta gli ostacoli né essere troppo distante (deve poter vedere l'eventuale tocco dell'ostacolo).

Il giudice deve seguire il rider all'interno della zona (non deve stare fermo in un punto).



Il giudice di gara nel Trial

Una mano viene utilizzata per segnalare il numero di penalità accumulate dal rider, l'altra tiene il cronometro.

Il cronometro viene tenuto quanto più possibile a livello del viso, in modo da tenere d'occhio sia il tempo trascorso che l'azione del rider e avere più prontezza quando questi chiederà il tempo trascorso dall'inizio della zona.



#TrialsWorlds

FINISH

#TrialsWorlds

UCI

TRENTINO

UCI

UCI

Val di Sole

UCI

UCI

<https://www.youtube.com/watch?v=-4LpVo8RVyM>



UCI

TRENTINO

UCI

UCI

Val di Sole

UCI

TRENTINO

GRAZIE PER L'ATTENZIONE



FCI
FEDERAZIONE
CICLISTICA
ITALIANA

IL BMX

Corso per Giudici di Gara Regionali 2025
11 novembre

Diego Tosti



FCI
FEDERAZIONE
CICLISTICA
ITALIANA

IL BMX RACE

<https://www.youtube.com/watch?v=AleimpCYXfE>

Le biciclette per BMX sono monomarcia, piuttosto piccole e leggere, ma solide, con ruote dal diametro di 20 pollici (24 nella variante Cruiser).

I pedali a sgancio rapido potranno essere usati a partire dai 13 anni



- Lunghezza minima 300 mt, larghezza minima 8 mt, tempi di percorrenza media di 35''.
- Almeno 3 curve (la prima ad almeno 60 mt dalla partenza, le altre minimo 40 mt distanti tra loro)
- Ultimi 10 mt rettilinei e senza ostacoli
- **Rampa di partenza:** larghezza 10 mt, 8 corsie larghezza 1mt
- Altezza partenza 3-4 mt
- Pendenza partenza 12-15 mt
- Caratterizzata da dossi e curve paraboliche simili a quelli dei tracciati da motocross.
- Linea di arrivo chiaramente indicata: linea nera di 4 cm all'interno di una



- La partenza deve essere dotata di un cancelletto pneumatico (con controllo elettronico) di altezza minima di 50 cm e, al momento dello start deve essere perpendicolare alla rampa.
- Al termine della rampa di partenza saranno installati i semafori che saranno sincronizzati con il cancello.
- La tracciatura della pista deve essere fatta in modo che i bordi siano chiaramente visibili.



PROCEDURA DI PARTENZA

- A. « OK RIDERS RANDOM START »
- B. « RIDERS READY »
- C. « WATCH THE GATE »

La procedura potrà essere fermata dallo starter SOLO nella fase A.
La procedura ricomincerà poi ancora dalla fase A



Dopo la linea di arrivo si devono installare una serie di 8 paletti numerati (da 1 a 8) dove si schiereranno gli atleti in base all'ordine d'arrivo presunto che verrà confermato dal giudice d'arrivo.

Gli atleti che avranno confermato la loro presenza tramite la verifica tessere saranno divisi in batterie di max 8 atleti e tali batterie verranno esposte in appositi pannelli.

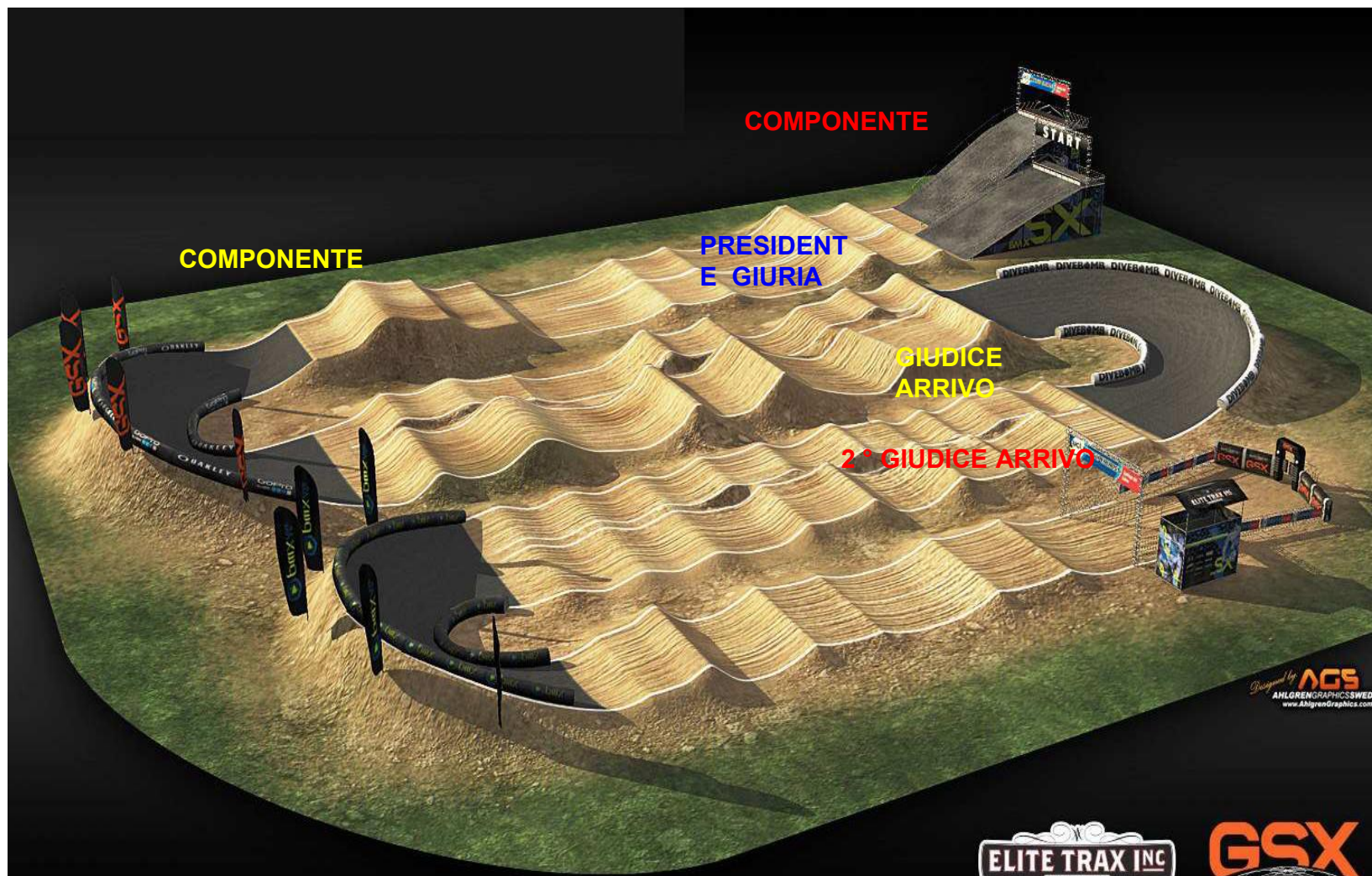
Nella zona che precede la partenza deve essere prevista un'area per l'incolonnamento dove del personale qualificato procederà a sistemare i riders già divisi per batteria come comunicato dalla segreteria.



- maglia tecnica a maniche lunghe
- pantaloni tecnici specifici per la specialità lunghi e stretti alle caviglie o pantaloni corti sempre tecnici per specialità fuoristrada a condizione che siano accompagnati da protezioni rigide alle ginocchia e sulle tibie
- guanti tecnici
- casco integrale con mentoniera rigida.
- pedali a sgancio rapido specifico per il BMX con base di appoggio larga a **partire dalle categorie esordienti**



DISPOSIZIONE GIURIA



BMX

G1: rientrano nella categoria GIOVANISSIMI

G2/G6

Esordienti m/f

Allievi m/f

Junior m/f

Under 23 m/f

Elite m/f

Junior/Elite Sport 17-24 m/f

Elite Sport 25-29 m/f

Master 30 & oltre m/f

CRUISER (ruote 24'')

Esordienti m/f

Allievi m/f

Junior/Elite Sport 17-24 m/f

Elite Sport 25-29 m/f

Master 30-39 m/f

Master 40 & oltre m/f

ACCORPAMENTI :

Qualora i partenti risultino meno di 5 in una determinata categoria si procederà ad accorparli alla categoria superiore (in caso di categorie femminili ai pari età maschile).

Le categorie G2>G6 possono gareggiare accorpate.



- Valuta la volontarietà di eventuali contatti in gara e decide i relativi provvedimenti disciplinari.
- Il P.d.g. delibera su tutte le controversie e/o reclami che coinvolgono atleti o team manager.
- Il P.d.g. svolge le funzione di “track manager” che è colui che tramite delle bandiere detta i ritmi di gara e lo start delle varie manches.



BANDIERA VERDE : la pista è OK e la gara può cominciare

BANDIERA GIALLA : la pista è ostruita e la gara è ferma al cancello di partenza

BANDIERA ROSSA : i riders sulla pista devono immediatamente fermarsi e ritornare al cancello di partenza per istruzioni



BMX RACE

Durante tutte le fasi di una BMX race le batterie sono sempre composte da otto o meno corridori.

Dopo la verifica licenze vengono stilate le manches costituite, per ogni categoria, in batterie ciascuna con un massimo di otto corridori.

La gara di BMX Race è composta da **tre fasi**:

a. manches/turni di qualificazione/Moto: 3 round a punteggio* alla fine dei quali i migliori riders passano alle fasi successive.

b. Qualifiche: fase eliminatoria, i primi 4 passano il turno successivo di qualificazione; i primi 4 della semifinale passano alla finale. (1/32 a 1/2 finali in funzione del numero di riders)

c. Finali

*punteggio: 1 p. al 1^, 2 p. al 2^ e così via



- Il contatto fisico in gara fra gli atleti è ammesso se non ritenuto intenzionale.
- Qualora in una categoria siano presenti da 5 a 8 concorrenti saranno effettuate tre manches di finale.
- Qualora in una categoria siano presenti da 9 a 16 concorrenti saranno effettuate tre manches di qualificazione e finali.
- A partire da 17 concorrenti sono previste tre manche di qualificazione più i turni successivi fino alle finali.
- E' importante garantire un adeguato periodo di recupero tra una manche e l'altra. Tale intervallo dovrà essere di almeno otto (8) minuti.
- La composizione delle batterie di qualificazione deve essere effettuata in ottemperanza al regolamento UCI.

Nel caso in cui non si raggiungano il numero di 5 corridori è previsto un accorpamento con classifica e premiazione unica come segue:

- categorie maschili con la categoria superiore
- categorie femminili con la categoria maschile di pari età

Categorie agonistiche a giovanissimi non possono correre in promiscuità.



- 8 o meno atleti partenti di una categoria: i riders faranno direttamente la finale a 3 manches con somma di punteggi.
- 9 atleti partenti: 2 batterie (5+4) dove verrà eliminato un concorrente per ogni batteria e la finale sarà a 7.



BMX TIME TRIAL

Il BMX Time Trial è composto da **due fasi**:

- a. Qualificazione: un giro per ciascun corridore iscritto alla gara.
- b. Superfinale: un unico giro per ogni corridore che si è qualificato per questa fase di gara.





Pista (vecchio stile anni 85)



Pista moderna

PISTE x ATTIVITA' NAZIONALE ED INTERNAZIONALE



Pista alto livello (estera)



Pista alto livello (italiana)



Pista indoor





Esempio griglia di partenza

manche	canc.	n.	cognome	nome	società
M1 B1	8	415	DELLE VEDOVE	CHRISTIAN	48 ERRE BMX TEAM
M1 B1	7	574	BENETOLLO	NICOLO'	PANTHER BOYS PADOVA
M1 B1	6	378	MAGNI	MATTEO	LE MARMOTTE LORETO ASD
M1 B1	5	220	TROMBETTA	MANUEL	BMX CICLISTICA OLGIAESE
M1 B1	4	344	RECCHIA	DAVIDE	TEAM BMX LIBERTAS LUP.
M1 B2	8	114	CORBANI	FEDERICO	AUDACE SPORTIVA BESNATE
M1 B2	7	52	ZOCCA	ELIA	TEAM BMX VERONA
M1 B2	6	380	CATTANEO	DAVIDE	LE MARMOTTE LORETO ASD
M1 B2	5	572	DEL TONGO	MARCO	PANTHER BOYS PADOVA
M1 B2	4	50	BERTAGNOLI	GABRIELE	TEAM BMX VERONA
M1 B3	8	377	CUSUMANO	FILIPPO	LE MARMOTTE LORETO ASD
M1 B3	7	575	ZULLATO	MATTEO	PANTHER BOYS PADOVA
M1 B3	6	437	ZAMARIAN	DAVIDE	48 ERRE BMX TEAM
M1 B3	5	228	BIFFI	DANIELE	TEAM BICIAO
M1 B3	4	245	SPREAFICO	PIETRO	TEAM BICIAO
M1 B3	3	123	FORTI	ANDREA	AUDACE SPORTIVA BESNATE
M1 B4	8	186	CAVALLIN	ANDREA	BMX CICLISTICA OLGIAESE
M1 B4	7	405	SANDRINI	NATAN	ASD AFTER SKULL
M1 B4	6	476	FABRIS	MICHELE	BMX CREAZZO
M1 B4	5	560	SPEROTTI	FRANCESCO	CICLOMANIA RACING
M1 B4	4	132	IELMINI	JACOPO	AUDACE SPORTIVA BESNATE
M1 B4	3	111	COCCIOLO	SAPHIRA	AUDACE SPORTIVA BESNATE
M1 B5	8	182	CAIROLI	GIOVANNI	BMX CICLISTICA OLGIAESE
M1 B5	7	285	PERINI	VITTORIO	CICLOMANIA RACING
M1 B5	6	705	MASTRIFORTI	SIMONE	TESTI CICLI
M1 B5	5	198	GUARIGLIA	NICOLO'	BMX CICLISTICA OLGIAESE
M1 B5	4	411	CHIANDETTI	ALEX	48 ERRE BMX TEAM
M1 B5	3	715	AMATO	GIOELE	BMX CICLISTICA OLGIAESE
M1 B6	8	51	TASSI	EDOARDO	TEAM BMX VERONA
M1 B6	7	53	FERRARI	MATTEO	TEAM BMX VERONA
M1 B6	6	184	CARUGATI	LUCA	BMX CICLISTICA OLGIAESE
M1 B6	5	333	MUSELLA	ALESSANDRO	TEAM BMX LIBERTAS LUP.
M1 B6	4	702	RUSSO	SAMUELE	LE MARMOTTE LORETO ASD
M1 B6	3	754	GAZZIOLA	DANIIL	48 ERRE BMX TEAM

manche	canc.	n.	cognome	nome	società
M2 B1	8	245	SPREAFICO	PIETRO	TEAM BICIAO
M2 B1	6	53	FERRARI	MATTEO	TEAM BMX VERONA
M2 B1	3	705	MASTRIFORTI	SIMONE	TESTI CICLI
M2 B1	2	415	DELLE VEDOVE	CHRISTIAN	48 ERRE BMX TEAM
M2 B1	1	560	SPEROTTI	FRANCESCO	CICLOMANIA RACING
M2 B2	8	132	IELMINI	JACOPO	AUDACE SPORTIVA BESNATE
M2 B2	6	574	BENETOLLO	NICOLO'	PANTHER BOYS PADOVA
M2 B2	5	123	FORTI	ANDREA	AUDACE SPORTIVA BESNATE
M2 B2	3	184	CARUGATI	LUCA	BMX CICLISTICA OLGIAESE
M2 B2	2	114	CORBANI	FEDERICO	AUDACE SPORTIVA BESNATE
M2 B2	1	198	GUARIGLIA	NICOLO'	BMX CICLISTICA OLGIAESE
M2 B3	8	411	CHIANDETTI	ALEX	48 ERRE BMX TEAM
M2 B3	6	52	ZOCCA	ELIA	TEAM BMX VERONA
M2 B3	5	111	COCCIOLO	SAPHIRA	AUDACE SPORTIVA BESNATE
M2 B3	3	378	MAGNI	MATTEO	LE MARMOTTE LORETO ASD
M2 B3	2	377	CUSUMANO	FILIPPO	LE MARMOTTE LORETO ASD
M2 B3	1	333	MUSELLA	ALESSANDRO	TEAM BMX LIBERTAS LUP.
M2 B4	8	702	RUSSO	SAMUELE	LE MARMOTTE LORETO ASD
M2 B4	6	575	ZULLATO	MATTEO	PANTHER BOYS PADOVA
M2 B4	5	715	AMATO	GIOELE	BMX CICLISTICA OLGIAESE
M2 B4	3	380	CATTANEO	DAVIDE	LE MARMOTTE LORETO ASD
M2 B4	2	186	CAVALLIN	ANDREA	BMX CICLISTICA OLGIAESE
M2 B4	1	220	TROMBETTA	MANUEL	BMX CICLISTICA OLGIAESE
M2 B5	8	344	RECCHIA	DAVIDE	TEAM BMX LIBERTAS LUP.
M2 B5	6	405	SANDRINI	NATAN	ASD AFTER SKULL
M2 B5	5	754	GAZZIOLA	DANIIL	48 ERRE BMX TEAM
M2 B5	3	437	ZAMARIAN	DAVIDE	48 ERRE BMX TEAM
M2 B5	2	182	CAIROLI	GIOVANNI	BMX CICLISTICA OLGIAESE
M2 B5	1	572	DEL TONGO	MARCO	PANTHER BOYS PADOVA
M2 B6	8	50	BERTAGNOLI	GABRIELE	TEAM BMX VERONA
M2 B6	6	285	PERINI	VITTORIO	CICLOMANIA RACING
M2 B6	3	476	FABRIS	MICHELE	BMX CREAZZO
M2 B6	2	51	TASSI	EDOARDO	TEAM BMX VERONA
M2 B6	1	228	BIFFI	DANIELE	TEAM BICIAO

Caschi integrali



Protezioni corpo



Collare - neck support



Pantaloni - Maglie







FCI
FEDERAZIONE
CICLISTICA
ITALIANA

IL BMX FREESTYLE

BMX Freestyle sono eventi, in cui i piloti sono giudicati in base alla loro abilità ad eseguire una routine, tra cui una o più di una varietà di diverse manovre, che sono noti come "tricks".

<https://www.youtube.com/watch?v=AO4aXe8Mnqw>



BMX FREESTYLE

BICICLETTE, ABBIGLIAMENTO E PROTEZIONI

- bicicletta come BMX RACE
- OBBLIGATORIO casco regolarmente commercializzato per l'uso specifico del ciclismo, sia in gara che in prova.
- protezioni CONSIGLIATE: schiena, gomiti, ginocchia, spalle, vertebre cervicali. Per categorie giovanili fino a Esordienti 2° anno è FORTEMENTE CONSIGLIATO gomitiere e ginocchiere.
- ABBIGLIAMENTO: indumenti regolarmente commercializzati per l'uso specifico.

BMX Freestyle Park competizioni si svolgono all'interno di un “park” che si compone di vari tipi di ostacoli come rampe, wall etc. etc..

I Riders devono eseguire la loro run cronometrata all'interno del park e sono valutati sulla base di vari fattori, tra cui la difficoltà e la capacità di esecuzione della loro run.

Tutti i piloti disputeranno una prima run con un tempo massimo (40” – max 1’) nella quale saranno valutati, al termine della prima run della batteria, tutti i piloti disputeranno la loro seconda run nello stesso ordine di partenza predefinito e saranno sommate le valutazioni delle due run per definire il punteggio della fase di qualifica.

Per la Semifinale e finale verrà presa in considerazione solamente la migliore delle due run disputate.



Ogni “giurato” darà ad ogni pilota un punteggio compreso tra 0,00 e 99,99, prendendo in considerazione intera performance del pilota, tenendo conto di entrambe le run.

Nella fase di qualificazione, dai punteggi assegnati da tutti i giurati per ogni pilota viene calcolato un punteggio medio; questa media è il punteggio ufficiale delle prestazioni del pilota delle sue 2 run.

Nella fase Semifinale e Finale si fa la media dei punteggi attribuiti da tutti i giudici per ogni corridore; il punteggio finale è il miglior punteggio delle 2 manche durante la fase di semifinale e finale.

Ogni punteggio medio è definito con una precisione di 2 decimali; frazioni maggiori vengono eliminate. Nel caso siano presenti 5 o più giurati a presiedere la gara, il punteggio più alto e più basso verranno eliminati, prima del calcolo del punteggio medio.





FCI
FEDERAZIONE
CICLISTICA
ITALIANA

**GRAZIE PER
L'ATTENZIONE!**