



***GUIDA ALL'ORGANIZZAZIONE
EVENTI & ALLA COSTRUZIONE
DELLE ZONE***



Sommario

1. INTRODUZIONE	4
1.1. PRINCIPI ALLA BASE DELLA GUIDA ALL'ORGANIZZAZIONE DEGLI EVENTI DI TRIALS E ALLA COSTRUZIONE DELLE ZONE	4
1.2. CONTATTI UCI.....	4
2. LA DISCIPLINA	4
2.1. UN'INTRODUZIONE ALLA DISCIPLINA	4
2.2. EVENTI INTERNAZIONALI UCI	5
2.3. CLASSI E CATEGORIE.....	5
3. ALLESTIMENTO DELL'EVENTO	5
3.1. ALLESTIMENTO GENERALE	6
3.2. MISURE PER I CAMPIONATI DEL MONDO E GLI EVENTI DI COPPA DEL MONDO	7
3.3. MISURE PER I GIOCHI MONDIALI DELLA GIOVENTÙ	8
3.4. ALTRE OPZIONI PER L'ALLESTIMENTO GENERALE.....	9
3.5. CONSIDERAZIONI IMPORTANTI.....	11
3.5.1. DOPPIO PERIMETRO	11
3.5.2. AREE COLLEGATE	11
3.5.3. PUNTI DI ATTRAVERSAMENTO	12
4. STRUTTURE E SERVIZI	12
4.1. STRUTTURE PRINCIPALI.....	12
4.2. STRUTTURE AGGIUNTIVE	13
4.3. SERVIZI DI BASE	13
4.4. STRUTTURE E SERVIZI GENERALI.....	13
5. COME INIZIARE?	13
5.1. COMPETIZIONE IN SPAZI ESTERNI CON ZONE NATURALI.....	13
5.2. COMPETIZIONE IN SPAZI ESTERNI CON OSTACOLI SOVRAPPOSTI.....	14
5.3. COMPETIZIONE AL CHIUSO CON OSTACOLI SOVRAPPOSTI	14
6. ZONE	14
6.1. DESCRIZIONE DELLE ZONE.....	14
6.2. CONFIGURAZIONE GENERALE	15
6.3. ZONE PER LE COMPETIZIONI INDIVIDUALI.....	15
6.3.1. NUMERO DI ZONE PER LA COMPETIZIONE INDIVIDUALE	16
6.3.2. MISURE DELLE ZONE.....	16
6.3.3. CONCETTO DI SETTORE	17
6.4. ZONA PER LA PROVA A SQUADRE NAZIONALI	18
6.5. STAFF	19
6.6. TEMPISTICHE PER LA COSTRUZIONE/TRACCIATURA DELLE ZONE	19
7. TIPOLOGIA DELLE ZONE E DEI MATERIALI	19
7.1. OSTACOLI E AMBIENTAZIONE	19
7.1.1. OSTACOLI NATURALI IN SPAZI ALL'APERTO.....	19
7.1.2. OSTACOLI NATURALI SOVRAPPOSTI IN SPAZI ALL'APERTO O AL CHIUSO	21
7.1.3. MATERIALE PER FONDAMENTA.....	25
7.1.4. ZONE TEMATICHE E PERSONALIZZATE.....	26
7.1.5. OSTACOLI ARTIFICIALI SOVRAPPOSTI IN SPAZI ALL'APERTO O AL CHIUSO	27
8. MATERIALE PER LA TRACCIATURA DELLE ZONE	37
8.1. MATERIALE DI FISSAGGIO.....	37
8.2. FETTUCCIA IN PLASTICA.....	37
8.3. FRECCHE.....	38

9. MATERIALE DI FISSAGGIO	39
10. UTENSILI.....	40
10.1. UTENSILI BASE	40
10.2. ALTRI UTENSILI E STRUMENTI	44
11. MACCHINE DA LAVORO.....	45
11.1. MACCHINE PER LA COSTRUZIONE DELLE ZONE	45
12. PULIZIA	49
12.1. DURANTE LA COSTRUZIONE E DOPO L'EVENTO.....	49
12.2. DURANTE I GIORNI DI GARA.....	49
13. SICUREZZA.....	50
13.1. DISTANZA DI SICUREZZA.....	50
13.1.1. DOPPIO PERIMETRO	50
13.2. SUPERFICI SCIVOLOSE.....	51
13.3. MESSA IN SICUREZZA DI LUOGHI ELEVATI.....	52
13.4. MESSA IN SICUREZZA DEI PALETTI.....	52
14. TRACCIARE LA ZONA	53
14.1. TRACCIARE LE LINEE ESTERNE	53
14.2. TRACCIARE L'AREA NEUTRA	58
14.3. ATTACCARE LA FETTUCCIA AI PALETTI	59
14.4. ATTACCARE LA FETTUCCIA AI PALETTI ESTERNI	61
14.5. ATTACCARE LA FETTUCCIA AI PALETTI INTERNI	63
14.6. FISSAGGIO DELLE FRECCHE.....	65
14.7. COME DISPORRE LE FRECCHE IN UNA ZONA	69
15. SEGNALETICA DELLA ZONA.....	72
15.1. SEGNALETICA DI INIZIO/FINE E BACHECA CON I RISULTATI.....	72
15.2. BANDIERE "A VELA" DELLA ZONA.....	72
16. DECORAZIONI E PUBBLICITÀ	73
16.1. DIPINGERE GLI OSTACOLI	73
16.2. PANNELLI PUBBLICITARI	75
16.3. OSTACOLI PUBBLICITARI.....	76
16.4. BANDIERE PUBBLICITARIE A VELA	76
16.5. STRISCIONI PUBBLICITARI ORIZZONTALI	77
16.6. DECORAZIONI AGGIUNTIVE.....	78
16.6.1. PIANTE.....	78
16.6.2. INTAGLI	79
16.6.3. TERRENO	79
17. COSA NON FARE E COSA EVITARE	80
17.1. MISURAZIONI.....	80
17.2. FETTUCCIAMENTO.....	81
17.3. CONFIGURAZIONE GENERALE	83
17.4. MATERIALE VIETATO	84

1. INTRODUZIONE

1.1. PRINCIPI ALLA BASE DELLA GUIDA ALL'ORGANIZZAZIONE DEGLI EVENTI DI TRIALS E ALLA COSTRUZIONE DELLE ZONE

Questa guida è progettata per l'utilizzo da parte degli organizzatori dei *Campionati del Mondo Trials UCI*, della *Coppa del Mondo Trials UCI*, dei *Giochi Mondiali della Gioventù Trials UCI* e degli *eventi Internazionali Trials UCI*. È stata ideata e redatta per supportare gli organizzatori di questi eventi, fornendo informazioni sulle linee guida per l'allestimento dell'evento, la progettazione e la costruzione delle zone.

Il successo degli eventi Trials UCI è dato dal livello di soddisfazione dei partecipanti, degli sponsor, dei media, degli ufficiali e del pubblico. Questo successo può essere ottenuto solamente con un approccio meticoloso e metodico.

Questo documento contiene tutti i parametri per progettare e costruire le zone per la gara.

La *guida all'organizzazione degli eventi di Trials UCI e alla costruzione delle zone* intende inoltre fornire linee guida per l'organizzazione di eventi internazionali e dare informazioni per costruire aree specifiche per la pratica della disciplina del Trials.

1.2. CONTATTI UCI

Nel caso in cui siano necessarie ulteriori informazioni riguardo alla *guida all'organizzazione degli eventi di Trials UCI e alla costruzione delle zone*, si prega di utilizzare i seguenti riferimenti:

- **Dani Parramon** – Coordinatore Trials UCI
dani.parramon@uci.ch

Union Cycliste Internationale

1860 Aigle (Svizzera)

T + 41 24 468 58 11 | E contact@uci.ch | W www.uci.org

2. LA DISCIPLINA

2.1. UN'INTRODUZIONE ALLA DISCIPLINA

Il Trials è una delle discipline ciclistiche UCI più emozionanti e spettacolari. Diversamente dalle altre specialità, il Trials è uno sport in cui i fattori principali sono la stabilità e il controllo della bike in situazioni estreme in cui anche la velocità svolge un ruolo importante.

La disciplina ha avuto origine negli anni '70 in Europa come una branca della versione motorizzata dello sport.

Che sia nei boschi o in città, lo sport è praticato in tutto il mondo a partire da bambini di 5 anni fino ad adulti oltre i 40 anni. Attualmente è universalmente accettato e riconosciuto che le abilità e l'esperienza guadagnati nella disciplina del Trials sono fondamentali per sviluppare le capacità richieste anche da altre discipline ciclistiche fuoristrada.

L'obiettivo di questo sport è di superare degli ostacoli raggruppati in zone. Il concetto è semplice: attraversare le sei porte (settori) all'interno delle zone senza poggiare a terra nessuna parte del corpo o della bike ad eccezione delle ruote, senza superare il tempo prefissato ed ottenendo 10 punti per ogni settore attraversato senza penalità, con 60 punti come punteggio massimo possibile per ogni zona. Dopo aver completato tutte le zone, il rider che ha totalizzato il maggior numero di punti è dichiarato vincitore.

2.2. EVENTI INTERNAZIONALI UCI

I primi **Campionati del Mondo Trials UCI** si sono svolti nel 1986. Quattordici anni dopo, nel 2000, fece il suo debutto la **Coppa del Mondo Trials UCI**. Il maggior numero di titoli di Campione del Mondo è stato vinto da riders provenienti da Belgio, Francia, Germania, Spagna e Svizzera.

I **Giochi Mondiali della Gioventù di Trials UCI** sono l'evento internazionale più importante destinato a ragazzi e ragazze fino ai 16 anni. La prima edizione si è svolta nel 2000.

Esistono due tipologie di **eventi Internazionali Trials UCI** (disciplinate nel regolamento Trials, articolo 7.1.003): Hors Class (HC) e Classe Uno (C1).

2.3. CLASSI E CATEGORIE

Esistono tre classi principali, in base alla dimensione della ruota (disciplinate nel regolamento Trials, articolo 7.1.002):

Classe 20" (ruote tra 18" e 23")	Classe 26" (ruote tra 24" e 26")	Classe Open (ruote tra 18" e 26")
Elite Uomini	Elite Uomini	Elite Donne
Junior maschile	Junior maschile	Ragazze, Bambine, Allievi, Esordienti, Giovanissimi

3. ALLESTIMENTO DELL'EVENTO

La sede di una competizione di Trials è di dimensioni ridotte e relativamente facile da allestire. L'evento può svolgersi all'aperto o al chiuso, ad esempio nei centri cittadini, in palazzetti, in stadi o in aperta campagna. Perché il contesto sia più attrattivo, è fortemente raccomandato che tutte le strutture siano collocate in un'area circoscritta.

È necessario differenziare le due aree principali:

- **Area tecnica**
- **Area di gara**

Di seguito viene indicato l'allestimento ideale per la produzione TV

L'area occupata dall'**area tecnica** e dall'**area di gara** normalmente ha una forma quadrata o rettangolare, occupando una superficie approssimativa di 2.812 metri quadrati, di cui solo l'area di gara occupa uno spazio di circa 74m di lunghezza x 48m di larghezza.

Un lato corto dell'area di gara è riservato all'installazione dell'area tecnica, che occupa uno spazio di circa 1.100 metri quadrati, 35m di lunghezza x 32m di larghezza.

Le aree per gli spettatori sono disponibili sui due lati più lunghi dell'area di gara (collocate una di fronte all'altra).

L'estremità opposta all'area tecnica è riservata per un'ulteriore tribuna e per l'installazione del maxischermo che mostrerà in diretta le immagini e i punteggi.

Entrambe le aree devono essere connesse tra loro. Il motivo principale è di evitare che i riders debbano camminare tra gli spettatori durante la competizione. Qualora ciò non sia possibile, deve essere approntato un corridoio per i riders.

L'intera area della competizione deve essere recintata e deve essere disposta in modo tale che gli spettatori possano seguire facilmente la gara. Altre strutture e attrezzature devono essere montate accanto alle aree menzionate.

Di seguito le presentazioni delle zone degli ultimi Campionati del Mondo e Coppa del Mondo Trials UCI:

- 2021 Vic (ESP): <https://www.facebook.com/UCITrials/videos/2766845620273997>
- 2017 Chengdu (CHN): <http://ow.ly/HhpG30h2tEt>
- 2017 Antwerp (BEL): <http://ow.ly/ciez30h2sr6>
- 2015 La Massana (AND): <https://www.youtube.com/watch?v=BpcsP9LPK5c>
- 2013 Pietermaritzburg (RSA): <https://www.youtube.com/watch?v=Ufe5zfuDyzY>

3.1. ALLESTIMENTO GENERALE

Allestimento generale in un'area di dimensioni ridotte



Esempio di allestimento compatto – Campionati del Mondo Trials UCI – Vic (SPA)



Schema di un allestimento compatto

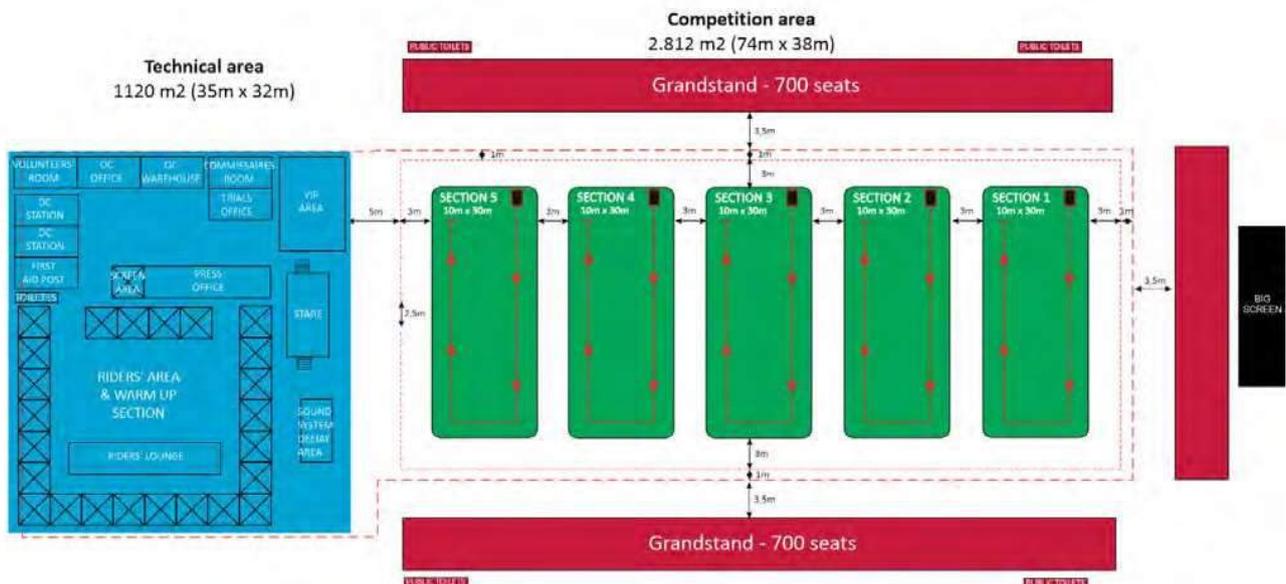


Esempio di allestimento in uno spazio ristretto – Coppa del Mondo Trials UCI – Aalter (BEL)

3.2. MISURE PER I CAMPIONATI DEL MONDO E GLI EVENTI DI COPPA DEL MONDO

Sono da tenere in considerazione le seguenti misure:

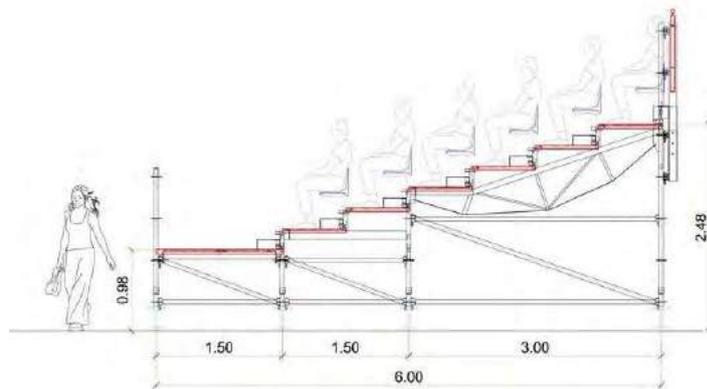
- Area tecnica: **1120m² (35m x 32m)**
- Area di gara: **2812m² (74m x 38m)**
 - Zone: **300m²** ciascuna (**10m x 30m**). Non c'è necessità che siano proporzionali
 - Distanza di sicurezza tra le zone o tra la zona e le transenne: **3m**
 - Larghezza del doppio perimetro: **1m**
- Area di gara (prova per squadre Nazionali): **500m² (50m x 10m)**
- Larghezza del corridoio per i riders (se necessario): **1m**
- Larghezza punti di attraversamento (se necessari): **1,5m**
- Distanza tra diverse aree di gara in caso di allestimento suddiviso: **minimo 5m permettendo passaggi agevoli per gli spettatori**



La disposizione delle diverse strutture dipenderà dallo spazio disponibile.

La sede di gara può essere progettata in modo che il pubblico stia seduto sulle tribune oppure in piedi intorno all'area di gara. Ad ogni modo, la seconda opzione è la migliore nel caso in cui la gara si svolga in una zona più bassa rispetto all'area circostante, ad esempio sul fondo di una piccola depressione del terreno; ciò crea un effetto simile ad uno "stadio" naturale; in alternativa, l'area di gara può essere collocata sul pianoro ai piedi di una piccola collina, creando una sorta di "tribuna" naturale.

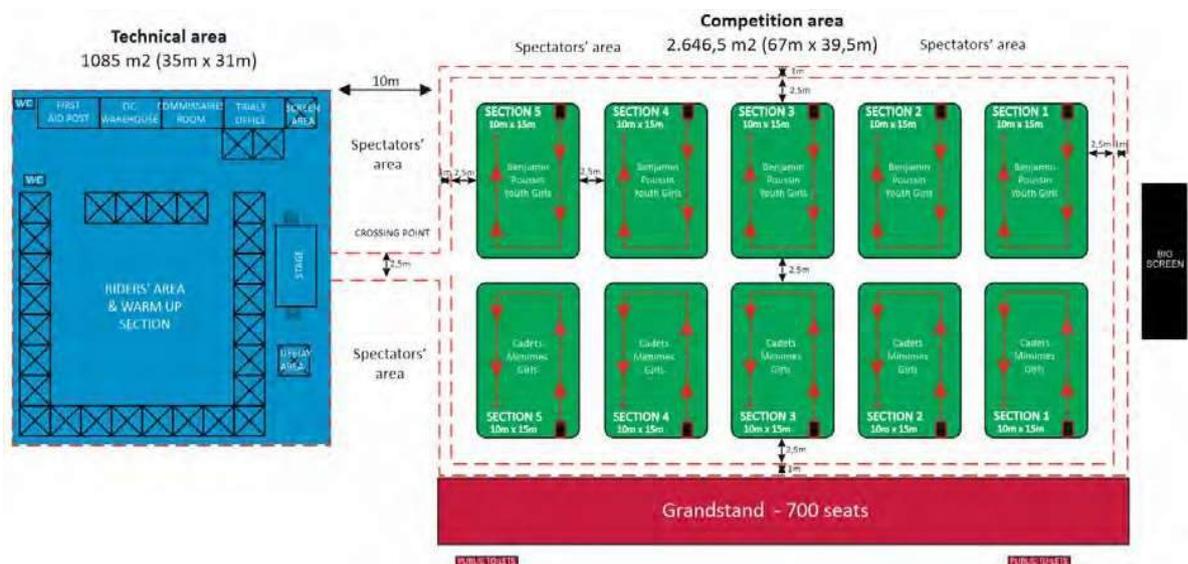
Se sia necessario o meno installare una tribuna verrà deciso al momento del sopralluogo della sede di gara.



3.3. MISURE PER I GIOCHI MONDIALI DELLA GIOVENTÙ

Sono da tenere in considerazione le seguenti misure:

- Area tecnica: **1085m² (35m x 31m)**
- Area di gara (prova individuale): **2646,5m² (67m x 39,5m)**
 - Zone: **150m²** ciascuna (**10m x 15m**). Non c'è necessità che siano proporzionali
 - Distanza di sicurezza tra le zone o tra la zona e le transenne: **3m**
 - Larghezza del doppio perimetro: **1m**
- Area di gara (prova per squadre Nazionali): **500m² (25m x 20m)**
- Larghezza del corridoio per i riders (se necessario): **1,5m**
- Larghezza punti di attraversamento (se necessari): **1,5m**
- Distanza tra diverse aree di gara in caso di allestimento suddiviso: **minimo 5m permettendo passaggi agevoli per gli spettatori**

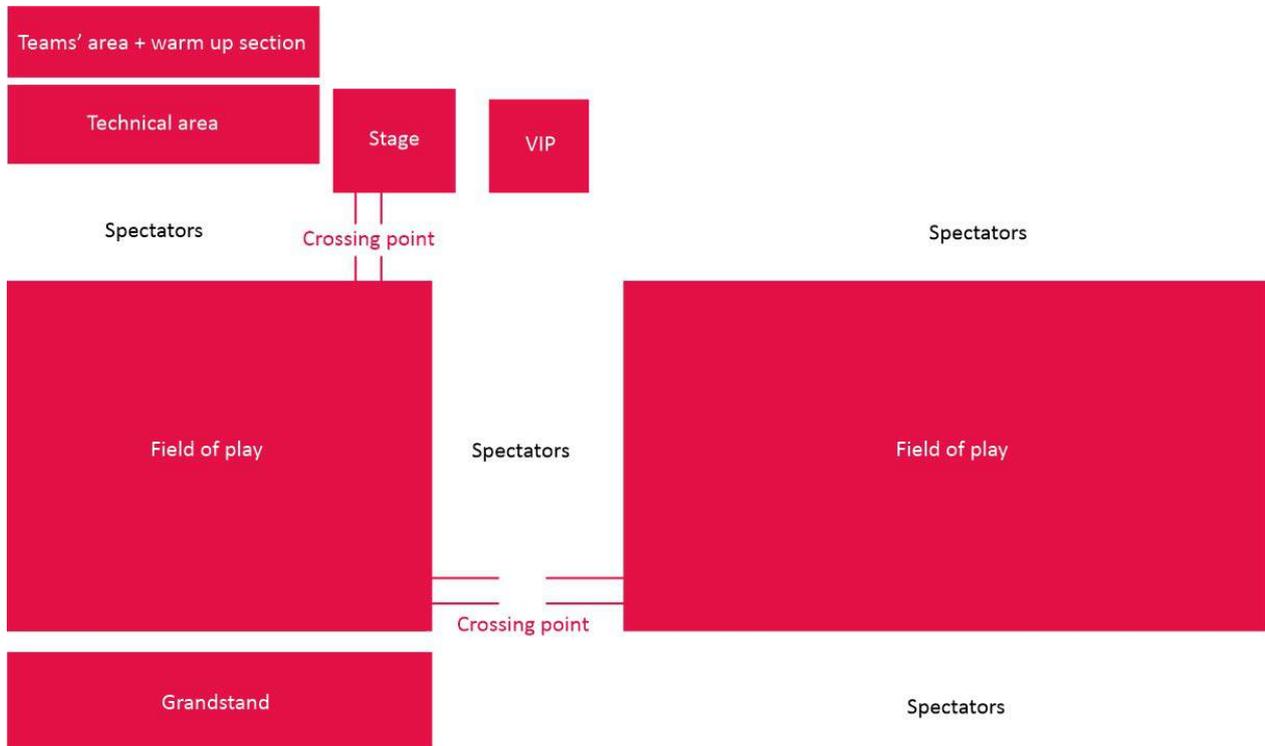


La disposizione delle diverse strutture dipenderà dallo spazio disponibile.

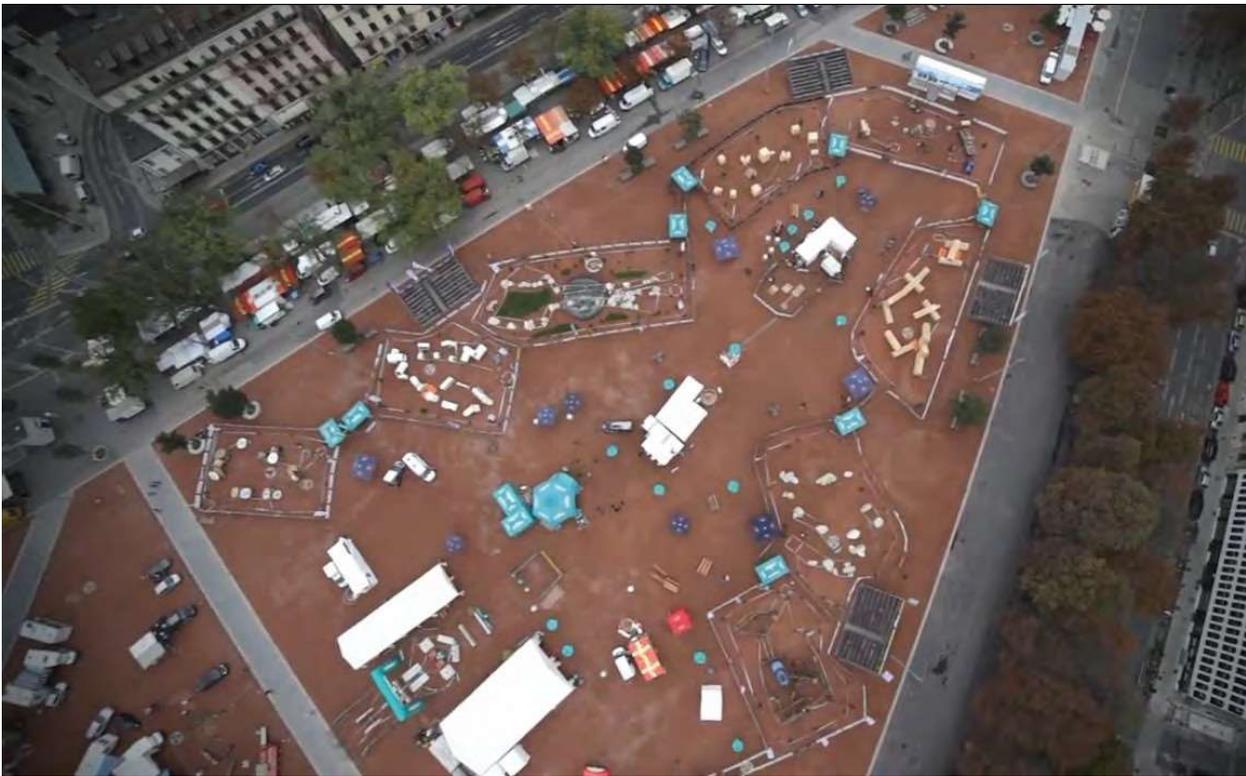
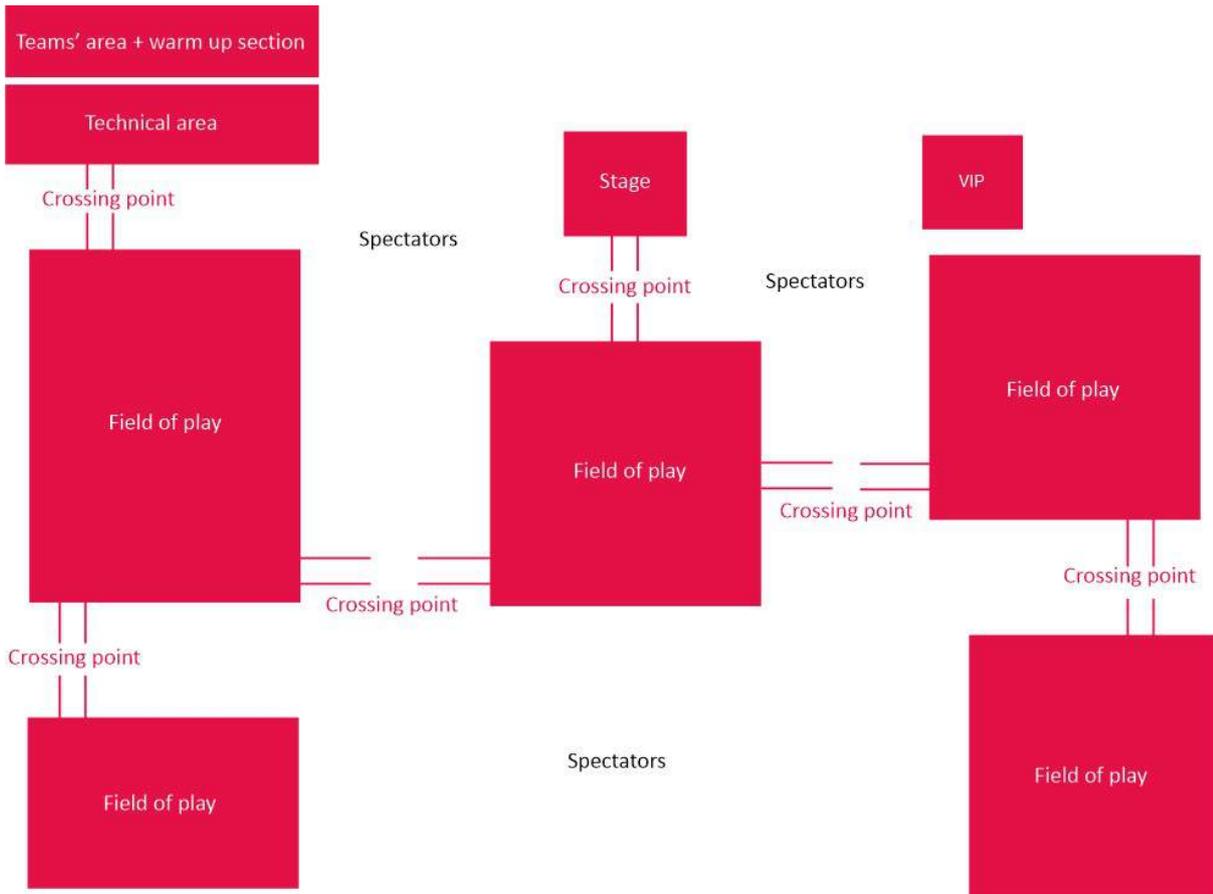
3.4. ALTRE OPZIONI PER L'ALLESTIMENTO GENERALE

L'allestimento generale può essere previsto compatto o suddiviso in più parti, considerando la distanza dalle altre strutture. Da notare che all'interno dell'area di gara possono essere collocate diverse zone. Di seguito alcuni grafici per la disposizione generale:

Allestimento generale suddiviso in due aree di gara



Allestimento generale suddiviso in più aree di gara



Esempio di allestimento suddiviso – Coppa del Mondo Trials UCI a Ginevra (SUI)

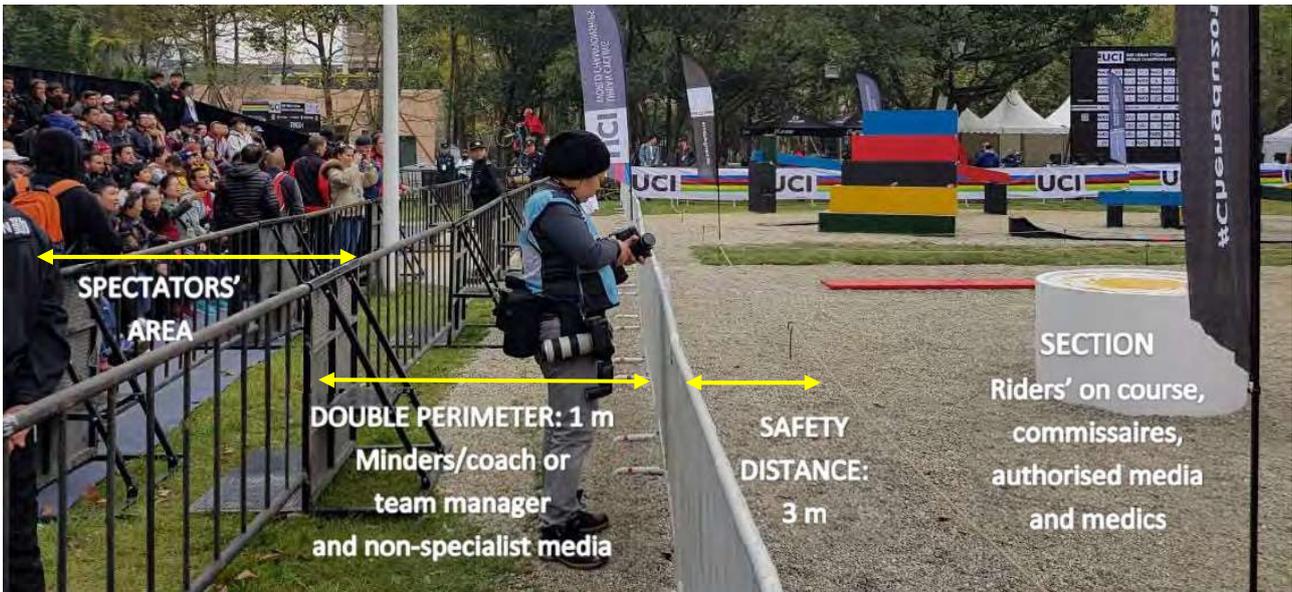
3.5. CONSIDERAZIONI IMPORTANTI

3.5.1 DOPPIO PERIMETRO

Nel caso in cui il luogo dell'evento abbia abbastanza spazio, è fortemente raccomandato istituire un doppio perimetro intorno all'area di gara, prevedendo un unico punto di entrata e di uscita.

Quest'area permette sia ai minders/allenatori/team manager, sia ai media non specialistici (pettorine gialle e azzurre) di seguire i riders in modo più agevole mantenendoli al di fuori dell'area di gara.

Si sottolinea che qualora le zone fossero allestite suddivise, il doppio perimetro deve essere intorno a ciascuna di esse prevedendo per ognuna un punto di entrata e di uscita.



Esempio di doppio perimetro

3.5.2 AREE COLGATE

L'organizzatore deve predisporre il necessario corridoio per i riders utilizzando transenne tra l'area tecnica e le diverse aree di gara (zone) per permettere ai riders di accedere facilmente alle zone evitando situazioni in cui i riders debbano camminare tra gli spettatori.

Di seguito, uno schema con due aree di gara collegate tra loro:



- 1 Entrées /sorties de zones
- 2 Coins VIP
- 3 Passage interzones avec portier



3.5.3 PUNTI DI ATTRAVERSAMENTO

Devono essere previsti i necessari punti di attraversamento per permettere agli spettatori di raggiungere i vari settori a loro riservati, attraverso percorsi agevoli.

Questi punti devono essere definiti chiaramente e facilmente identificabili. I punti di attraversamento devono essere messi in sicurezza con dei marshals su ciascun lato.



Esempio di un punto di attraversamento

4. STRUTTURE E SERVIZI

Si veda la Guida UCI degli Organizzatori per una descrizione estesa delle strutture e dei servizi

Prima di tracciare e/o costruire le zone di Trials è necessario effettuare un sopralluogo della sede prevista per la gara, per stabilire dove e in quali aree le zone saranno tracciate e/o costruite.

Cosa fare:

- Misurare gli spazi
- Definire le aree in cui verranno tracciate e/o costruite le zone
- Fissare la distanza tra le zone
- Decidere la collocazione delle diverse strutture e servizi

4.1. STRUTTURE PRINCIPALI

- **AREA TECNICA**
 - Ufficio di gara
 - Area schermo
 - Bacheca
 - Sede dei Commissari
 - Area riders e zona di riscaldamento
 - Magazzino dell'organizzazione
 - Punto di primo soccorso
 - Toilette
 - Impianto audio e area deejay
- **AREA DI GARA**
 - Zone per la prova individuale
 - Zona per la prova per Squadre Nazionali
 - Palco/Area di partenza

4.2. STRUTTURE AGGIUNTIVE

- Parcheggio per riders e teams
- Ufficio stampa
- Area VIP
- Sede dei volontari
- Infrastruttura per la trasmissione TV (opzionale)
 - Camera di produzione
 - Camera di commento
 - Piattaforme per le telecamere
- Paddock
- Area espositiva
- Postazione per il controllo antidoping
- Uffici della società organizzatrice

4.3. SERVIZI DI BASE

- Fonte di energia
- Accesso a internet
- Servizio cibo e bevande
- Mezzi di comunicazione

4.4. STRUTTURE E SERVIZI GENERALI

- Tribuna (raccomandato)
- Punto accoglienza
- Comitato di promozione (raccomandato)
- Maxischermo (raccomandato)
- Parcheggio auto pubblico
- Servizio cibo e bevande
- Punti di attraversamento
- Bagni pubblici
- Cestini per la spazzatura

5. COME INIZIARE?

Una volta saputo il livello dell'evento in questione, è tempo di svolgere un'ispezione del luogo designato allo scopo. Il sopralluogo dell'area aiuterà a stabilire gli spazi, le strutture richieste e i servizi necessari, i giorni di lavoro, il materiale e gli strumenti necessari per avere una preparazione scorrevole. Bisogna considerare i seguenti tre punti:

5.1. COMPETIZIONE IN SPAZI ESTERNI CON ZONE NATURALI

- Individuare l'ingresso principale ottimale da cui iniziare a tracciare le zone e ad organizzare la competizione per i riders, il pubblico, i media, il primo soccorso
- Tenere in considerazione la stagione, per es. in primavera crescono erba e piante infestanti, quindi potrebbe essere necessario rimuoverle
- Se vengono utilizzati ruscelli, fiumi ecc. prestare particolare attenzione al livello dell'acqua
- Preparare una pianificazione del lavoro per calcolare quanti giorni saranno necessari per tracciare tutte le zone
- È necessario tenere in conto le previsioni del tempo e le ore di luce
- Preparare una lista delle attrezzature che saranno utilizzate per tracciare le zone

5.2. COMPETIZIONE IN SPAZI ESTERNI CON OSTACOLI SOVRAPPOSTI

- Individuare l'ingresso principale ottimale da cui iniziare a tracciare le zone e ad organizzare la competizione per i riders, il pubblico, i media, il primo soccorso
- Bisogna conoscere il peso totale di tutti gli ostacoli
- Bisogna conoscere sia il peso massimo che può sostenere la superficie, sia la posizione degli ostacoli
- Coordinare il trasporto e decidere quali tipologie di macchine da lavoro (rimorchi, gru, escavatori...) saranno necessarie per spostare gli ostacoli nell'area di gara
- Preparare una pianificazione del lavoro per calcolare quanti giorni saranno necessari per tracciare tutte le zone
- È necessario tenere in conto le previsioni del tempo e le ore di luce
- Valutare la posizione dell'accesso al luogo di lavoro e l'area in cui le macchine devono operare
- Stabilire quali ostacoli saranno necessari per costruire le zone e quale attrezzatura e materiali per fissarli
- Preparare una lista dei materiali e dell'attrezzatura che saranno utilizzati per tracciare le zone

5.3. COMPETIZIONE AL CHIUSO CON OSTACOLI SOVRAPPOSTI

- Individuare l'ingresso principale ottimale da cui iniziare a tracciare le zone e ad organizzare la competizione per i riders, il pubblico, i media, il primo soccorso
- Bisogna conoscere il peso totale di tutti gli ostacoli
- Bisogna conoscere sia il peso massimo che può sostenere la superficie, sia la posizione degli ostacoli
- Coordinare il trasporto e decidere quali tipologie di macchine da lavoro (rimorchi, gru, escavatori...) saranno necessarie per spostare gli ostacoli nell'area di gara
- Preparare una pianificazione del lavoro per calcolare quanti giorni saranno necessari per tracciare tutte le zone
- Valutare la posizione dell'accesso al luogo di lavoro e l'area in cui le macchine devono operare
- Stabilire quali ostacoli saranno necessari per costruire le zone e quale attrezzatura e materiali per fissarli
- Preparare una lista dei materiali e dell'attrezzatura che saranno utilizzati per tracciare le zone

6. ZONE

6.1. DESCRIZIONE DELLE ZONE

Le zone hanno tratti difficili che raggruppano diversi ostacoli. Le zone sono contrassegnate utilizzando una fettuccia/nastro in plastica. Devono essere progettate per essere facilmente comprese dai riders, dai commissari, dai media e dagli spettatori.

Le zone devono richiedere un mix di abilità tecniche dei riders. Il tracciatore delle zone deve ideare le zone prevedendo l'utilizzo delle diverse tecniche del Trials.

Le zone dovrebbero essere progettate seguendo gli schemi seguenti:

- Zone con ostacoli che richiedono doti di equilibrio
- Zone con salti
- Zone con rampe (kick off)
- Zone lunghe ma che richiedono basse abilità tecniche (endurance)
- Zone corte ma che richiedono alte capacità tecniche
- Mantenere la lateralità degli ostacoli al 50% per i riders con pedale destro e al 50% con pedale sinistro

Questa linea guida è molto importante per mantenere una competizione di Trials neutrale ed equa per tutti i riders.

6.2. CONFIGURAZIONE GENERALE

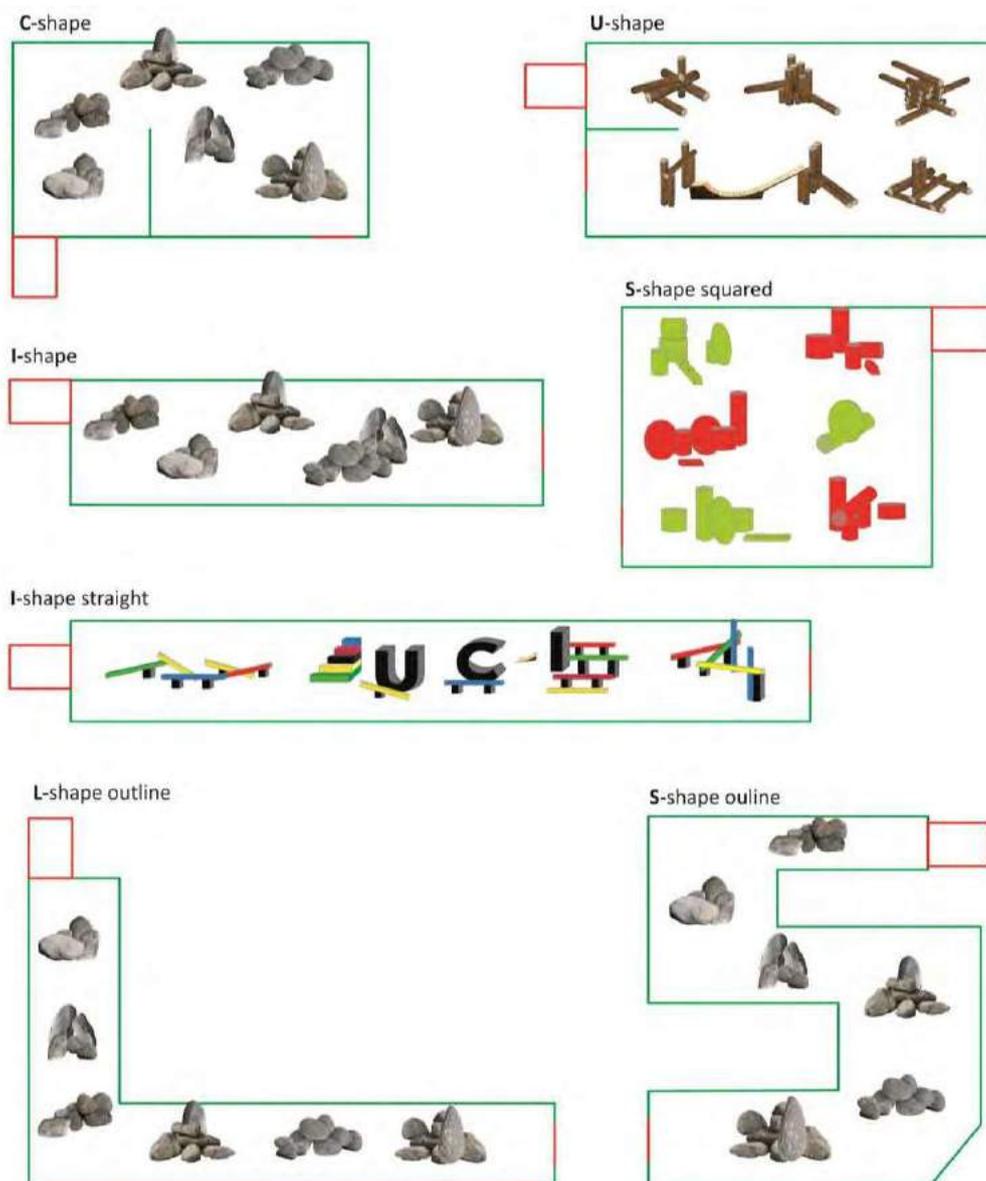
Quando le zone sono create artificialmente, ne è raccomandabile la progettazione di forma quadrata/rettangolare. In un ambiente naturale non è sempre possibile seguire questo schema. Queste linee guida saranno applicate in base allo spazio disponibile.

Sono da tenere in considerazione i seguenti punti:

- La forma più raccomandabile per progettare una zona è a **C** oppure a **U**, anche se le zone possono essere ideate a forma di I, L o S
- È estremamente importante **evitare anelli interni**, che rendono la zona un garbuglio
- Ogni zona includerà un massimo di **sei difficoltà principali o ostacoli (settori)**
- L'ostacolo principale o gli ostacoli che sono ritenuti quelli più difficili devono essere al centro o alla fine della zona, **mai all'inizio**
- Il colore della fettuccia utilizzato per contrassegnare la zona deve essere differente per l'**area neutra**, per la **linea di fine** e per il **nastro trasversale** (zona per le squadre)

6.3. ZONE PER LE COMPETIZIONI INDIVIDUALI

Sebbene non sia possibile fornire una descrizione completa di tutte le tipologie di zona, alcuni esempi sono descritti di seguito:



6.3.1. NUMERO DI ZONE PER LA COMPETIZIONE INDIVIDUALE

Devono essere create un totale di 5 zone. In alcuni casi sarà necessario creare il doppio delle zone. La creazione di queste 5 zone extra è prevista, a seconda dello spazio e del materiale disponibile, nei seguenti casi:

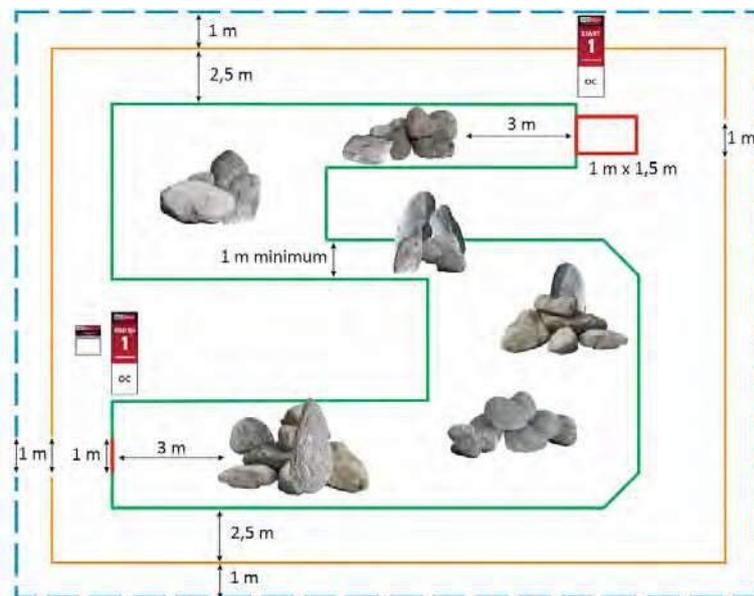
- Per dividere le categorie, evitando un accumulo di riders (questo è il caso dei Giochi Mondiali della Gioventù)
- Per evitare ulteriore lavoro durante i giorni di gara quando ci sono modifiche durante le diverse fasi (quarti di finale, semifinali e finale)

Una zona ulteriore deve essere creata per l'utilizzo come riscaldamento; è raccomandabile preparare questa zona all'interno dell'area team. Questa zona non deve essere tracciata né con fettucce né con frecce.

6.3.2. MISURE DELLE ZONE

Per una zona agevole sono da prendere in considerazione le seguenti misure:

- Dimensione della zona: **300m²** ciascuna (**10m x 30m**). Non è necessario che siano proporzionali
- Lunghezza della zona: **tra 30m e 50m**
- Distanza tra l'area di entrata e il primo ostacolo: **minimo 3m**
- Distanza tra l'ultimo ostacolo e la linea di fine: **minimo 3m**
- Larghezza della zona: **minimo 1m** (ad altezza manubrio)
- Area neutra: **1m x 1,5m**
- Altezza da terra della fettuccia: **da 20 a 30cm**
- Distanza di sicurezza tra le zone o tra la zona e le transenne: **2,5m**
- Larghezza del doppio perimetro: **1m**
- Distanza tra l'ultima porta di un settore e la prima porta del settore successivo: **minimo la lunghezza di una bike**

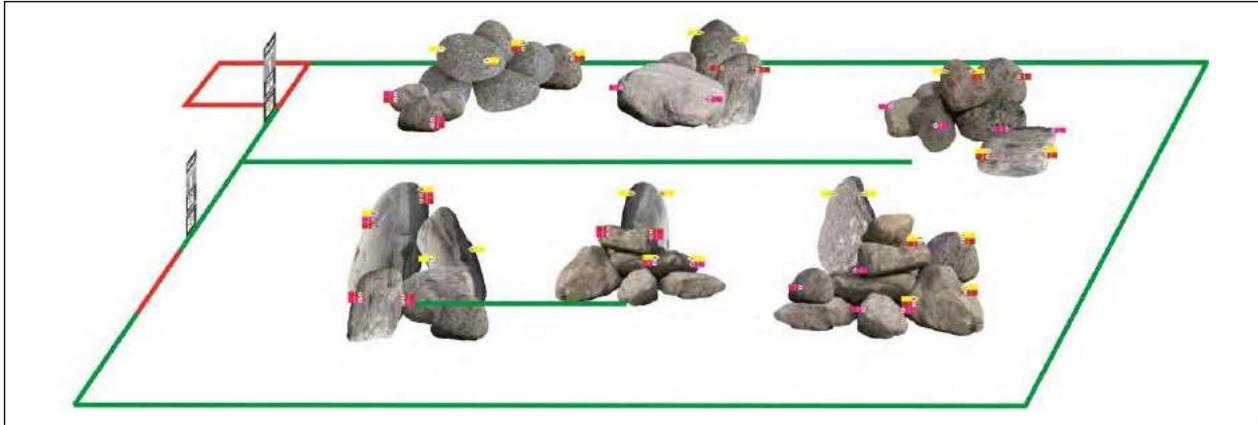


Si raccomanda di non superare le seguenti altezze massime degli ostacoli (articolo 7.1.025):

Categoria	Colore percorso	Altezza max.
Elite uomini	Giallo	1,80 metri
Juniores maschile	Rosso	1,60 metri
Elite donne	Rosa	1,60 metri
Ragazze	Rosa	1,00 metri
Allievi	Nero	1,40 metri
Esordienti	Verde	1,20 metri
Giovanissimi (2° anno)	Blu	1,00 metri
Giovanissimi (1° anno) & Bambine	Bianco	0,80 metri

6.3.3. CONCETTO DI SETTORE

Nei principali eventi Trials UCI ogni zona deve essere suddivisa in sei settori. Ogni settore è composto da diversi ostacoli segnalati con porte. Le porte sono indicate utilizzando due frecce (stesso colore e numero/lettera) rivolte l'una verso l'altra con uno spazio tra loro che segnala dove i riders devono passare. **Da notare che i settori non hanno una lunghezza richiesta; un settore può essere formato solo da una grande roccia, ad es:**



Ogni volta che il rider attraversa un settore con zero punti di penalità, al punteggio del rider saranno aggiunti **10 punti**. La stessa procedura deve essere seguita con gli altri settori della zona. Il punteggio migliore possibile conquistato da un rider per una zona è di 60 punti.

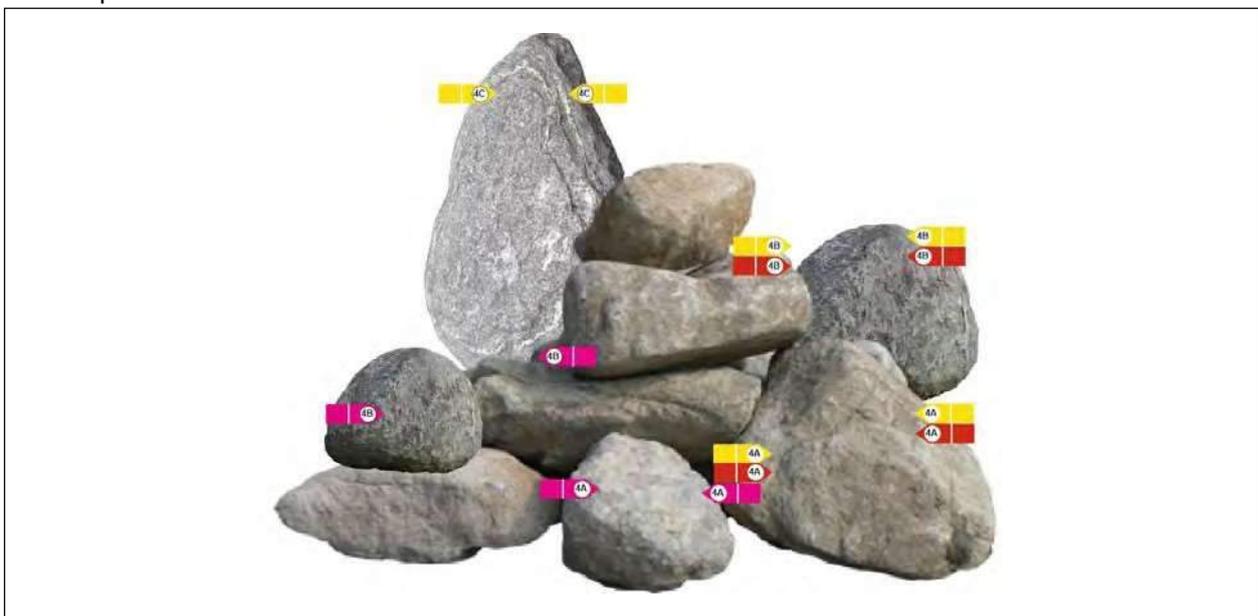
La procedura di validazione del settore (come da articolo 7.1.018):

Le porte all'interno della zona con lo stesso numero e lettere differenti fanno parte dello stesso settore (per esempio 1A, 1B e 1C appartengono al settore 1).

Da notare che se un settore è formato da una sola porta, allora la porta può essere indicata solo con il numero corrispondente, il cerchio attorno ad esso non è necessario dato che è comprensibile che il settore contiene solo una porta.

- Il **primo settore comincia** sulla **linea di inizio** attraversandola con **l'asse della ruota anteriore**
- Il **settore successivo comincia** all'**ultima porta del settore precedente**, attraversandola con **entrambi gli assi delle ruote**
- Il **settore termina** all'**ultima porta attraversandola con entrambi gli assi**, ad eccezione dell'**ultimo settore**, che **termina sulla linea di fine** attraversandola con **l'asse della ruota anteriore**.

Esempio di un settore

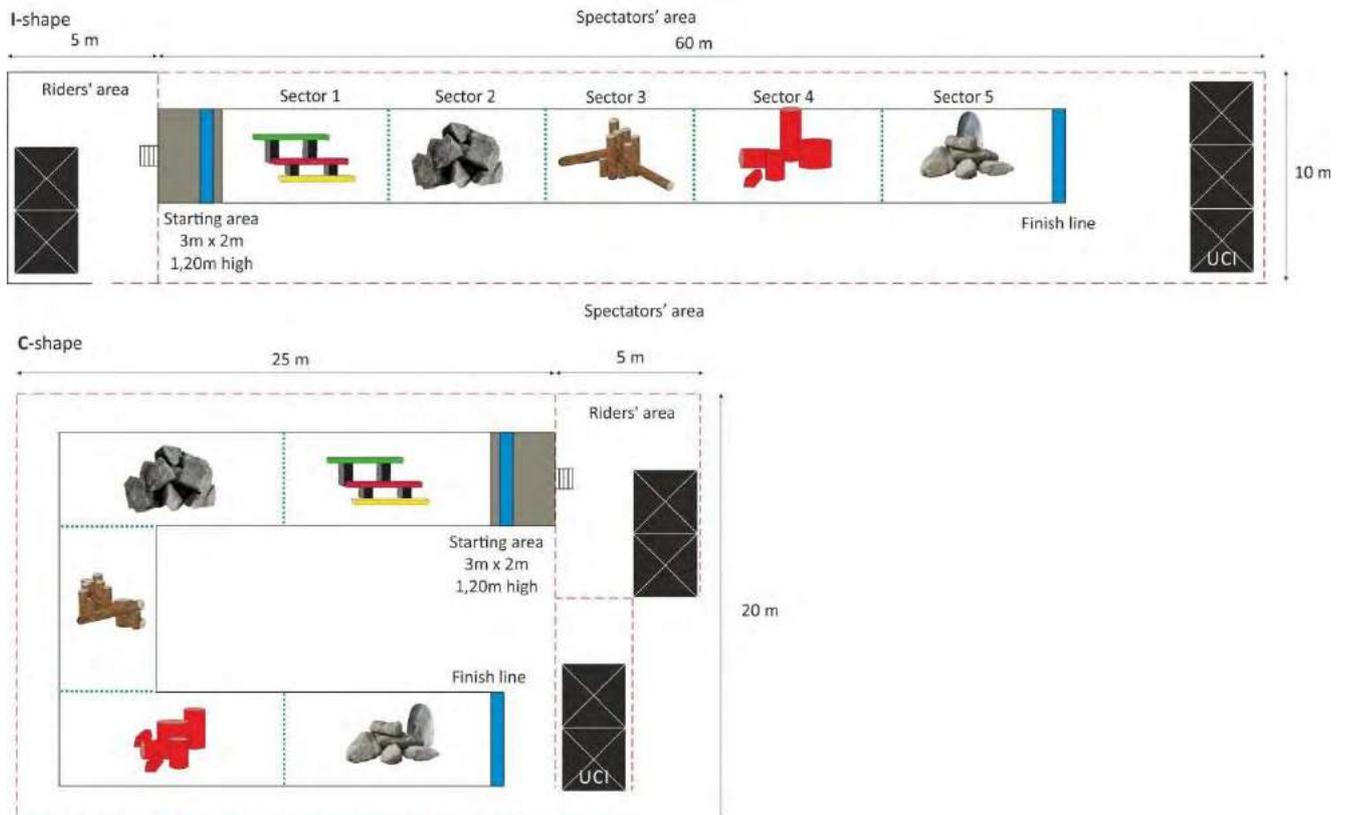


6.4. ZONA PER LA PROVA A SQUADRE NAZIONALI

La zona deve essere progettata secondo i seguenti parametri:

- Le forme più consigliate per progettare una zona sono quelle a **I**, a **C** oppure a **U**
- Misure: **500m² (25m x 20m)**
- Lunghezza della zona: **tra 30 e 50m**
- Distanza tra i diversi settori: **3m**
- Schemi indicati al **punto 6.1**

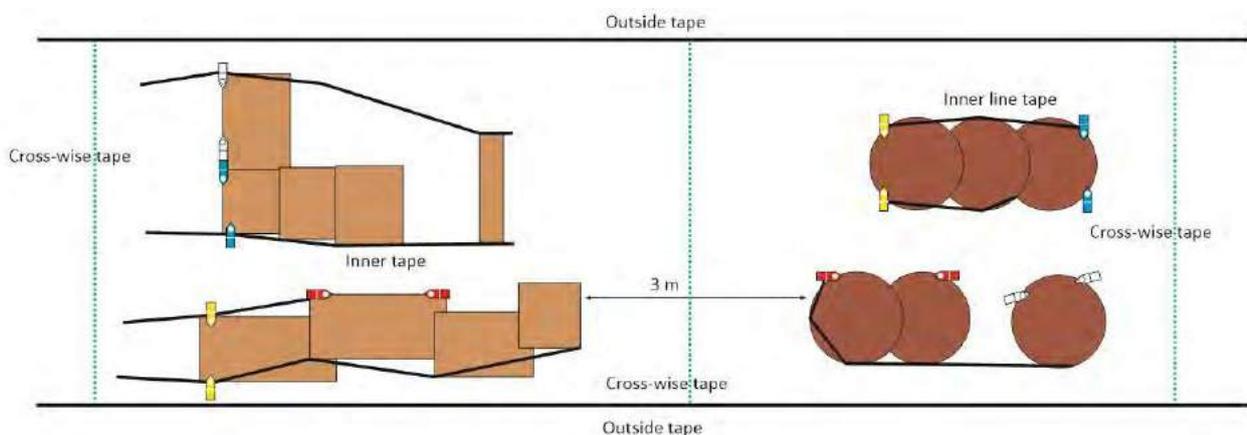
Di seguito un grafico della zona per la prova a squadre nazionali con le strutture richieste per tale evento.



La zona deve essere suddivisa in cinque settori; ogni parte è composta da diversi ostacoli segnalati da quattro differenti livelli (porte), indicati da frecce colorate.

Le cinque parti di ogni zona devono essere chiaramente definite da una fettuccia trasversale sul terreno per identificare ogni parte.

Di seguito un grafico di due settori che compongono la zona, indicando i quattro diversi livelli (porte):



I riders totalizzeranno un punteggio diverso a seconda del livello (porta) che scelgono di percorrere.

Colore della porta	Livello	Punti assegnati
Bianco	Facile	10
Blu	Medio	20
Rosso	Difficile	30
Giallo	Elevato	40

6.5. STAFF

Lo staff minimo richiesto per la tracciatura e/o la costruzione della zona è il seguente:

- 1 tracciatore delle zone: persona con un'ampia esperienza di competizioni internazionali di trials
- 3 assistenti costruttori di zone
- 1 falegname
- 1 imbianchino
- 1 disegnatore di graffiti
- 1 operatore di macchine da lavoro (gru, escavatore ecc.)

6.6. TEMPISTICHE PER LA COSTRUZIONE/TRACCIATURA DELLE ZONE

Il tempo totale stimato per la costruzione e la tracciatura delle zone è di due settimane prima dell'evento.
Il tempo stimato per la tracciatura delle zone è di una settimana prima dell'evento.

7. TIPOLOGIA DELLE ZONE E DEI MATERIALI

Le zone possono essere create tenendo in considerazione gli elementi (ostacoli) utilizzati e l'ubicazione della competizione:

1. Possono essere create con **ostacoli naturali in spazi all'aperto**
2. Possono essere create con **ostacoli naturali sovrapposti in spazi all'aperto o al chiuso**
3. Possono essere create con **ostacoli artificiali sovrapposti in spazi all'aperto o al chiuso**

A seconda del luogo e degli ostacoli disponibili, la competizione può combinare le diverse tipologie di zone.

7.1. OSTACOLI E AMBIENTAZIONE

7.1.1. OSTACOLI NATURALI IN SPAZI ALL'APERTO

Questa conformazione è all'origine della competizione del Trials. La gara si svolge in un ambiente naturale; gli ostacoli possono essere collocati su un pianoro o su un terrapieno/pendio per aumentare la difficoltà. Gli ostacoli più comuni che possiamo trovare sono **rocce, terra, radici di alberi, erba, humus, muschio, acqua**, ecc. Le condizioni atmosferiche svolgono un ruolo importante; la difficoltà della zona può modificarsi drasticamente a causa di umidità, fango, polvere, ecc. Quando si tracciano le zone in un luogo naturale bisogna sempre salvaguardare e rispettare l'ambiente.

ZONE COLLOCATE SU UN TERRAPIENO NATURALE CON ROCCE, ERBA, HUMUS, ETC.





ZONA COLLOCATA SU UN RUSCELLO CON MASSI INTORNO



ZONA COLLOCATA DENTRO UN FIUME CON ROCCE



7.1.2. OSTACOLI NATURALI SOVRAPPosti IN SPAZI ALL'APERTO O AL CHIUSO

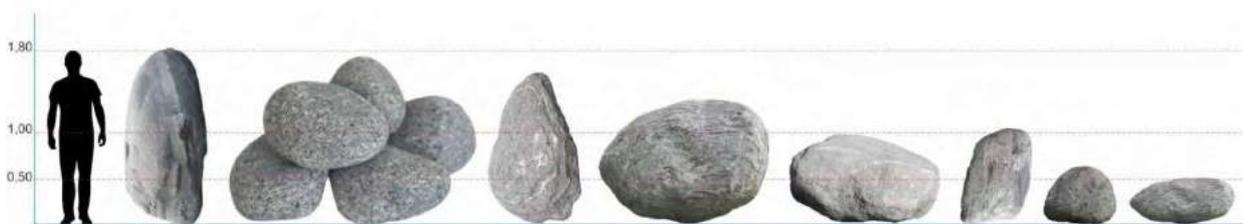
La competizione può svolgersi in un ambiente naturale o al chiuso. In questo caso, gli ostacoli devono essere spostati sul luogo della competizione e sistemati.

Sovrapponendo diversi elementi possono essere create differenti tipologie di ostacoli e forme; tutto dipende dalla creatività del tracciatore.

Gli ostacoli devono essere fissati saldamente per evitare qualsiasi movimento che potrebbe causare lesioni o danni durante l'evento. Gli ostacoli più comunemente utilizzati sono: **grosse pietre, pietre quadrate, tronchi e acqua.**

Ostacolo/materiale	Quantità	Dimensione (c.ca)	Dipinto	Dove trovarlo
Grosse pietre	40	40 tonnellate 1 tonnellata a pietra	tbc	Fiume (se permesso)
Pietre quadrate	40	40 tonnellate 1 tonnellata a pietra	tbc	Cava
Tronchi	30-40	Da 1.5m a 3m lunghezza Da 0,20m a 0,50m diametro	tbc	Segheria /Industria del legno
Acqua	Non definito		no	Fonte/Rubinetto

Di seguito un esempio della dimensione delle pietre rispetto alla dimensione del corpo umano:



Si prega di notare che la quantità indicata per ogni ostacolo è per costruire una zona.

ZONA CREATA CON GROSSE PIETRE



ZONA CREATA CON PIETRE QUADRATE



Caratteristiche dei tronchi d'albero: i tronchi possono essere dritti o con grandi rami e con forme biforcute.





ZONA CREATA CON UNA STRUTTURA DI TRONCHI





ZONA CREATA CON UNA CASCATA ARTIFICIALE



ZONA CREATA CON UN LAGO ARTIFICIALE E MASSI INTORNO



7.1.3. MATERIALE PER FONDAMENTA

Quando la superficie è completamente piatta, come un prato o una piazza cittadina, è possibile utilizzare del materiale come base per creare differenti livelli o diverse superfici. Si utilizza terra o ghiaia miscelata con polvere di pietra (sabbia).

Ostacolo	Quantità – per una zona	Dove trovarlo
Terra	80m ² - 100m ²	Industria edile
Ghiaia + polvere di pietra	60m ² - 80m ²	Industria edile/Cava

ZONA CREATA CON UN TERRAPIENO IN TERRA CON TRONCHI



ZONA CREATA UTILIZZANDO UNA MISCELA DI GHIAIA E POLVERE DI PIETRA CON PIETRE



7.1.4. ZONE TEMATICHE E PERSONALIZZATE

Le zone possono essere personalizzate con diverse tematiche. La pittura dona un aspetto migliore. Inoltre gli ostacoli possono essere dipinti con i marchi degli sponsor. Vedere i punti 7.1.4 e 16.

ZONA CREATA CON GROSSE PIETRE DIPINTI CON PANDA



ZONA CREATA CON TRONCHI DIPINTI COME ZEBRE



ZONA CREATA CON TRONCHI DIPINTI COME GIRAFFE



ZONA CREATA CON TRONCHI DECORATI COME PASTELLI



7.1.5. OSTACOLI ARTIFICIALI SOVRAPPosti IN SPAZI ALL'APERTO O AL CHIUSO

La competizione può svolgersi in un ambiente naturale o al chiuso. In questo caso, gli ostacoli devono essere spostati sul luogo della competizione e sistemati.

Sovrapponendo diversi elementi possono essere create differenti tipologie di ostacoli e forme; tutto dipende dalla creatività del tracciatore.

Gli ostacoli devono essere fissati saldamente per evitare qualsiasi movimento che potrebbe causare lesioni o danni durante l'evento.

Gli ostacoli artificiali sono perfetti per essere dipinti. L'organizzatore migliorerà la qualità dell'evento e sono un'ottima vetrina per collocare i marchi degli sponsor.

Di seguito una lista degli ostacoli più comunemente utilizzati:

Ostacoli in calcestruzzo	Quantità	Dimensioni (c.ca)	Dipinto	Dove trovarlo
Tubi prefabbricati in calcestruzzo	15-20	Da 0.5 a 2m altezza Tra 0.80m e 1.20m diametro	sì	Industria edile
Contrappesi prefabbricati in calcestruzzo	15-20	Diverse forme e misure	sì	Industria edile
Barriere New Jersey in calcestruzzo	15-20	1.1m altezza/2m lunghezza	sì	Industria edile
Sagome personalizzate in calcestruzzo	15-20	Diverse forme e misure	sì	Industria edile

Ostacoli in legno	Quantità	Dimensioni (c.ca)	Dipinto	Dove trovarlo
Rotaie del treno	100	2m lunghezza/2 5cm larghezza /15cm altezza	no	Industria edile o ferroviaria
Bobine in legno	15	Da 0.5 a 2m altezza/1m larghezza	sì	Industria elettrica
Strutture in legno	Indefinito	Da 0.5 a 2m altezza/1m larghezza	opzionale	Falegnameria
Lettere in legno	Indefinito	Da 1 a 2m altezza/1m larghezza	opzionale	Falegnameria

Si prega di notare che la quantità indicata per ogni ostacolo è per costruire una zona.

ZONA CREATA CON TUBI PREFABBRICATI IN CALCESTRUZZO



ZONA CREATA CON OSTACOLI PREFABBRICATI IN CALCESTRUZZO DECORATI COME TORTE E CIOCCOLATO



ZONA CREATA CON SAGOME IN CALCESTRUZZO PERSONALIZZATE, DIPINTE COME FORMAGGIO



PEZZI DI CALCESTRUZZO PERSONALIZZATI PRIMA DI ESSERE COLLOCATI



ZONA CREATA UTILIZZANDO PEZZI DI CALCESTRUZZO PERSONALIZZATI E DIPINTI



ZONA CREATA CON TUBI PREFABBRICATI IN CALCESTRUZZO





ZONA CREATA CON OSTACOLI IN LEGNO CON LA FORMA DI VERDURE



ZONA CREATA CON BOBINE IN LEGNO



ZONA CREATA CON ROTAIE DEL TRENO O TRAVI



ZONA CREATA CON STRUTTURE IN LEGNO



ZONA CREATA CON STRUTTURE IN LEGNO UTILIZZANDO RAMPE







ZONA CREATA CON LETTERE E TRAVI IN LEGNO







Assicurare la stabilità degli ostacoli



Evitare angoli a 90° sulle aree di impatto per evitare danni alle strutture

8. MATERIALE PER LA TRACCIATURA DELLE ZONE

8.1. MATERIALE DI FISSAGGIO

I materiali utilizzati per tracciare le zone dipendono da quale tipo di superficie deve essere demarcata. Se la competizione si svolge in un ambiente naturale con terra, i materiali utilizzati più di frequente saranno **paletti in legno**. Se la competizione si svolge in piazze o in strutture coperte, i materiali utilizzati più frequentemente saranno **paletti in ferro**. Quando non è possibile trapanare il pavimento per fissare i paletti, possono essere utilizzate delle pesanti basi in cemento in cui fissare i paletti.

Attenzione che la punta dei paletti sia opportunamente messa in sicurezza per evitare qualsiasi danno. La punta dei paletti di ferro deve essere piegata o coperta con un cappuccio in plastica.

Materiale / Quantità / Dimensione		Dove trovarlo
Paletti in legno: 200 • 50cm altezza/4cm x 4cm largh.		Industria edile / Falegnameria
Paletti in legno: 50 • 100cm altezza/4cmx4cm largh.		Industria edile / Falegnameria
Paletti in ferro: 100 • 30cm altezza/10mm larghezza	10 mm 	Industria edile, metallurgica
Molle in acciaio per fissare le frecce: 350 • 10cm lunghezza del gambo • 50mm diametro del foro • 6mm spessore del gambo • 3mm spessore del cavo	6 mm 50 mm 	Industria edile, metallurgica
Base in calcestruzzo prefabbricato: 10 • 50cm lunghezza • 15cm altezza • 30cm larghezza		Industria edile



Basi in calcestruzzo prefabbricato, la parte inferiore con 30cm di diametro per assicurarne la stabilità

8.2. FETTUCCIA IN PLASTICA

Tutti i lati di ogni sezione devono essere contrassegnati con una fettuccia/nastro in plastica.

La fettuccia deve essere collocata tra i 20 e i 30 cm dal terreno. Le fettucce possono essere utilizzate anche all'interno della zona per indicare differenti livelli di difficoltà o per chiudere alcuni ostacoli aumentando la difficoltà.

Da notare che il nastro utilizzato per contrassegnare la zona deve essere di colore differente rispetto a quello usato per delimitare l'area neutra e la linea di fine. Si raccomanda di utilizzare rotoli lunghi 250m, la cui gestione è più semplice.

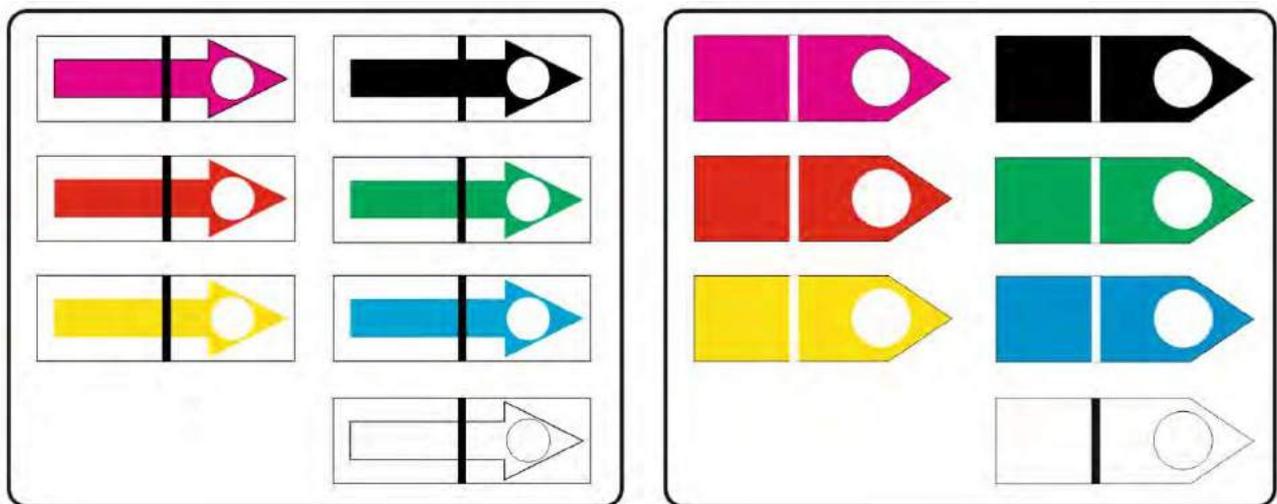
Materiale / Quantità / Dimensione		Dove trovarlo
Rotolo di nastro: 5 • 10cm larghezza • 400µm spessore • 250m lunghezza rotolo		Sponsor

8.3. FRECCHE

Le frecce sono posizionate all'interno della sezione per segnalare le diverse categorie che i riders devono attraversare. Le frecce devono essere fissate sui paletti, mai direttamente sull'ostacolo.

Le frecce devono avere le seguenti caratteristiche:

- Materiale: polipropilene flessibile impermeabile
- Stampa: solo su un lato
- Spessore: 800 micron (μm)
- Dimensioni: larghezza 12cm x altezza 4cm
- Cerchio bianco: per scrivere il numero della direzione o della porta
- Linea verticale nera o bianca: per indicare il limite della freccia
- Entrambe le tipologie sono permesse: sfondo bianco o colore pieno
- Quantità raccomandata: 250 pezzi per ogni colore



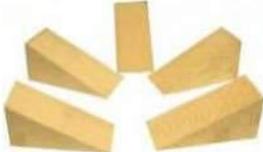
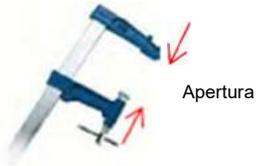
Sfondo bianco

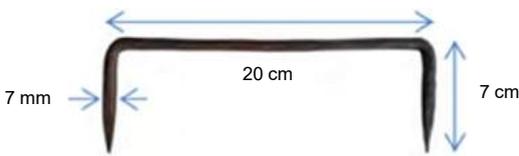
Colore pieno

Rosa	Rosso	Giallo	Nero	Verde	Blu	Bianco
Elite Donne	Juniors maschile	Elite Uomini	Allievi	Esordienti	Giovanissimi 2° anno	Giovanissimi 1° anno
Ragazze						Bambine

9. MATERIALE DI FISSAGGIO

Bisogna assicurarsi che nelle zone costruite con ostacoli sovrapposti questi siano stati fissati in piena sicurezza, per evitare ogni minimo movimento che possa causare infortuni o danni durante l'evento. I materiali utilizzati più comunemente sono elencati di seguito.

Materiale / Quantità / Dimensione	
Viti torx T20/T30 <ul style="list-style-type: none"> • 4,5 x 50 mm/testa AW 20: 1000 pezzi • 6,0 x 100 mm/testa AW 30: 100 pezzi • 6,0 x 160 mm/testa AW 30: 100 pezzi • 6,0 x 200 mm/testa AW 30: 100 pezzi 	
Viti autofilettanti per calcestruzzo M8 <ul style="list-style-type: none"> • diametro: 10 mm • lunghezza 60 mm: 50 pezzi • lunghezza 80 mm: 50 pezzi 	
Chignoli in legno <ul style="list-style-type: none"> • lunghezza x altezza x larghezza 6 cm x 2 cm x 3 cm: 20 pezzi 8 cm x 4 cm x 5 cm 20 pezzi 10 cm x 6 cm x 8 cm: 20 pezzi 20 cm x 10 cm x 10 cm: 20 pezzi 	
Cemento a presa rapida, sacco: 25 kg: 2 pezzi	
Schiuma poliuretanic: 5 pezzi	
Cinghie a cricchetto: 10 pezzi	
Angoli metallici: 20 pezzi <ul style="list-style-type: none"> • 10 cm x 10 cm 	
Morsetti <ul style="list-style-type: none"> • apertura 15 cm: 4 pezzi • apertura 30 cm: 4 pezzi 	
Barre per armature: 30 pezzi <ul style="list-style-type: none"> • lunghezza: 50 cm • diametro: 10 mm 	

<p>Barre filettate: 10 pezzi</p> <ul style="list-style-type: none"> • lunghezza: 50 cm • diametro: M8 mm 	
<p>Rondelle: 50 pezzi</p> <ul style="list-style-type: none"> • diametro: 8 mm • diametro esterno: 40 mm 	
<p>Bulloni: 50 pezzi</p> <ul style="list-style-type: none"> • diametro: 8 mm 	
<p>Ferro a C: 75 pezzi</p> <ul style="list-style-type: none"> • lunghezza: 20 cm • lunghezza delle punte: 7 cm • spessore: 7 mm 	
<p>Fascette per cablaggio nere</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4,8 mm x 200 mm: 1500 pezzi • 4,8 mm x 370 mm: 1500 pezzi 	
<p>Assi in legno 60 metri lineari</p> <ul style="list-style-type: none"> • spessore: 2 cm • larghezza 10 cm 	

10. UTENSILI

10.1. UTENSILI BASE

Gli utensili basilari per tracciare le zone dipendono dal tipo di superficie sulla quale verranno collocate. Gli utensili più comuni e maggiormente adatti sono indicati di seguito.

Materiale / Quantità / Dimensione	
<p>Trapano a batteria, SDS plus system: 2 pezzi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Max. potenza di percussione: 3,2 J • Rif: Bosch GBH 36 VF-LI plus Professional 	
<p>Punte trapano per pietra SDS plus system</p> <ul style="list-style-type: none"> • dimensione 6 mm: 3 pezzi • dimensione 8 mm: 3 pezzi • dimensione 11 mm: 5 pezzi 	
<p>Punte trapano per legno</p> <ul style="list-style-type: none"> • dimensione 6 mm: 5 pezzi • dimensione 10 mm: 2 pezzi 	
<p>Martelli: 3 pezzi</p> <ul style="list-style-type: none"> • peso: 1 kg 	

<p>Avvitatore a batteria: 2 pezzi</p>	
<p>Chiave a cricchetto: 1 pezzo</p>	
<p>Connettore esagonale: 2 pezzi</p> <ul style="list-style-type: none"> • dimensione 13 mm 	
<p>Punte torx</p> <ul style="list-style-type: none"> • dimensione T20: 5 pezzi • dimensione T30: 5 pezzi 	
<p>Sega ad arco: 1 pezzo</p> <ul style="list-style-type: none"> • lama di riserva 	
<p>Motosega a benzina: 1 pezzo</p> <ul style="list-style-type: none"> • dimensione lama: 50 cm • fornire: <ul style="list-style-type: none"> - catena di ricambio - olio per catena - tanica da 10 litri di carburante 	
<p>Soffiatore a benzina: 1 pezzo</p> <ul style="list-style-type: none"> • fornire: <ul style="list-style-type: none"> - tanica da 10 litri di carburante 	
<p>Sega circolare elettrica per legno: 1 pezzo</p>	
<p>Circolare elettrica 750 W: 1 pezzo</p> <ul style="list-style-type: none"> • lama abrasiva in acciaio INOX: 4 pezzi • lama diamantata: 2 pezzi 	
<p>Decespugliatore a benzina: 1 pezzo</p> <ul style="list-style-type: none"> • fornire: <ul style="list-style-type: none"> - tanica da 10 litri di carburante 	

<p>Tagliaerba</p>	
<p>Spara punti: 2 pezzi</p> <ul style="list-style-type: none"> • punti di riserva: 5000 pezzi 	
<p>Metro: 2 pezzi</p> <ul style="list-style-type: none"> • 8m lunghezza • 100 m lunghezza 	 
<p>Taglierino: 2 pezzi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lame di riserva 	 
<p>Secchio da 14 litri: 3 pezzi</p>	
<p>Cazzuola: 2 pezzi</p>	
<p>Tronchesi: 3 pezzi</p>	
<p>Pinza: 2 pezzi</p>	
<p>Chiave inglese regolabile: 1 pezzo</p> <ul style="list-style-type: none"> • dimensione 250 mm 	
<p>Leva in ferro: 1 pezzo</p> <ul style="list-style-type: none"> • dimensione 600 mm 	
<p>Pala quadrata: 1 pezzo</p>	
<p>Pala arrotondata: 1 pezzo</p>	

<p>Scopa: 3 pezzi</p>	
<p>Zappa: 1 pezzo</p>	
<p>Rastrello in metallo: 2 pezzi</p>	
<p>Scala doppia: 1 pezzo</p> <ul style="list-style-type: none"> • altezza: 2 m 	
<p>Spazzola metallica: 2 pezzi</p>	
<p>Carriola: 2 pezzi</p>	
<p>Set per pittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rullo 25 cm lunghezza: tbc • Pennelli: tbc • Secchio: tbc 	
<p>Pittura da esterni a base d'acqua</p> <ul style="list-style-type: none"> • colore: tbc 	
<p>Pittura spray</p> <ul style="list-style-type: none"> • colore: tbc • quantità: in accordo con il realizzatore dei murali 	
<p>Cassetta degli attrezzi: 1 pezzo</p>	

10.2. ALTRI UTENSILI E STRUMENTI

Altri strumenti complementari che possono essere utili per costruire le zone sono elencati di seguito:

Materiale / Quantità / Dimensione	
Alimentazione elettrica (220 V / 50 Hz) oppure Generatore a benzina (5kW) <ul style="list-style-type: none"> fornire: <ul style="list-style-type: none"> tanica da 10 litri di carburante 	 
Bobina con prolunga 50m: 2 pezzi Multiprese: 2 pezzi	 
Scorte di acqua (rubinetto) o bidoni da 30 litri: 3 pezzi	 
Riscaldatore portatile <ul style="list-style-type: none"> BTUs: 175.000/215.000 Fornire tanica di carburante 	
Rotolo di cartone <ul style="list-style-type: none"> larghezza: 2 m lunghezza: 30 m 	
Grosso contenitore a sacco con base su bancale: 2 pezzi	
Carrello elevatore manuale: 1 pezzo	
Bancali in legno: 10 pezzi (per riporre il materiale) <ul style="list-style-type: none"> dimensione: EURO pallet o Asia pallet 	

11. MACCHINE DA LAVORO

11.1. MACCHINE PER LA COSTRUZIONE DELLE ZONE

È fortemente raccomandato l'uso di un autocarro o un escavatore con benna idraulica per movimentare tutti i materiali pesanti e per costruire le zone.

Il tipo e il numero di macchine e mezzi di trasporto devono essere stabiliti in base alle zone che si intendono costruire.

Retroescavatore	
Autocarro con gru e benna idraulica	
Escavatore con benna idraulica	
Autocarro con semi-rimorchio	
Trivella elicoidale	
Muletto 4X4	

AUTOCARRO CON BENNA IDAULICA PER SPOSTARE I MASSI



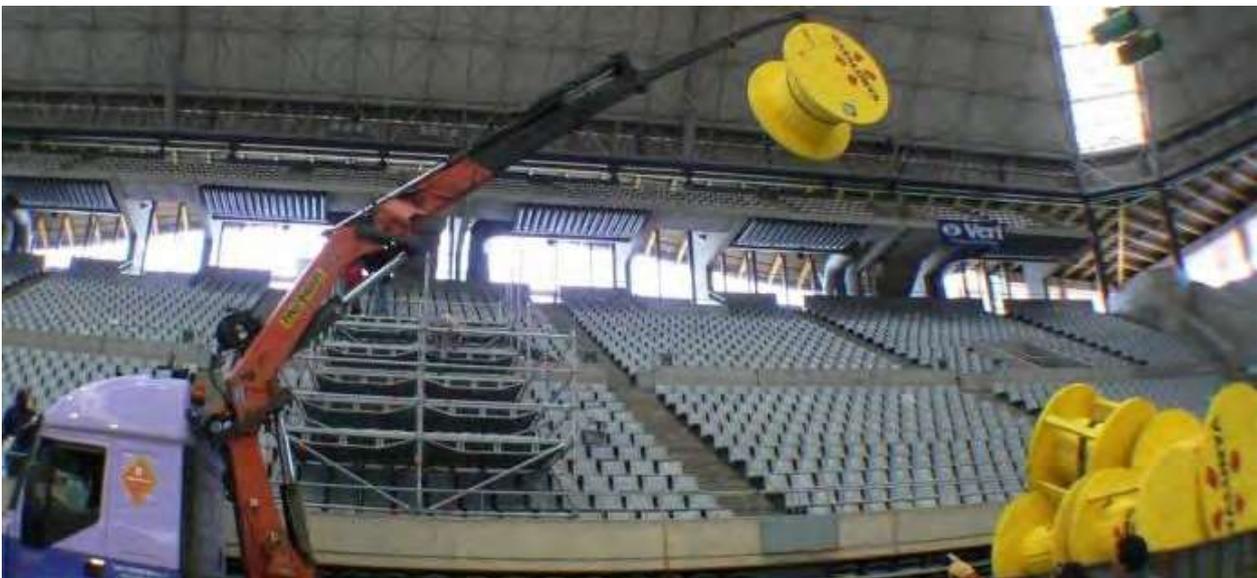
ESCAVATORE CON BENNA IDRAULICA PER SPOSTARE I MASSI



RETROESCAVATORE O CARICATORE PER SPARGERE GHIAIA E POLVERE DI PIETRA SULLA SUPERFICIE



AUTOCARRO CON GRU E CINGHIE PER SPOSTARE OSTACOLI IN PREFABBRICATO/BOBINE/TRONCHI



12. PULIZIA

12.1. DURANTE LA COSTRUZIONE E DOPO L'EVENTO

Durante il processo di costruzione e di tracciatura delle zone vengono prodotti diversi rifiuti. L'organizzatore deve prevedere abbastanza contenitori (come un grosso sacco) per gettare questi materiali residui. Assicurarsi di avere un macchinario adeguato per spostare i contenitori.

Dopo l'ultima gara dell'evento, tutti i rifiuti e il materiale pubblicitario devono essere rimossi dal percorso.

Il comitato organizzatore è responsabile dello smaltimento dei rifiuti in modo adeguato. Questo processo deve essere compiuto con attenzione verso l'ambiente.

Qualora non sia possibile portare via il contenitore prima dell'inizio dell'evento, si prega di tenerlo fuori dalla vista del pubblico.



Esempio di grande sacco contenitore

12.2. DURANTE I GIORNI DI GARA

Bisogna tener conto che durante i giorni della competizione l'area tecnica, l'area di gara e tutto il luogo dell'evento devono essere regolarmente puliti e controllati.

Assicurarsi di distribuire abbastanza bidoni della spazzatura. Questi bidoni devono essere dislocati su tutta l'area. Devono essere svuotati regolarmente e controllati.



Esempio di bidone della spazzatura

13. SICUREZZA

13.1. DISTANZA DI SICUREZZA

Bisogna tener presente che la distanza minima di sicurezza degli spettatori, delimitata con transenne, deve essere di **2,5 metri** tra la fettuccia della zona e la transenna stessa.



13.1.1. DOPPIO PERIMETRO

Quando il luogo dell'evento è abbastanza ampio è fortemente raccomandato creare un doppio perimetro intorno all'area di gara creando un unico punto di entrata e di uscita.

Questo spazio permette ai minder/allenatori/ team manager e ai media non specialistici (pettorine gialle e azzurre) di seguire più agevolmente i riders, tenendoli al di fuori dell'area di gara.

Da notare che quando le zone sono allestite suddivise, il doppio perimetro deve essere attorno a ognuna di esse, creando per ciascuna un punto di entrata e di uscita.



Esempio di doppio perimetro

13.2. SUPERFICI SCIVOLOSE

La totalità delle sezioni deve essere percorribile in bike indipendentemente dalle condizioni meteorologiche. Questa considerazione basilare deve essere tenuta presente durante la progettazione delle sezioni e delle sue difficoltà. È importante evitare superfici scivolose. In caso di condizioni di umidità o di pioggia, tali superfici devono essere messe in sicurezza. A tale scopo si raccomanda:

- Intagliare dei solchi nei tronchi d'albero utilizzando una sega elettrica
- Intagliare dei solchi nelle pietre utilizzando una smerigliatrice
- Usare pittura con aggiunta di granelli di sabbia o vetro
- Utilizzare della rete da pollaio
- Usare carta vetrata adesiva

<p>Granulato di marmo, sacco 20 kg: 1 pezzo</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0.8 / 1.8 mm granulometria 	
<p>Rotolo di rete da pollaio zincata: 30 m</p> <ul style="list-style-type: none"> • foro esagonale: 25 mm 	



Solchi nei tronchi



Solchi sulle pietre



Pittura con granelli di sabbia o vetro



Rete da pollaio su un tronco

13.3. MESSA IN SICUREZZA DI LUOGHI ELEVATI

È importante evitare di creare ostacoli alti, se il progetto della zona non può evitarli, devono essere utilizzati materassi protettivi in schiuma per evitare gli infortuni.



Materassi da ginnastica morbidi extra spessi: 6 pezzi

- dimensione: 180 cm x 120 cm c.ca.
- spessore: 10 cm minimo
- colore: preferibilmente nero



13.4. MESSA IN SICUREZZA DEI PALETTI

Bisogna fare attenzione a coprire la punta dei paletti, questi devono essere messi in sicurezza per evitare qualsiasi danno. La punta dei paletti in legno deve essere coperta con una pallina da tennis o un cappuccio in plastica. La punta dei paletti di ferro deve essere piegata o coperta con un cappuccio in plastica.



Paletto in legno con palla da tennis



Paletto in ferro con cappuccio in plastica



Paletto in ferro piegato

14. TRACCIARE LA ZONA

Prendiamo come esempio una zona con **ostacoli naturali in spazi all'aperto** e una sezione con **ostacoli naturali sovrapposti in spazi all'aperto** composti da pietre su erba.

In entrambi questi esempi, si applica la medesima procedura per piantare i paletti, per attaccare la fettuccia e per fissare le frecce.

Per iniziare a tracciare la zona, seguire questi passaggi:

- Immaginare la zona, dove comincerà, dove terminerà e la sua lunghezza totale
- Valutare gli ostacoli principali della zona
- Considerare quali zone verranno usate più di una volta nelle diverse fasi della competizione
- Nel tracciare la zona negli spazi naturali all'aperto, talvolta i tronchi degli alberi possono essere utilizzati come paletti
- Piantare i paletti nel terreno per delimitare le **linee esterne**, l'**area neutra**, la **linea di inizio** e la **linea di fine**. Visualizzare una linea tra i paletti dove deve essere attaccata la fettuccia
- Demarcare gli ostacoli principali utilizzando paletti, nastro e frecce
- Fissare le frecce per indicare i diversi livelli di difficoltà

14.1. TRACCIARE LE LINEE ESTERNE

Dopo aver immaginato la zona e ipotizzato i principali ostacoli, bisogna piantare nel terreno i paletti per delimitare le **linee esterne**, l'**area neutra**, la **linea di inizio** e la **linea di fine**. Bisogna visualizzare una linea tra i paletti dove deve essere attaccata la fettuccia.

OSTACOLI NATURALI IN SPAZI ALL'APERTO



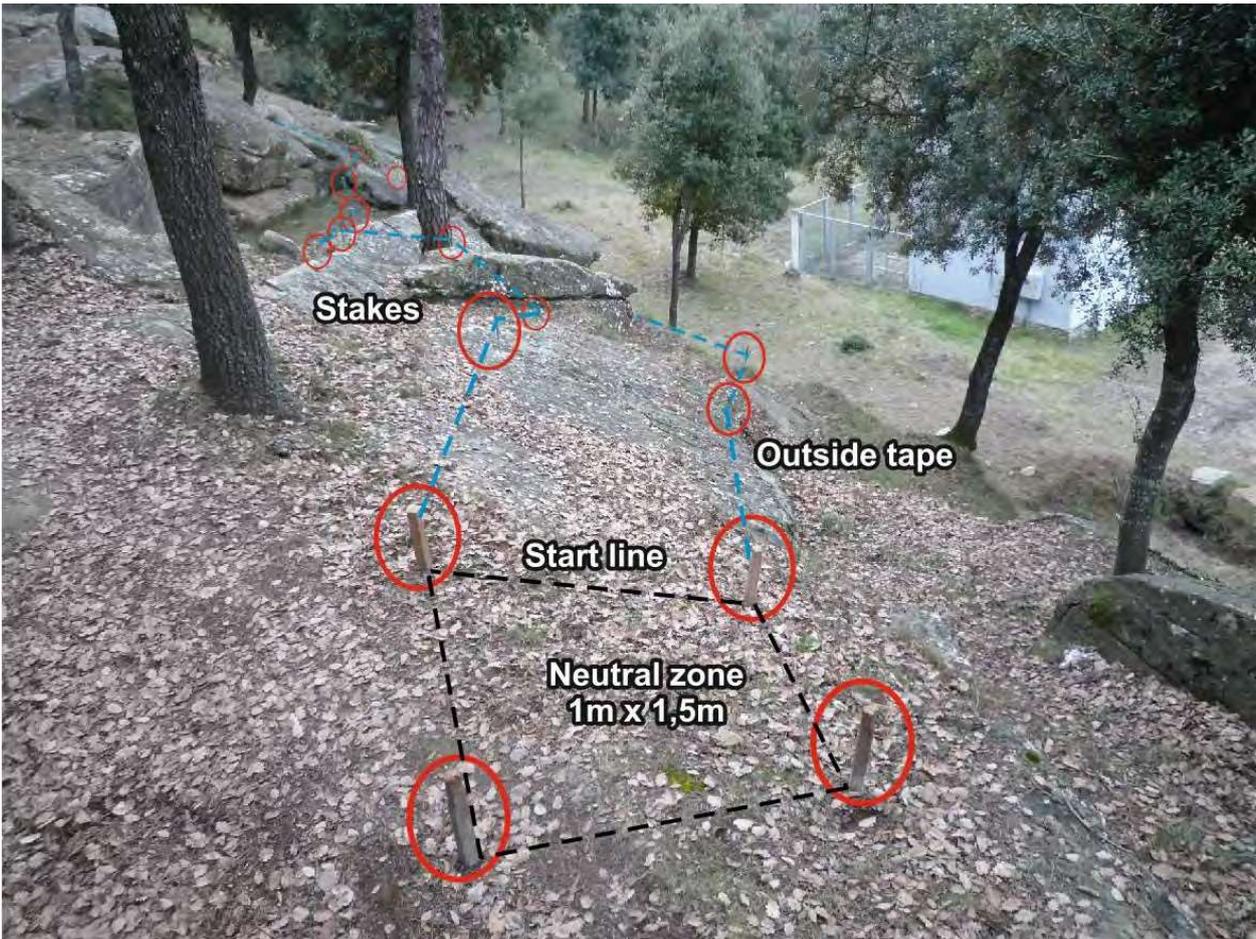


Visualizzare la zona: dove inizierà, dove finirà, la lunghezza totale e ipotizzare i principali ostacoli.

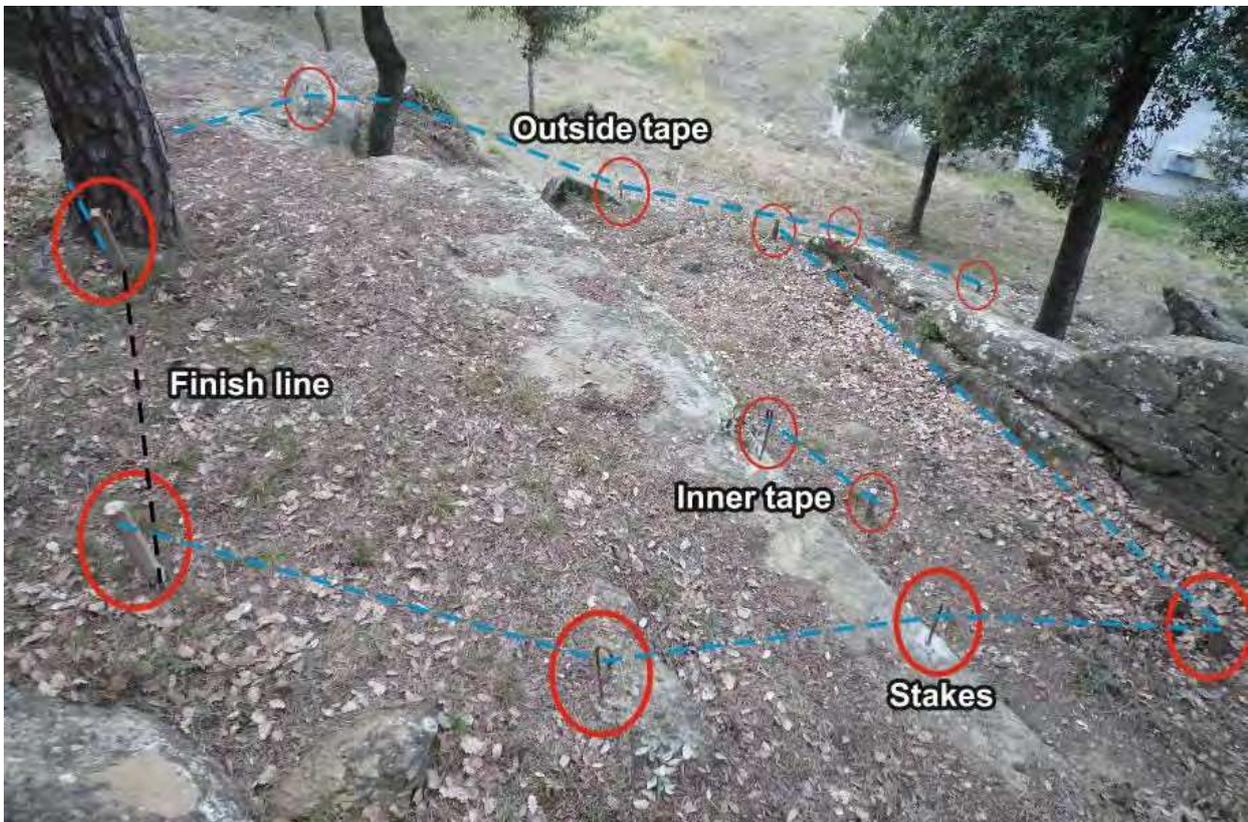


Trapanare i punti in cui non è possibile inserire paletti in legno

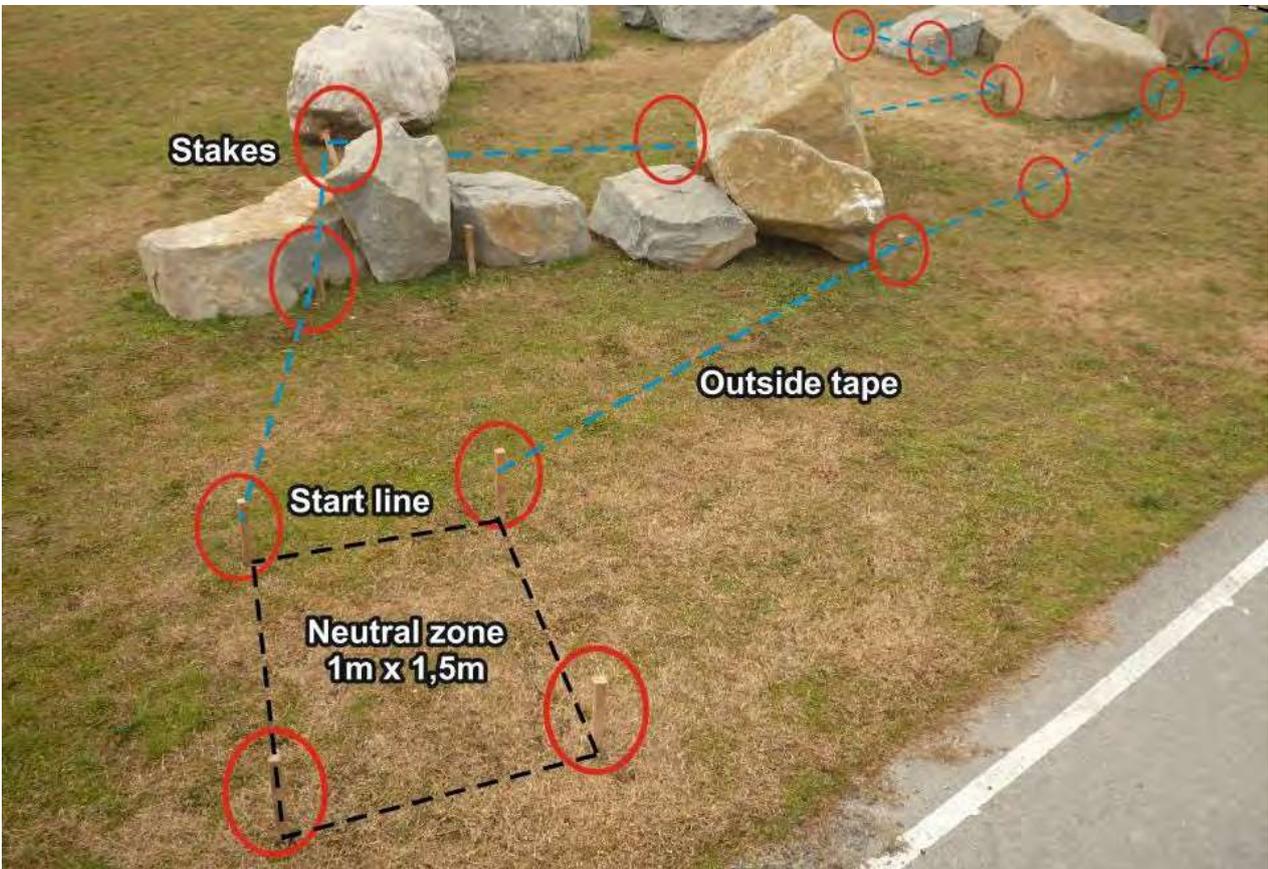
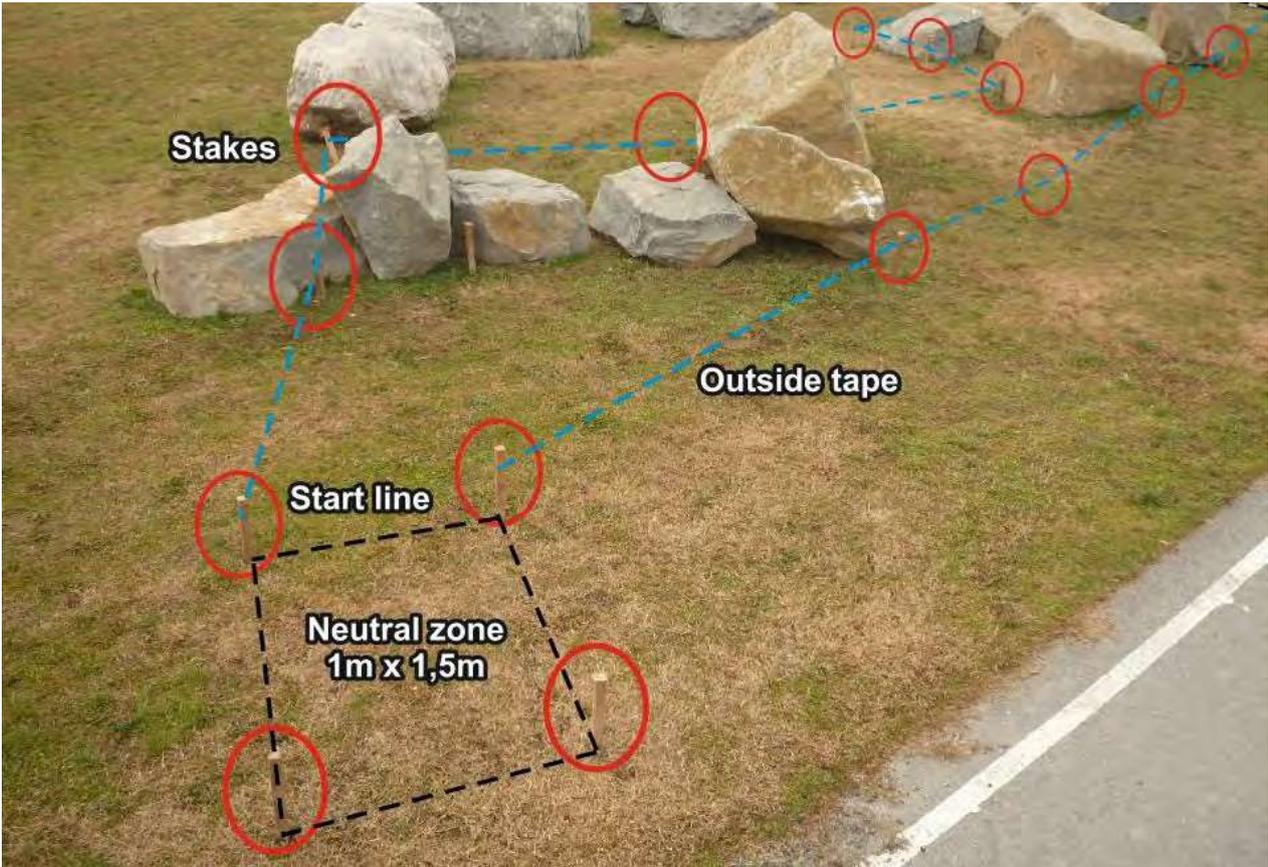
Un paletto in ferro inserito nella roccia

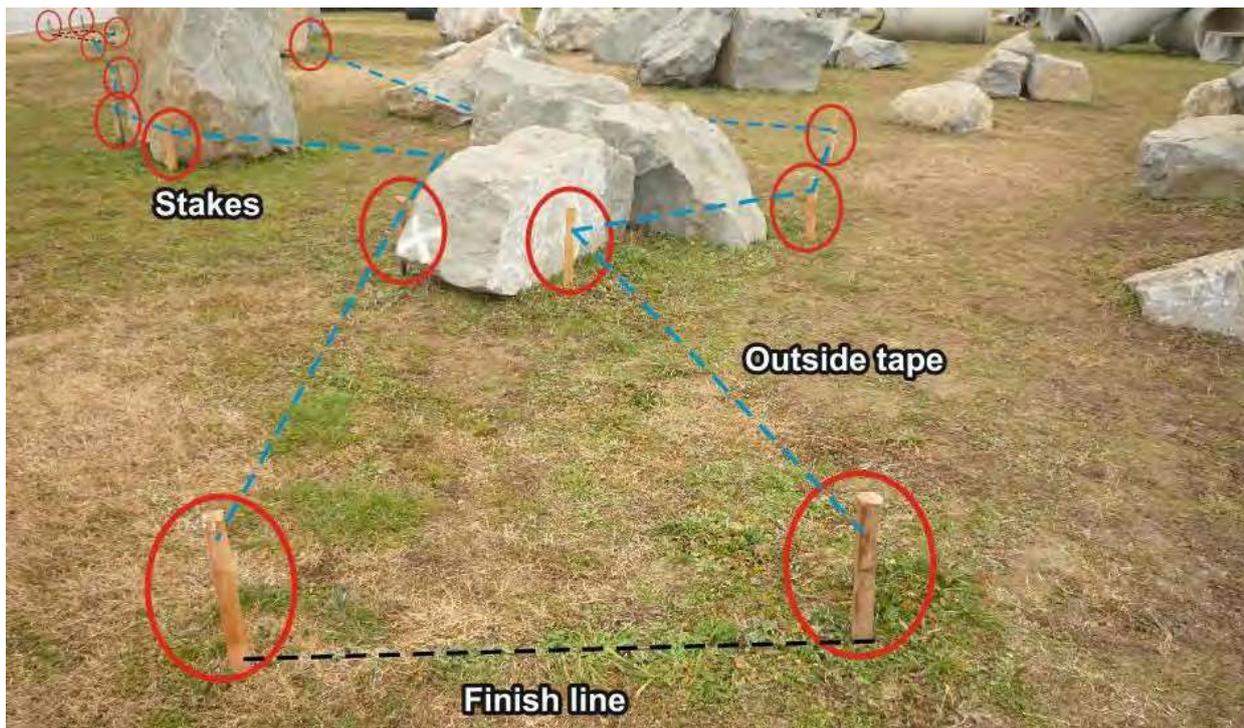


Lasciare dello spazio intorno all'area neutra per i rider e le bike



OSTACOLI NATURALI SOVRAPPOSTI IN SPAZI ALL'APERTO





Immaginare una linea che delimita entrambi i lati della zona (destra e sinistra)

Se la fettuccia deve seguire una linea dritta, assicurarsi precedentemente di aver piantato i paletti in linea retta per evitare una linea a zig-zag.



14.2. TRACCIARE L'AREA NEUTRA

Ogni zona deve comprendere una "area neutra", appena prima della linea d'inizio, che deve essere progettata per un singolo partecipante. Le dimensioni dell'area neutra sono: **1m x 1,5m**.

L'area neutra deve essere delimitata con un nastro di colore differente.



Attaccare il nastro al livello del terreno

Se non è possibile piantare i paletti nel terreno, la soluzione è preparare una piattaforma in legno per ogni zona oppure utilizzare delle cinghie fissate al terreno.



Piattaforma in legno



Cinghie fissate al terreno

14.3. ATTACCARE LA FETTUCCIA AI PALETTI

Fissare saldamente la fettuccia ai paletti, assicurarsi che il nastro sia obbligatoriamente 20-30cm sopra il terreno. Si possono utilizzare i seguenti metodi:

- Sul primo paletto, fissare la fettuccia senza nodi; assicurarsi che il nastro sia visibile



- Fissare la fettuccia avvolgendola due volte intorno ai paletti; assicurarsi che il nastro sia saldo. Avvolgere il nastro saldamente intorno ai paletti per evitare che si allenti.





- Usare nodi stretti su alcuni paletti per evitare che il nastro si allenti



- Il nastro deve essere 20-30cm sopra il terreno



14.4. ATTACCARE LA FETTUCCIA AI PALETTI ESTERNI

Innanzitutto, attaccare la fettuccia su un lato della sezione.



Negli spazi naturali all'aperto, tronchi d'albero possono talvolta essere utilizzati per legare la fettuccia, rispettando la regola dei 20-30cm di altezza sopra il terreno

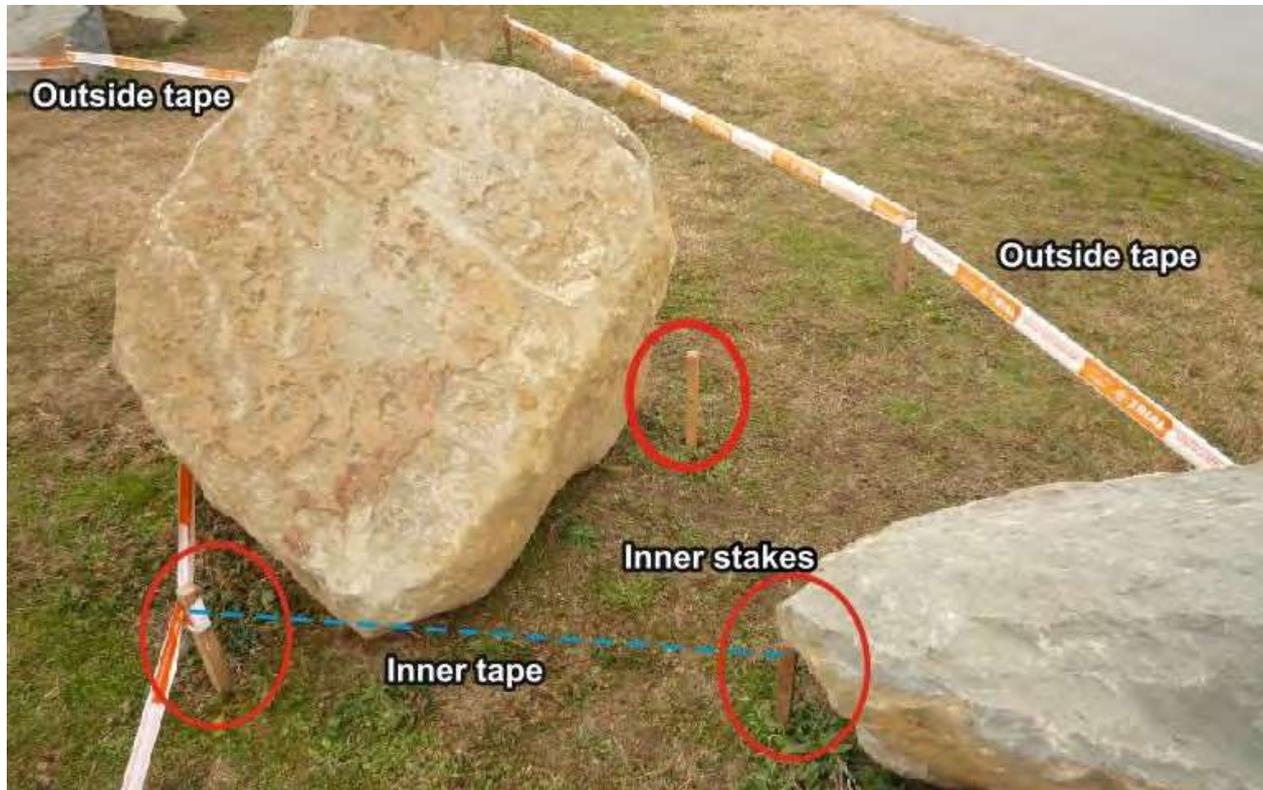


Dopo aver terminato un lato, continuare con l'altro lato. Talvolta durante questa operazione, può capitare di dover utilizzare più paletti poiché la fettuccia non è fissata così bene quanto si pensava inizialmente.

14.5. ATTACCARE LA FETTUCCIA AI PALETTI INTERNI

Attaccare la fettuccia in plastica all'interno della zona per indicare i diversi livelli di difficoltà o per chiudere alcuni ostacoli aumentando la difficoltà.

Fissare il nastro e le frecce ai paletti interni è molto importante per evitare confusione da parte dei commissari e dei rider.





Un altro esempio rappresentativo di diversi livelli. A sinistra = facile e a destra = difficile



Usare la fettuccia per indicare diverse linee di difficoltà

14.6. FISSAGGIO DELLE FRECCE

Le frecce sono disposte all'interno della zona per indicare le diverse porte che i riders devono attraversare a seconda della categoria. Le frecce devono essere fissate su paletti in legno o ferro, mai direttamente sull'ostacolo.

Le frecce possono indicare:

- Direzione: una freccia indicante la direzione che deve seguire il rider
- Porte: due frecce (stesso colore e numero) rivolte l'una verso l'altra con uno spazio tra loro attraverso cui devono passare i riders

Le frecce all'interno della zona devono essere numerate per una migliore comprensione. L'ultima freccia deve essere indicata con un cerchio attorno al numero. I riders devono seguire l'ordine dei numeri delle porte, passando prima attraverso la porta numero 1, poi la porta numero 2 e così via.

Nelle zone che sono costruite con settori non si utilizzano mai le direzioni. Le porte all'interno di una zona che hanno lo stesso numero ma lettere differenti appartengono allo stesso settore/ostacolo (per esempio 1A, 1B e 1C appartengono al settore 1).

DIREZIONE



PORTA



A seconda della situazione, le frecce saranno posizionate su paletti in legno o direttamente sull'ostacolo (pietre, tronchi, cemento) utilizzando un bastoncino di ferro.

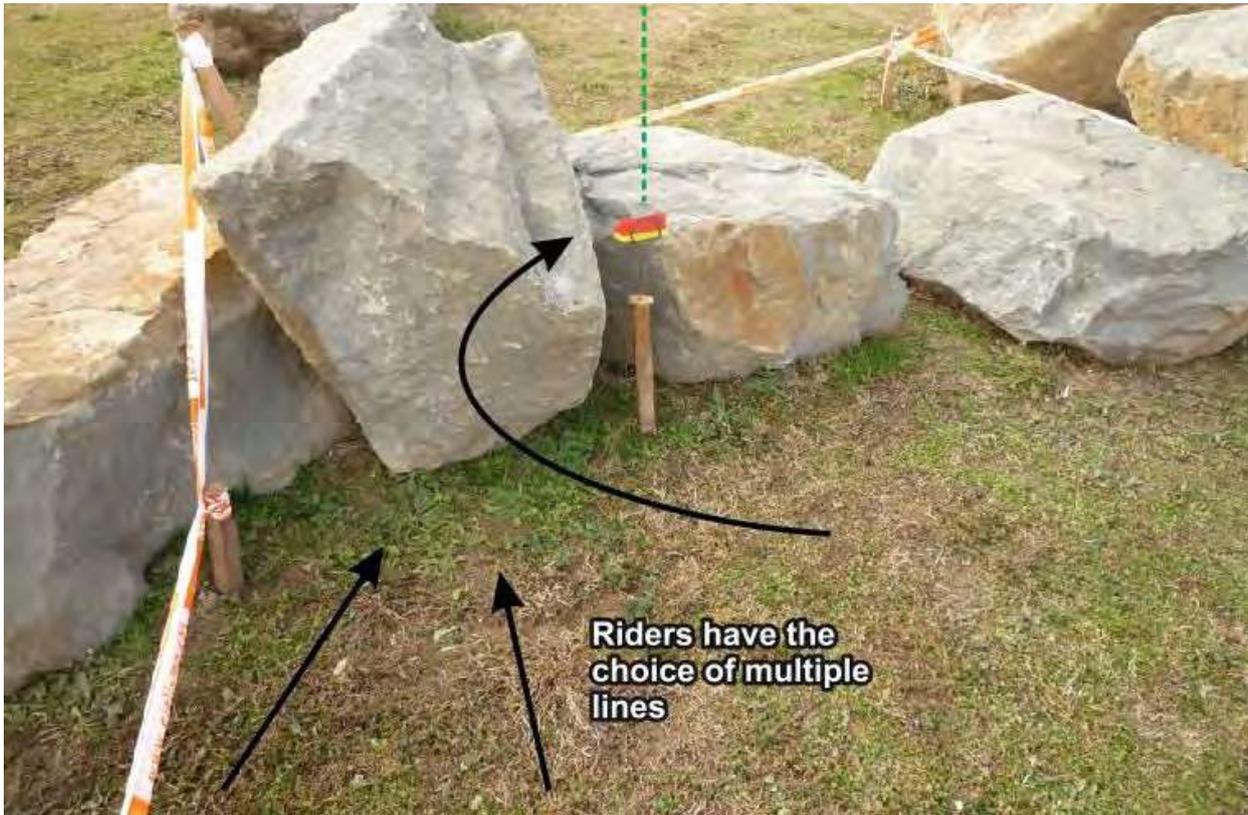


Trapanare nel paletto in legno



Trapanare direttamente nell'ostacolo

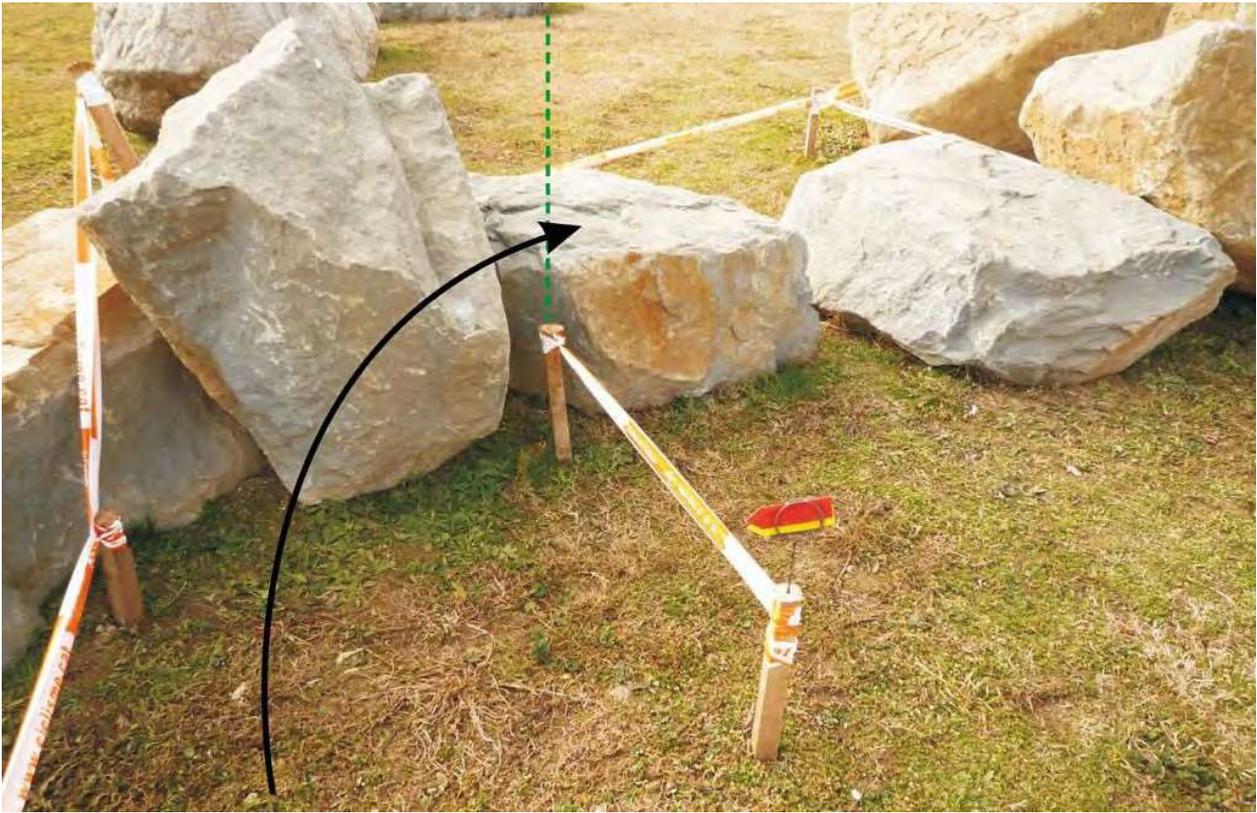
Fissare correttamente le frecce è essenziale per evitare confusione.
In questo caso, i rider possono scegliere tra diverse linee. Da notare la linea verde tratteggiata.



Piantare un altro paletto e attaccare del nastro.



Per evitare qualsiasi problema per il commissario, sostituire il paletto corto con un paletto lungo 1m.



Questo evita qualsiasi punto di vista controverso per i commissari.



14.7. COME DISPORRE LE FRECCHE IN UNA ZONA

Tenere conto dei punti seguenti per disporre le frecce in una zona:

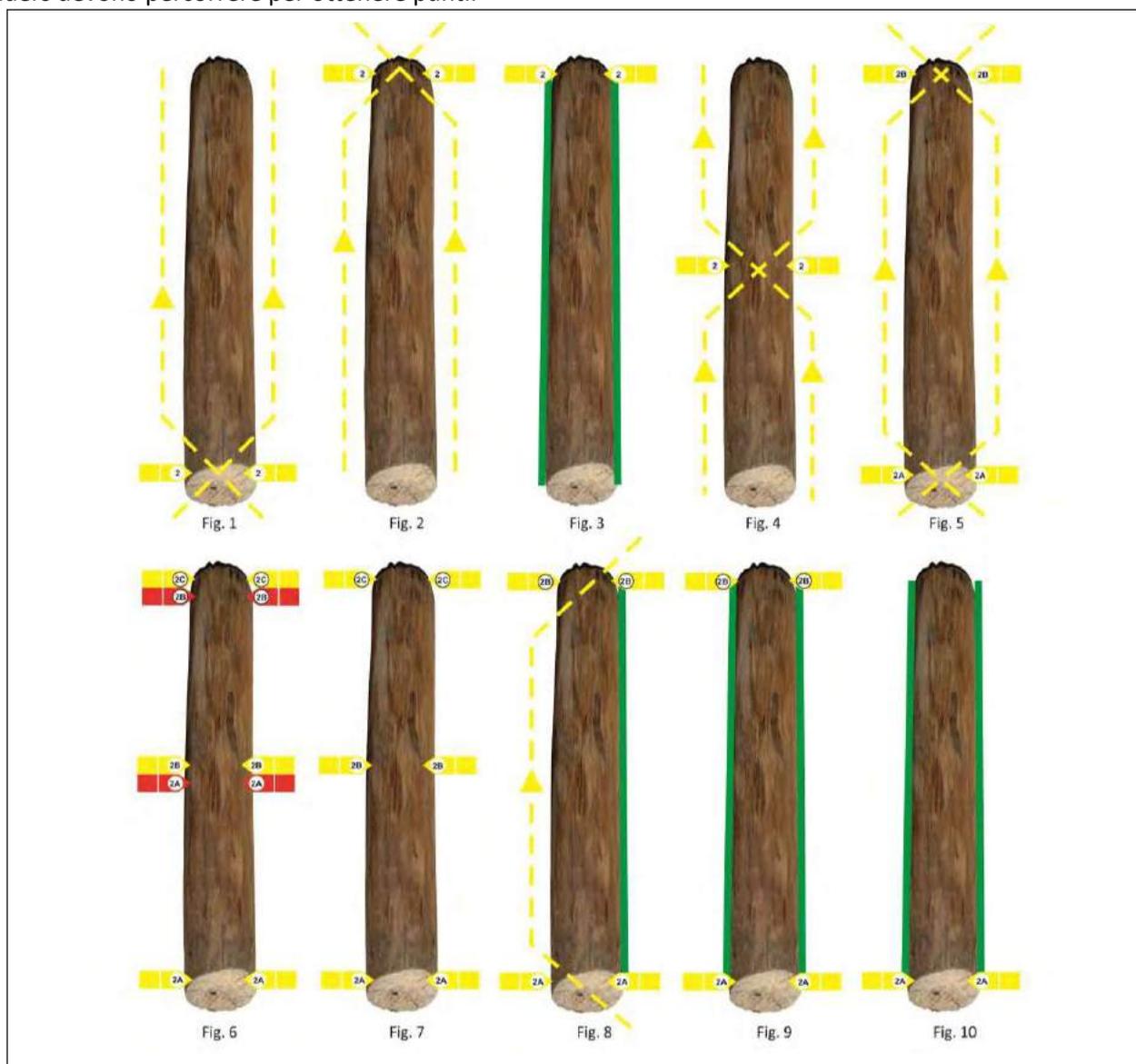
Le porte sono indicate utilizzando due frecce (stesso colore e numero/lettera) rivolte l'una verso l'altra con uno spazio tra loro attraverso cui devono passare i riders. L'ultima freccia del settore deve essere contrassegnata con un cerchio attorno al numero/lettera.

Le porte all'interno di una zona che hanno lo stesso numero ma lettere differenti appartengono allo stesso settore (per esempio 1A, 1B e 1C appartengono al settore 1).

Da notare che se un settore è formato da una sola porta, allora la porta può essere indicata solo con il numero corrispondente, il cerchio intorno non è necessario dato che è comprensibile che il settore contiene solo una porta.

- Il **primo settore inizia** sulla **linea di inizio** attraversandola con l'**asse della ruota anteriore**.
- Il **settore successivo inizia** all'**ultima porta del settore precedente** attraversandola con **entrambi gli assi delle ruote**.
- Il **settore finisce** all'**ultima porta attraversandola con entrambi gli assi delle ruote**, eccetto l'**ultimo settore** che **termina sulla linea di fine** attraversandola con l'**asse della ruota anteriore**.

Le frecce possono essere disposte in vari modi. Qui sotto diversi esempi di come indicare le diverse linee che i riders devono percorrere per ottenere punti.



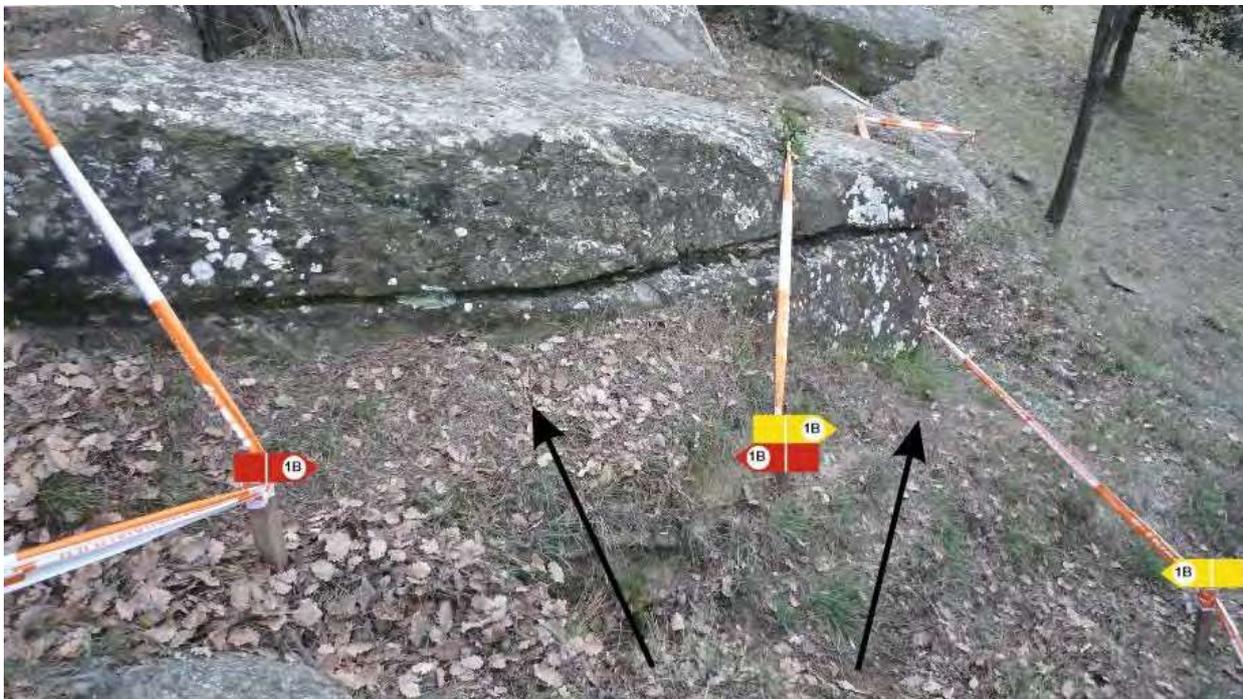
- Fig. 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8 e 9: quando entrambi gli assi delle ruote attraversano l'ultima porta del settore due, il rider è nel terzo settore.
- Fig. 5 e 10: quando entrambi gli assi delle ruote attraversano la porta 2B (5) e 2A (10), il rider sarà ancora nel secondo settore.
- Fig. 6: il rider di categoria rossa deve attraversare le porte 2A e 2B senza penalità per ottenere 10 punti. In caso di caduta dopo aver attraversato la porta 2A, il rider non necessita di riattraversare la porta già superata.
- Fig. 10: dopo aver attraversato la porta 2A il rider non ha ancora 10 punti. Nel caso di superamento del nastro (gli assi fanno da riferimento), il rider deve abbandonare la zona, mantenendo il punteggio guadagnato precedentemente nel primo settore.

A seconda della collocazione delle porte successive, in alcuni casi il rider deve stare sull'ostacolo per raggiungere la porta seguente.

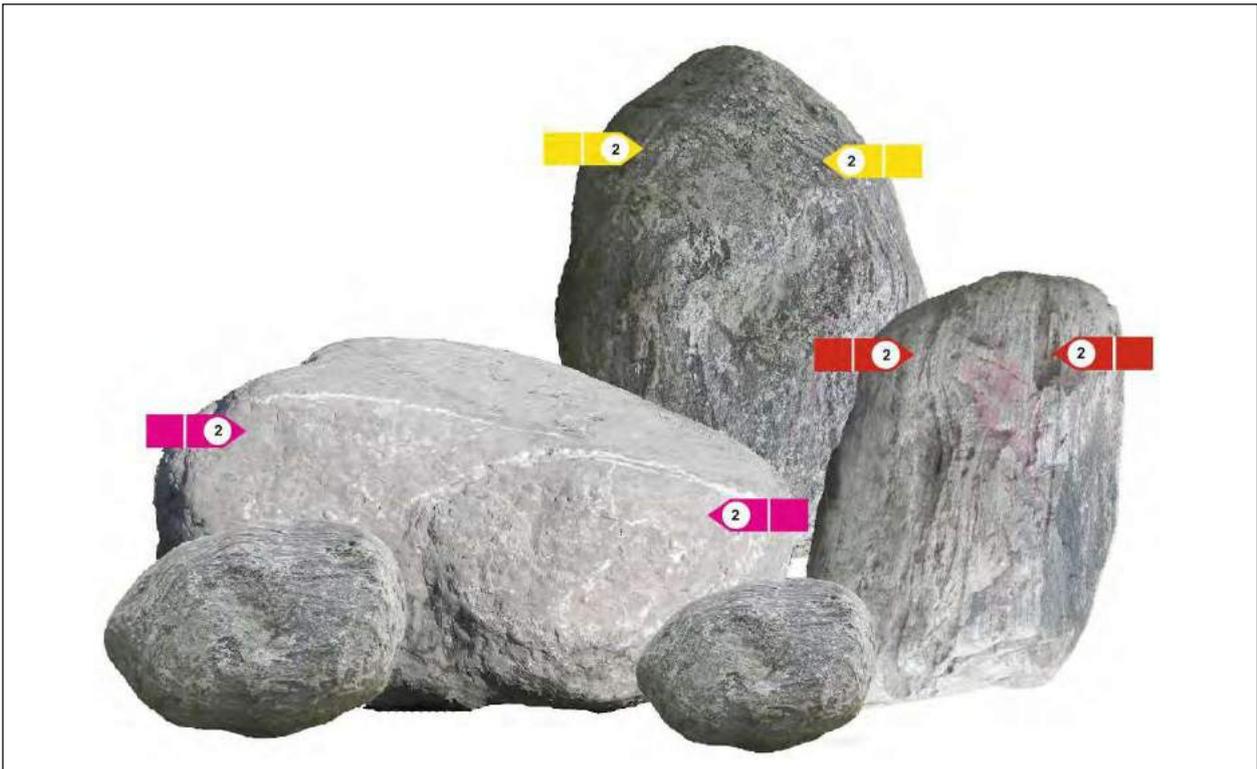
- Fig. 1, 2 e 4: il rider può attraversare la porta con un angolo di 45° (indicato con la linea gialla tratteggiata)
- Fig. 5 e 8: il rider può attraversare entrambe le porte con un angolo di 45° (indicato con la linea gialla tratteggiata)
- Fig. 3 e 9: la situazione è la stessa, è abbastanza una sola porta, non sono necessarie due porte.

Di seguito sono rappresentate due casi di zone costruite con settori. Le porte nella zona (gialla, rosa e rossa) devono essere numerate. I riders devono seguire l'ordine dei numeri/lettere delle porte e il colore corrispondente, attraversando prima la porta 1A e 1B, poi la porta 2A e 2B e così via.

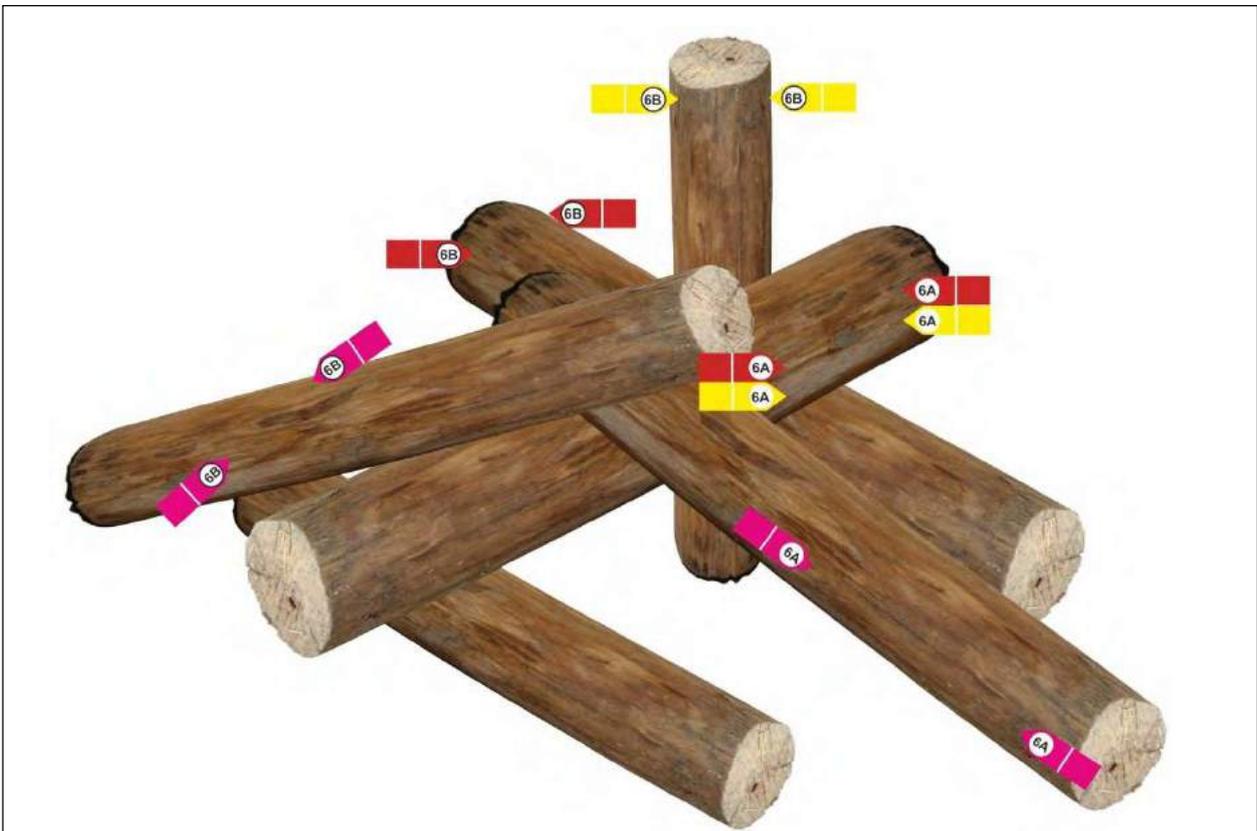
Queste porte appartengono al settore 1.



Queste porte appartengono al settore 2 - Solo una porta per categoria



Queste porte appartengono al settore 6 - Solo due porte per categoria



15. SEGNALETICA DELLA ZONA

15.1. SEGNALETICA DI INIZIO/FINE E BACHECA CON I RISULTATI

Ciascuna zona deve avere un'area di entrata e una di uscita, contrassegnate rispettivamente da una linea di inizio e una di fine con i pannelli corrispondenti (START e FINISH). Questi pannelli devono essere stampati su entrambi i lati e numerati con il numero della zona (START 1 e FINISH 1 e così via). Entrambi i pannelli devono essere disposti sul lato destro.

Su un lato del pannello di fine deve essere affissa la lista con i risultati.

Al fine di fissare i cartelli, il comitato organizzatore deve fornire una struttura verticale stabile e una base solida per ognuno di essi. Tali pannelli possono anche essere ancorati al terreno con un paletto.



15.2. BANDIERE "A VELA" DELLA ZONA

Ogni zona ha la propria bandiera a vela indicante il numero della zona. Queste bandiere possono essere piantate nel terreno con una piantana a punta o collocate sul terreno con una piantana a croce. Devono essere posizionate in modo strategico per evitare di ridurre la visibilità agli spettatori.

Si prega di accertarsi che tutte le bandiere siano assicurate saldamente per evitare che cadano con il vento.



Bandiere a vela utilizzate alla Coppa del Mondo Trials UCI



16. DECORAZIONI E PUBBLICITÀ

Le zone o gli ostacoli che costituiscono le zone possono essere decorati e dipinti. L'organizzatore migliorerà la qualità dell'evento e offrirà una perfetta vetrina per i marchi degli sponsor.

Possono essere decorate dipingendo gli ostacoli, utilizzando striscioni o altre soluzioni decorative come semplici piante o fiori.

Sebbene non sia possibile fornire un elenco completo di tutti i tipi di decorazioni, sotto sono riportati alcuni esempi.

16.1. DIPINGERE GLI OSTACOLI

Gli ostacoli che costituiscono la zona possono essere dipinti allo scopo di offrire agli sponsor dell'evento spazi per i loro marchi. Un altro scopo è per rendere la zona più bella e accattivante.

Di seguito una lista del materiale necessario per dipingere gli ostacoli:

- Pittura di base: emulsione di pittura applicata con un rullo
- Pittura brandizzata: pittura spray utilizzando una sagoma
- Percorso di gara: vedere il punto **13.2. SUPERFICI SCIVOLOSE**, pagina 51

OSTACOLI IN CALCESTRUZZO PREFABBRICATO DIPINTI CON MARCHI





Esempio di sagoma



16.2. PANNELLI PUBBLICITARI

Un altro buon modo di mostrare i marchi è tramite pannelli pubblicitari. Devono essere disposti in modo strategico con una buona visuale per le telecamere ed evitando il percorso di gara.

Di seguito una lista del materiale necessario per dipingere gli ostacoli:

- Materiale raccomandato: pannelli in schiuma (PVC)
- Spessore: 0,5mm
- Dimensione: 0,245mq

PANNELLI ESPOSTI IN UNA ZONA



16.3. OSTACOLI PUBBLICITARI

Se l'area di gara ha abbastanza spazio, possono essere esposti prodotti degli sponsor. Devono essere posizionati in modo strategico per evitare di ridurre la visibilità al pubblico e ai media. Si prega di accertarsi che tutti gli ostacoli siano collocati in modo sicuro per evitare qualsiasi movimento.

AUTOMOBILE ESPOSTA IN UNA ZONA



16.4. BANDIERE PUBBLICITARIE A VELA

Bandiere pubblicitarie a vela possono essere disposte intorno o dentro l'area di gara. Queste bandiere possono essere piantate nel terreno con una piantana a punta o collocate sul terreno con una piantana a croce. Devono essere posizionate in modo strategico per evitare di ridurre la visibilità agli spettatori e ai media. Si prega di accertarsi che tutte le bandiere siano assicurate saldamente per evitare che cadano con il vento.

BANDIERE A VELA DISPOSTE ATTORNO ALLA TRIBUNA



16.5. STRISCIONI PUBBLICITARI ORIZZONTALI

Striscioni pubblicitari possono essere collocati attorno all'area di gara all'interno delle transenne. Quando si utilizzano striscioni pubblicitari, è fortemente raccomandato che gli striscioni siano rivolti verso l'area di gara, in modo che siano visibili sia agli spettatori che ai media.

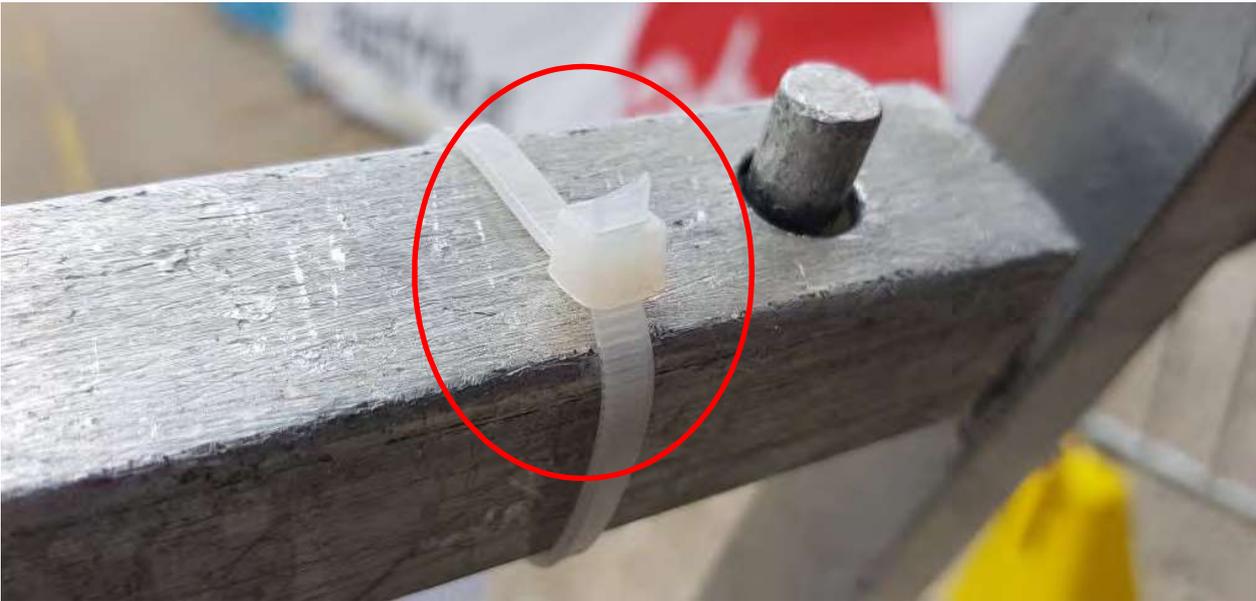
STRISCIONI POSIZIONATI ALL'INTERNO DELLE TRANSENNE



STRISCIONI POSIZIONATI ALL'ESTERNO DELLE TRANSENNE – POSTO SBAGLIATO



Per evitare che gli spettatori si feriscano, assicurarsi che le fascette che tengono gli striscioni siano tagliate correttamente e che siano nascoste sotto la barra orizzontale della transenna.



16.6. DECORAZIONI AGGIUNTIVE

16.6.1. PIANTE

Piante e fiori possono essere usati per decorare l'area di gara e le zone. Devono essere posizionati in modo strategico per evitare di ridurre la visibilità agli spettatori e ai media. Si prega di accertarsi che tutte le piante siano assicurate per evitare che cadano con il vento.

PIANTE UTILIZZATE COME DECORAZIONE



DECORAZIONE DELLA SUPERFICIE UTILIZZANDO ERBA



16.6.2. INTAGLI



Intagli decorativi nei tronchi

16.6.3. TERRENO



Terreno coperto con corteccia

17. COSA NON FARE E COSA EVITARE

Per salvaguardare l'immagine degli eventi UCI, è fortemente raccomandato evitare i punti seguenti:

- Non rispettare le misure
- Fissare la fettuccia con viti
- Fissare la fettuccia con pietre
- Fissare la fettuccia solo sul pavimento
- Attorcigliare la fettuccia
- La fettuccia deve sempre essere tesa, non allentata
- Evitare di fissare le frecce con qualsiasi cosa che non sia silicone
- Evitare troppi nodi attorno al paletto
- Evitare fettucce legate su e giù senza alcun ordine logico
- Evitare di ri-legare il nastro rotto
- Evitare una quantità eccessiva di nastro avvolto attorno ad alberi, paletti, ecc.
- Evitare di attaccare la fettuccia alla linea di sicurezza degli spettatori (transenne)
- Per evitare di ridurre la visibilità, le macchine da lavoro devono essere collocate in modo strategico
- Le zone hanno bisogno di spazio quindi si raccomanda di evitare di ammassare troppo materiale
- Evitare di avere macchine da lavoro intorno/dentro l'area di gara perché non sembri un cantiere

17.1. MISURAZIONI

La distanza di sicurezza non è rispettata.



Errato

La dimensione dell'area neutra non è corretta. Non c'è abbastanza spazio tra l'area neutra e il primo ostacolo.



Errato

17.2. FETTUCCIAMENTO

Attaccare la fettuccia al suolo la renderà poco visibile. Ciò può causare alcune difficoltà ai commissari, che è meglio evitare.



Errato



Corretto

Si noti di seguito la distanza tra il paletto e il masso. Ciò può causare alcune difficoltà ai commissari, che è meglio evitare.



Errato



Corretto

Per evitare che la fettuccia si allenti durante l'evento, accertarsi che i paletti siano ben piantati e che il nastro sia legato saldamente.



Errato



Errato

Non legare troppi nodi attorno al paletto.



Errato

Non legare troppi nodi attorno all'ostacolo.



Errato

Non attaccare la fettuccia alla linea di sicurezza degli spettatori (transenne).



Errato

Non legare la fettuccia in modo che vada su e giù senza alcun senso logico.



Errato



17.3. CONFIGURAZIONE GENERALE

Le zone devono essere facilmente comprensibili e di conseguenza è necessario molto spazio. Si raccomanda di non utilizzare grossi quantitativi di materiale ammucchiato e che le zone non assomiglino a labirinti.



Come un labirinto, difficile da capire



Materiale ammucchiato come in un cantiere



Linee di inizio e di fine errate e pannelli sovrapposti. Area neutra non corretta.



Evitare materiali misti e mezzi da lavoro intorno all'area di gara per evitare che sembri un cantiere

I mezzi da lavoro non devono mai essere utilizzati in una zona come ostacoli o collocati attorno/dentro l'area di gara, nemmeno se sponsorizzano l'evento. Esistono metodi alternativi migliori per mostrare i prodotti o pubblicizzarli.



I mezzi da lavoro non devono mai essere utilizzati in una zona come ostacolo.



Evitare di avere mezzi da lavoro intorno/dentro l'area di gara.



Evitare graffiti non professionali



Evitare di utilizzare troppe travi in legno per fissare gli ostacoli.

17.4. MATERIALE VIETATO

Non tutti i materiali possono essere utilizzati per costruire le zone e non tutto è permesso.

Al fine di salvaguardare l'immagine degli eventi UCI, è fortemente raccomandato di non utilizzare le seguenti tipologie di materiali:

- Vecchie auto
- Cemento prefabbricato non dipinto
- Bancali
- Barili
- Vecchie bobine
- Gomme
- Mezzi da lavoro (gru, escavatori, ...)
- Container sporchi
- Ostacoli scivolosi e mobili
- Scarti



Cemento prefabbricato non dipinto



Bancali



Vecchi barili



Barili scivolosi



Bobine vecchie e non dipinte



Gomme



Casse di birra e barili



Scarti e altro