

NORME ATTUATIVE TRIALS 2022

1° CAPITOLO - INTRODUZIONE

1. COMMENTI GENERALI

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

1.2 Organizzatori e/o concorrenti devono attenersi per quanto non citato nelle presenti normative della disciplina alle vigenti norme FCI e UCI e all'accordo FCI/UISP 2017 allegato.

2 TIPI di GARE

1.3 Il Trials riconosce i seguenti tipi di gare:

1.4 GARE INDIVIDUALI

20" (trial) **Bici con ruote di diametro da 18" fino a 23"**

26" (trial) **Bici con ruote da 24" a 26"**

2° CAPITOLO - REGOLE DELLA COMPETIZIONE

2.2.1 DEFINIZIONE

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

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

2 SEZIONI

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

2.2.3 Il numero minimo di sezioni per ogni competizione nazionale:

ELITE: ~~16~~ **minimo 15** sezioni **zone** (~~4~~ sezioni da ripetere ~~4~~ volte) **consigliato 5 zone da ripetere 3 volte**

JUNIOR: ~~16~~ **minimo 15** sezioni **zone** (~~4~~ sezioni da ripetere ~~4~~ volte) **consigliato 5 zone da ripetere 3 volte**

DONNE: ~~9~~ **minimo 10** sezioni **zone** (~~3~~ sezioni da ripetere ~~3~~ volte) **consigliato 5 zone da ripetere 2 volte**

ALLIEVI: ~~16~~ **minimo 15** sezioni **zone** (~~4~~ sezioni da ripetere ~~4~~ volte) **consigliato 5 zone da ripetere 3 volte**

ESORDIENTI: ~~12~~ **minimo 12** sezioni **zone** (~~4~~ sezioni da ripetere ~~3~~ volte) **consigliato 4 zone da ripetere 3 volte**

MASTER: ~~16~~ **minimo 15** sezioni **zone** (~~4~~ sezioni da ripetere ~~4~~ volte) **consigliato 5 zone da ripetere 3 volte**

GIOVANISSIMI: ~~9~~ **minimo 9** sezioni **zone** (~~3~~ sezioni da ripetere ~~3~~ volte) **consigliato 3 zone da ripetere 3 volte**

Le zone **possono essere** ~~sono~~ le stesse con percorso differente a seconda della categoria.

In ogni categoria sono ammessi al massimo 2 sezioni **zone** artificiali (con esclusione delle competizioni indoor.) Una sezione **zona** è considerata artificiale se tutti i materiali utilizzati sono artificiali.

Sezioni **Zone** con elementi naturali e artificiali non sono considerate sez- **zone** artificiali.

- 2.2.4 Le sezioni **zone** presentano diverse difficoltà. Ogni sezione **zona** deve includere un massimo di 3 principali difficoltà (ostacoli) che possono essere sia artificiali che naturali, per esempio: pietre, acqua, sabbia, gradini, pendii, tronchi di albero, tubazioni di calcestruzzo
- 2.2.5 E' seriamente raccomandato che ogni parte del tracciato sia contrassegnato da frecce e da fettucce di delimitazione poste da 10 a 30 cm a terra.
- 2.2.6 Ogni sezione **zona** deve avere 1 porta **area** di entrata e 1 di uscita, contrassegnata da una linea di inizio e di fine e da pannelli corrispondenti (IN = inizio OUT = fine). Sulla porta **linea** di inizio deve avere **essere** contrassegnato il numero della sezione **zona**.
- 2.2.7 Ogni sezione **zona** deve comprendere una zona **area** neutra di tre metri di fronte alla linea di inizio, dove deve stare il rider pronto a partire.
- 2.2.8 La linea di arrivo deve essere a 3 metri dopo l'ultimo ostacolo per evitare penalità.
- 2.2.9 Entrata ed Uscita devono essere oltrepassate dall'asse della ruota anteriore.
- 2.2.10 Le sezioni **zone** ufficiali della gara non devono essere affrontate con la bike prima dell'inizio della gara.
- 2.2.11 In caso di violazione dell'articolo 2.10 il rider non potrà iniziare la gara.

Il tempo massimo per ogni sezione è di 2'00" sebbene la giuria possa modificare il tempo in base alla difficoltà delle singole sezioni.

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

| cat. | percorso | altezza max |
|-----------|----------|-------------|
| 20" | BIANCO | 0.60 |
| 20" | VERDE | 0,80 |
| 20" | BLU | 1,00 |
| 20" e 26" | ROSSO | 1.20 |
| 20" e 26" | ARANCIO | 1.40 |
| 20" e 26" | GIALLO | 1.60 |

3 CIRCUITO

- 2.3.01 Le sezioni **zone** devono essere sistemate su un circuito di massimo 2 Km, disposto in modo tale da permettere al pubblico di seguire senza difficoltà la competizione.
- 2.3.02 Una piantina del circuito deve **può** essere sistemata all'inizio e alla fine del circuito per permettere agli atleti di vedere la locazione delle sezioni **zone**.
- 2.3.03 L'organizzatore dovrà decidere se le sezioni **zone** devono essere superate una di seguito all'altra o a discrezione del rider.
- 2.3.04 Nell'eventualità che nessuno dei biker riesca a completare le sezioni **zone**, potrebbero essere modificate dal Delegato Tecnico dopo il 1° giro ma soltanto con il consenso del Presidente del Collegio di Giuria.

4 INIZIO E REGOLE

- 2.4.01 Prima dell'inizio della gara si deve svolgere un briefing dei rider. La partecipazione al briefing è obbligatoria.
- 2.4.02 Laddove lo start sia dato a gruppi o a intervalli di tempo i rider devono rispettare gli orari.
- 2.4.03 I rider hanno il divieto di modificare la configurazione delle sezioni **zone**.
- 2.4.04 Ad eccezione dei Giudici, del Delegato Tecnico, del Direttore di Organizzazione o Responsabile di Organizzazione, dei tecnici federali e dei rider, nessun altro può restare nelle sezioni **zone** durante la gara.
- 2.4.05 Le sezioni **zone**, per essere visionate, devono essere attraversate a piedi.
- 2.4.06 Le penalità devono essere segnalate **Il punteggio deve essere segnato sulla carta punti (cartellino del rider) e** sugli appositi moduli dai giudici e riportati poi sulla check list per ogni sezione

zona.

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

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

2.4.09 I rider devono presentarsi obliquamente e di fronte alla **zona area** neutrale.

2.4.10 Il rider che termina una sezione **zona** deve consegnare la carta punti allo "stand" dei risultati **della segreteria di gara.**

5 DURATA DELLA GARA

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

2.5.02 Il tempo max è di 4 ore , più ulteriori 30 minuti a penalità. La Giuria può estenderlo alla fine della competizione se più di 10 rider dovessero essere eliminati.

6 TEMPO E RISULTATI

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

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

7 RIPARAZIONI

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

8 ASSISTENZA ESTERNA

2.8.01 Le seguenti azioni eseguite dallo staff o dal pubblico sono proibite e penalizzano il rider di 10 punti:

- Prendere posizione per il rider all'entrata della sezione **zona.**
- Discutere l'operato del giudice.
- Entrare nella sezione **zona.** E' permessa l'assistenza per proteggere il rider solo su autorizzazione del giudice e senza però influenzare la sua performance durante la gara.
- Dare consigli (posizioni) al rider che sta effettuando una sezione. In nessun caso si potrà interferire nella competizione.

9 PUNTI DI PENALITA'

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

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

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

2.9.03 Superare il tempo max di 2'00" per la sezione (1pt. **5 penalità**). (+1 pt. per ogni ulteriori 10-sec. fino al raggiungimento delle 5 penalità, oltre il concorrente dovrà abbandonare la sezione)

- 2.9.04 Passare sopra o sotto, alzare o strappare il nastro o le frecce che delimitano le sezioni. (5 pt **penalità**). L'asse della ruota e l'asse longitudinale della bike deve formare il punto di misurazione.
- 2.9.05 Entrare nelle porte di altre categorie della competizione. (5 pt **penalità**).
- 2.9.06 Tenere la bike non dal manubrio o l'attacco manubrio (5 pt **penalità**).
- 2.9.07 Appoggiare entrambi i piedi simultaneamente sul terreno o su un ostacolo (5 pt **penalità**)
- 2.9.08 Ruota anteriore fuori dal cancello di entrata (5 pt **penalità**) quando, dopo essere entrati nel cancello l'asse anteriore esce nuovamente.
- 2.9.09 Portare entrambi i piedi dalla stessa parte della bike, rispetto all'asse longitudinale, ~~quando uno dei piedi è già sul terreno~~ (5 pt **penalità**).
- 2.9.10 Cadere, appoggiare parti del corpo al di sopra dell'anca sul terreno, appoggiare il sedere sul terreno o su un ostacolo (5 pt **penalità**).
- 2.9.11 Toccare il terreno o l'ostacolo con una mano che non tiene il manubrio (5 pt **penalità**).
- 2.9.12 E' vietato segnare 5 pt di penalità sulla carta punti senza essere entrati nella sezione.
- 2.9.13 Quando il massimo di penalità è raggiunto, il rider deve lasciare la sezione.

10 PENALITA' SUPPLEMENTARI

- 2.10.01 Ad ogni minuto per il ritardo alla partenza (~~1 pt~~ **30 punti in meno**) nel caso di partenza ad intervalli di tempo.
- 2.10.02 Cercare aiuto dal pubblico (~~10 pt~~ **30 punti in meno**).
- 2.10.03 Perdere la carta punti o dimenticare una **sezione zona** (~~10 pt~~ **30 punti in meno**).
- 2.10.04 Comportamento antisportivo (~~10 pt~~ **30 punti in meno**).
- 2.10.05 Sul totale della gara saltare più di 3 **sezioni zone**. (squalifica)
- 2.10.06 Lasciare o accorciare il trasferimento (squalifica)
- 2.10.07 Non è ammesso portare la bike dell'atleta in gara (squalifica)
- 2.10.08 Abbandonare la gara (squalifica)
- 2.10.09 Cambiare la configurazione delle **sezioni zone**. (squalifica)
- 2.10.10 Un rider ferito che continua la gara senza autorizzazione del medico (squalifica)
- 2.10.11 Il delegato tecnico può decidere in accordo con la giuria aggiunte di altri punti di penalità.
- 2.10.12 Qualsiasi rider che supera il tempo max di durata, ma entro il tempo aggiuntivo a penalità, sarà penalizzato di metà punto per ogni minuto di ritardo.
- 2.10.13 Ciascun rider che supera il tempo max totale (tempo gara + tempo a penalità) sarà escluso dalla classifica.
- 2.10.14 Non indossare il casco. (~~10 pt~~ **30 punti in meno** squalifica in caso di volontarietà).
- 2.10.15 Non rispettare le regole riguardanti il numero assegnato e il pettorale (~~10 pt~~ **30 punti in meno**).

11 CLASSIFICA / RISULTATI

- 2.11.01 ~~I punti di penalità per ogni giro, saranno esibiti e alla fine di ogni giro. Il rider con il minor numero di penalità sarà il vincitore di quella categoria.~~ **Ogni rider inizia la zona con zero punti e zero penalità. Ogni porta superata con zero punti di penalità assegna 10 punti. Il rider può sommare solo 5 punti di penalità per ogni zona. Se un rider ha ottenuto 5 punti di penalità prima di aver terminato l'intera zona, deve abbandonare la zona, ma mantiene il punteggio precedentemente ottenuto. Ogni zona è composta da diverse porte (al massimo 6). Le porte all'interno della zona possono essere singole o con più passaggi contrassegnati dallo stesso numero e con una lettera crescente (a, b, c, ecc.) l'ultima lettera della stessa porta deve essere contrassegnata da un cerchio. Il cerchio non è necessario se la porta è singola. Per assegnare il punteggio di una porta devono essere percorse senza penalità tutti i passaggi contrassegnati con lo stesso numero e le rispettive lettere (1A, 1B, 1C ecc.). La prima porta parte dalla linea di partenza che deve essere superata con l'asse della ruota anteriore. L'ultima porta si conclude passando la linea di arrivo con l'asse della ruota anteriore.**
- 2.11.02 ~~Le altre posizioni della classifica saranno assegnate in base ai punteggi.~~ **La classifica finale viene stilata partendo dall'atleta che ha sommato il punteggio più alto.**
- 2.11.03 ~~Nel caso in cui 2 o più rider abbiano lo stesso punteggio, la discriminante finale si baserà sul~~

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

~~2.11.04 Se permane parità si considerano le sezioni con 1 solo punto di penalità e così via.~~

2.11.04 In caso in cui tutte le discriminanti di punteggio saranno uguali le posizioni verranno determinate dal tempo totale di gara.

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

2.11.06 Se il rider si avvicina frontalmente alla porta (con la bike e/o parti del corpo) in posizione statica (senza tentativo) e mette il piede sull'ostacolo oppure a terra per oltrepassare la porta (1 ulteriore punto di penalità). Il rider può continuare con la bike la sezione **zona**.

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

12 BRIEFING DEI RIDER

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

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

13 RICORSI

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

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

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

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

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

3° CAPITOLO

ETA' E CATEGORIE DI GARA

1 CATEGORIE TRIAL

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

3.1.02 CATEGORIE

| | | |
|---------------------------------------|------------|------------------------------|
| ESORDIENTI M. e F. | 13/14 | sezione Blu 20" |
| ALLIEVI | 15/16 | sezione Rossa 20" e 26" |
| DONNE | Over 15 | unica sezione Rosa 20" e 26" |
| ELITE SPORT / MASTER | 19 e oltre | sezione Rossa 20" e 26" |
| JUNIOR | 17/18 | sezione Arancio 20" e 26" |
| ELITE | 19 E OLTRE | sezione gialla 20" e 26" |
| GIOVANISSIMI primo anno di gare | | sezione Bianca |
| GIOVANISSIMI dal secondo anno di gare | | sezione Verde |

G1

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

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

~~Sull'ultima porta il numero deve essere all'interno di un cerchio. L'asse della bike deve sempre passare al di sopra delle frecce.~~

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

3.1.05 bis Gli atleti delle categorie Agonistiche, particolarmente dotati tecnicamente, possono venire autorizzati, previa richiesta della Società e dietro parere del Tecnico Nazionale di specialità, a concorrere nella categoria immediatamente superiore sia alle gare regionali che nazionali (**ad esclusione del Campionato Italiano**) e saranno inseriti nella classifica corrispondente; **Nel Campionato Italiano ogni atleta gareggia nella propria categoria. In tutte le altre gare se un atleta non ritiene di avere le capacità per affrontare il percorso assegnato alla propria categoria potrà partecipare alla categoria inferiore ma verrà inserito nella classifica della propria categoria in coda alla classifica degli atleti che l'hanno completata in modo regolare. Lo stesso vale per il passaggio di più categorie.**

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

3.1.6 PARTECIPAZIONE

Gare regionali

Elite m/f Juniores m/f

Esordienti m/f – Allievi m/f

Elite sport + master ~~19~~ **17** anni e oltre + Tesserati Enti di Promozione Sportiva convenzionati

FCI Giovanissimi m/f

Gare nazionali

Elite m/f Juniores m/f

Esordienti m/f – Allievi m/f

Elite sport + master ~~19~~ **17** anni e oltre

Tesserati Enti di Promozione Sportiva convenzionati FCI

Giovanissimi m/f

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

4° CAPITOLO - EQUIPAGGIAMENTO

1 LA BIKE IN GENERALE

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

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

4.1.03 Pedali e ruote non devono avere troppo gioco.

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

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

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

2 BIKE 26"

4.02.01 Sono permesse le normali ruote da MTB da 26" con trasmissione libera.

4.02.02 Sul lato della trasmissione è permesso un solo paracorona. Non è ammessa una copertura

aggiuntiva sotto la catena. (paracolpi)

3 NUMERI PER LA COMPETIZIONE

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

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

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

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

4 ABBIGLIAMENTO

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

4.04.02 Sono richiesti abbigliamento e scarpe adatte alla competizione.

4.04.03 E' raccomandato l'uso dei guanti.

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

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

~~Nota 1 relativa all'art. 3.01.04 L'articolo in oggetto così come scritto consente alle ragazze sotto i 15 anni per cui di 13 e 14 di correre nella categoria inferiore, per cui con i giovanissimi.~~

~~Riteniamo che tale limite di età possa essere alzata a 17 anni in modo da consentire alle donne allieve di 15 e 16 anni di correre eventualmente con gli esordienti maschi.~~

TRIALS

Articolo 79 – dal Regolamento Tecnico

Concorrono per i titoli di Campione Italiano :

ELITE 20": ~~16 sezioni~~ **minimo 15 zone**

ELITE 26": ~~16 sezioni~~ **minimo 15 zone**

JUNIOR 20": ~~16 sezioni~~ **minimo 15 zone**

JUNIOR 26": ~~16 sezioni~~ **minimo 15 zone**

DONNE: ~~9 sezioni~~ **minimo 10 zone (3x3)**

ALLIEVI: ~~16 sezioni~~ **minimo 15 zone**

ESORDIENTI: ~~12 sezioni (4x3)~~ **minimo 12 zone**

MASTER: ~~16 sezioni~~ **minimo 15 zone**

Per l'assegnazione del titolo italiano di categoria è necessaria la partecipazione di almeno 3 atleti; ~~con~~
~~meno di 3 atleti, alla chiusura dell'iscrizione, le categorie potranno essere accorpate. La maglia sarà~~
~~consegnata al vincitore dell'accorpamento.~~