

TITOLO VI BMX RACING

Versione aggiornata al **01.01.2022**

INDICE

Capitolo I Disposizioni Preliminari	2
Introduzione	2
§ 1 Categorie e partecipazione	2
§2 Specialità	5
§ 3 Infrazioni, reclami, sanzioni	16
§ 4 Bicicletta, abbigliamento ed equipaggiamento	18
§ 5 Abbigliamento ed attrezzature di sicurezza	21
§ 6 Identificazione dei corridori	22
§ 7 Sistema Internazionale UCI Numeri Permanenti	23
§ 8 Strutture campo Gara	26
§ 9 Commissari di Gara	26
§ 10 Calendario Internazionale UCI International BMX Racing	26
Capitolo II Regole specifiche per gli eventi internazionali	27
Registrazione dei riders	
Formato di Gara	
Team Staff	
Categorie	
Montepremi e Trofei	
Capitolo III Regole specifiche per la Coppa del Mondo BMX Racing	29
Assegnazione della Coppa del Mondo UCI BMW Racing	
Registrazione dei partecipanti	
Formato dell'Evento	
Round 1	
Ultima Chance (Last Chance)	
Le Qualifiche	
La Finale	
Posizione cancello di partenza	
Classifica Finale	
Capitolo IV Regole Specifiche per gli eventi Mondiali	35
Assegnazione degli Eventi	
Parametri generali dell'Evento	
Registrazione dei Partecipanti	
Team Staff	
Formato di gara	
Riconoscimenti e Premi	

Capitolo VI Ranking UCI BMX Racing	38
Categorie	
Classe degli Eventi	
Tabella Punti	
RankiUCI Individuale BMX Racing	
Parità	
Ranking per Nazione	
Ranking Qualifica Olimpica	
Aggiornamento del Ranking	
Campionati Nazionali	
Capitolo VII Teams UCI BMX Racing (non tradotto).....	41
ALLEGATO 1 – Schema delle batterie – Sistema di Trasferimento delle fasi di Qualifica	42
ALLEGATO 1 BIS – UCI BMX Racing World Cup – Tabelle Manche, Sist. di trasferimento ..	56
ALLEGATO 2 – Posizioni di partenza	59
ALLEGATO 3 – Procedura partenza casuale del cancello.....	61
ALLEGATO 4 – UCI BMX Racing Ranking Points (NON TRADOTTO).....	64
ALLEGATO 5 - Competition Field (NON TRADOTTO).....	64
ALLEGATO 6 - Personale di pista.....	65
ALLEGATO 7 - contratto tra rider e UCI BMX Team (NON TRADOTTO)	69

Capitolo I Disposizioni Preliminari

Introduzione

BMX racing è sia uno sport ad alto livello sia uno sport amatoriale. I riders di alto livello gareggiano nella categoria « Championship ». I riders di livello amatoriale gareggiano nelle categorie « Challenge » e « Master ».

Le gare di categoria Championship del calendario internazionale UCI BMX racing devono essere organizzate in conformità ai regolamenti UCI.

Le gare per le categorie Challenge e Masters sono gestite dalla federazione nazionale del paese in cui si tiene l'evento. Rispettano le regole della federazione anche quando queste categorie gareggiano contemporaneamente ad un evento per la categoria Championship iscritto nel calendario internazionale BMX racing UCI.

Come richiesto dal regolamento dell'UCI i regolamenti delle federazioni nazionali devono incorporare i regolamenti dell'UCI. Solo gli articoli dei regolamenti UCI contrassegnati con (N) possono essere modificati dalle federazioni nazionali.

Eccezioni relative ai livelli Challenge e Master sono:

1. L'annuale UCI BMX racing World Challenge per le categorie Challenge e Masters, che si svolge durante i Campionati Mondiali UCI BMX racing, è gestito dall'UCI attenendosi solo ai regolamenti UCI.
2. Gli eventi per le categorie Challenge e Masters organizzati durante i Campionati Continentali o gli eventi che fanno parte di un circuito organizzato da una confederazione continentale sono gestiti sotto la responsabilità della confederazione continentale interessata. Nel corso di tali eventi si applicano le norme della confederazione continentale, purché non siano in conflitto con le norme UCI. In caso contrario si applicano le norme UCI.

§ 1 Categorie e partecipazione

Classificazione dei Corridori

6.1.001 I corridori iscritti ad un evento BMX racing saranno classificati in base all'età, al sesso, al tipo di bicicletta e al livello di competizione. Per alcune categorie si possono avere diverse specialità così come specificato nel presente regolamento.

Età dei Corridori

6.1.002 Per la partecipazione agli eventi BMX racing iscritti nel calendario internazionale BMX racing dell'UCI le categorie dei corridori sono determinate dall'età dei concorrenti, data dalla differenza tra l'anno della manifestazione e l'anno di nascita del corridore.

Le categorie di corridori variano a seconda dei tipi di biciclette di cui all'articolo 6.1.003, dei livelli delle categorie di cui all'articolo 6.1.004 e delle specialità di gara di cui all'articolo 6.1.007.

Un corridore deve avere almeno 5 anni di età per competere in un evento BMX racing UCI. L'età minima di 5 anni si riferisce all'età reale di calendario del giorno di inizio dell'evento BMX racing (data della prima sessione di allenamento).

Per quanto riguarda l'età minima sopra descritta le categorie selezionate durante l'UCI BMX racing World Challenge sono definite all'articolo 6.4.005bis. Negli altri casi, si applicano le categorie definite agli articoli da 6.1.009 a 6.1.011

(testo modificato il 01.01.19).

Tipi di Bicicletta

6.1.003 Durante le manifestazioni di BMX racing possono essere utilizzati due tipi di biciclette, che sono diverse tra loro per le dimensioni delle ruote, come descritto all'articolo 6.1.074.

- a. Standard 20 pollici
- b. Cruiser 24 pollici

Livelli di Categorie

6.1.004 Per il tipo standard di bicicletta da 20 pollici, durante le manifestazioni BMX racing possono competere le categorie a tre livelli diversi:

- a. Livello Championship
- b. Livello Challenge
- c. Livello Master

Le categorie che comprendono ciascuno di questi livelli sono stabilite negli articoli 6.1.008, 6.1.009 e 6.1.010.

6.1.005 Un corridore di 17 anni o più può scegliere all'inizio della stagione se competere a livello di Championship, Challenge o Master (solo se di 30 anni e più), nelle categorie appropriate per età e sesso.

Un corridore non può partecipare in più di uno dei livelli di Championship, Challenge o Master durante la stessa stagione. La licenza del corridore deve indicare la sua categoria; i corridori possono gareggiare solo nelle categorie indicate sulla loro licenza.

6.1.006 Per i Cruiser (bicicletta da 24 pollici), durante le manifestazioni BMX racing gareggiano solo le categorie di livello Challenge.

Specialità di gara

6.1.007 (N) Nel livello di categoria Championship per biciclette standard da 20 pollici, sono definite due specialità di gara come segue:

- a. BMX Time Trial
- b. BMX Race

Per tutti gli altri livelli di categorie e biciclette l'unica specialità di gara è il BMX Race.

Categorie per biciclette standard da 20 pollici

Categorie per biciclette Standard 20 pollici a livello Championship

6.1.008 All'interno di ogni specialità definita all'articolo 6.1.007 per il livello Championship le categorie sono le seguenti:

- a. Uomini Elite, 19 anni e oltre;
- b. Donne Elite, 19 anni e oltre;
- c. **Uomini con meno di 23anni, da 19 a 22 anni**
- d. **Donne con meno di 23 anni, da 19 a 22 anni**
- e. Uomini Juniors, età 17 e 18 anni;

f. Donne Juniors, età 17 e 18 anni.

Totali: **8 12** categorie (**4 6** per BMX Race e **4 6** per BMX Time Trial)

(Testo modificato il 1/1/22)

Categorie per biciclette Standard 20 pollici a livello Challenge

6.1.009 (N) Nell'ambito della specialità di gara BMX Race definita all'articolo 6.1.007 per il livello Challenge, le categorie sono le seguenti:

- a. Ragazzi – età: 5 e 6 anni , 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16; (11 categorie)
- b. Ragazze – età: da 5 a 7anni, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16; (10 categorie)
- c. Uomini – età: 17-24, 25-29, 30-34, 35 e oltre; (4 categorie)
- d. Donne – età: 17-24, 25 e oltre. (2 categorie).

Totali: 27 categorie.

Categorie per biciclette Standard 20 pollici a livello Master

6.1.010 All'interno della specialità di gara BMX Race definita all'articolo 6.1.007 per il livello Master l'unica categoria presente è quella degli Uomini dai 30 anni in su (1 categoria).

Categorie per Cruiser biciclette da 24 pollici

Categorie per Cruiser biciclette da 24 pollici a livello Challenge

6.1.011 (N) Nell'ambito della specialità di gara BMX Race definita all'articolo 6.1.007, per il livello Challenge, le categorie sono le seguenti:

- a. Ragazzi – età: 12 e under, 13 e 14, 15 e 16; (3 categorie)
- b. Uomini – età: 17-24, 25-29, 30 - 34, 35 - 39, 40 - 44, 45-49, 50 e oltre; (7 categorie).
- c. Ragazze – età: 12 e under, 13 - 16; (2 categorie)
- d. Donne – età: 17-29, 30-39, 40 e oltre. (3 categorie).

Totale: 15 categorie.

I corridori con una tessera di categoria Master per biciclette standard da 20 pollici sono autorizzati a partecipare nella categoria Cruiser 24 pollici corrispondente alla loro età.

(testo modificato il 01.01.19).

Accorpamenti di Categorie - regole

6.1.012 (N) Affinché una categoria possa gareggiare devono essere iscritti e confermati in quella categoria almeno 5 corridori.

Se in una categoria, dopo la verifica licenze, ci sono meno di cinque corridori essi saranno accorpati nella categoria di età superiore. Le categorie con un'età massima superiore a 34 anni devono essere accorpate con la categoria immediatamente più giovane.

Le categorie per biciclette standard da 20 pollici non possono essere accorpate con le categorie Cruiser da 24 pollici e viceversa.

Nel caso in cui una categoria non possa essere accorpata secondo le regole indicate non potrà gareggiare.

Se il numero necessario di cinque corridori è iscritto e confermato durante la verifica licenze la

categoria gareggia anche se meno corridori si presentano alla partenza, indipendentemente dal motivo, inclusi infortunio o malattia.

(testo modificato il 01.01.18).

Accorpamenti di Categorie Prima dell'inizio dell'evento

6.1.013 L'organizzatore di una gara inserita nel calendario BMX racing internazionale dell'UCI può decidere in anticipo di accorpare una o più categorie, fatte salve le limitazioni di cui all'articolo 6.1.012. Tuttavia, l'organizzatore deve indicare le modalità di accorpamento di tali categorie nella guida tecnica e nelle comunicazioni con le federazioni nazionali e i corridori.

Accorpamenti di Categorie e Risultati

6.1.014(N) Nel caso in cui siano accorpate due o più categorie i risultati delle categorie accorpate devono essere suddivisi nelle categorie originarie di provenienza degli atleti. L'UCI assegnerà solo punti nel Ranking BMX racing UCI in base ai risultati separati. Inoltre ai corridori viene assegnato il premio in denaro che corrisponde alla loro posizione nei risultati separati per ogni categoria.

Esempio: evento di Classe 1 : accorpamento di Donne Elite e Donne Juniors

Risultato dell'evento	Categoria	Ranking UCI BMX Donne Juniors	Ranking UCI BMX Donne Elite
1	Donne Juniors	30 (1°posto WJ)	
2	Donne Elite		50 (1° posto WE)
3	Donne Juniors	20 (2°posto WJ)	
4	Donne Elite		45 (2° posto WE)
.....			

6.1.015 Fatta eccezione per le norme degli articoli 6.1.012 e 6.1.013, nessun corridore è autorizzato a competere al di fuori della sua età o del suo sesso durante gli eventi inseriti nel calendario dall'UCI.

§2 Specialità

Formato di gara BMX Time Trial

6.1.016 Il BMX Time Trial è composto da due fasi:

- a. Qualificazione.
- b. Superfinale.

Il corridore che non parta in una delle due fasi di una prova BMX Time Trial viene squalificato (DSQ) e non può partecipare all'evento BMX Race. Nel caso di squalifica durante la Superfinale Time Trial il posto finale del corridore squalificato sarà preso dal corridore successivo in classifica in modo tale che tutti i posti in classifica siano occupati.

Qualificazione Time Trial

6.1.017 La qualificazione del Time Trial si compone di una giro per ciascun corridore iscritto alla gara.

Superfinale Time Trial

6.1.018 La Superfinale di Time Trial si terrà per tutte le categorie con dodici o più corridori iscritti e confermati alla fine della verifica licenze. Non si terrà nelle categorie con meno di dodici corridori. Se tenuta, la Superfinale è la fase finale del Time Trial di BMX. La Superfinale di Time Trial consiste in un unico giro per ogni corridore che si è qualificato per questa fase di gara.

Il numero di corridori iscritti e confermati in seguito alla verifica licenze in ciascuna categoria determina il numero di corridori che passano alla fase di Superfinale, come segue:

24 corridori confermati: i primi 16 piloti del Time Trial passano in Superfinale
16-23 corridori confermati: i primi 8 piloti del Time Trial passano in Superfinale
12-15 corridori confermati: i primi 6 piloti del Time Trial passano in Superfinale

Classifica Finale

6.1.019 Alla fine del Time Trial di BMX viene stilata una classifica finale con i risultati per ogni categoria partecipante. E' utilizzata per attribuire i punti del Ranking UCI BMX racing nonché i premi.

Se per una qualsiasi di queste categorie non si svolgesse la Superfinale i risultati della Qualificazione del Time Trial verranno usati per stilare la Classifica Finale.

Quando si svolge la Superfinale Time Trial la classifica finale è data dai risultati della Superfinale Time Trial, e dopo questi, si classificano i corridori che non si sono qualificati alla fase di Superfinale, secondo i risultati della qualificazione.

6.1.020 Se si disputa il Time Trial la classifica finale viene usata per stilare le manches per la gara di BMX racing .

Formato di gara di BMX Race

6.1.021 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, come definito nell'allegato 1. Se due o più categorie sono state accorpate, come descritto agli articoli 6.1.012 e 6.1.013, le categorie accorpate devono essere divise in manches con le modalità descritte .

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

- a. manches/turni di qualificazione (Moto)
- b. Qualifiche
- c. Finali

Le moto (o manches)

6.1.023 Per tutte le categorie le Moto (turni di qualificazione) sono suddivise in tre round. In ogni round i corridori, nelle batterie di ciascuna categoria, devono correre una volta. Al termine di questi tre round i corridori per ciascuna categoria con il miglior risultato complessivo passano alle Qualificazioni o alla Finale, a seconda del caso, a seconda del numero di corridori iscritti e verificati.

(N) Per tutte le categorie in cui otto o meno corridori sono iscritti e verificati il punteggio complessivo alla fine dei tre Rounds delle Moto determina il risultato finale. In questo caso non si tiene la Finale.

Le Qualificazioni

6.1.024 Le qualificazioni sono la fase di eliminazione di una BMX Race. Si svolgono per categorie con diciassette o più corridori confermati dopo la verifica licenze. Sono suddivise in più turni in relazione alla distanza dalla finale, tra cui 1/32, 1/16, 1/8, 1/4 e semifinali, a seconda del numero di partecipanti. All'interno di questi turni l'atleta corre una sola volta. Dopo ogni turno delle qualificazioni i primi quattro riders di ciascuna batteria passeranno al turno successivo di qualificazione suddivisi come previsto nell'allegato 1. I primi quattro riders di ogni semifinale si qualificano per la Finale, come descritto nell'Allegato 1.

La Finale

6.1.025 La finale è l'ultima fase di una gara di BMX Race. La finale, costituita da una singola manche, si svolge per tutte le categorie con 9 o più corridori iscritti e verificati, così come indicato nell'Allegato 1.

Classifica Finale

6.1.026 Alla fine della gara di BMX racing viene stilata una classifica finale con i risultati. Per le categorie Championship è questa classifica che viene utilizzata per attribuire i punti del Ranking nonché i premi. Il metodo utilizzato per stilare la classifica è quello definito nell'articolo 6.1.041.

Preparazione dei turni di qualificazione – Categorie Championship

6.1.027 (N) Per gli eventi del calendario BMX racing internazionale UCI i partecipanti alle categorie Championship possono essere inseriti nelle Moto/turni di qualificazione utilizzando uno dei seguenti metodi:

- a. La posizione nell'ultimo ranking UCI BMX racing come determinato dall'articolo 6.6.001 all'articolo 6.6.009.
- b. I risultati di una gara di BMX Time Trial svoltasi prima della gara di BMX racing come specificato nell'articolo 6.1.019.
- c. Random seeding (distribuzione casuale)
- d. Scrambled seeding (distribuzione varia).
- e. Nel caso di un fine settimana con due gare iscritte nel calendario internazionale BMX racing UCI nella stessa sede (uno per giorno), l'evento del secondo giorno può essere preparato utilizzando la classifica finale dell'evento tenuto il primo giorno.

Il metodo scelto deve essere indicato nella Guida Tecnica della manifestazione.

(testo modificato il 01.01.18).

6.1.027 bis La distribuzione nelle moto/turni di qualificazione dei corridori, in base al Ranking BMX racing UCI o ai risultati del BMX Time Trial deve essere effettuata secondo il principio di evitare che i corridori più in alto in classifica competano l'uno contro l'altro fino alle qualificazioni e alle Finali come nell'esempio seguente.

Esempi: una categoria con 32 corridori verrebbe suddivisa in quattro batterie, contenenti ciascuna otto corridori come nella tabella seguente (1 si riferisce al corridore che è al primo posto nella classifica utilizzata per la distribuzione nelle moto, 2 si riferisce al secondo corridore in classifica, 3 si riferisce al terzo corridore in quella classifica, e così via

Batteria1	Batteria2	Batteria3	Batteria4
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
17	18	19	20
24	23	22	21
25	26	27	28
32	31	30	29

6.1.027 ter Distribuzione casuale: la composizione dei turni di qualificazione è fatta come stabilito dall'allegato 1. Ma la distribuzione degli atleti nelle batterie avviene in modo casuale. Una volta distribuiti la composizione delle batterie rimane la stessa, in ogni categoria, per tutti i tre turni di qualificazione.

6.01.027 quater Distribuzione varia: E' un metodo per definire la composizione delle batterie in modo casuale per ogni categoria durante i turni di qualificazione sulla base dei corridori iscritti e verificati. Questo metodo contempla anche le modalità per determinare le posizioni sulla griglia di partenza in tutte le fasi di gara, il metodo di qualificazione durante i turni di qualificazione, la composizione delle batterie e le modalità da seguire in caso di ex aequo. Di conseguenza in questo caso gli art. 6.1.29 e 6.1.29 bis non si applicano.

Gli unici requisiti sono:

- che tutte le categorie con 10 o più corridori devono finire in una sola finale di 8 corridori;
- che tutte le categorie con 9 corridori devono finire in una sola finale di 7 corridori;
- che tutte le categorie da 5 a 8 corridori non avranno una finale ed effettueranno solamente i 3 rounds delle moto/qualificazioni;
- che i primi 4 corridori di ciascuna fase di qualificazione passeranno alla fase successiva di qualificazione o di finale a seconda del caso;
- che la classifica finale sia composta sulla base dell'articolo 6.1.041;
- che siano rispettate tutte le altre parti dei regolamenti UCI BMX racing, sia per gli accorpamenti di categorie, sia per i risultati IRM e il conteggio dei punteggi.

Tutti gli aspetti del metodo scrambled utilizzato devono essere specificati nella guida tecnica dell'evento.

Commento : in linea di principio tutte le modalità di composizione delle manches di qualificazione o di posizione sulla griglia di partenza sono egualmente fattibili sebbene non tutti i metodi possano andare bene. Il metodo scrambled si può adattare in qualsiasi modo, anche totalmente a caso distribuendo le batterie basandosi sul ranking o sulla nazionalità degli atleti. E' anche possibile modificare batterie o combinazioni di partenza durante le manches di qualificazioni se ritenute non eque e corrette.

(testo modificato il 01.01.19).

6.1.027 quinquies

La distribuzione dei turni di qualificazione per i Giochi Olimpici, i Campionati del Mondo UCI BMX racing e la Coppa del Mondo UCI BMX racing Supercross viene definita nelle normative specifiche per questi eventi.

Preparazione delle Moto/turni di qualificazione – Categorie Challenge e Masters

6.1.028 (N) I turni di qualificazione per ogni categoria di livello Challenge e Masters possono essere preparati in base al numero di corridori per ogni nazione che sono stati iscritti e verificati in ogni categoria.

La distribuzione delle Moto/turni di qualificazione in base al numero di corridori per nazione viene fatta

in modo da evitare che corridori dello stesso paese competano tra di loro. Una volta distribuiti il passaggio alle fasi successive dei corridori e dei gruppi di batterie deve essere effettuato così come descritto nell'allegato 1.

Per le categorie Challenge e Masters si può utilizzare la distribuzione casuale (Scrambled), come definito all'articolo 6.1.027

Posizioni sulla griglia di partenza

6.1.029 (N) Le posizioni sulla griglia di partenza sono stabilite in base all'Allegato 2 e devono essere specificate nelle liste di partenza.

(testo modificato il 01.01.19).

6.1.029 a La posizione al cancello di partenza durante le qualificazioni (1/32, 1/16, 1/8, 1/4 e semifinale) dipende dal numero di partecipanti, viene determinata come segue:

- a. A seconda dei tempi ottenuti nella fase o round precedente il pilota più veloce sceglie per primo la sua posizione in griglia
- b. A seconda del posto ottenuto nella fase o round precedente il pilota meglio piazzato sceglie per primo la sua posizione in griglia

Programma

6.1.030 (N) Il programma di una gara BMX racing deve essere redatto secondo le procedure descritte nell'allegato 1.

Il programma e l'ordine delle batterie deve essere pubblicato insieme alle liste di partenza. Le liste di partenza devono indicare:

- a. Il nome di ciascun corridore, la nazionalità, il numero di tabella identificativo.
- b. Il numero delle Batterie.
- c. Il turno di qualificazione a cui accede il corridore.
- d. La posizione di partenza al cancello per ciascuna batteria o la regola di assegnazione che determina la posizione di partenza al cancello, in funzione della fase di gara.

Testo modificato il 01/01/2021

Riunione con I Team Managers

6.1.031 Il presidente del collegio di giuria può convocare, se necessario, una riunione con i team managers. Lo scopo di questa riunione è quello di informare i team managers e i corridori di eventuali norme aggiuntive in vigore nella gara e di fornire ulteriori istruzioni sullo svolgimento generale della manifestazione.

Prove

6.1.032 A nessun corridore sarà permesso di allenarsi in pista fino a che non abbia effettuato la verifica licenze.

In ogni gara di BMX racing almeno una sessione di prove ufficiali deve precedere la gara. Vengono assegnati tempi di prova separati per ciascuna categoria o gruppo. Ciascun gruppo deve disporre di un periodo minimo di tempo che, secondo le stime, consentirà a tutti gli atleti di completare almeno quattro

giri di prova, incluso quello dal cancello di partenza. Sulla base di quanto indicato ogni corridore è tenuto a sfruttare al meglio il tempo disponibile per l'allenamento.

Qualificazioni e punteggi

6.1.033 Al termine di ogni batteria in cui gareggia, un corridore riceve un punteggio pari alla sua posizione di arrivo con il corridore al primo posto che guadagna un punto e così via fino al corridore in ottava posizione che riceverà otto punti. I corridori con un IRM/RMI (METODO DEI RISULTATI NON VALIDI) riceveranno un punteggio, in relazione a quella specifica batteria, in conformità con l'articolo 6.1.034. I corridori con i punti totali più bassi ottenuti nei tre turni di qualificazione passano alla fase successiva della gara secondo le regole stabilite nell'Allegato 1. Nelle Qualificazioni, i primi quattro corridori passeranno al turno successivo di qualificazione. Nelle semifinali i primi quattro corridori passeranno alla finale.

Per evitare dubbi, gli spareggi per i posti di Qualificazioni o alla Finale (a seconda dei casi) saranno risolti conformemente all'articolo 6.1.041ter.

(testo modificato il 01.01.19).

Punteggi per risultati non validi (IRM)

6.1.034 Ci sono diversi tipi di punteggi per risultati non validi (IRM) e sono definiti come segue.

- a. Did Not Finish (DNF): Un corridore che parte ma per qualche motivo non completa la batteria sarà registrato come "Did Not Finish" e riceverà un punteggio pari al numero di corridori che hanno iniziato quella batteria. Questo corridore si qualifica comunque alla manche successiva e sarà indicato con l'abbreviazione DNF.
- b. Retrocessione (REL): Un corridore che parte ma è stato retrocesso dal collegio dei commissari sarà registrato come "relegato" e riceverà un punteggio pari al numero di corridori che hanno iniziato la batteria più 2. Questo corridore si qualifica comunque alla manche successiva e sarà indicato con l'abbreviazione REL.
- c. Did Not Start (DNS): Un corridore che non parte, indipendentemente dal motivo, sarà segnato come "Did Not Start". A tale corridore saranno attribuiti 2 punti in più rispetto al numero di corridori che hanno iniziato la batteria. Sarà indicato con l'abbreviazione DNS.

Il corridore non potrà passare alla fase successiva della gara se per due o più volte viene indicato come « Did Not Start ». Il sistema di qualificazione è indicato nell'allegato 1.

In caso in cui uno o più corridori debbano essere segnati con un IRM, il presidente del collegio di giuria o il suo incaricato deve comunicare il più presto possibile i numeri dorsali degli IRM ai cronometristi/addetti all'arrivo. La decisione del presidente di giuria sull'applicazione di qualsiasi IRM è definitiva e non è possibile fare reclamo.

6.1.035 Nei risultati per ogni batteria i corridori con punteggio IRM sono classificati dopo tutti gli altri atleti che hanno tagliato regolarmente il traguardo. Tenendo conto di questo, i corridori con punteggio IRM sono classificati nel seguente ordine:

- a. Corridori segnati come DNF.
- b. Corridori segnati come REL.
- c. Corridori segnati come DNS.

Per evitare dubbi ciò significa che i risultati possono essere diversi dall'ordine in cui i corridori di quella batteria hanno tagliato il traguardo.

Commento: Ad esempio: con 8 corridori, se il terzo corridore a tagliare il traguardo è dichiarato come REL e il settimo corridore a tagliare il traguardo è dichiarato come DNF con tutti gli altri corridori finiscono regolarmente la gara, nei risultati il quarto corridore a tagliare il traguardo si classificherà

terzo, il quinto a tagliare il traguardo si classificherà quarto, il sesto a tagliare il traguardo si classificherà quinto e l'ottavo a tagliare il traguardo si classificherà sesto. In seguito, il corridore classificato come DNF si classificherà al settimo posto, mentre il corridore classificato come REL sarà all'ottavo posto. Nei turni di qualificazione i punteggi delle batterie saranno definiti solo dopo la correzione dei risultati come descritto sopra.

Nel caso di più corridori classificati come DNF, REL o DNS, lo spareggio (all'interno di ogni tipo di IRM) sarà fatto in conformità con il metodo descritto all'articolo 6.1.041ter.

(testo modificato il 01.01.19).

6.1.036

Articolo spostato; ora articolo 6.1.041ter.

(testo modificato il 01.01.18).

Il traguardo

6.1.037 Il corridore risulta arrivato al momento in cui il suo pneumatico della ruota anteriore tocca il piano verticale che sale dalla linea del traguardo. Secondo l'articolo 1.2.109 la bici e il corridore devono attraversare il traguardo insieme.

(testo modificato il 01.01.18).

La Finale

6.1.038 In una finale devono tagliare il traguardo almeno due corridori (che non siano stati segnati con un IRM durante la finale); altrimenti il risultato della Finale non è valido. Nel caso in cui una finale sia dichiarata non valida, va fatta una nuova partenza con almeno tre corridori entro 15 minuti dal momento in cui il presidente del collegio di giuria dichiara il risultato della finale non valido. Nel caso in cui non venga effettuata alcuna ripartenza, i tempi o i risultati della fase precedente (e all'interno di tale fase l'ultima manche disputata) saranno dichiarati come risultato finale, con la classifica finale della gara determinata come specificato all'articolo 6.1.041.

(testo modificato il 01.01.18).

Interruzione prima della finale

6.1.038 a Nel caso in cui un evento BMX venga interrotto prima della finale i risultati della ultima fase raggiunta (ed all'interno di questa fase l'ultimo round) saranno considerati al fine dei risultati finali. La classifica finale sarà poi fatta secondo l'articolo 6.1.041.

Sistema di classificazione

6.1.039 Uno o più dei seguenti sistemi possono essere utilizzati per le gare di BMX.

a. Photo finish. Photo finish è definita come apparecchiatura in grado di scattare fotografie ad una velocità minima di 1.000 fotogrammi al secondo.

b. Transponder. Se usato, il corridore è l'unico responsabile del corretto fissaggio del transponder durante l'evento. Un addetto annoterà la posizione al traguardo di ogni corridore che attraversa la linea di arrivo.

I transponder possono essere utilizzati solo in aggiunta al foto finish. Nel caso in cui il transponder di un corridore cada o si spenga durante la gara per confermare il risultato deve essere utilizzata la registrazione Photo finish (nell'ordine di priorità definito all'articolo 6.1.039 bis)

Se vengono utilizzati i transponders qualsiasi corridore che inizi una gara senza il transponder verrà registrato come « Did Not Finish » (DNF).

I Transponder sono spesso utilizzati per rendere automatico il punteggio durante le corse, in particolare la grafica TV per gli eventi che hanno copertura televisiva. Senza pregiudizio dell'ordine di priorità dei sistemi indicati in questo articolo se i risultati del transponder di due o più corridori sono all'interno della gamma di errore dichiarata del sistema di transponder usato oppure di 0,01 secondi, a seconda di quale sia maggiore (o se l'intervallo di errore del sistema transponder non è noto), l'operatore del sistema di cronometraggio deve verificare e, se necessario, correggere tale risultato utilizzando Photo finish.

Tale azione da parte dell'operatore del cronometraggio non può dare base per un reclamo. In caso di controversia, il presidente del collegio dei commissari o il commissario da lui designato decide; tale decisione è definitiva.

c. Foto cellule

d. Attrezzatura video sul traguardo. Le videocamera deve essere installate in modo da essere allineata alla linea di arrivo a livello del suolo o esattamente al di sopra. La videocamera deve avere una visuale libera della linea di arrivo sulla superficie della pista. La vista dello sfondo deve essere chiara in modo da non complicare la chiarezza della registrazione e della riproduzione delle immagini. Inoltre, deve essere presente un'altra videocamera in posizione frontale per facilitare l'identificazione del numero del corridore. In ogni caso descritto è richiesto che l'apparecchiatura abbia la funzione di riproduzione in avanti ed all'indietro ed al rallentatore. L'apparecchiatura deve inoltre essere in grado di registrare e riprodurre a colori.

e. Giudice d'arrivo. Ci sarà un minimo di 5 commissari sul traguardo. Essi saranno responsabili della registrazione delle posizioni di arrivo di ogni corridore mentre attraversa il traguardo. Le posizioni ufficiali di arrivo sono determinate a maggioranza semplice dei commissari di arrivo. I risultati ufficiali di arrivo devono essere trasmessi al segretario affinché vengano annotati.

(testo modificato il 01.01.19).

6.1.039 a

Nel caso in cui durante l'evento siano utilizzati più sistemi di rilevazione, essi vanno usati secondo il seguente ordine di priorità:

A. Per il BMX Time Trial

- a. Foto finish o foto cellule
- b. Transponders unitamente al Foto finish, come descritto sopra

B. Per BMX Race (tutte le fasi di gara)

- a. Foto finish
- b. Transponder unitamente al Foto finish, come descritto sopra
- c. Videocamera
- d. Giudici sull'arrivo

C. Per la classificazione degli atleti

- a. Transponder unitamente al Foto finish, come descritto in precedenza
- b. Foto finish

L'uso di videocamere è obbligatorio in tutti gli eventi internazionali BMX racing tranne quando vengono utilizzati insieme il fotofinish ed i trasponder.

Nel caso in cui i regolamenti UCI richiedano un sistema specifico tale sistema finale deve essere usato e non sono necessari altri sistemi con priorità inferiore.

(testo modificato il 01.01.19 e 01/01/2021).

Pubblicazione dei risultati

6.1.040 Nell'ambito di ciascun turno di gara, i risultati di ciascuna batteria devono essere pubblicati entro dieci minuti dalla conclusione della manche. Verranno forniti i risultati stampati che saranno pubblicati in almeno una postazione, se non diversamente indicato nella guida tecnica o annunciato durante la riunione del team manager. I risultati possono essere forniti per via elettronica. I risultati, indipendentemente dal metodo di pubblicazione, devono in qualche modo includere un riferimento orario in cui sono stati pubblicati

(testo modificato il 01.01.18).

Classifica Finale

6.1.041 La classifica finale di una gara BMX racing per ciascuna categoria (o categorie accorpate) viene determinata da:

- a. La fase raggiunta (Finale, Qualificazioni o turni di qualificazione o nel caso specifico di una Coppa del mondo UCI BMX **Racing**, Tour1 o Last Chance a seconda dei casi)
- b. Se la fase raggiunta è la Finale o la Qualificazione, la posizione raggiunta nell'ultimo round completato in quella fase.
- c. Se la fase raggiunta è il turno di qualificazione i punti totali di questa fase. Nel caso in cui i turni di qualificazione non vengano completati si prenderanno in considerazione i punti totali di tutti i giri di qualificazione che sono stati completati. Nel caso di una gara di Bmx **Racing** Uci Coppa del Mondo o nel caso di una Last Chance non terminata devono essere qualificati gli atleti che si sono qualificati nel primo turno.
- d. Nel caso di una UCI Bmx **Racing** Coppa del Mondo
 1. Se la fase raggiunta è il Tour 1 si prenderà in considerazione l'arrivo del Tour 1
 2. Se la fase raggiunta è la Last Chance gli atleti che si qualificano direttamente per le qualificazioni al Tour 1 saranno classificati prima di coloro che parteciperanno alla Last Chance. Gli atleti della last chance saranno classificati in base alla posizione finale della Last Chance
- e. Il tempo nell'ultima batteria completata, nel caso di pareggi, viene preso il tempo della batteria precedente.

Se non si riesce a spareggiare con i tempi delle batterie verranno applicati i metodi descritti nell'articolo 6.1.041ter.

*(testo modificato il 01.01.18 e 01.01.21, **01/01/22**).*

6.1.041bis

(N) Nel caso di categorie accorpate la classifica è suddivisa conformemente all'articolo 6.1.014. Viene preparata una classifica finale per ogni singola categoria

Pareggi

6.1.041ter

Il metodo di spareggio viene utilizzato nei seguenti casi:

- a. Nel caso in cui vi sia più di 1 corridore in una manche che abbia lo stesso IRM descritto agli articoli 6.1.034 e 6.1.035
- b. Nel caso in cui si verifichi un pareggio in una particolare batteria in cui non può essere presa una decisione chiara con il sistema di punteggio applicabile nei turni di qualificazione o nelle qualificazioni; o nel caso di una coppa del mondo UCI BMX **Racing** Round 1 o Last Chance.
- c. In caso di parità nel determinare la classifica finale, come descritto all'articolo 6.1.041.

In tutti i casi di cui sopra, lo spareggio verrà effettuato usando i seguenti metodi nell'ordine elencato di seguito fino a quando viene si ottiene lo spareggio. Nel caso in cui un metodo non sia disponibile o non applicabile alla situazione, verrà utilizzato il metodo di spareggio con la priorità successiva

- a. Tempo nella batteria precedente
- b. Posizione della batteria precedente
- c. Se applicabile alla situazione, il piazzamento migliore del corridore (tempo, o se non disponibile, il piazzamento finale) nelle precedenti qualificazioni in ordine decrescente Semi Finali, Quarti di finale, Ottavi, eccetera fino al raggiungimento dei turni di qualificazione.
- d. In ordine decrescente piazzamento finale ottenuto nel 3°, 2° e 1°round nelle Moto
- e. Risultati del BMX Time Trial
- f. Per le categorie Championship, il ranking BMX racing individuale UCI, o per le categorie Challenge e Masters, il ranking nazionale o la classifica della serie utilizzata per la divisione nelle Moto/fasi diqualificazione, se presente.
- g. Nel caso di pareggio tra corridori con lo stesso IRM, casuale.

In caso contrario, se lo spareggio non può essere effettuato secondo il metodo di cui sopra, i corridori interessati devono condividere il posto in questione, e il posto (o posti) di seguito non vengono assegnati. Ad esempio: 2 corridori pari per il 5° posto in semifinale riceveranno entrambi il 9° posto nella Classifica Finale; il successivo assegnato sarà l'11° posto.

*(testo modificato il 01.01.19 01.01.21 e **01/01/22**)*

6.1.041 quater

In caso di parità in una batteria in uno dei tre turni di qualificazione o in posizioni che non danno qualifiche o nelle posizioni del podio in finale, qualora non sia possibile prendere una decisione con il sistema di punteggio applicabile, entrambi i corridori saranno premiati con la migliore posizione finale. Ad esempio: un reclamo per il 5° posto e il 6° entrambi gli atleti otterranno il 5° posto mentre il 6° non viene assegnato ad alcuno.

Le posizioni di podio in Finale si riferiscono ai corridori classificati dal 1° al 3° per le categorie Championship e Masters e dal 1° all'8° per le categorie Challenge.

(testo modificato il 01.01.19 e 01/01/21).

Regole di Comportamento: La partenza

6.1.042 Tutti i corridori devono partire dalle loro posizioni assegnate in griglia di partenza. La sanzione per il rifiuto di partire dalla corretta posizione in griglia quando viene richiesto dal commissario di partenza, o per la partenza da qualsiasi altra posizione del cancello se la situazione non viene notata prima della partenza, comporterà la squalifica (DSQ).

È responsabilità di ciascun corridore di trovarsi agli orari opportuni nella zona di staging (Pre-griglia) ed al cancello di partenza nella corretta posizione. Se il corridore non è in orario per lo staging come indicato dal personale dedicato, perderà la possibilità di scelta e dovrà scegliere per ultimo la posizione sulla griglia di partenza.

In caso di ripartenza, tutti i corridori devono iniziare dalla stessa posizione sul cancello che avevano prima.

Qualsiasi corridore che interrompe o tenta di ritardare o interferire la procedura di partenza di una batteria, per un motivo non accettato dal presidente del collegio di giuria, può essere squalificato (DSQ).

(testo modificato il 01.01.19).

6.1.043 Le batterie di una gara BMX racing devono partire utilizzando un cancello di partenza dotato di un sistema di avvio con casella vocale.

Quando si utilizza un gate di partenza a controllo elettronico abbinato ad un sistema di avvio con casella vocale i comandi registrati nella casella vocale (chiamata iniziale) sono i seguenti:

- a. fase 1: «ok riders, random start».
- b. fase 2: «Riders ready».

«Watch the gate».

Per motivi di sicurezza il pulsante di stop può essere premuto in qualsiasi momento fino alla fine della fase 2.

I requisiti per la casella vocale e per il sistema elettronico di avviamento sono quelli descritti nell'allegato 3.

Posizione della bici al cancello (gate)/griglia di partenza di partenza

6.1.044 La ruota anteriore deve essere posizionata contro il cancello, deve essere messa a terra e rimanere ferma durante la chiamata, come definito all'articolo 6.1.043.

Comportamento Generale

6.1.045 Tutti i corridori devono rispettare il Regolamento UCI e seguire tutte le istruzioni date loro da qualsiasi commissario o persona addetta in qualsiasi momento durante lo svolgimento della gara.

Ogni corridore deve osservare in ogni momento un comportamento che rispecchi gli ideali di sportività ed evitare qualsiasi comportamento che possa screditare se stesso o lo sport della BMX racing.

È vietato l'uso di un linguaggio osceno. L'uso di tale linguaggio da parte dei corridori sarà penalizzato nel modo determinato dal collegio dei commissari.

6.1.046 I corridori che si sono iscritti a una competizione e che hanno confermato la loro partecipazione durante la verifica licenz, sono gli unici autorizzati a correre od allenarsi su qualsiasi parte della pista nei giorni della competizione

6.1.047 Il collegio dei commissari è l'autorità finale in qualsiasi competizione e ha il diritto di sanzionare o penalizzare qualsiasi concorrente, genitore, spettatore, o team manager nell'interesse della sicurezza o per violazione delle regole

6.1.048 Se una batteria viene fermata dai commissari prima della sua conclusione i corridori di quella batteria ed il personale coinvolto devono attendere istruzioni all'uscita dall'area di arrivo.

Una ripartenza sarà segnalata dal presidente del collegio dei Commissari o dal commissario da lui designato. Una ripartenza di una qualsiasi batteria avrà luogo solo se, secondo il parere del presidente di giuria, lo svolgimento della batteria sia stato influenzato negativamente da interferenze nella procedura di avvio, interferenze da parte di uno spettatore, animale o altro fattore esterno.

6.1.049 Se un corridore cade od è costretto a fermarsi a causa di un malfunzionamento della bicicletta, durante la gara, la sua prima responsabilità è quella di spostare se stesso e la sua bicicletta dalla pista al fine di non ostacolare gli altri corridori ed evitare inutili ritardi. Se il corridore non può o non riesce ad alzarsi dopo una caduta può essere spostato solo dagli addetti al soccorso o con il permesso del medico di gara.

Dopo una caduta o un malfunzionamento della bicicletta, per ottenere un punteggio, i corridori interessati devono completare l'intera distanza della pista senza assistenza, e in conformità con l'articolo 6.1.055 « Rientro in pista », se applicabile alla situazione. Se sono in grado di continuare non devono ritardare inutilmente la continuazione della gara. In caso contrario essi possono essere segnati come Did Not Finish (DNF)

Bandiere in pista

6.1.050 Le bandiere dei colori sotto elencati possono essere utilizzate dagli addetti di pista come mezzo di comunicazione tra di loro e ai corridori in pista. Queste bandiere hanno i seguenti significati:

- a. BANDIERA VERDE: pista è libera e la corsa può procedere. Una bandiera verde può essere utilizzata dal responsabile di partenza.
- b. BANDIERA GIALLA: la pista non è libera e i corridori devono rimanere fermi al cancello di partenza.
- c. BANDIERA ROSSA: I corridori in pista devono fermarsi immediatamente e attendere ulteriori istruzioni all'uscita dell'area di arrivo. Solo il Presidente di Giuria o il commissario da lui indicato può usare la bandiera rossa.

§ 3 Infrazioni, reclami, sanzioni

Infrazioni

6.1.051 Le infrazioni descritte in questo Capitolo saranno sanzionate dal collegio di giuria ai sensi dell'articolo 6.1.063 e degli articoli successivi.

6.1.052 Se necessario i giudici determineranno se un'infrazione è stata causata intenzionalmente o meno. Si ritiene che un'infrazione sia stata causata intenzionalmente nel caso in cui essa avrebbe potuto essere evitata.

Ostacolo intenzionale

6.1.053 dato che il BMX racing è uno sport di contatto è spesso difficile capire fino a che punto un atleta abbia ostacolato un concorrente. I giudici decideranno se l'infrazione è stata intenzionale o meno. Se un'infrazione può essere evitata ma viene causata i giudici possono considerarla come volontaria.

Spinta intenzionale fuori pista

6.1.054 Nessun corridore deve costringere un altro corridore ad uscire dalla pista

Rientro in pista

6.1.055 Il corridore che va fuori pista durante la gara deve rientrare, indipendentemente dalle circostanze, in sicurezza nel punto più vicino. Egli non deve disturbare il transito di nessun altro corridore nè tagliare la pista per ottenere un vantaggio.

Contatto

6.1.056 Un corridore non deve causare il contatto tra le parti della propria persona o bicicletta e quella di un altro corridore durante la gara con l'intenzione di ostacolare il percorso del corridore o in modo da sorpassarlo o farlo sorpassare da un altro atleta.

Rettilineo di arrivo

6.1.057 Il corridore in testa ha il diritto di scegliere la propria traiettoria sulla pista e nelle curve. Non deve impedire intenzionalmente ad altro atleta di superarlo nel rettilineo finale.

Gioco di squadra

6.1.058 E' proibito il gioco di squadra ed aiutare altri concorrenti ad ottenere una posizione migliore.

Interferenza da terze persone

6.1.059 Nessuno deve interferire in una gara, nè per conto di una squadra o di un corridore, né per qualsiasi altro motivo

Reclami - Regola Generale

6.1.060 In ogni gara BMX racing può essere presentato al presidente di giuria reclamo riguardante il risultato conseguito da un atleta da parte del team manager di quel corridore. Il reclamo può essere fatto solo riguardo l'ordine di arrivo e non contro le decisioni del collegio di giuria che hanno determinato un IRM.

I reclami riguardanti le decisioni di giuria durante una competizione non sono ammessi. I giudici incaricati prendono le decisioni in loco tramite il presidente del collegio di giuria in caso di incidenti o irregolarità verificatisi durante la competizione.

Come presentare il reclamo

6.1.061 Il corridore che intenda presentare un reclamo ai sensi dell'articolo 6.1.060 può farlo solo per iscritto. Il reclamo deve essere presentato dal team manager del corridore al presidente della collegio di giuria o al commissario da lui designato entro 15 minuti dall'affissione dei risultati che hanno dato luogo al reclamo. Il presidente del collegio di giuria o il commissario da lui designato condurrà un'indagine e prenderà una decisione sul reclamo prima dell'inizio del fase di gara successiva per la categoriaa cui il corridore appartiene. La decisione del commissario responsabile è definitiva e non è impugnabile.

6.1.062 Se un reclamo dovesse essere presentato entro i termini di cui all'articolo 6.1.061 il presidente del collegio dei commissari o il commissario da lui designato esaminerà l'ordine di arrivo e prenderà una decisione. Non sono prese in considerazione altre fonti di prova.

Se la batteria oggetto del reclamo non può essere visualizzata per guasto o malfunzionamento dell'apparecchiatura utilizzata per rilevare il passaggio sul traguardo i risultati si baseranno sulle rilevazioni dei giudici posizionati sull'arrivo. Il/I team manager o il/corridore/i coinvolti nel reclamo possono essere convocati su richiesta del presidente del collegio di giuria per le valutazioni del caso.

Sanzioni

6.1.063 Il collegio di giuria, fatte salve le possibilità di cui alle parti 1 e 12 del regolamento UCI, può applicare una delle sanzioni previste nel presente capitolo nei confronti di un corridore che commetta una violazione del regolamento UCI.

Richiamo ufficiale

6.1.064

Il corridore può ricevere un ammonimento verbale ufficiale per un certo comportamento. Il primo avvertimento non comporta alcuna sanzione specifica diversa dall'ammonimento stesso. Una seconda ammonizione per lo stesso comportamento, o qualsiasi altro comportamento errato nello stessa gara, comporterà la squalifica del corridore (DSQ).

L'ammonimento deve risultare sulla stampa dei risultati affissa o sugli schermi se utilizzati.

Retrocessione

6.1.065 Un corridore può essere retrocesso (REL) e riceverà un punteggio di penalità come da articolo 6.1.034.

Squalifica di un corridore

6.1.066 Un corridore può essere squalificato (DSQ) e quindi non potrà proseguire nella competizione della sua categoria in cui si è verificata l'infrazione nè all'intero evento. Il corridore non sarà classificato nei risultati e non riceverà punti UCI per la specifica gara.

Estromissione dal luogo di gara

6.1.067 Il collegio di giuria ha il potere di estromettere dal luogo di gara, a sua esclusiva discrezione, chiunque abbia commesso una violazione delle disposizioni del presente regolamento.

Sospensione

6.1.068 L'UCI può, a sua esclusiva discrezione e per validi motivi, sospendere per qualsiasi periodo di tempo o revocare in modo permanente la licenza che autorizza un corridore a partecipare a un evento BMX racing. I seguenti comportamenti comportano la sospensione:

- a. Gareggiare sotto falso nome.
- b. Utilizzare false informazioni relativamente a età, categoria o altri dati al momento della iscrizione così da ottenere un vantaggio sleale.
- c. Accordarsi con uno o più corridori per pre-determinare l'esito di una qualsiasi batteria .
- d. Offrire, dare o ricevere, direttamente o indirettamente, tangenti o altri incentivi destinati ad influenzare l'esito di una gara da qualsiasi altra persona, compresi, senza limitazioni, corridori, commissari, funzionari e spettatori in relazione a una competizione di BMX Racing.
- e. Introdurre od utilizzare una bicicletta che non è conforme alle regole della competizioni, tra cui alterare, rimuovere, manomettere il sistema di cronometraggio o di rilevazione degli arrivi.
- f. Modifica delle specifiche di una bicicletta, dopo un'ispezione, in violazione delle regole della competizione.
- g. Pratica sleale, comportamento scorretto o azione dannosa per lo sport della BMX racing , connessa o meno a un evento specifico.

6.1.070 A scanso di equivoci, il collegio di giuria non ha l'autorità di sospendere un atleta titolare di licenza. Una sospensione può essere pronunciata solo dall'UCI o dalla federazione nazionale competente per eventi inseriti in un calendario nazionale

§ 4 Bicicletta, abbigliamento ed equipaggiamento

6.1.071 Tutte le biciclette, gli indumenti e le attrezzature devono essere conformi alle specifiche generali di cui al presente capitolo e anche alle norme di cui alla parte 1, capitolo III, del regolamento UCI.

(testo modificato il 01.01.18).

Verifiche

6.1.072 A scanso di equivoci, prima delle prove ufficiali, prima dell'inizio o nel corso di qualsiasi competizione o evento, il corridore, la sua bicicletta, il suo casco e il suo abbigliamento possono essere controllati dai commissari, da un incaricato o da altro organismo dell'UCI. Tale controllo, se effettuato, serve unicamente a confermare il rispetto dei requisiti sportivi e tecnici previsti dalle vigenti normative. Gli indumenti e gli equipaggiamenti non conformi alle norme possono essere rifiutati pertanto il corridore non è autorizzato a correre in pista finché non sarà in regola. Se tale non conformità viene notata dopo o durante una batteria, il corridore avrà punteggio Did Not Finish per la batteria in questione

Tutti i corridori devono indossare indumenti riconducibili in aspetto e stile al tipo BMX e come tali diversi dalle altre discipline ciclistiche.

Ogni corridore che non si adegua a tutte le istruzioni impartitegli dai commissari per quanto riguarda l'abbigliamento o l'equipaggiamento non è ammesso a partecipare e può essere retrocesso o squalificato dal presidente del collegio di giuria quando si accerta la non conformità della sua attrezzatura.

Indipendentemente dal fatto che una bicicletta, l'abbigliamento o l'equipaggiamento del corridore siano controllati o meno da un commissario o da un incaricato o da un altro organismo dell'UCI, tutti i corridori sono responsabili dell'uso di attrezzature conformi alle norme UCI. A tale riguardo si applicano gli articoli 1.3.001, 1.3.002 e 1.3.003. Il fatto che una non conformità non sia stata rilevata in precedenza non costituisce una difesa nel caso in cui venga rilevata successivamente nello stesso evento o in un evento futuro

(testo modificato il 01.01.18).

Telaio

6.1.073 Il telaio della bicicletta deve avere una resistenza sufficiente a resistere ai rigori della corsa BMX racing ed essere privo di elementi del telaio incrinati o piegati o saldature incrinati o difettose. Telai e componenti devono essere conformi all'articolo 1.3.024 relativo alle proprietà aerodinamiche. Non sono ammessi accessori superflui sui telai.

Esempi di tali accessori superflui sono: accessori aerodinamici, paracatena, cavalletti laterali, parafanghi, accessori in lamiera come finti serbatoi di carburante, dadi a farfalla, eventuali accessori saldati o fissati meccanicamente, come le alette di protezione della catena, non sono ammessi riflettori montati sul telaio e altri oggetti sporgenti appuntiti.

(testo modificato il 01.01.18).

Ruote

6.1.074 Gli assi delle ruote non devono sporgere più di 5 mm oltre i dadi del mozzo.

Biciclette della categoria standard da 20 pollici: le ruote non devono superare 57 cm (22½ pollici) di diametro con gli pneumatici gonfiati.

Biciclette della categoria Cruiser da 24 pollici: le ruote devono avere un diametro non inferiore a 57 cm (22 ½ pollici) e un diametro non superiore a 66,05 cm (26 pollici) con pneumatici gonfiati.

I pedali a sgancio rapido non sono raccomandati, ma possono essere utilizzati se le leve di sgancio sono nastrate o fissate in posizione bloccata.

(testo modificato il 01.01.18).

Manubri

6.1.075 La larghezza massima del manubrio deve essere di 73,7 cm (29 pollici).

L'altezza massima del manubrio deve essere di 30,5 cm (12 pollici).

Le manopole del manubrio sono obbligatorie e devono coprire completamente le estremità del manubrio.

Non sono ammessi manubri con crepe, incrinati o piegati.

(testo modificato il 01.01.18).

Sterzo

6.1.076 Le forcelle devono ruotare agevolmente nel cuscinetto della cuffia senza resistenza e senza gioco eccessivo.

L'asta non può sporgere al di sopra del dado della cuffia di una altezza superiore alle raccomandazioni del costruttore o superiore a 5 cm se sull'asta non è scritta alcuna tacca di altezza massima.

6.1.077 Tutte le biciclette in gara devono essere dotate di un freno posteriore efficiente, che deve essere azionato a mano.

Il cavo/tubo del freno posteriore deve essere fissato al telaio. Un freno anteriore può essere montato, ma non è richiesto.

L'estremità libera della leva del freno deve essere arrotondata in modo uniforme o ricoperta in modo da evitare che presenti un pericolo.

Tutte le estremità dei cavi devono essere tappate, saldate o coperte per evitare sfilacciamenti.

(testo modificato il 01.01.18).

Sellino

6.1.078 La base del sellino deve essere costruita in materiale sufficientemente forte da resistere alla perforazione del montante.

Il supporto del sellino deve essere fissato al tubo del sellino mediante un morsetto. Il bullone di fissaggio del morsetto non deve sporgere dal corpo di oltre 5 mm.

Pedivelle, pedali e cambio

6.1.079 Le pedivelle possono essere di qualsiasi lunghezza, purché non compromettano l'altezza da terra della bicicletta.

I cuscinetti del movimento centrale devono essere regolati in modo da consentire alle pedivelle di girare senza intoppi e senza giochi evidenti.

I pedali devono essere saldamente attaccati alle pedivelle. Non sono ammessi fermi e cinghie.

I sistemi di bloccaggio dei pedali sono consentiti per tutti i corridori di età superiore ai 13 anni. Per evitare dubbi, gli atleti di età pari o inferiore a 12 anni devono utilizzare pedali piatti senza alcun sistema di bloccaggio dei pedali. Sono ammessi i cambi a più marce.

(testo modificato il 01.01.19).

Metodo di guida

6.1.080 Nel BMX racing, la bicicletta può essere azionata da una catena o da una cinghia.

(testo modificato il 01.01.18).

§ 5 Abbigliamento ed attrezzature di sicurezza

Casco e Protezioni

6.1.081 I caschi devono essere integrali e dotati di una visiera con una lunghezza minima di 10 cm. Non sono ammessi caschi aperti. A norma dell'articolo 1.3.002, né il casco né la sua visiera possono essere modificati.

I caschi devono essere indossati con le cinghiette ben allacciate ogni volta sia negli allenamenti sia nelle fasi di gara e comunque ogni volta che un corridore entra in pista. Togliere il casco durante una gara, per qualsiasi motivo, nel tratto dalla partenza fino all'arrivo, equivale ad abbandono. In tal caso l'atleta sarà considerato DNF

L'UCI raccomanda fortemente ai corridori di indossare le seguenti protezioni:

- a. Protezioni per schiena, gomitiere, ginocchiere e protezioni per le spalle in materiale rigido.
- b. Protezioni per le vertebre cervicali.

Maglia

6.1.082 La maglia deve essere larga a maniche lunghe, le maniche devono arrivare fino ai polsi del corridore. Le maglie utilizzate nelle gare BMX devono essere di un tipo specificamente venduto per BMX, Moto-cross o Mountain Bike e downhill. Sono ammesse maglie di questo tipo prodotte su misura purchè conformi ai requisiti di questo articolo.

Maglie stile ciclismo su strada, tute attillate in pezzo unico che comprendono la maglia e il pantalone/pantaloncini non sono ammesse per l'uso in eventi BMX, né lo sono maglie con cerniere lampo ad eccezione di cerniere molto corte (meno di 10 cm) al collo. La maglia deve essere aderente intorno alla vita o deve essere infilata nei pantaloni prima della partenza per non causare disturbi.

6.1.083 Secondo l'articolo 1.3.059 ogni corridore che gareggia in un campionato del mondo BMX racing (Livello Championship, Challenge e Master) e ai campionati continentali (a livello Championship) deve indossare una maglia della squadra nazionale BMX uguale alle maglie dei suoi connazionali, in conformità con l'articolo 1.3.056 e seguenti. L'unica variazione consentita è la pubblicità sulla maglia. La maglia della squadra nazionale deve essere indossata ogni volta che un corridore è impegnato in attività in pista, cerimonie di premiazione, conferenze stampa, interviste televisive, autografi e in tutte le altre occasioni in cui sono presenti i media.

6.1.084 La maglia della squadra nazionale è disciplinata nell'articolo 1.3.056 e seguenti.

La maglia del campione nazionale è disciplinata negli articoli 1.3.068 e 1.3.069. Per evitare dubbi, solo i corridori che hanno vinto il titolo di Campione Nazionale nelle categorie Championship possono utilizzare una maglia con una manica distintiva come descritto nell'articolo 1.3.069. Nessun corridore in altre categorie è autorizzato a farlo.

6.1.084 bis La maglia di campione del mondo deve essere approvata da UCI ed è regolata negli articoli da 1.3.060 a 1.3.067

Pantaloni

6.1.085 L'abbigliamento che copre le gambe dell'atleta nel BMX racing è quello di fornire protezione e ridurre il rischio di lesioni. A tale scopo si possono utilizzare sia pantaloni lunghi sia pantaloni corti abbinati ad un'adeguata protezione del ginocchio e degli stinchi. I pantaloni lunghi o corti devono essere di un tipo specificamente progettato e venduto per fornire protezione in eventi BMX, Motocross o Downhill e Mountain Bike. Pantaloni o pantaloncini personalizzati di questo tipo e corrispondenti ai requisiti di cui al presente articolo sono consentiti.

Pantaloni lunghi. I pantaloni lunghi del tipo descritto sopra devono essere larghi, realizzati in un unico pezzo ed in materiale antistrappo. Devono coprire l'intera lunghezza di entrambe le gambe fino a poco sopra la scarpa o la caviglia.

Pantaloni corti. I pantaloni corti del tipo descritto sopra devono essere larghi, di realizzati in un unico pezzo ed in materiale antistrappo.. Devono essere indossati insieme ad un'adeguata protezione delle gambe, che copra l'intero ginocchio e la tibia fino a poco sopra la caviglia. Non sono ammesse protezioni progettate per coprire solo il ginocchio o solo il ginocchio e la parte superiore della tibia.

La protezione deve essere di un tipo specificamente progettato, costruito e venduto per proteggere il ginocchio e l'intera tibia per eventi BMX, Motocross o Downhill Mountain Bike e deve estendersi fino a poco sopra la scarpa o la caviglia. Non sono ammessi pantaloni o pantaloncini corti composti da materiale elasticizzato aderente in quanto tale materiale non è considerato resistente allo strappo. Questa tipologia di pantaloni, pantaloncini o leggings può essere indossata solo sotto pantaloni o pantaloncini lunghi ammessi, o per coprire la protezione del ginocchio e degli stinchi, o sotto o come parte di tale protezione. Tale materiale non è di per sé considerato un elemento protettivo.

Guanti

6.1.086 Quando si gareggia o si fanno allenamenti in pista tutti i corridori devono indossare guanti che coprano completamente la punta delle dita.

Accessori

6.1.087 Non è consentito l'uso di accessori aerodinamici aggiuntivi sugli equipaggiamenti personali.

6.1.088 Le telecamere non sono permesse durante le gare. Nei casi consentiti i corridori sono responsabili del fissaggio delle telecamere al fine di evitare qualsiasi pericolo. L'UCI può decidere di consentire l'utilizzo di una telecamera durante le gare ma solo per la produzione televisiva. Metallo e fissaggi permanenti per collegare le telecamere non sono ammessi mentre sono consentiti nastro adesivo e velcro.

Le telecamere (come descritto sopra) possono essere utilizzate solo dai corridori delle categorie Championship.

6.1.089 Non è permesso l'uso di radio o di altri mezzi di comunicazione a distanza da parte dei corridori.

§ 6 Identificazione dei corridori

Placche Numero

6.1.090 Durante la competizione, i riders devono essere identificati da un "numero di gara" come previsto dagli articoli 1.3.073 e 1.3.074.

Fatte salve le disposizioni relative al Sistema Internazionale Permanente dei Numeri di Gara, ad ogni evento verrà assegnato un numero di gara.

6.1.091 Ogni bicicletta che partecipa ad una competizione deve avere una placca numerica attaccata frontalmente sul manubrio.

Le placche numeriche devono essere in plastica od altro materiale simile e flessibile

I riders devono usare la combinazione di colore placca/numero specifico per la categoria in cui gareggiano come segue:

- a. Livello Championship
 - i. Men Elite, Women Elite: placca fondo bianco, numeri neri
 - ii. **Men U23, Women U23: placca fondo grigio. numeri bianchi**
 - iii. Men Juniors, Women Juniors: placca fondo nero, numeri bianchi
- b. Livello Challenge level / Masters
 - i. Boys, Men, Masters: placca fondo giallo, numeri neri
 - ii. Girls, Women: placca fondo blue, numeri bianchi
 - iii. Cruiser: placca fondo rosso, numeri bianchi

(testo modificato il 01.01.22).

6.1.092 Se viene utilizzato un Sistema di foto finish e se richiesto dalla guida tecnica, il telaio di ogni bicicletta partecipante dovrà esporre un numero laterale in plastica o adesivo applicato appena dietro il tubo dello sterzo. **Il numero dovrà essere fondo bianco con numeri neri oppure fondo nero con numeri bianchi**

6.1.093 In tutti gli eventi BMX sotto l'egida dell'UCI, un corridore deve esporre il numero assegnatogli in conformità con tutte le disposizioni pertinenti del presente regolamento, comprese quelle relative al sistema internazionale permanente di numeri di gara, se applicabile. Al corridore che non espone il numero corretto verrà rifiutata la partenza, o se viene notato dopo l'inizio di una batteria o di una manche, retrocesso.

L'area di sfondo della placca portanumero deve, durante tutto lo svolgimento della gara, essere libero da loghi, etichette o qualsiasi altro impedimento alla lettura del numero. I riders non possono tagliare o aggiungere loghi o adesivi addizionali sulla placca.

§ 7 Sistema Internazionale **UCI** Numeri Permanenti

6.1.094 Il Sistema Internazionale **UCI** Numeri Permanenti (formalmente conosciuto come Sistema Permanente Numero di Carriera) é riservato alle categorie Men Elite e Women Elite. Questo Sistema consente ai Top Riders, determinati come di seguito definito dall'art. 6.1.095, di scegliere uno specifico numero che avranno in uso esclusivo per tutto il quadriennio olimpico nel quale è stato assegnato. I Campioni del Mondo Elite e I Campioni Olimpici avranno il diritto di utilizzare questo numero per tutta la loro carriera.

(testo modificato il 01.01.22).

Criterio assegnazione numeri di carriera

6.1.095 L'elenco degli **UCI** Numeri Permanenti di Carriera (di seguito **UCI** Numero di Carriera) definito a gennaio 2018 sarà congelato fino al 31 dicembre 2021; durante questo periodo di tempo, gli **UCI** Numeri Permanenti di Carriera non saranno né assegnati né cancellati.

Dopo la pubblicazione delle Classifiche Individuali UCI per Uomini Elite e Donne Elite il 31 dicembre 2021, tutti gli **UCI** Numeri di Carriera precedentemente assegnati saranno nuovamente disponibili. I corridori tra i primi 40 classificati Uomini Elite e i primi 40 classificati Donne Elite nella classifica individuale UCI del 31 dicembre 2021 saranno quindi invitati a selezionare un numero Elite UCI. I corridori già in possesso di un numero Elite internazionale UCI possono scegliere di conservare quel numero; in caso contrario, tutti questi numeri devono essere compresi tra **10** e 199.

Nel caso in cui uno dei corridori selezionati dalla propria federazione nazionale per partecipare ai Giochi olimpici di Tokyo 2020, o ex campioni del mondo Elite, o ex Campioni Olimpici non siano rispettivamente tra i primi 40, possono anche richiedere un UCI Numero di Carriera secondo le modalità sopra specificate, purché siano ancora in possesso di una licenza Elite e figurino nella classifica individuale UCI del 31 dicembre per almeno 1 anno nell'ultimo Quadriennio Olimpico. In caso di più richieste per lo stesso numero, prevarranno nell'ordine le richieste degli attuali Campioni Olimpici, attuali Campioni del Mondo; a seguito di ciò, avrà priorità la richiesta del corridore con la graduatoria più alta al 31 dicembre 2021.

Tali richieste dovranno pervenire entro il 31 gennaio 2022 compreso, decorso il quale non saranno prese in considerazione ulteriori richieste.

Tutti i riders che non rientrano nei criteri descritti sopra avranno cancellato il loro UCI Numero di Carriera. Dal 1 Gennaio 2022 dovranno utilizzare un numero assegnato a sorteggio dall'organizzatore della gara dove partecipano che non dovrà essere in conflitto con gli UCI Numero di Carriera.

Per questo, i suddetti riders non potranno avere un numero stampato sul retro della loro maglia.

Questa procedura sarà ripetuta come sopra descritta per ogni Quadriennio Olimpico. Ai fini dell'assegnazione degli UCI Numeri di Carriera, ogni Quadriennio Olimpico inizia il 1° gennaio dell'anno successivo ai Giochi Olimpici e termina il 31 dicembre dell'anno dei Giochi Olimpici

Una volta che un rider si ritira dalla sua carriera agonistica BMX Racing, il suo UCI Numero di Carriera sarà nuovamente disponibile alla fine del Quadriennio Olimpico nel quale si è ritirato. Un rider sarà considerato "ritirato" quando non figurerà nel Ranking UCI al 31 Dicembre per 2 anni consecutivi oppure con una informazione del proprio ritiro mandata all'UCI dal rider stesso. Questi atleti perdono il diritto di utilizzare il loro UCI Numero di Carriera all'inizio della stagione nella quale non sono più titolari di una licenza nella categoria Elite.

In determinate circostanze, la Commissione BMX dell'UCI può occasionalmente decidere di ritirare l'UCI Numero di Carriera di un rider in modo che non sia più disponibile per essere selezionato da altro rider una volta terminata la carriera Elite di quel rider.

Il numero scelto sarà esclusivo del rider e non potrà essere utilizzato da nessun altro rider dello stesso sesso nella categoria Championships inclusa la categoria Juniors. Per questo, i numeri assegnati ai rider Juniors dovranno sempre essere compresi tra il 600 e il 999

Una volta assegnato, il rider dovrà utilizzare il suo UCI Numero di Carriera in tutti gli eventi Internazionali di BMX Racing.

Una placca portanumero con sfondo bianco e numeri neri dovrà essere utilizzata in accordo all'art. 6.1.091.

(testo modificato il 01.01.2022).

6.1.0956bis Nella categoria Championships, i riders senza Numero di Carriera, avranno assegnati numeri di placca nei seguenti range:

Elite (uomini e donne) 200-499

Under 23 (uomini e donne) 500-799

Junior (uomini e donne) 800-999

In ogni caso, la combinazione dei colori delle placche, dovrà rispettare l'art. 6.1.091

(testo modificato il 01.01.2022).

6.1.096 I numeri da 1 a 8 sono riservati e saranno assegnati ai riders classificati nei primi 8 nel Campionato del Mondo BMX Racing per le categorie Elite Men e Elite Women dell'anno precedente e potrà essere utilizzato per la stagione successiva ed il resto della stagione in corso dopo lo svolgimento dei Campionati del Mondo. Il rider autorizzato a portare il numero da 1 a 8 può correre con il numero fino al successivo Campionato del Mondo. Durante questo periodo, il Numero di Carriera di tutti questi riders, se presente nell'elenco dei Numeri di Carriera, rimarrà tale e non sarà disponibile per nessun altro rider.

I suddetti riders dovranno informare l'UCI della loro intenzione di utilizzare i numeri da 1 a 8 non più tardi di 2 settimane dopo lo svolgimento del Campionato del Mondo nel quale hanno maturato questo diritto.

A scanso di equivoci, questo articolo continuerà ad applicarsi per gli anni 2018-2021 quando la lista dei Numeri di Carriera è congelato.

(testo modificato il 01.01.18).

6.1.097 Ogni rider che ha un Numero di Carriera ed anche i riders che hanno scelto di correre con il numero del Campionato del Mondo 1-8, possono scegliere di stampare il loro numero sulla maglia in accordo con i seguenti principi. Fare questo non è obbligatorio.

- a. Il colore del numero deve essere in netto contrasto con i colori di fondo della maglia.
- b. La distanza tra i numeri deve essere di 1.5 cm
- c. L'altezza minima del numero deve essere di 20 cm.
- d. Lo spessore del numero deve essere:
 - i. minimo 10 cm per la stampa di una cifra
 - ii. minimo 20 cm per la stampa di due cifre
 - iii. minimo 25 cm per la stampa di tre cifre
- e. Ci dovrà essere uno spazio libero da pubblicità di minimo di 5 cm intorno al numero.
- f. Come opzione, mettere il proprio Cognome tra le spalle, sopra il numero

Solo i riders Elite che hanno un Numero di Carriera oppure riders Elite con un numero di Campionato del Mondo 1-8 possono scegliere di stampare il Numero sul retro della maglia. Nessun altro rider è autorizzato a stampare un numero sul retro della maglia, a scanso di equivoci, tutti i riders sono autorizzati a stampare il loro Cognome **tra le spalle** sul retro della maglia.

(testo modificato il 01.01.18 – 01.01.2022).

Procedure

6.1.098 La Federazione Nazionale dovrà inviare una singola lista di riders, che desiderano e che sono idonei a ricevere un Numero di Carriera entro il periodo specificato dall'art. 6.1.095 con il numero che vorrebbero richiedere. Il documento dovrà contenere le seguenti informazioni:

- a. Nome del rider
- b. UCI ID
- c. Posizione nel corrente Ranking UCI BMX Racing al 31 Dicembre
- d. 1°, 2°, 3° scelta di numero

In caso di conflitto di scelta, saranno adottate le seguenti regole nell'ordine di priorità indicato nell'articolo 6.1.095.

L'UCI ha l'autorità finale di assegnare numeri basati sui sopra riportati criteri.

(testo modificato 01.01.18,01.02.2021,01.01.2022)

§ 8 Strutture campo Gara

Vedere Allegato 5.

§ 9 Commissari di Gara

Vedere Allegato 6.

§ 10 Calendario Internazionale UCI International BMX Racing

Stagione

6.1.099 La stagione inizia il 1° Gennaio e termina il 31 Dicembre

Classe Eventi e Protezione Date

6.1.100 Gli eventi Internazionali di BMX Racing International BMX sono registrati nel calendario Internazionale UCI BMX Racing in base alla seguente classificazione:

- a. Giochi Olimpici (OG)
- b. Campionati del Mondo (CM)
 - i. Nessun altro evento Internazionale BMX Racing puo' essere organizzato nelle stesse date del Campionato del Mondo. Nessun Campionato Continentale o gare di Classe HC o C1 possono essere organizzate nel weekend precedente la data di inizio dei Campionati del Mondo.
- c. BMX Racing World Cup (CDM)
 - i. Nessun altro evento Internazionale BMX Racing potrà essere organizzato nelle stesse date di una prova di Coppa del Mondo BMX Racing
- d. Campionati Continentali (CC)
 - i. Nessuna gara di classe HC, C1 o Campionati Nazionali dello stesso Continente potranno essere organizzati durante lo svolgimento dei Campionati Continentali
 - ii. I Campionati Continentali sono regolati in accordo con la Parte X dei Regolamenti UCI "Campionati Continentali". In aggiunta, le Confederazioni Continentali forniranno le procedure per l'organizzazione dei Campionati ad ogni Nazione in tempo utile affinché i paesi presentino la candidatura ad ospitare I Campionati Continentali. La procedura del bando dovrà essere disponibile, almeno in inglese o francese.
- e. Competizioni Internazionali Hors Class (HC)
 - i. Nessuna gara di classe C1 o CN possono essere organizzati nella stessa data di una classe HC nello stesso Continente.
 - ii. Eventi registrati per la prima volta nel Calendario Internazionale UCI BMX Racing (nuovi organizzatori, nuova pista o entrambi) non potranno avere la classificazione HC.
 - iii. La Confederazione Continentale deve proporre o altrimenti approvare tutti gli eventi HC organizzati nel Continente interessato.
 - iv. Un Massimo di 6 (sei) eventi HC possono essere organizzati in ogni continente in ogni stagione.
 - v. Per poter essere considerate Classe HC, un evento deve avere un numero sufficiente di riders iscritti nella cat. Elite Men nella stagione precedente alla richiesta di Classe HC tale che si siano corse almeno le semi finali.
 - vi. A scanso di equivoci, gli eventi di classe HC sono aperti a tesserati di ogni nazione.
- f. Competizioni Internazionali Classe 1 (C1)
 - i. Nessun Campionato Nazionale puo' essere organizzato nella stessa data di un evento di Classe C1 nello stesso Continente.
 - ii. Non c'è limitazione al numero di eventi classe C1 che una Federazione Nazionale puo' chiedere di organizzare.

- g. Campionati Nazionali (CN)
- h. I Campionati Nazionali BMX Racing devono essere organizzati il primo weekend di Luglio; nessun altro evento puo' essere registrato nel Calendario Internazionale UCI BMX Racing in questo weekend.
- i. Giochi Regionali (RJ)

L'UCI ha l'autorità finale ed unica di assegnare qualsiasi evento nel calendario Internazionale UCI BMX Racing, e per risolvere tutte le controversie che riguardano conflitti di data e classificazione degli eventi per gli eventi registrati nel calendario.

(testo modificato 01.01.19).

6.1.101 Ogni soggetto che organizza un evento BMX Racing deve organizzare l'evento in stretta conformità con la costituzione dell'UCI e con i suoi regolamenti. Tutte le manifestazioni iscritte al Calendario Internazionale UCI BMX Racing devono rispettare gli obblighi finanziari UCI (in particolare tassa di calendario, premi in denaro) approvati dal comitato di gestione UCI e pubblicati sul sito web UCI. Una guida tecnica dettagliata deve essere presentata all'UCI durante la fase di registrazione in calendario.

Capitolo II Regole specifiche per gli eventi internazionali

Registrazione dei riders

6.2.001 Fatte salve le responsabilità delineate nell'introduzione della Parte VI "BMX Racing", tutte le gare aperte ai corridori internazionali devono essere considerate un evento internazionale e devono essere registrate nel calendario UCI.

Tutte le date di iscrizione al concorso devono essere rispettate. Tutte le quote di iscrizione e i moduli di iscrizione devono essere inoltrati all'organizzatore dell'evento internazionale di BMX Racing in questione.

Tutte le date di iscrizione alle gare devono essere rispettate. Tutte le quote di iscrizione e i moduli di iscrizione devono essere inoltrati all'organizzatore dell'evento internazionale di BMX Racing in questione.

6.2.002 Ogni team manager deve confermare la presenza di ciascun corridore come da elenco corridori preregistrati, nel giorno e negli orari previsti per la conferma dei corridori, fornendo le seguenti informazioni:

- a. Licenza UCI riportante l'UCI ID del rider
- b. Presenza del rider alla gara
- c. Corretta ortografia del nome del rider
- d. Categoria del rider
- e. Data di nascita del rider
- f. Numero di gara del rider
- g. Documento di identità del rider.

Per I Campionati del Mondo UCI BMX e la coppa del mondo Supercross UCI BMX Supercross, tutti gli atleti della categoria Championships devono fornire i riferimenti del loro hotel.

6.2.003 Tutti i team manager devono presentarsi alla conferma dei corridori presentando la licenza di ogni rider e confermare le informazioni di cui all'art. 6.2.002. Una volta completate le operazioni potrà ritirare i numeri per i suoi riders dalla segreteria di gara. L'orario di chiusura per la conferma dei corridori è indicata sul programma ufficiale. I corridori non confermati entro il termine indicato non hanno completato la procedura di registrazione e non potranno partecipare alla gara..

L'elenco definitivo dei corridori confermati costituirà la base delle liste di partenza ufficiali.

6.2.004 Le quote di iscrizione che devono essere pagate all'organizzatore di un evento internazionale di BMX Racing, possono essere fissate dalla federazione nazionale del paese interessato se non sono definite negli obblighi finanziari dell'UCI, o per assimilazione, dalla confederazione continentale per un campionato continentale o eventi gestiti da quella confederazione continentale. In assenza di tali regolamenti, le tariffe possono essere decise dall'organizzatore dell'evento.

Formato di Gara

6.2.005 Il calendario delle batterie sarà stabilito in base a quanto riportato nell'Allegato 1

Team Staff

6.2.006 (N) Ogni federazione nazionale o squadra che registra i corridori deve nominare un unico team manager per rappresentare gli interessi di tutti i suoi corridori all'evento internazionale di BMX Racing. Oltre a questo team manager, sarà consentito un numero di assistenti di squadra. Tale numero di assistenti di squadra dovrà corrispondere ai limiti definiti di seguito, se non specificatamente definiti all'interno della guida tecnica per un singolo evento, o del regolamento specifico per una serie di eventi.

Numero di riders	Numero di assistenti permessi
1 - 10	1
11 – 50	2
51 - 100	3
101 and over	4
Host nation	5

Un team manager o un suo assistente designato è accreditato con il diritto di entrare in una zona riservata come concesso dal direttore di gara, per svolgere i suoi compiti. Tale accreditamento può essere revocato per qualsiasi violazione dei Regolamenti UCI o inosservanza delle istruzioni dell'organizzazione o del collegio dei commissari

(testo modificato il 01.01.18).

Categorie

6.2.007 Le categorie in un evento internazionale di BMX Racing si basa su quanto riportato negli articoli da 6.1.008 a 6.1.011. Le categorie per il livello Challenge saranno determinate dai regolamenti nazionali del paese in cui si svolge l'evento o in conformità con i regolamenti della Confederazione Continentale per i Campionati Continentali o gli eventi che fanno parte di una serie stabilita da una confederazione continentale.

Montepremi e Trofei

6.2.008 L'importo totale del montepremi deve rispettare il minimo previsto dagli obblighi finanziari dell'UCI. Qualsiasi aumento dell'importo del premio in denaro assegnato oltre l'importo minimo si applicherà in egual modo alle categorie maschili e femminili allo stesso livello. I trofei per le categorie di livello Campionato sono una scelta dell'organizzatore e non sono obbligatori.

(N) I trofei per i primi otto corridori saranno consegnati ai finalisti di ciascuna categoria di livello Challenge in competizione o combinata

Capitolo III Regole specifiche per la Coppa del Mondo BMX Racing

Assegnazione della Coppa del Mondo UCI BMW Racing

6.3.001 La data ed il luogo di ogni prova di Coppa del Mondo UCI BMX Racing saranno determinati dal Comitato Direttivo dell'UCI.

La domanda all'UCI per l'autorizzazione ad organizzare una prova di Coppa del Mondo UCI BMX Racing è aperta ad ogni Federazione Nazionale od organizzazione.

(testo modificato il 01.01.18).

6.3.002 La Coppa del Mondo UCI BMX Racing sarà di esclusiva proprietà dell'UCI.

Parametri Generali dell'Evento

6.3.003 Le prove della Coppa del Mondo UCI BMX Racing sono aperte a tutti i riders idonei ed in possesso di una licenza UCI come nell'art. 6.3.006 .

6.3.004 Un certo numero di eventi della Coppa del Mondo UCI BMX Racing devono essere programmati in ogni anno solare per stabilire una classifica generale annuale dei corridori Elite ed in un livello combinato Under 23 e Junior riconosciuto dall'UCI.

(testo modificato il 01.01.22).

Registrazione dei partecipanti

6.3.005 Tutti i corridori devono essere registrati utilizzando il sistema di registrazione online UCI (www.uci.ch) attraverso la loro federazione nazionale o tramite il Team UCI BMX di cui sono membri. Le date di apertura/chiusura del sistema di registrazione online sono pubblicate sul sito web dell'UCI. Tutti i team manager devono presentarsi alla conferma dei corridori presentando la **licenza di ogni rider e confermare le informazioni richieste dall'art. 6.2.002. Una volta completate le formalità, il Team Manager potrà ritirare i numeri di ogni rider dalla segreteria.** Gli orari di chiusura delle registrazioni dei corridori sono indicati sul programma ufficiale pubblicato sul sito dell'UCI. I corridori non confermati entro il termine indicato non hanno completato la procedura di registrazione e non potranno partecipare all'evento.

Le quote di iscrizione sono dovute per ogni corridore iscritto per categoria come definito negli obblighi finanziari dell'UCI.

Le iscrizioni in ritardo sono le iscrizioni gestite dopo la scadenza della registrazione online e prima della scadenza della conferma dei corridori, come definito nel programma dell'evento. Tutte le iscrizioni tardive devono essere confermate dalla federazione nazionale del paese di nazionalità del corridore o dal Team UCI BMX di cui sono membri.

La quota di iscrizione per le iscrizioni tardive è definita dalle obbligazioni finanziarie dell'UCI e devono essere pagate immediatamente sul posto. Una volta che la data di chiusura delle iscrizioni è passata non potranno essere accettate ulteriori iscrizioni.

Una volta registrato, le quote di iscrizione per ciascun corridore devono essere pagate all'organizzatore indipendentemente dal fatto che il corridore sia confermato o meno. Non sono previsti rimborsi.

(testo modificato il 01.01.2021,01.01.22).

Regole accorpamento categorie

6.3.005bis Affinché una categoria possa gareggiare, almeno 13 corridori devono essere registrati e confermati in quella categoria dopo la verifica licenze dei corridori.

Se meno di 13 corridori vengono iscritti in una categoria a seguito della conferma dei corridori, i corridori verranno accorpati alla medesima categoria dello stesso sesso.

Se 13 corridori o più sono registrati e confermati durante la conferma dei corridori, la categoria verrà disputata anche se meno corridori si presentano alla partenza, indipendentemente dal motivo, incluso infortunio o malattia.

6.3.005ter Nel caso in cui ci sia un accorpamento di categorie per le categorie U23 ed Elite, i risultati devono essere separati al termine della tappa per le 2 categorie di Elite e la categoria combinata di Under 23 e Junior.

Esempio: Combinazione Uomini Elite e Uomini Under 23/Juniors

Classifica	Categoria rider	Ranking UCI BMX Racing - U23	Ranking UCI BMX Racing Elite
1	Men U23	1° posto	
2	Men Elite		1° posto
3	Men Junior	2° posto	
4	Men Elite		2° posto
5	Men Elite		3° posto

(testo introdotto il 01.01.22).

Formato dell'Evento

6.3.006 Le categorie di gara in un evento di Coppa del Mondo UCI BMX Racing saranno

- Men Elite
- Categoria combinate Men Under 23 e Men Junior
- Women Elite
- Categorie combinate Women Under 23 e Women Junior

(testo modificato il 01.01.22).

6.3.007 Ogni Prova di Coppa del Mondo UCI BMX Racing si svolgerà secondo il seguente programma:

- Giorno 1: Incontro Team Manager e conferma corridori (mattina o pomeriggio), seguito dalle prove libere (pomeriggio o sera)
- Giorno 2: Allenamento (mattina o pomeriggio), Tappa 1 Coppa del Mondo UCI BMX Racing (pomeriggio o sera)
- Giorno 3: Prove (stessa ora del giorno 2), Tappa 2 Coppa del Mondo UCI BMX Racing (stessa ora del giorno 2)

L'incontro dei Team Manager e/o la conferma dei corridori può essere programmato anche il pomeriggio o la sera prima della Giornata 1.

Salvo un atto divino che lo impedirebbe, due tappe complete della Coppa del mondo di BMX Racing UCI si svolgeranno nello stesso fine settimana, ciascuna in un giorno separato. Per qualsiasi motivo, nel caso in cui una delle Fasi non possa essere disputata, quella Tappa non potrà essere riprogrammata. In caso di annullamento dell'intero evento, l'UCI e l'organizzatore, agendo congiuntamente, decideranno a tempo debito se l'evento sarà riprogrammato o meno in una data successiva.

(testo modificato 01.01.18).

6.3.008 I corridori vengono iscritti automaticamente in entrambe le tappe di ogni evento di Coppa del mondo UCI BMX **Racing**. Dopo la conferma dei corridori, tutti i corridori confermati sono obbligati a partire in entrambe le tappe dell'evento, a meno che non siano esentati dal farlo dal medico ufficiale dell'evento.

Per questo motivo le liste di partenza per la prima Tappa della manifestazione non verranno stilate fino alla conclusione della prima sessione di prove libere.

Nel caso in cui un corridore non partecipi al Round 1 della Fase 1 dell'evento per qualsiasi motivo diverso dall'autorizzazione scritta del Medico Ufficiale dell'Evento, viene automaticamente rimosso dalla lista di partenza per la Fase 2.

Nel caso in cui un corridore debba tornare per un esame dal medico ufficiale dell'evento prima di essere confermato come partente nella fase 1 o nella fase 2 dell'evento, il corridore in questione deve partecipare a tale esame. Tutti i corridori che non tornano per tale esame entro il tempo limite definito nella riunione del Team Manager non saranno inseriti nelle liste di partenza e non potranno prendere il via nelle restanti Tappe della manifestazione. L'esigenza di rientrare per una visita medica dovrà essere comunicata chiaramente dal Medico Ufficiale della Gara, il quale dovrà comunicare al Segretario di Giuria l'identità di tutti i corridori.

(testo modificato il 01.01.18).

6.3.09 Ogni Tappa di Coppa del Mondo UCI BMX **Racing** si svolgerà con le seguenti fasi:

- a. Round 1
- b. Ultima Chance (Last Chance)
- c. Qualifiche
- d. Finali

(testo modificato il 01.01.22).

6.3.10 Il Sistema di trasferimento della Coppa del Mondo UCI BMX Racing è descritta nell'Allegato 1 bis. Il metodo di composizione batterie per tutte le fasi di ciascuna tappa della Coppa del mondo UCI BMX Racing deve essere eseguito secondo l'articolo 6.1.027bis. L'ordine utilizzato per il Round 1 di ciascuna tappa della Coppa del Mondo UCI BMX Racing è descritto di seguito nell'articolo 6.3.011.

I corridori classificati come "Non arrivato" (DNF) o retrocessi (REL) possono essere ammessi al passaggio alla Fase o al Round successivo. Nel caso in cui uno o più corridori siano classificati come DNF o REL all'interno di una batteria e 3 o meno corridori finiscano la batteria, l'idoneità al passaggio tra i corridori classificati come DNF o REL sarà determinata in conformità con l'articolo 6.1.035.

Qualsiasi corridore segnato come "Non partito" (DNS) non è idoneo al passaggio alla Fase o al Round successivo.

Nel caso in cui più corridori non partano in una batteria così che siano presenti 4 o meno corridori al cancello di partenza, la batteria sarà comunque eseguita per stabilire i tempi sul giro per la Fase o il Round successivo; in questo caso, tutti i corridori che partiranno nella batteria passeranno alla fase successive.

(testo modificato il 01.01.18).

Round 1

6.3.011 Per entrambe le tappe dell'evento, tutti i riders registrati devono partire nel Round 1.

Round 1 è diviso in un numero di batterie come descritto nell'allegato 1 bis. Nel Round 1, i rider di ogni batteria gareggeranno una volta.

Per le categorie con 13-16 riders, i primi 2 riders di ogni batteria passeranno alla Finale

Per le categorie con più di 17 riders, i primi 4 riders di ogni batteria passeranno alla fase successiva

I riders iscritti e confermati sono inseriti nel Round 1 della Tappa 1 dell'evento come segue:

Elite M/W

- a. **In base al più recente Ranking Coppa del Mondo UCI BMX Racing ***
- b. **Seguiti dai riders che non hanno punti nel più recente Ranking UCI BMX Coppa del Mondo ma che hanno punti nel più recente Ranking UCI BMX Racing Individuale**
- c. **Seguiti da tutti i riders che non hanno punti in nessuno dei sopra citati Ranking**

Accorpamento Under 23 e Junior M/W

- a. **In base al più recente Ranking di Coppa del Mondo UCI BMX Racing se U23 o Junior ***
- b. **Seguiti dai riders U23 che non hanno punti nel più recente Ranking UCI BMX Coppa del Mondo ma che hanno punti nel più recente Ranking UCI BMX Racing Individuale**
- c. **Seguiti dai riders Juniors che non hanno punti nel più recente Ranking UCI BMX Racing ma che hanno punti nel più recente Ranking UCI BMX Racing individuale**
- d. **Seguiti da tutti i riders che non hanno punti in nessuno dei sopra citati Ranking**

***Per la prima prova di Coppa del Mondo UCI BMX Racing verrà utilizzato il Ranking finale dell'anno precedente.**

In caso di parità nel Ranking di Coppa del Mondo UCI BMC Racing, la parità verrà risolta dalla migliore posizione nel ranking UCI (se la parità è tra un rider **U23** ed uno Junior, il rider **U23** verrà classificato prima). Se la parità rimanesse o se ci fosse parità tra riders classificati nel Ranking individuale, la parità verrà risolta per sorteggio (random)

L'ordine della Stage 2 dell'evento verrà fatto in base alla classifica finale della Stage 1.

(testo modificato il 01.01.22).

Ultima Chance (Last Chance)

6.3.012 La fase denominata "Last Chance" è un ripescaggio che consente un'ultima possibilità ai riders **che non si sono qualificati** in Round 1, di passare alle Qualifiche **o alle Finali**

Tutti i riders che non passano direttamente alle Qualifiche **o alle Finali** dal Round 1 possono partecipare alla Last Chance.

La fase di Last Chance comprende un numero di batterie come descritto nell'Allegato 1 bis. Le batterie della Last Chance saranno composte in base a quanto riportato nell'art. 6.1.027 bis, in base al loro tempo sul giro nel Round 1.

All'interno della fase Last Chance, i corridori di ogni batteria gareggeranno una sola volta. I primi due (2) corridori di ogni batteria nella fase Last Chance passeranno alle Qualifiche.

(testo modificato il 01.01.18, 01.01.2022).

Le Qualifiche

6.3.013 Per entrambe le categorie, le Qualifiche si svolgono in un numero di turni, ciascuno contraddistinto dal grado di eliminazione dalla Finale (1/32 di finale, 1/16 di finale, 1/8 di finale, 1/4 di finale, 1/2 di finale).

Ogni turno di qualifica è composto da un numero di batterie composte da un massimo 8 (otto) riders. Per ogni turno, i corridori di ogni batteria gareggeranno una volta

I primi 4 riders di ogni batteria in un turno di qualifica passeranno al turno successivo. Quando si raggiunge il turno di semifinale, i primi 4 di ogni batteria passeranno alla Finale.

Le batterie in ogni turno di qualifica sono composte in base al metodo riportato nell' articolo 6.1.027bis; l'ordine di composizione usato è il seguente:

a. Il primo turno di qualifica è composto dai riders che avanzano dal Round 1 combinati con quelli che avanzano dalla fase Last Chance. Questi corridori sono inseriti nel primo turno di qualifica in ordine di tempo sul giro dall'ultimo turno di gare (Round 1 per coloro che avanzano direttamente dal Round 1 e il tempo sul giro dalla fase Last Chance per quelli che avanzano dalla fase Last Chance). Tuttavia, tutti i corridori che passano direttamente dal Round 1 sono classificati prima di quelli che si trasferiscono dalla fase della Last Chance, anche se alcuni dei tempi della fase della Last Chance sono più veloci.

b. In caso contrario, i corridori vengono inseriti nelle manches in tutti gli altri turni di qualifica in base ai loro tempi sul giro del turno precedente delle qualificazioni.

(testo modificato il 01.01.18).

La Finale

6.3.014 Per **tutte** le categorie, la finale si disputa su un solo turno. Ogni finale è composta da una singola batteria di massimo 8 riders. Il rider in finale può correre una sola volta.

Posizione cancello di partenza

6.3.015 La posizione la cancello di partenza nelle prove di Coppa del Mondo UCI BMX Racing è determinate come segue:

a. Round 1: Ad ogni batteria, le posizioni del cancello vengono scelte nell'ordine in cui i corridori sono teste di serie.

b. Last Chance: Ad ogni batteria, le posizioni del cancello sono scelte in ordine di tempo sul giro dei riders dal Round 1 (dal più veloce al più lento)

c. Qualifiche e Finali: In ordine di tempo sul giro (dal più veloce al più lento) dalla Fase o turno precedente.

- Per il primo turno delle qualificazioni, viene utilizzato l'ordine di serie del primo turno delle qualificazioni.

- I pareggi vengono risolti in base al tempo sul giro dalla Fase o turno precedente, fino a quando non viene risolto il pareggio (fino all'ordine di ripartizione del Round 1)

(testo modificato il 01.01.18).

Classifica Finale

6.3.016 Per **tutte** le categorie in ciascuna tappa di un evento di Coppa del Mondo UCI BMX Racing, sarà stilata una classifica finale in conformità con l'articolo 6.1.041. Durante la preparazione della classifica finale, i corridori che hanno partecipato alla fase della Last Chance, ma che non sono passati alle qualifiche, avranno la loro posizione nella classifica finale determinata utilizzando i risultati della fase della Last Chance e non i risultati del round 1 (in altre parole, i risultati del Round 1 per tutti questi corridori deve essere ignorato). Tuttavia, tali corridori saranno classificati al di sotto di quelli che sono passati direttamente alle qualificazioni dal Round 1.

È la classifica finale che deve essere utilizzata per assegnare i premi e i punti nella classifica individuale BMX Racing UCI e nella classifica Coppa del mondo UCI BMX Racing.

(testo modificato il 01.01.18).

Riconoscimenti e premi

6.3.017 I corridori riceveranno, come minimo, un premio in denaro per ogni tappa della Coppa del Mondo UCI BMX Racing, in conformità con gli obblighi finanziari dell'UCI, nonché per la classifica generale.

Il premio in denaro deve essere pagato dall'organizzatore di ogni evento.

Se un atleta di una delle due categorie vince entrambe le tappe dello stesso evento UCI BMX Supercross World Cup riceverà un bonus pagato dall'UCI. L'importo di questo bonus è definito negli Obblighi Finanziari dell'UCI.

Ogni stagione, l'UCI assegnerà al primo classificato di ogni categoria il titolo di "Vincitore della Coppa del Mondo UCI BMX Racing. Il vincitore sarà il corridore con il punteggio più alto nella classifica della Coppa del mondo UCI BMX Racing al termine della fase finale di quella stagione.

Questo titolo rimarrà di proprietà dell'UCI e non può essere associato ad alcun prodotto o per qualsiasi altro scopo commerciale senza il suo consenso preventivo.

Dopo la fase finale della Coppa del mondo UCI BMX Racing, l'UCI assegnerà speciali trofei della Coppa del mondo ai primi tre corridori della classifica della Coppa del mondo UCI BMX Racing per ciascuna categoria.

Saranno inoltre premiati gli atleti junior Maschile e Junior Femminile con il punteggio più alto nella classifica della Coppa del Mondo UCI BMX Racing che partecipano nella categoria Under 23

I bonus per la classifica generale della Coppa del mondo UCI BMX Racing, in conformità agli obblighi finanziari dell'UCI, saranno assegnati in base alla classifica finale della Coppa del mondo Supercross UCI BMX Racing della stagione.

(testo modificato 01.01.2021)

6.3.018 Per le quattro categorie che hanno preso parte agli gli eventi di Coppa del mondo UCI BMX Racing (**la categoria Elite e le categorie accorpate U23 e Junior M/W**), una classifica della Coppa del mondo UCI BMX Racing deve essere mantenuta all'interno di ogni stagione. Questa classifica sarà composta dall'accumulo di tutti i punti della classifica UCI guadagnati da ciascun corridore durante le fasi della Coppa del mondo UCI BMX Racing durante la stagione in corso, classificati in ordine dal numero più alto al più basso.

In caso di parità nella classifica della Coppa del Mondo UCI BMX Racing, il miglior risultato nella Fase finale della serie risolverà la parità. In caso di parità, deciderà il miglior piazzamento nella penultima Fase della serie per quella stagione, e così via, fino al raggiungimento della prima Fase della stagione.

(testo modificato 01.01.2021, 01.01.2022)

Capitolo IV Regole Specifiche per gli eventi Mondiali Challenge & Master UCI BMX Racing (BMX Racing World Challenge)

Assegnazione degli Eventi

6.4.001 La domanda all'UCI per l'autorizzazione di un evento Challenge è aperta a qualsiasi federazione nazionale. La sede dell'evento Challenge di ogni anno sarà assegnata almeno tre anni prima della data prevista dal comitato direttivo dell'UCI.

6.4.002 L'evento Challenge dovrebbe essere organizzato insieme ai Campionati del mondo di BMX UCI, che sono regolamentati nella parte 9 del regolamento UCI.

6.4.003 Il sito di una sede dell'evento Challenge sarà normalmente all'interno dei confini nazionali o territoriali della federazione nazionale che fungerà da organizzazione ospitante per l'evento.

Parametri generali dell'Evento

6.4.004 In ogni anno solare sarà programmato un unico evento Challenge, aperto a tutti i corridori aventi diritto che siano membri di federazioni nazionali, per stabilire una classifica generale dei corridori in ciascuna delle diverse categorie riconosciute dall'UCI.

Registrazione dei Partecipanti

6.4.005 Tutti i corridori devono essere registrati utilizzando il sistema di registrazione online UCI (www.uci.org) attraverso la loro federazione nazionale. Le date di apertura/chiusura del sistema di registrazione online sono pubblicate sul sito web dell'UCI. Tutti i team manager devono presentarsi alla conferma dei corridori presentando le loro licenze e ritirando i numeri di identificazione dei corridori che sono stati iscritti dal loro paese. Le scadenze per la conferma dei corridori sono indicate sul programma ufficiale pubblicato sul sito dell'UCI. I corridori che non sono stati confermati prima della scadenza indicata non hanno completato la procedura di registrazione e pertanto non saranno autorizzati a partecipare alla gara.

Commento: A scanso di equivoci, visto il volume di iscrizioni al Challenge mondiale, non è necessario presentare le licenze individuali dei corridori del Challenge Mondiale e Masters non devono essere presentate; le federazioni nazionali sono responsabili di garantire che tutti questi corridori dispongano di licenze valide come definito dai Regolamenti UCI prima di registrarli nell'UCI BMX Racing World Challenge.

Durante la conferma dei corridori, il team manager di ogni paese deve confermare che tutte le voci sono corrette; eventuali errori portati a conoscenza dell'organizzazione dell'evento o della commissione giudicatrice successivamente a tale momento non verranno corretti.

A scanso di equivoci, tutti i corridori iscritti all'UCI BMX Racing World Challenge devono essere in possesso di una licenza rilasciata dalla federazione nazionale del loro paese di residenza, ai sensi degli articoli da 1.1.001 a 1.1.039. La federazione nazionale della nazionalità di ciascuno di questi corridori ha il dovere di confermarlo prima di registrare quel corridore per l'evento UCI BMX Racing World Challenge.

Commento: L'UCI si riserva il diritto di fissare una scadenza di registrazione anticipata per tutte le categorie di livello Challenge e Masters rispetto alle categorie di livello Championship

(testo modificato 01.01.18, 01.01.2021, **01.01.2022**).

6.4.005bis

Le categorie di livello Challenge e Masters che partecipano all'annuale UCI BMX World Challenge sono quelle definite negli articoli da 6.1.009 a 6.1.011. Tuttavia si applicano le seguenti eccezioni:

L'età minima per poter partecipare all'evento è di 8 anni al 31 dicembre dell'anno in questione. Per eliminare ogni dubbio le categorie per i più giovani durante l'UCI BMX Racing World Challenge saranno le seguenti:

Biciclette 20 pollici

- Ragazzi, 8 anni
- Ragazze, 8 anni

Cruiser

- Ragazzi, di età non inferiore a 12 anni
- Ragazze, 12 anni e sotto

(testo modificato il 01.01.21 e **01.01.22**).

6.4.006 La pre-registrazione per l'evento UCI BMX World Challenge è soggetta alle seguenti restrizioni:

- a. Ciascuna federazione nazionale potrà iscrivere fino a 16 corridori in ciascuna categoria di livello Challenge prevista per la competizione. L'organizzazione ospitante può registrare un numero maggiore di corridori in ciascuna categoria limitata, con un massimo di 32 corridori.
- b. Ogni federazione nazionale potrà iscrivere fino a 16 corridori in ciascuna categoria Master.
- c. I limiti specificati in "a" e "b" sopra escludono i corridori classificati da 1 a 8 all'evento UCI BMX World Challenge o Masters dell'anno precedente. Questi corridori possono essere aggiunti ai corridori selezionati secondo i criteri di cui sopra.

Eventuali errori commessi durante il processo di registrazione da una federazione nazionale, comprese le iscrizioni tardive, possono essere corretti al più tardi fino al momento della conferma dei corridori. Tuttavia, per ogni correzione effettuata, può essere applicata una multa di CHF 100 a carico della federazione nazionale

(testo modificato il 01.01.21).

6.4.007 Le quote di iscrizione per tutte le categorie sono pubblicate nelle Obbligazioni finanziarie dell'UCI

Le quote di iscrizione devono essere pagate in toto all'organizzatore entro e non oltre il termine della conferma dei riders. I riders di tutte queste nazioni potrebbero non essere autorizzati a partecipare all'evento fino al pagamento delle quote di iscrizione

6.4.008 Fatto salvo l'articolo 6.1.005, solo i corridori che hanno ottenuto la licenza in una categoria Challenge o Masters (a seconda di quale sia applicabile) all'inizio della stagione in corso possono essere iscritti all'UCI BMX Racing World Challenge. Queste iscrizioni possono essere effettuate solo dalla federazione nazionale riconosciuta dall'UCI nel paese di loro nazionalità. Ciascuna di queste federazioni nazionali ha la responsabilità esclusiva di confermare l'idoneità di tutti i corridori per l'UCI BMX Racing World Challenge in conformità con i Regolamenti UCI e di garantire che i corridori interessati dispongano della licenza e dell'assicurazione internazionali appropriate come richiesto dalla Parte I dei Regolamenti UCI .

La violazione di questo regolamento può rendere ogni federazione nazionale interessata passibile di un'ammenda fino a CHF 5'000, oltre alla squalifica dei corridori interessati.

Team Staff

6.4.009 Ogni organizzazione membro che registra i corridori deve nominare un manager della squadra nazionale per rappresentare gli interessi di tutti i suoi corridori all'UCI BMX Racing World Challenge. Oltre a questo team manager Challenge, sono ammessi da 2 a 20 assistenti di squadra per ogni squadra; il numero di assistenti di squadra consentiti sarà determinato in base al numero di iscritti alla gara registrati per ciascuno di tali paesi, come descritto nella Guida alla competizione per l'evento. Tutto il personale della squadra deve essere accreditato in conformità con la guida della competizione. Tale accreditamento può essere revocato per ogni violazione del regolamento UCI o per il mancato rispetto delle istruzioni dell'organizzazione o del collegio dei commissari.

Solo le persone legalmente considerate come maggiorenni nel paese in cui si svolge l'UCI BMX Racing World Challenge alla data di inizio dell'Evento possono essere accreditate come personale della squadra. In caso di dubbi in merito, l'età minima deve essere di 18 anni a partire dalla data di inizio dell'UCI BMX Racing World Challenge.

(testo modificato il 01.01.18).

Formato di gara

6.4.010 Le categorie ammesse devono essere quelle descritte negli art. da 6.1.009 a 6.1.011.

Al fine di offrire le migliori possibilità di completare ogni giornata dell'UCI BMX Racing World Challenge entro un ragionevole periodo di tempo, l'UCI si riserva il diritto di modificare il numero di manches che si terranno per alcune o tutte le categorie Challenge e Masters se le condizioni (meteo, numero elevato di voci o altro) lo richiedono.

L'UCI BMX Racing World Challenge per ciascuna categoria di livello Challenge o Master si svolgerà nel giorno previsto e non potrà essere riprogrammato. Una volta iniziata la gara in un determinato giorno di gara, in caso di annullamento prima della Finale, i risultati saranno determinati sulla base delle gare completate per ciascuna categoria in questione ai sensi dell'articolo 6.1.041. Per le categorie in cui non è stato completato almeno un turno di gara, tale annullamento significa che non ci saranno risultati per tali categorie.

(testo modificato on 01.01.18).

Composizione delle Moto/turni di qualificazione

6.4.010bis

I corridori Challenge e Masters verranno inseriti nelle manches durante l'UCI BMX Racing World Challenge utilizzando un sistema codificato come descritto nell'articolo 6.1.027

(articolo introdotto 01.01.2022)

Riconoscimenti e Premi

6.4.011 L'UCI assegnerà al primo classificato di ogni categoria in gara a livello UCI World BMX Challenge il titolo di "Vincitore UCI BMX World Challenge". Questo titolo rimarrà di proprietà dell'UCI e non può essere utilizzato in combinazione con l'approvazione di un prodotto o per qualsiasi altro scopo commerciale senza il suo previo consenso espresso. I primi 8 classificati riceveranno un trofeo. In caso di categoria combinata verranno presentati i trofei della categoria più alta.

Il titolo di "UCI BMX World Challenge Winner" non dà diritto al titolare di presentarsi in alcun modo come "BMX World Champion", né di utilizzare una replica della maglia del Campione del Mondo, né di incorporare in alcun modo i colori dell'arcobaleno in il suo abbigliamento o attrezzatura. Il titolo di "BMX World Champion" è riservato ai vincitori dell'UCI BMX World Championship, aperto solo ai corridori delle categorie del campionato.

Per il livello Master, l'UCI conferisce al primo classificato il titolo di "Vincitore UCI World BMX Masters". Questo titolo rimarrà di proprietà dell'UCI e non può essere utilizzato in combinazione con l'approvazione di un prodotto o per qualsiasi altro scopo commerciale senza il suo previo consenso espresso. L'UCI assegnerà medaglie ai primi 3 corridori e una maglia iridata Masters al vincitore.

Nel caso in cui l'UCI BMX World Challenge per qualsiasi categoria applicabile venga annullato prima dell'inizio della competizione per le categorie interessate, il titolo di Vincitore del World Challenge per i vincitori delle categorie in questione al precedente UCI BMX World Challenge rimarrà fino alla data del prossimo UCI BMX World Challenge.

Nel caso in cui si decida che una categoria Challenge o Masters non si terrà più durante le future edizioni dell'UCI BMX World Challenge, i titoli di tali categorie rimarranno fino alla data del successivo UCI BMX World Challenge, dopodiché non sarà più essere riconosciuto né premiato.

(testo modificato il 01.01.18)

Capitolo abrogato il 01.01.2019 e spostato alla Parte XI: Giochi Olimpici

Capitolo VI Ranking UCI BMX Racing

Categorie

6.6.001 L'UCI è l'unico detentore del Ranking UCI BMX Racing. Il Ranking BMX Racing consiste in un Ranking Individuale UCI BMX Racing per le seguenti categorie, così come un Ranking per Nazioni

- a. Men Elite: età 19 e oltre
- b. Women Elite: età 19 e oltre
- c. **Men Under 23: età da 19 fino a 22**
- d. **Women Under 23: età da 19 a 22**
- e. Men Juniors: età 17 e 18
- f. Women Juniors: età 17 e 18

Le classifiche UCI BMX Ranking sono stilate su un arco temporale di un anno, secondo le modalità di seguito riportate, sommando i punti conquistati a partire dalla stesura della classifica precedente, e nel rispetto di quanto previsto dall'articolo 6.6.002. Allo stesso tempo vengono sottratti i punti rimanenti ottenuti fino allo stesso giorno dell'anno precedente da ciascun pilota negli eventi internazionali di BMX Racing.

Le nuove graduatorie entrano in vigore il giorno della pubblicazione e durano fino alla pubblicazione delle graduatorie successive.

(testo modificato il 01.01.22)

Classe degli Eventi

6.6.002 I riders possono prendere punti nel Ranking Individuale UCI BMX Racing per la loro categoria in differenti classi di competizioni BMX Racing. Il totale dei punti del rider è soggetto alle seguenti regole:

- a. OG: Giochi Olimpici (tutti I risultati)
- b. CM: Campionati del Mondo
 - a. Solo i punti degli ultimi Campionati del Mondo disputati saranno inclusi nella classifica individuale UCI BMX Racing, anche se si terrà a meno di un anno dall'ultima edizione di questo evento.
 - b. I punti degli ultimi Campionati del Mondo rimarranno nella classifica individuale UCI BMX fino alla prossima edizione dell'evento, anche se tra di loro trascorre più di un anno.
- c. CDM: Coppa del Mondo UCI BMX Racing World Cup (tutti gli eventi)
- d. CC: Campionati Continentali (continente della nazionalità del rider)
 - a. Per una data confederazione continentale, solo i punti degli ultimi Campionati continentali tenuti saranno inclusi nella classifica individuale UCI BMX Racing, anche se si terrà meno di un anno dopo l'ultima edizione di questo evento.
 - b. I punti degli ultimi Campionati Continentali disputati rimarranno nel Ranking individuale UCI BMX Racing fino alla prossima edizione dell'evento, anche se trascorre più di un anno tra di loro, a condizione che la prossima edizione dei Campionati Continentali sia registrata sul Calendario Internazionale UCI per la stagione successiva. In caso contrario, i punti dei campionati continentali disputati scadranno dopo 12 mesi.
- c. Solo i corridori del continente interessato possono ottenere punti UCI in un campionato continentale
- e. HC: Competizioni Internazionali – Hors Class (i migliori tre punteggi)
- f. RJ: Gare Regionali
- g. C1: Competizioni Internazionali (i migliori cinque punteggi)
- h. CN: Campionati Nazionali (paese di nazionalità del rider)
 - a. Nel caso in cui l'UCI accetti che un paese possa organizzare i suoi campionati nazionali prima delle date riservate a tale scopo, i punti guadagnati nei campionati nazionali di quel paese non saranno inclusi nella classifica individuale UCI BMX Racing fino all'aggiornamento della classifica dopo le date riservate per i campionati nazionali. Tuttavia, in questo caso, il titolo di Campione Nazionale viene assegnato ed entra in vigore dalla data in cui è stato vinto.
 - b. Nel caso in cui un campionato nazionale si svolga oltre l'anno solare rispetto alle date riservate, i punti saranno aggiunti alla classifica individuale UCI BMX nel successivo aggiornamento della classifica programmato dopo lo svolgimento del campionato.
 - c. Solo i corridori della nazionalità interessata possono ottenere punti UCI in un campionato nazionale.

(testo modificato 02.02.18).

Tabella Punti

6.6.003 I punti del Ranking UCI Individual BMX sono assegnati secondo la tabella riportata in Allegato 4.

Ranking UCI Individuale BMX Racing

6.6.004 Sarà stabilita un Ranking individuale UCI BMX Racing per tutte le categorie menzionate in 6.1.008. La classifica individuale BMX UCI sarà calcolata sul punteggio totale di tutti gli eventi organizzati in ciascuna di tali categorie, come descritto nell'articolo 6.1.001 con una limitazione degli eventi da calcolare nella classifica BMX individuale UCI come nell'articolo 6.6.002.

Nel primo anno in cui un ex rider Junior diventa Under 23, tutti i punti del rider verranno tolti dalla classifica Junior; tali punti non saranno trasferiti alla classifica Under 23, ad eccezione di quelli maturati durante le prove di Coppa del Mondo UCIBMX Racing; tali punti guadagnati durante gli eventi di Coppa del Mondo UCI BMX Racing verranno aggiunti alla classifica Under 23.

Nell'anno in cui un corridore compie 23 anni (al 31 dicembre dello stesso anno) e deve passare alla categoria Elite, tutti i punti del corridore verranno rimossi dalla classifica Under 23; tali punti verranno trasferiti nella classifica Elite.

In qualsiasi anno, un corridore di età compresa tra 19 e 22 anni (al 31 dicembre dello stesso anno) può scegliere di correre nella categoria Under 23 o Elite. I punti verranno assegnati utilizzando la tabella nell'allegato 4, in base alla categoria in cui il corridore ha gareggiato, tranne nel caso in cui le categorie siano state combinate ai sensi degli articoli 6.1.012 o 6.3.005 ter. A scanso di equivoci, un corridore potrebbe avere una classifica nella classifica di Coppa del Mondo Elite e Under 23 e nelle classifiche individuali UCI, se vengono guadagnati punti in ciascuna categoria.

In qualsiasi fase dell'anno solare (dal 1° gennaio al 31 dicembre) un rider di età compresa tra 19 e 22 anni partecipa a una Coppa del mondo di BMX UCI o ai Campionati del mondo di BMX UCI nella categoria Elite, quel rider deve partecipare a tutti gli eventi futuri nella categoria Elite. Il corridore potrà scegliere di rientrare nella categoria Under 23 nell'anno solare successivo, tuttavia tutti i punti accumulati nella categoria Elite rimarranno nella classifica Elite e non verranno trasferiti nella classifica Under 23.

(testo modificato 01.01.18, 01.01.2022).

Parità

6.6.005 In caso di parità nel Ranking Individuale UCI BMX Ranking, la parità verrà risolta come segue:

- a. Punti Campionato del Mondo UCI BMX Racing
- b. Punti Coppa del Mondo UCI BMX Racing
- c. Punti Campionati Continentali
- d. Competizioni di classe HC international competitions (i 3 risultati migliori).
- e. Competizioni di classe 1 (5 migliori risultati).
- f. Campionati Nazionali

Ranking per Nazione

6.6.006 Il Ranking per Nazioni sarà redatto per ogni categoria nell'articolo 6.6.001.

Il Ranking per Nazioni è calcolato sommando i punti dei tre migliori riders per gli uomini e i due migliori piazzamenti per le donne per ogni Nazione e per ogni categoria.

Il Ranking per Nazione al 31 Dicembre per ogni categoria è utilizzato per determinare il numero di riders qualificati per Nazione per i prossimi Campionati del Mondo UCI BMX Racing.

I punti di ogni rider sono assegnati alla Nazione della sua nazionalità anche se è in possesso di una licenza rilasciata dalla federazione di un'altra Nazione.

Le nazioni in parità hanno le loro posizioni relative determinate dal posto del loro miglior pilota nella classifica individuale UCI BMX Racing

(testo modificato il 01.01.2022).

Ranking Qualifica Olimpica

6.6.007 Per determinare le quote di qualifica per I Giochi Olimpici, una Ranking di Qualifica Olimpica è calcolato per uomini e donne (3 migliori Elite/**Under 23** per Nazione)

I punti di un rider vengono assegnati alla nazione della sua nazionalità, anche se è titolare di licenza della federazione di un altro paese.

Le nazioni in parità hanno le loro posizioni relative determinate dal posto del loro miglior corridore nel Ranking Individuale UCI BMX Racing

(testo modificato il 01.01.19, 01.01.2022).

Aggiornamento del Ranking

6.6.008 I rankings UCI BMX vengono aggiornati dopo i Giochi Olimpici, i campionati del mondo UCI BMX Racing, gli eventi di Coppa del Mondo UCI BMX Racing e il 31 dicembre. Le date degli altri aggiornamenti di ranking sono pubblicate sul sito UCI.

Campionati Nazionali

6.6.009 Ogni nazione avrà la possibilità di ospitare un campionato nazionale, valido per il ranking UCI BMX Racing. Un campionato nazionale può essere aperto solo ai corridori in possesso di un passaporto nel rispettivo paese (paese d'origine) come indicato al punto 1.2.028. Se una nazione decide di ammettere corridori di nazionalità diversa durante i campionati nazionali, il corridore straniero non riceverà punti UCI e il posto in classifica dei corridori della nazione designata rimane invariato.

Capitolo VII Teams UCI BMX Racing (non tradotto)

Consultare il regolamento UCI versione in lingua inglese

ALLEGATO 1 – Schema delle batterie – Sistema di Trasferimento delle fasi di Qualifica

# Riders	Manche	1/16 Finale	1/8 Finale	1/4 Finale	1/2 Finale	Finale
5 - 8	1 batteria	-	-	-	-	-
9 -16	2 batterie	-	-	-	-	1 batteria
17 - 19	3 batterie	-	-	-	2 batterie	1 batteria
20 - 32	4 batterie	-	-	-	2 batterie	1 batteria
33 - 40	5 batterie	-	-	4 batterie	2 batterie	1 batteria
41 - 64	8 batterie	-	-	4 batterie	2 batterie	1 batteria
65 - 80	10 batterie	-	5 batterie	4 batterie	2 batterie	1 batteria
81 - 128	16 batterie	-	8 batterie	4 batterie	2 batterie	1 batteria
129 - 160	20 batterie	10 batterie	5 batterie	4 batterie	2 batterie	1 batteria
161 - 256	32 batterie	16 batterie	8 batterie	4 batterie	2 batterie	1 batteria

Il numero di batterie all'interno delle Manches sopra indicato è per ogni categoria partecipante all'evento. Per gli eventi dove le teste di serie sono identificate da risultati di una prova a tempo e da un ranking, le batterie sono fatte utilizzando il metodo descritto dall'art. 6.1.027bis.

Di seguito un esempio per mostrare come vengono compilate le batterie per una categoria con 29 iscritti

Batteria 1	Batteria 2	Batteria 3	Batteria 4
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
17	18	19	20
24	23	22	21
25	26	27	28
			29

Per gli eventi dove, per le Manches, viene utilizzato un sistema casuale, in effetti, viene creato un “ordine di scelta” casuale e le batterie verranno fatte nello stesso modo come descritto nell’art. 6.1.027BIS

In caso per le Manches venga utilizzato un sistema casuale mixato che segua l’Allegato 1, il principio generale che viene utilizzato è che i riders in ogni categoria saranno ripartiti il più equamente possibile tra il numero di batterie specificato nella tabella sopra riportata considerando il numero di iscritti – cioè, le batterie avranno lo stesso numero di riders. Nel caso una categoria abbia un numero di iscritti dove questo non sia possibile, le batterie con un numero inferiore di riders saranno determinate in maniera casuale.

(testo modificato il 01.01.19).

Composizione delle Qualifiche e Finali

9 - 16 RIDERS

Manche	1/16 Finale	1/8 Finale	1/4 Finale	1/2 Finale	Finale
2 batterie	-	-	-	-	1 batteria

Per ogni Manche, I riders saranno suddivisi in due batterie di 4-8 riders. Il numero dei riders di ogni batteria è determinato applicando il Sistema a zig zag (vedi esempio)

I migliori 4 riders di ogni batteria passeranno alla Finale.

Eccezione: nel caso in cui ci siano 9 riders, I migliori 3 riders della batteria da 4 riders e i migliori 4 della batteria da 5 riders passeranno alla Finale a 7 riders.

17 - 19 RIDERS

Manche	1/16 Finale	1/8 Finale	1/4 Finale	1/2 Finale	Finale
3 batterie	-	-	-	2 batterie	1 batteria

Per ogni Manche, I riders saranno suddivisi in 3 batterie da 5-7 riders. Il numero di riders di ogni batteria è determinato applicando il Sistema a zig zag (vedi esempio)

I riders passano alla fase successive in base alla posizione generale acquisita nella manche

I quattro migliori riders di ogni batteria completeranno due batterie da 6 riders in base allo schema seguente:

	1/2 FINALS
--	-------------------

Batterie	1	2
1	1st - 3rd	2nd - 4th
2	2nd - 4th	1st - 3rd
3	2nd - 3rd	1st - 4th

I migliori quattro riders di ogni 1/2 Finale passeranno alla Finale.

20 - 32 RIDERS

Manche	1/16 Finale	1/8 Finale	1/4 Finale	1/2 Finale	Finale
4 batterie	-	-	-	2 batterie	1 batteria

Per ogni Manche, I riders saranno suddivisi in 4 batterie da 5-8 riders. Il numero di riders di ogni batteria è determinato utilizzando il Sistema a zig zag (vedi esempio)

I riders passano alla fase successive in base alla posizione generale acquisita nella manche.

I quattro migliori riders di ogni batteria completeranno due semifinali da 8 riders in base allo schma seguente:

1/2 FINALE		
Batterie	1	2
1	1st - 3rd	2nd - 4th
2	2nd - 4th	1st - 3rd
3	2nd - 4th	1st - 3rd
4	1st - 3rd	2nd - 4th

Riders di ogni 1/2 Finale passeranno alla Finale

33 - 40 RIDERS

Manche	1/16 Finale	1/8 Finale	1/4 Finale	1/2 Finale	Finale
5 batterie	-	-	4 batterie	2 batterie	1 batteria

Per ogni Manche, I riders saranno suddivisi in 5 batterie da 6-8 riders. Il numero di riders di ogni batteria è determinato utilizzando il Sistema a zig zag (vedi esempio)

I riders passano alla fase successive in base alla posizione generale acquisita nella manche.

I quattro migliori riders di ogni batteria completeranno quattro 1/4 Finale da 5 riders in base allo schema seguente:

1/4 FINALE				
Batterie	1	2	3	4
1	1st	4th	3rd	2nd
2	2nd	1st	4th	3rd
3	3rd	2nd	1st	4th
4	4th	3rd	2nd	1st
5	3rd	4th	1st	2nd

I quattro migliori riders di ogni 1/4 Finale passeranno a due semifinali da 8 riders ciascuna in base allo schema seguente:

1/2 FINALE		
Batterie	1	2
1	1st - 3rd	2nd - 4th
2	2nd - 4th	1st - 3rd
3	2nd - 4th	1st - 3rd
4	1st - 3rd	2nd - 4th

I quattro migliori riders di ogni semifinale passeranno alla Finale

41 - 64 RIDERS

Manche	1/16 Finale	1/8 Finale	1/4 Finale	1/2 Finale	Finale
8 batterie	-	-	4 batterie	2 batterie	1 batteria

Per ogni Manche, I riders saranno suddivisi in 8 batterie da 5-8 riders. Il numero di riders di ogni batteria è determinato utilizzando il Sistema a zig zag (vedi esempio)

I riders passano alla fase successive in base alla posizione generale acquisita nella manche.

I quattro migliori riders di ogni batteria completeranno quattro 1/4 Finale da 8 riders in base allo schema seguente:

1/4 FINALE				
Batterie	1	2	3	4
1	1st	4th	3rd	2nd
2	2nd	1st	4th	3rd
3	3rd	2nd	1st	4th
4	4th	3rd	2nd	1st
5	1st	4th	3rd	2nd
6	2nd	1st	4th	3rd
7	3rd	2nd	1st	4th
8	4th	3rd	2nd	1st

I quattro migliori riders di ogni 1/4 Finale passeranno a due semifinali da 8 riders ciascuna in base allo schema seguente:

1/2 FINALE		
Batterie	1	2
1	1st - 3rd	2nd - 4th
2	2nd - 4th	1st - 3rd
3	2nd - 4th	1st - 3rd
4	1st - 3rd	2nd - 4th

I quattro migliori riders di ogni semifinale passeranno alla Finale.

65 - 80 RIDERS

Manche	1/16 Finale	1/8 Finale	1/4 Finale	1/2 Finale	Finale
10 batterie	-	5 batterie	4 batterie	2 batterie	1 batteria

Per ogni Manche, I riders saranno suddivisi in 10 batterie da 6-8 riders. Il numero di riders di ogni batteria è determinato utilizzando il Sistema a zig zag (vedi esempio)

I riders passano alla fase successive in base alla posizione generale acquisita nella manche.

I quattro migliori riders di ogni batteria completeranno cinque 1/8 Finale da 8 riders in base allo schema seguente:

1/8 FINALE					
Batterie	1	2	3	4	5
1	1st	2nd	3rd	4th	
2		1st	2nd	3rd	4th
3	4th		1st	2nd	3rd
4	3rd	4th		1st	2nd
5	2nd	3rd	4th		1st
6	1st	2nd	3rd	4th	
7		1st	2nd	3rd	4th
8	4th		1st	2nd	3rd
9	3rd	4th		1st	2nd
10	2nd	3rd	4th		1st

I migliori quattro riders di ogni 1/8 Finale passeranno a quattro 1/4 Finale da 5 riders in base allo schema seguente:

1/4 FINALE

Batterie	1	2	3	4
1	1st	4th	3rd	2nd
2	2nd	1st	4th	3rd
3	3rd	2nd	1st	4th
4	4th	3rd	2nd	1st
5	3rd	4th	1st	2nd

I migliori quattro riders di ogni 1/4 Finale passeranno a due semifinali da 8 riders in base allo schema seguente:

1/2 FINALE		
Batterie	1	2
1	1st - 3rd	2nd - 4th
2	2nd - 4th	1st - 3rd
3	2nd - 4th	1st - 3rd
4	1st - 3rd	2nd - 4th

I migliori quattro riders di ogni semifinale passeranno alla Finale

81 - 128 RIDERS

Manche	1/16 Finale	1/8 Finale	1/4 Finale	1/2 Finale	Finale
16 batterie	-	8 batterie	4 batterie	2 batterie	1 batteria

Per ogni Manche, I riders saranno suddivisi in 16 batterie da 5-8 riders. Il numero di riders di ogni batteria è determinato utilizzando il Sistema a zig zag (vedi esempio)

I riders passano alla fase successive in base alla posizione generale acquisita nella manche.

I quattro migliori riders di ogni batteria completeranno otto 1/8 Finale da 8 riders in base allo schema seguente:

1/8 FINALE								
Batterie	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1st	2nd	3rd	4th				

2		1st	2nd	3rd	4th			
3			1st	2nd	3rd	4th		
4				1st	2nd	3rd	4th	
5					1st	2nd	3rd	4th
6	4th					1st	2nd	3rd
7	3rd	4th					1st	2nd
8	2nd	3rd	4th					1st
9	1st	2nd	3rd	4th				
10		1st	2nd	3rd	4th			
11			1st	2nd	3rd	4th		
12				1st	2nd	3rd	4th	
13					1st	2nd	3rd	4th
14	4th					1st	2nd	3rd
15	3rd	4th					1st	2nd
16	2nd	3rd	4th					1st

I quattro migliori riders di ogni 1/8 Finale passeranno a quattro 1/4 Finals di 8 riders ciascuna in base allo schema seguente:

1/4 FINALE				
Batterie	1	2	3	4
1	1st	4th	3rd	2nd
2	2nd	1st	4th	3rd
3	3rd	2nd	1st	4th
4	4th	3rd	2nd	1st
Batterie	1	2	3	4
5	1st	4th	3rd	2nd
6	2nd	1st	4th	3rd
7	3rd	2nd	1st	4th
8	4th	3rd	2nd	1st

I quattro migliori riders di ogni 1/4 Finale passeranno a due semifinali da 8 riders ciascuna in base allo schema seguente:

1/2 FINALE		
Batterie	1	2
1	1st - 3rd	2nd - 4th
2	2nd - 4th	1st - 3rd
3	2nd - 4th	1st - 3rd
4	1st - 3rd	2nd - 4th

I quattro migliori riders di ogni 1/2 Finale passeranno alla Finale.

129 - 160 RIDERS

Manche	1/16 Finale	1/8 Finale	1/4 Finale	1/2 Finale	Finale
20 batterie	10 batterie	5 batterie	4 batterie	2 batterie	1 batteria

Per ogni Manche, I riders saranno suddivisi in 20 batterie da 6-8 riders. Il numero di riders di ogni batteria è determinato utilizzando il Sistema a zig zag (vedi esempio)

I riders passano alla fase successive in base alla posizione generale acquisita nella manche.

I quattro migliori riders di ogni batteria completeranno dieci 1/16 Finale da 8 riders in base allo schema seguente

1/16 FINALE										
Batterie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1st	2nd	3rd	4th						
2		1st	2nd	3rd	4th					
3			1st	2nd	3rd	4th				
4				1st	2nd	3rd	4th			
5					1st	2nd	3rd	4th		
6						1st	2nd	3rd	4th	
7							1st	2nd	3rd	4th
8	4th							1st	2nd	3rd
9	3rd	4th							1st	2nd
10	2nd	3rd	4th							1st

11	1st	2nd	3rd	4th						
12		1st	2nd	3rd	4th					
13			1st	2nd	3rd	4th				
14				1st	2nd	3rd	4th			
15					1st	2nd	3rd	4th		
16						1st	2nd	3rd	4th	
17							1st	2nd	3rd	4th
18	4th							1st	2nd	3rd
19	3rd	4th							1st	2nd
20	2nd	3rd	4th							1st

I migliori quattro riders di ogni 1/16 Finale passeranno a cinque 1/8 Finale da 8 riders in base allo schema seguente:

1/8 FINALE					
Batterie	1	2	3	4	5
1	1st	2nd	3rd	4th	
2		1st	2nd	3rd	4th
3	4th		1st	2nd	3rd
4	3rd	4th		1st	2nd
5	2nd	3rd	4th		1st
6	1st	2nd	3rd	4th	
7		1st	2nd	3rd	4th
8	4th		1st	2nd	3rd
9	3rd	4th		1st	2nd
10	2nd	3rd	4th		1st

I migliori quattro riders di ogni 1/8 Finale passeranno a quattro 1/4 Finals da 5 riders ciascuna in base allo schema seguente:

1/4 FINALE				
Batterie	1	2	3	4
1	1st	4th	3rd	2nd
2	2nd	4th	1st	3rd
3	3rd	2nd	1st	4th
4	4th	3rd	2nd	1st
5	3rd	1st	4th	2nd

I quattro migliori riders di ogni 1/4 Finale passeranno a due semifinali da 8 riders ciascuna in base allo schema seguente:

1/2 FINALE		
Batterie	1	2
1	1st - 3rd	2nd - 4th
2	2nd - 4th	1st - 3rd
3	2nd - 4th	1st - 3rd
4	1st - 3rd	2nd - 4th

I migliori quattro di ogni 1/2 Finale passeranno in Finale

161 - 256 RIDERS

Batterie	1/16 Finale	1/8 Finale	1/4 Finale	1/2 Finale	Finale
32 manche	16 manche	8 manche	4 manche	2 manche	1 manche

Per ogni Manche, I riders saranno suddivisi in 32 batterie da 5-8 riders. Il numero di riders di ogni batteria è determinato utilizzando il Sistema a zig zag (vedi esempio)

I riders passano alla fase successiva in base alla posizione generale acquisita nella manche.

I quattro migliori riders di ogni batteria completeranno sedici 1/16 Finale da 8 riders in base allo schema seguente

1/16 FINALE																
Batterie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	1st	2nd	3rd	4th												
2		1st	2nd	3rd	4th											
3			1st	2nd	3rd	4th										
4				1st	2nd	3rd	4th									
5					1st	2nd	3rd	4th								
6						1st	2nd	3rd	4th							
7							1st	2nd	3rd	4th						
8								1st	2nd	3rd	4th					
9									1st	2nd	3rd	4th				
10										1st	2nd	3rd	4th			
11											1st	2nd	3rd	4th		
12												1st	2nd	3rd	4th	
13													1st	2nd	3rd	4th
14	4th													1st	2nd	3rd
15	3rd	4th													1st	2nd
16	2nd	3rd	4th													1st
17	1st	2nd	3rd	4th												
18		1st	2nd	3rd	4th											
19			1st	2nd	3rd	4th										
20				1st	2nd	3rd	4th									
21					1st	2nd	3rd	4th								
22						1st	2nd	3rd	4th							
23							1st	2nd	3rd	4th						
24								1st	2nd	3rd	4th					
25									1st	2nd	3rd	4th				
26										1st	2nd	3rd	4th			
27											1st	2nd	3rd	4th		
28												1st	2nd	3rd	4th	
29													1st	2nd	3rd	4th

30	4th														1st	2nd	3rd
31	3rd	4th														1st	2nd
32	2nd	3rd	4th														1st

I migliori quattro riders di ogni 1/16 di Finale passeranno a 8 1/8 Finale da 8 riders come segue:

1/8 FINALE								
Batterie	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1st	2nd	3rd	4th				
2		1st	2nd	3rd	4th			
3			1st	2nd	3rd	4th		
4				1st	2nd	3rd	4th	
5					1st	2nd	3rd	4th
6	4th					1st	2nd	3rd
7	3rd	4th					1st	2nd
8	2nd	3rd	4th					1st
9	1st	2nd	3rd	4th				
10		1st	2nd	3rd	4th			
11			1st	2nd	3rd	4th		
12				1st	2nd	3rd	4th	
Batterie	1	2	3	4	5	6	7	8
13					1st	2nd	3rd	4th
14	4th					1st	2nd	3rd
15	3rd	4th					1st	2nd
16	2nd	3rd	4th					1st

I migliori 4 riders di ogni 1/8 Finale passeranno a quattro 1/4 Finals da 8 riders come segue:

1/4 FINALE				
Batteri	1	2	3	4

e				
1	1st	4th	3rd	2nd
2	2nd	1st	4th	3rd
3	3rd	2nd	1st	4th
4	4th	3rd	2nd	1st
5	1st	4th	3rd	2nd
6	2nd	1st	4th	3rd
7	3rd	2nd	1st	4th
8	4th	3rd	2nd	1st

I quattro migliori riders di ogni 1/4 Final passeranno a due 1/2 Finals da 8 riders come segue:

Batterie	1/2 FINALE	
	1	2
1	1st - 3rd	2nd - 4th
2	2nd - 4th	1st - 3rd
3	2nd - 4th	1st - 3rd
4	1st - 3rd	2nd - 4th

I quattro migliori riders di ogni semifinale passeranno alla finale.

ALLEGATO 1 BIS – UCI BMX Racing World Cup – Tabelle Manche, Sistema di trasferimento

Le seguenti tabelle descrivono il numero di batterie di corridori durante tutte le fasi di gara che dipendono dal numero di atleti convalidato durante la conferma dei partenti ed a seguito dell'eventuale ritiro di qualche atleta per motivi medici prima della pubblicazione della lista dei partenti. Viene inoltre indicato il numero di atleti qualificati per la fase od il turno successivo.

Regolamento UCI

Round 1			Last Chance Qualifier (LCQ)				Totale qualificati (Round 1 + LCQ)	1/32 Finale		1/16 Finale		1/8 Finale		1/4 Finale		1/2 Finale	
Iscritti	Batterie	Riders / Batterie	Totale qualificati	Batterie	Riders / Batterie	Totale qualificati		Batterie	Riders / Batterie	Batterie	Riders / Batterie	Batterie	Riders / Batterie	Batterie	Riders / Batterie	Batterie	Riders / Batterie
13 to 16	2	6 to 7	4	2	4 to 6	4	8										
17 to 20	3	5 to 7	12	1	5 to 8	2	14									2	7
21 to 24	3	7 to 8	12	2	4 to 6	4	16									2	8
25 to 32	4	6 to 8	16	2	4 to 8	4	20							4	5	2	8
33 to 40	5	6 to 8	20	3	4 to 7	6	26							4	6 or 7	2	8
41 to 48	6	6 to 8	24	4	4 to 6	8	32							4	8	2	8
49 to 56	7	7 to 8	28	5	4 to 6	10	38					6	6 or 7	4	6	2	8
57 to 64	8	7 to 8	32	5	5 to 7	10	42					6	7	4	6	2	8
65 to 72	9	7 to 8	36	6	4 to 6	12	48					6	8	4	6	2	8
73 to 80	10	7 to 8	40	6	5 to 7	12	52					7	7 or 8	4	7	2	8
81 to 88	11	7 to 8	44	7	5 to 7	14	58					8	7 or 8	4	8	2	8
89 to 96	12	7 to 8	48	7	5 to 7	14	62					8	7 or 8	4	8	2	8
97 to 104	13	7 to 8	52	8	5 to 7	16	68			9	7 or 8	6	6	4	6	2	8
105 to 112	14	7 to 8	56	8	6 to 7	16	72			9	8	6	6	4	6	2	8
113 to 120	15	7 to 8	60	9	5 to 7	18	78			10	7 or 8	6	6 or 7	4	6	2	8

121 to 128	16	7 to 8	64	9	6 to 8	18	82			11	7 or 8	6	7 or 8	4	6	2	8
129 to 136	17	7 to 8	68	10	6 to 7	20	88			11	7 or 8	6	7 or 8	4	6	2	8
137 to 144	18	7 to 8	72	10	6 to 8	20	92			12	7 or 8	8	6	4	8	2	8
145 to 152	19	7 to 8	76	11	6 to 7	22	98			13	7 or 8	8	6 or 7	4	8	2	8
153 to 160	20	7 to 8	80	11	6 to 8	22	102			13	7 or 8	8	6 or 7	4	8	2	8
161 to 168	21	7 to 8	84	12	6 to 7	24	108			14	7 or 8	8	7	4	8	2	8
169 to 176	22	7 to 8	88	12	6 to 8	24	112			14	7 or 8	8	7	4	8	2	8
177 to 184	23	7 to 8	92	13	6 to 8	26	118			15	7 or 8	8	7 or 8	4	8	2	8
185 to 192	24	7 to 8	96	13	6 to 8	26	122			16	7 or 8	8	8	4	8	2	8
193 to 200	25	7 to 8	100	14	6 to 8	28	128			16	8	8	8	4	8	2	8
201 to 208	26	7 to 8	104	14	6 to 8	28	132	17	7 or 8	12	5 or 6	8	6	4	8	2	8
209 to 216	27	7 to 8	108	15	6 to 8	30	138	18	7 or 8	12	5 or 6	8	6	4	8	2	8
217 to 224	28	7 to 8	112	15	7 to 8	30	142	18	7 or 8	12	5 or 6	8	6	4	8	2	8
225 to 232	29	7 to 8	116	16	6 to 8	32	148	19	7 or 8	12	6 or 7	8	6	4	8	2	8
233 to 240	30	7 to 8	120	16	7 to 8	32	152	19	7 or 8	12	6 or 7	8	5 or 6	4	8	2	8
241 to 248	31	7 to 8	124	17	6 to 8	34	158	20	7 or 8	12	6 or 7	8	6	4	8	2	8
249 to 256	32	7 to 8	128	17	7 to 8	34	162	21	7 or 8	12	7	8	6	4	8	2	8

Per le categorie con 16 corridori o meno iscritti a seguito della conferma dei corridori, si applica invece il normale sistema a 3 moto descritto in Allegato 1 e Allegato 2.

Regole per il passaggio

- I migliori 4 riders di ogni Batterie del Round 1 passeranno alle fasi di Qualifica
- I migliori 2 riders di ogni Batteria di Last Chance Qualifier (LCQ) passeranno alle fasi di Qualifica

- I migliori 4 riders di ogni batterie di Qualifica passeranno al turno successive di Qualifica
- I migliori 4 riders di ogni batteria di semifinale passeranno alla Finale

Formazione Batterie

La formazione di tutte le Fasi e Round all'interno delle Fasi avviene secondo il metodo descritto nell'articolo 6.1.027bis.

Ad esempio, le batterie del Round 1 di una categoria con 37 iscritti sarebbero composte come segue:

Heat 1	Heat 2	Heat 3	Heat 4	Heat 5
1	2	3	4	5
10	9	8	7	6
11	12	13	14	15
20	19	18	17	16
21	22	23	24	25
30	29	28	27	26
31	32	33	34	35
			37	36

ALLEGATO 2 – Posizioni di partenza

Le posizioni di partenza applicabili a tutti gli eventi di BMX Racing (incluso i Campionati del Mondo Championships/Challenge e Campionati Continentali BMX Championship/Challenge):

Manche 1	Manche 2	Manche 3
----------	----------	----------

8	2	3
7	6	1
6	3	5
5	1	7
4	8	2
3	5	6
2	7	4
1	4	8

Nelle manches, le posizioni al cancello di partenza dei riders sono sempre determinate in base alla tabella qui sopra. Per esempio, se un rider ha la posizione 7 nella Manche 1, avrà la posizione 6 nella Manche 2 e la posizione 1 nella Manche 3.

Negli eventi dove le posizioni sono assegnate casualmente (come per le categorie Challenge), la posizione al cancello di partenza in accordo con la tabella saranno assegnate a caso. Questo significa che la posizione per la Manche 1 sarà decisa casualmente poi la posizione nella manche 2 e 3 sarà presa dalla tabella in funzione della posizione di partenza della Manche . Esempio: se un rider nella Manche 1 ha, a caso, la posizione 5, avrà la posizione 1 nella Manche 2 e la posizione 7 nella manche 3.

Per le gare dove la scelta viene fatta utilizzando la classifica UCI o una prova a cronometro BMX, i riders all'interno di ogni batteria dovrebbero avere la possibilità di scegliere le posizioni di partenza del cancello per le Manches in ordine di classifica, secondo la tabella dell'Allegato 2. Ad esempio, se il rider con il punteggio più alto in una batteria sceglie la posizione 1 nella Manche 3, avrebbe dovuto scegliere la posizione 7 nella Manche 1 e la posizione 6 nella Manche 2, secondo la tabella.

(text modified on 01.01.19).

ALLEGATO 3 – Procedura partenza casuale del cancello

Procedura di partenza: la procedura di partenza può essere utilizzata sia automaticamente con sequenze incorporate oppure, manualmente richiedendo all'operatore di premere il pulsante di partenza per la seconda parte della procedura.

In generale la procedura consiste nella frase "Ok riders, Random start. Riders ready? Watch the gate." Questo è seguito da 4 suoni che coincidono con l'accensione di un pannello luminoso e il cancello si abbassa all'ultimo suono e luce (verde). Dopo la parola "gate" c'è un intervallo di tempo tra 0,1 secondo e 2,7 secondi per le luci, il suono generato dal controllo e il ciclo del cancello. Questo tempo di ritardo deve essere totalmente casuale prodotto dal controllo e non ipotizzabile dai riders o dallo starter. Inoltre, lo starter, non dovrebbe avere nessun controllo o input per quanto riguarda l'intervallo di tempo.

Ulteriori elementi che sono parte integrante della cadenza sono i toni di avviso che avvisano il pilota che il cancello sta per essere alzato dall'operatore e i toni di avviso che avvisano i piloti di alzarsi se la cadenza viene interrotta dall'operatore.

Nello specifico, la procedura consiste nelle seguenti fasi:

- a. "OK RIDERS RANDOM START" parole pronunciate entro 1,5 secondi. In modalità automatica, c'è una pausa di 1,8 secondi, prima della seconda serie di parole.
- b. "RIDERS READY - WATCH THE GATE" verrà dato entro 2.0 seconds.
- c. Un ritardo casuale tra 0,1 secondi e 2,7 secondi si verificherà al termine della seconda serie di parole prima che le spie LED e i segnali acustici vengano attivati. Si noti che il ritardo casuale e tutti i toni degli impulsi sono generati dal chip del controller e quindi non sono inclusi nei file mp3.
- d. Vengono riprodotti tre impulsi di un tono di 632 Hertz, seguiti dal quarto tono lungo 2,25 secondi. Gli impulsi di tono breve sono lunghi 60 millisecondi con 60 millisecondi di silenzio tra di loro, Le quattro luci LED (rossa, gialla, gialla e verde) sono sincronizzate esattamente con l'inizio di ogni tono
 - i. La luce rossa si accende al primo impulso
 - ii. La prima luce gialla viene aggiunta con il secondo impulso di tono
 - iii. La seconda luce gialla viene aggiunta con il terzo tono
 - iv. La luce verde viene aggiunta con il quarto, lungo tono.
- e. Quando si accende la luce verde, viene attivato il segnale di caduta del cancello. Tutte le luci restano accese per tutta la durata dell'ultimo tono, poi tutte le luci si spengono.
- f. Alla conclusione della sequenza dei toni, un LED sulla box di controllo lampeggia per avvisare lo starter di premere il pulsante di alzare il cancello per la partenza seguente.

- g. Dopo aver premuto il pulsante di arresto, cinque impulsi di 1150 Hz, ciascuno della durata di 0,25 secondi con un periodo di 0,25 secondi tra gli impulsi, suoneranno prima che il sistema di salita venga attivato per sollevare il cancello.
- h. Per sicurezza il pulsante di arresto può essere premuto in qualsiasi momento (fino alla fine della seconda serie di avviso) dopo la pressione del pulsante di avvio, per interrompere la sequenza. E' possibile riprodurre un tono « Stand Down » come segue :

Per sicurezza, il pulsante di arresto può essere premuto in qualsiasi momento (fino alla fine della seconda serie di parole) dopo la pressione del pulsante di avvio, per interrompere la sequenza. È possibile riprodurre un tono "Stand Down" come segue:

- Un tono di 740 Hz per 0,22 secondi seguito immediatamente da 680 Hz per 0,44 secondi suonerà quando il gate viene interrotto.

In alternativa, è accettabile che non venga riprodotto alcun tono quando si preme il pulsante di arresto.

A partire dal 1° gennaio 2020, l'unica possibilità accettata è che non venga riprodotto alcun tono quando viene premuto il pulsante di arresto.

Sequenza di partenza

Sequenza	Azione	Timing
1	"OK RIDERS RANDOM START"	1.50 sec
2	Pause (automatic mode)	1.80 sec
3	"RIDERS READY – WATCH THE GATE"	2.00 sec
4	Random Delay	.1 to 2.70 sec
5	1 tone (632 Hertz) – Red light illuminates	0.060 sec
6	Pause	0.060 sec
7	1 tone (632 Hertz) – Yellow light illuminates	0.060 sec
8	Pause	0.060 sec
9	1 tone (632 Hertz) – Yellow light illuminates	0.060 sec
10	Pause	0.060 sec
11	1 tone (632 Hertz) – Green light illuminates	2.25 sec

Avviso di cancello che si alza

Sequenza	Azione	Timing
1	1 tone (1150 Hertz)	.25 sec
2	Pause	.25 sec
3	1 tone (1150 Hertz)	.25 sec
4	Pause	.25 sec
5	1 tone (1150 Hertz)	.25 sec
6	Pause	.25 sec
7	1 tone (1150 Hertz)	.25 sec
8	Pause	.25 sec

9	1 tone (1150 Hertz)	.25 sec
---	---------------------	---------

Per eventi con tanti iscritti, il segnale di avviso del cancello che si alza puo' essere disabilitato per poter guadagnare tempo quando si alza e si prepara il cancello. In questo caso, lo starter deve assicurare che i riders non siano sul cancello prima che il cancello sia in posizione e bloccato..

(testo modificato il 01.01.18).

Interruzione

Come descritto nel testo sopra sotto il punto i.

Velocità del cancello

Il cancello deve scendere ad una velocità media di ca. 0,310 secondi dalla posizione verticale alla posizione abbassata (angolo di 90°). E' consentita una variabile di +/- 7%, dando al cancello la variazione massima da 0,289 a 0,331 secondi.

La misurazione deve essere effettuata con i sistemi di cronometraggio SpeedMeter approvati dall'UCI, prodotti da ProStuff, o apparecchiature di cronometraggio simili.

ALLEGATO 4 – UCI BMX Racing Ranking Points (NON TRADOTTO)

Consultare il regolamento UCI versione in lingua inglese

Allegato 5 - Competition Field (NON TRADOTTO)

Consultare il regolamento UCI versione in lingua inglese

ALLEGATO 6 – Personale di pista

1 Il regolamento UCI specifica come deve essere organizzata una manifestazione BMX Racing. Tutto il personale coinvolto deve avere piena familiarità con il regolamento UCI e le eventuali regole particolari per la gara in questione. Accettando i loro incarichi tutti sono tenuti ad applicare tali regolamenti.

Generale

2 Qualsiasi manifestazione BMX racing deve avere un numero sufficiente di persone e giudici qualificati in grado di assumersi tutte le responsabilità e svolgere tutti i compiti nelle varie posizioni descritte nel presente allegato. Almeno un Commissario Internazionale UCI deve essere presente agli eventi del Calendario Internazionale BMX racing UCI. I Commissari/giudici di gara devono poter disporre di cibo e bevande.

Collegio di giuria

3 Il collegio dei commissari/giudici è nominato conformemente all'articolo 1.2.116. Rappresenta l'autorità suprema di qualsiasi gara ed ha il diritto di sanzionare qualsiasi concorrente o team manager per motivi di sicurezza o in caso di violazione dei regolamenti, conformemente alle linee guida descritte nell'allegato 6 e nel titolo I del regolamento UCI

Ne è responsabile il presidente del collegio di giuria. Egli dirige gli altri commissari. Il Presidente del Collegio dei Commissari deve avere un chiaro punto di vista sulla pista per poter supervisionare l'evento con l'aiuto degli altri Commissari.

L'assistente del presidente del collegio di giuria assiste quest'ultimo nell'esercizio delle sue funzioni e funge da presidente del collegio dei commissari qualora quest'ultimo non sia disponibile.

L'organizzatore dell'evento deve garantire che il collegio di giuria possa lavorare in condizioni ottimali. Per le gare inserite nel calendario internazionale UCI BMX Racing il collegio di giuria deve disporre di un ufficio riservato, delle bandiere di cui all'articolo 6.1.050 e di un sistema di comunicazione radio multicanale con attrezzature sufficienti per tutti i commissari, per il delegato tecnico, se designato, per il coordinatore dei servizi di emergenza e il direttore di gara.

Segretario del collegio di giuria

4 Il Segretario del Collegio dei Commissari è responsabile della registrazione e della classificazione di tutti i corridori partecipanti, dell'elaborazione e della pubblicazione delle liste di partenza e l'elaborazione di tutti i risultati (intermedi e finali). Il segretario deve

essere assistito da un numero sufficiente di personale conformemente a quanto indicato nello specifico allegato.

Commissari/giudici di gara

5 I commissari di gara sono responsabili di garantire l'applicazione dei regolamenti

6 I giudici di gara devono possedere i seguenti requisiti:

- A. Devono conoscere la lingua inglese o avere interpreti di lingua inglese;
- B. Non possono essere amministratori o dirigenti dell'UCI;
- C. Tutti i commissari devono indossare una divisa specifica che consenta ai concorrenti ed ai team manager di identificarli facilmente;
- D. Ogni commissario di gara deve essere collocato in un luogo specifico.

Commissari/giudici sul traguardo

6 Se l'ordine di arrivo è rilevato dai giudici al traguardo questi devono operare in conformità con l'articolo 6.1.038.

Se si utilizza un altro sistema di cronometraggio o di rilevazione sull'arrivo gli obblighi e le condizioni sono descritti negli articoli da 1.2.119 a 1.2.121.

Tutti i giudici al traguardo devono essere nelle immediate vicinanze della linea di arrivo ed avere un punto di vista chiaro e senza ostacoli sugli atleti quando transitano sulla linea di arrivo.

Commissario/giudice di partenza

7 Lo starter è responsabile della procedura di partenza di ogni gara. Deve azionare il cancello di partenza ed eseguire tutte le altre manovre necessarie ed appropriate per garantire che ogni partenza sia data in modo equo ed in tutta la sicurezza. Lo starter può chiedere al presidente del collegio dei commissari di sanzionare un atleta che ostacola il suo lavoro. Quando si utilizza un sistema di cronometraggio lo starter deve essere avvisato dal giudice di partenza se ci sono degli atleti che non si presentano alla partenza, di conseguenza dovrà accertare che l'operatore addetto al cronometraggio e la sua attrezzatura siano pronti prima di attivare la procedura di partenza.

Personale

8 I seguenti addetti sono designati dall'organizzatore o dalla federazione Nazionale:

- 1 addetti alla griglia di partenza - Gli addetti alla griglia di partenza sono responsabili della verifica dell'accesso dei corridori nella corsia corretta (secondo le liste di partenza) prima della partenza. Devono inoltre garantire che le protezioni indossate dai corridori siano conformi. Essi devono segnalare al Presidente del Collegio di giuria i piloti il cui equipaggiamento non sia conforme al Regolamento UCI.
- 2 PERSONALE PRE-GRIGLIA - Le persone incaricate in pre griglia sono responsabili di indirizzare gli atleti verso le corsie loro assegnate. Possono, per farlo, annunciare il numero di tabella di ciascun gruppo, la categoria di età e i nomi di ciascun corridore del gruppo. Devono comunicare chiaramente i tempi di ingresso in pre-griglia. Un numero adeguato di copie delle liste di partenza deve essere messo a loro disposizione. Nonostante la loro presenza per indirizzare gli atleti i piloti rimangono individualmente responsabili di arrivare puntuali nelle corsie di incolonnamento con l'abbigliamento, le protezioni e le biciclette conformi al Regolamento UCI.
- 3 GIUDICI/COMMISSARI DI GARA - sono responsabili del controllo del comportamento dei piloti in pista e di segnalare agli altri addetti le condizioni della pista che potrebbero richiedere la loro attenzione. Il presidente del collegio dei commissari deve stabilire il numero di ufficiali di gara necessari per un evento. Gli ufficiali di gara devono essere posizionati in tutta la pista. Devono prendere atto di qualsiasi incidente o violazione delle norme di cui sono testimoni. Tali note devono essere messe, su sua richiesta, a disposizione del presidente del collegio di giuria.
- 4 PERSONALE SULL'ARRIVO - sono i responsabili del controllo del passaggio dei corridori e di altre persone sull'arrivo. Devono essere posizionati in ogni punto di accesso o di uscita dell'area di arrivo ed impedire l'ingresso di parenti, team manager e spettatori, a meno che la loro presenza sia necessaria in caso di emergenza medica. Sono anche responsabili del mantenimento dell'ordine tra gli atleti in attesa nella zona di arrivo.
- 5 PERSONALE DI SEGRETERIA - lavora sotto la responsabilità e la direzione del segretario del collegio dei commissari.
 - A. Gli addetti alla segreteria incaricati delle iscrizioni sono responsabili delle seguenti operazioni:
 - i. Ricevere e verificare le iscrizioni degli atleti in conformità a quanto previsto dalle normative;
 - ii. Redigere la lista di partecipanti suddivisa per categorie.
 - B. Sono responsabili di redigere le liste di partenza, sulla base del numero di iscritti, suddividendole per ciascuna categoria in batterie fino ad otto corridori. Spetta a loro inserire i nominativi degli atleti nelle liste di partenza appropriate.
 - C. Le liste di partenza devono essere esposte sugli appositi pannelli suddivise per categorie di età indicando chiaramente il numero di ciascuna batteria.
- 6 TIMING MANAGER - Il timing manager/responsabile del cronometraggio è responsabile della gestione e del funzionamento del sistema di cronometraggio/rilevazione arrivi. Deve inoltre trasmettere ai collaboratori la posizione di arrivo dei singoli atleti per redigere gli ordini di arrivo. Lavora sotto la responsabilità e la direzione del Segretario del Collegio dei Commissari. Deve comunicare al segretario, od ai collaboratori da quest'ultimo designato, qualsiasi richiesta di informazioni o reclamo.

- 7 SPEAKER – E' la persona responsabile degli annunci ufficiali sulla manifestazione, nonché di informare corridori, spettatori, personale di pista di qualsiasi modifica del programma di gara.
- 8 ADDETTI ALLA SICUREZZA - L'organizzatore deve fornire un numero sufficiente di addetti per garantire la sicurezza di corridori e spettatori. Devono indossare indumenti distintivi o qualsiasi altro oggetto che consenta loro di essere identificati tempestivamente.
- 9 PRONTO SOCCORSO - Almeno un'ambulanza ed un numero sufficiente di soccorritori, compreso un medico qualificato, devono essere presenti ad ogni sessione di allenamento ed in gara, in conformità con le leggi del paese ospitante. Ai sensi dell'articolo 1.2.067, l'organizzatore deve designare uno o più medici per l'assistenza medica dei corridori. I soccorritori devono essere posizionati all'interno della pista. Deve essere predisposta un'uscita aperta, che conduca ad una strada pubblica per consentire all'ambulanza di uscire con celerità. Non possono svolgersi sessioni di allenamento o gare in assenza di adeguati servizi medici.
- 6 DIRETTORE DI GARA

E' nominato dall'organizzatore, sarà supportato dal personale di pista, il direttore di gara è responsabile di quanto segue:

- A. Garantire il programma delle gare;
- B. Stabilire un elenco di tutti i commissari, funzionari e personale di segreteria, in quantità sufficiente per la portata della manifestazione;
- C. Fornire l'attrezzatura necessaria per lo svolgimento della gara;
- D. Garantire la disponibilità di trofei e altri premi e supervisionare l'organizzazione delle cerimonie di premiazione.

Delegato Tecnico

Il delegato tecnico deve:

- 1 Supervisionare i preparativi e gli aspetti tecnici dell'evento, fatta salva la responsabilità dell'organizzatore;
- 2 Mantenere i contatti tra la sede dell'UCI e l'UCI;
- 3 Effettuare un'ispezione preliminare del sito, incontrare gli organizzatori, scrivere immediatamente un rapporto di ispezione all'attenzione dell'UCI e fornire una copia di questo rapporto all'organizzatore;
- 4 Supervisionare e seguire l'organizzatore, con l'approssimarsi dell'evento, per garantire che le raccomandazioni del rapporto di ispezione siano state seguite correttamente;
- 5 Essere sul posto prima della prima sessione di allenamento per ispezionare il sito di gara in collaborazione con il presidente di giuria e gli organizzatori. La decisione finale sulla pista, così come eventuali modifiche, sono a carico del delegato tecnico. Se non è necessario nominare un delegato tecnico, a norma del presente regolamento, tale compito spetta al presidente del collegio dei commissari;

- 6 Scrivere un rapporto generale sulla manifestazione all'attenzione dell'UCI. Una copia di questo rapporto può essere inviata all'organizzatore;
- 7 redigere una relazione riservata sull'attività del collegio dei commissari;
- 8 Organizzare incontri di team manager/piloti;
- 9 Il delegato tecnico è nominato dall'UCI.

Per i Giochi Olimpici, i Campionati del Mondo UCI BMX racing, i Campionati Continentali e la Coppa del Mondo UCI BMX racing Supercross, il delegato tecnico è nominato dall'UCI.

ALLEGATO 7 – contratto standard tra un rider ed un UCI BMX Team

Non tradotto consultare Regolamento Uci versione in lingua inglese