



FEDERAZIONE CICLISTICA ITALIANA
Commissione Nazionale Giudici di Gara



SEMPRE
STUDI

Corso di Formazione per nuovi Giudici di Gara Regionali

BMX

Abbigliamento e protezioni :

Per la sicurezza degli atleti, durante le competizioni e gli allenamenti è obbligatorio l'uso di casco integrale monoscocca (munito di visiera), guanti a dita lunghe, pantaloni lunghi specifici per l'attività o pantaloni corti accompagnati da protezioni per ginocchia e tibie, maglia tecnica a maniche lunghe.



BICICLETTE:

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

I pedali a sgancio rapido potranno essere usati a partire dai 13 anni (novità 2017)



PERCORSI:

Il tracciato di gara è lungo dai 300 ai 400 metri con tempi di percorrenza medio di 35, caratterizzato da dossi e curve paraboliche simili a quelli dei tracciati da motocross.

CATEGORIE :

Gli atleti saranno suddivisi in categorie in base al livello di competizione, all'età, al sesso, al tipo di bicicletta (BMX standard o Cruiser).

ACCORPAMENTI :

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



SVOLGIMENTO GARE :

Una gara di BMX si svolge in 3 fasi :

- Le **“MOTO”** si svolgono su tre manches a punteggio alla fine delle quali i migliori riders passano alle fasi successive
- Le **QUALIFICHE** (1/32 a 1/2 finali in funzione del numero di riders) che sono la fase eliminatoria della gara
- La **FINALE** è l'ultima fase della gara



ASSEGNAZIONE PUNTEGGI :

1° POSTO →	1 PUNTO
2° POSTO →	2 PUNTO
3° POSTO →	3 PUNTO
4° POSTO →	4 PUNTO
5° POSTO →	5 PUNTO
6° POSTO →	6 PUNTO
7° POSTO →	7 PUNTO
8° POSTO →	8 PUNTO



DNS (Did Not Start) al rider che non parte in una delle «moto» vengono dati 2 punti in più dell'ultimo rider in gara

I punti per l'ultimo posto sono uguali al nr. dei riders presenti nella « moto »

DNF (Did Not Finish) il rider che parte ma che non completa la « moto » e riceve un punteggio pari al nr. di riders presenti nella « moto »

REL / DSQ (Relegate) il rider che parte ma che è stato retrocesso dalla giuria all'ultimo posto della «moto» riceve un punteggio pari al nr. dei riders più 2 punti



Casi particolari :

Uno dei casi particolari si presenta quando gli atleti partenti di una categoria sono 8 (o meno). In questo caso i riders faranno direttamente la finale a 3 manches con somma di punteggi.

L'altro caso particolare si presenta quando gli atleti partenti sono 9; in questo caso ci saranno 2 batterie (5+4) dove verrà eliminato un concorrente per ogni batteria e la finale sarà a 7.



POSIZIONE SULLA GRIGLIA DI PARTENZA

La posizione sul cancello di partenza per le “moto” è determinata nel seguente schema :

Moto 1	Moto 2	Moto 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

Tutti in riders devono partire dalla posizione designata pena la **SQUALIFICA**

E' responsabilità del rider essere nell'area di pre partenza in tempo utile per la chiamata.



PARTENZA

In una gara di BMX la partenza viene data da una «voice box» con i seguenti annunci:

A) « OK RIDERS RANDOM START »

B) « RIDERS READY »

C) « WATCH THE GATE »

La procedura potrà essere fermata dallo starter SOLO nella fase A.

La procedura ricomincerà poi ancora dalla fase A

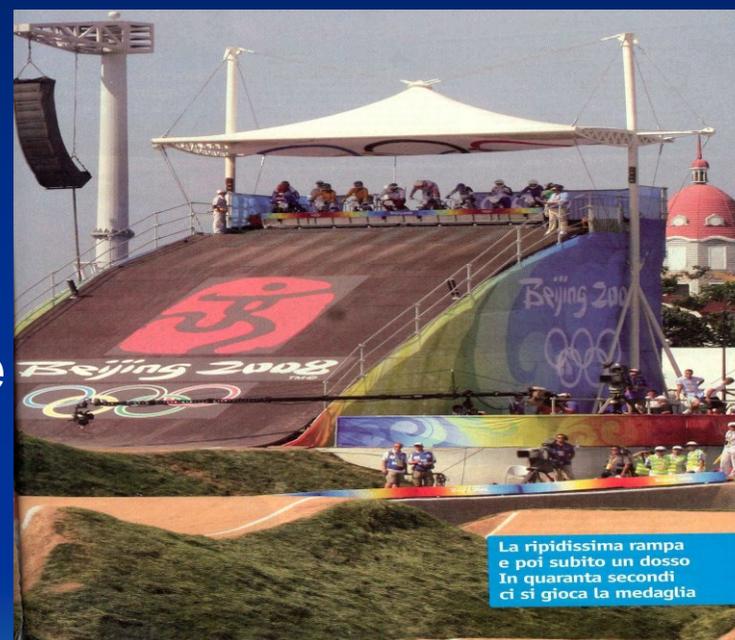


PERCORSO :

La pista può avere un tracciato di varie forme e deve avere una larghezza minima alla partenza di 10 mt e non meno di 6 mt in ogni altro punto.

La collinetta di partenza deve essere sopraelevata rispetto al primo rettilineo di almeno 1,5 mt e la discesa che va dalla partenza al primo tratto piano dovrebbe essere di almeno 12 mt.

Su alcune piste sono previste 2 partenze differenziate.



La partenza deve essere dotata di un cancelletto pneumatico (con controllo elettronico) di altezza minima di 50 cm e, al momento dello start deve essere perpendicolare alla rampa.

Al termine della rampa di partenza saranno installati i semafori che saranno sincronizzati con il cancello.

La tracciatura della pista deve essere fatta in modo che i bordi siano chiaramente visibili.



La pista deve avere minimo 3 curve e tutti gli ostacoli che si trovano sulla pista devono essere concepiti tenendo conto della sicurezza dei corridori qualunque sia la loro età e la loro esperienza.

Una pista può essere concepita in modo che alcuni dei suoi tronconi siano affrontati solo da concorrenti agonisti dai 17 anni in su.

La linea di arrivo deve essere chiaramente indicata; deve essere una linea nera di 4 cm all'interno di una banda bianca di 20 cm



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

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

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



La gestione della gara

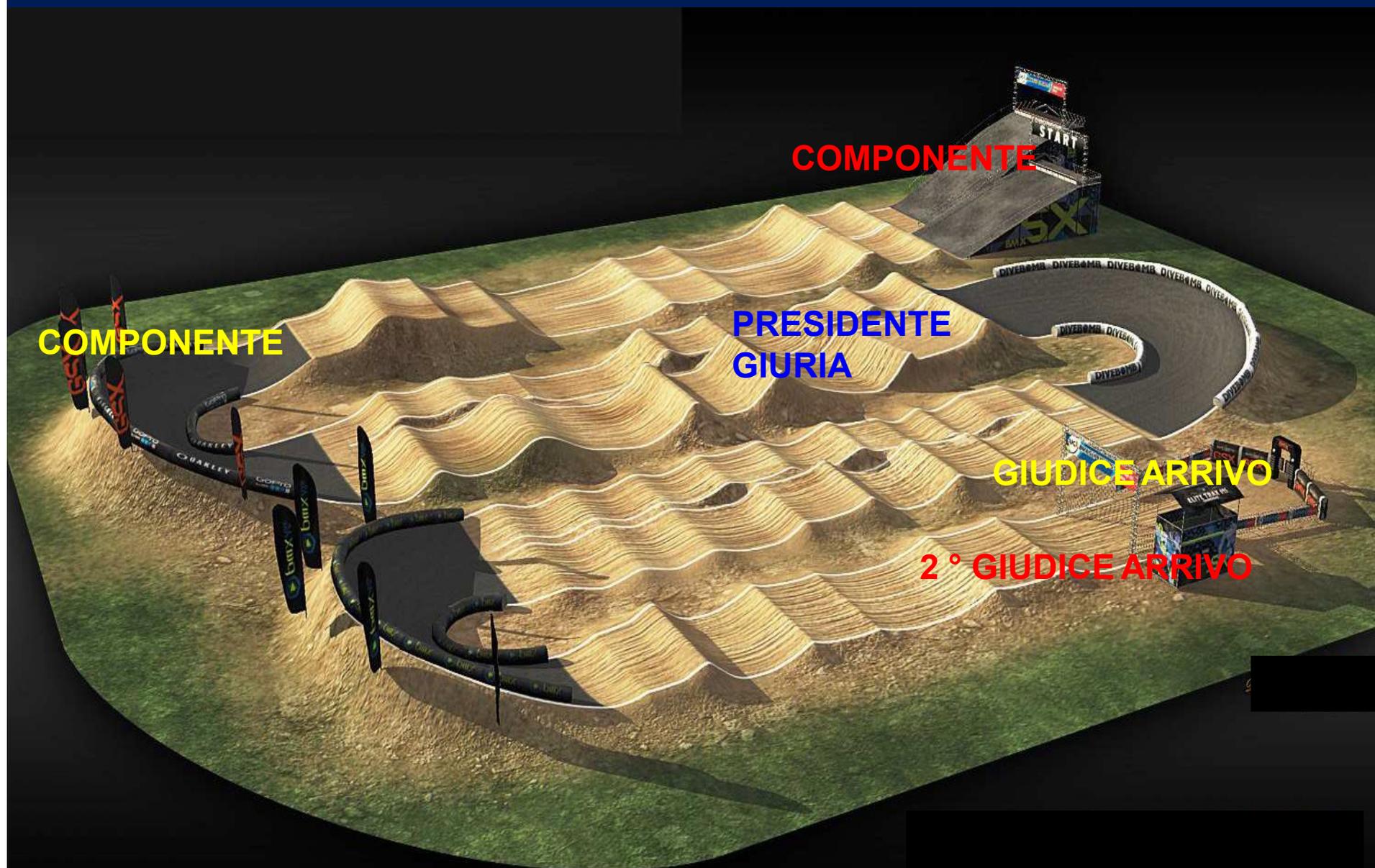
- La parte preliminare della gara non diverge molto dalle classiche gare su strada (verifica programma gara, eventuali categorie ammesse o non ammesse, accorpamenti ecc..).
- La verifica licenze si svolge esattamente come sulle gare su strada e valgono gli stessi obblighi di iscrizioni della strada (fattore K).
- In una gara BMX vengono designati 4 giudici nelle gare nazionali e 3 in quelle regionali.



- E' opportuno un attento sopralluogo con il delegato tecnico o responsabile della manifestazione sulla pista.
- Quando si opera per la prima volta su una pista bisogna individuare gli eventuali punti critici, dove possono verificarsi azioni al limite del regolamento e i punti ideali dove si può sorvegliare il percorso.
- L'organizzazione mette a disposizione un certo numero di persone che assisteranno la giuria in alcune operazioni; è opportuno fare con il personale di pista una riunione per spiegare i loro compiti.



DISPOSIZIONE GIURIA



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



Le segnalazioni in pista

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

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

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



/ Giovanissimi (G1 / G6)

L'attività di BMX per le categorie giovanissimi è consentita a tutte le categorie (dalla categoria G1 a G6).

Le prove di BMX possono essere organizzate tutto l'anno e tutti i giorni della settimana.

Tale attività rientra come agonistica in quanto queste specialità sono prevalentemente di tipo coordinativo con un intervento limitato a livello fisiologico.

I giovanissimi possono svolgere anche attività internazionale (le trasferte all'estero devono essere autorizzate).



G1

Nelle prove di BMX la categoria G1 (bambini e bambine di 7 anni di età) rientra nella categoria GIOVANISSIMI, pertanto, pur potendo svolgere l'attività nella medesima manifestazione, gli atleti di questa categoria non potranno confrontarsi con atleti delle categorie agonistiche (batterie e torneo separato).

La suddetta categoria non potrà partecipare alle manifestazioni internazionali.



Bici



Pista (vecchio stile anni 85)

2 SALT x LINEA

ALTI 1,20 mt.

LUNGHEZZA PISTA 250 MT.



Pista moderna

PISTE x ATTIVITA' NAZIONALE ED INTERNAZIONALE



Pista alto livello (estera)



Pista alto livello (italiana)



Pista indoor



Esempio griglia di partenza

4											
15/05/2011											
CIRCUITO ITALIANO 2011											
4 PROVA SAN GIOVANNI LUPATOTO											
RACE 818 03-G5/G6				P L A C E	T O T A L	RESULTATS			POSITIONS		
PLAQUE	NOM	PRENOM	CLUB			M1	M2	M3	M1	M2	M3
322		Pietro	Team Bmx Verona a					8	2	3	
326		Mattia	Team Bmx Verona a					7	6	1	
327		Claudio	Team Bmx Verona a					6	3	5	
412		Riccardo	Bmx Creazzo					5	1	7	
324		Leonardo	Team Bmx Verona a					4	8	2	
444		Stefano	Ciclomania Racing					3	5	6	
530		Matteo	Bmx Creazzo					2	7	4	
								1	4	8	
MANCHES QUALIFICATIVES, les 4 premiers vont en 1/4 FINALE											

Esempio griglia di partenza

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

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

I “paletti” dell’arrivo



Caschi integrali



Protezioni corpo



Collare - neck support



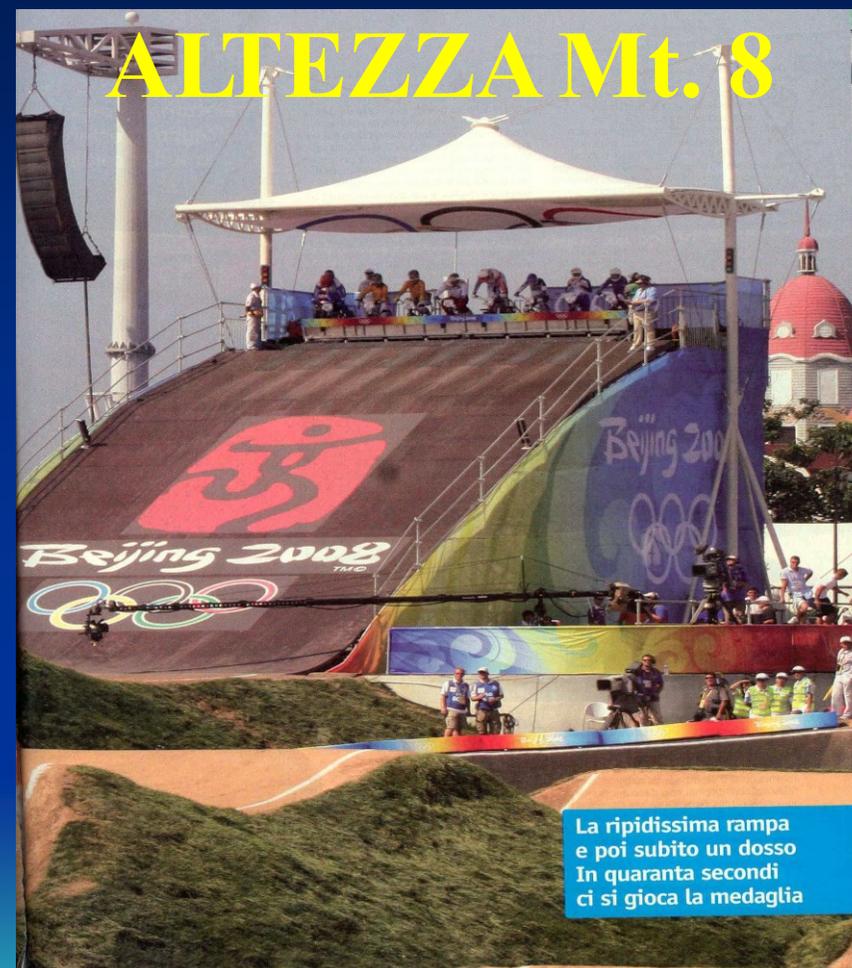
Pantaloni - Maglie



Pedali



Le partenze



La ripidissima rampa
e poi subito un dosso
In quaranta secondi
ci si gioca la medaglia

Il cancelletto di partenza



Il cancelletto di partenza



