

VI. PRZEPISY CZĘŚĆ BMX RACING

Wersja z 1.01.2023

(opieka merytoryczna – Jerzy Klinik, tłumaczenie - Władysław Buchta
w przypadku wątpliwości obowiązuje oryginał w wersji angielskiej - obowiązuje od 01.01.2024)

§ 1. Kategorie i uczestnictwo.....	2
§ 2. Konkurencje BMX.....	5
§ 3. Przewinienia, protesty i kary.....	16
§ 4. Rower, odzież i wyposażenie dodatkowe	19
§ 5. Odzież i wyposażenie ochronne	21
§ 6. Identyfikacja zawodników.....	23
§ 7. Międzynarodowy System Numerów Startowych Elite.....	24
§ 8. Miejsce zawodów	26
§ 9. Sędziowie	26
§ 10. Międzynarodowy kalendarz BMX UCI RACING	26
Rozdział II Przepisy szczegółowe dotyczące zawodów międzynarodowych.....	29
Rozdział III Szczegółowe zasady dotyczące zawodów Pucharu Świata BMX Racing.....	31
Rozdział IV Zasady dotyczące zawodów UCI BMX Racing World Challenge & Masters.....	36
Rozdział VI Klasyfikacja UCI BMX Racing	40
Rozdział VII Grupy zawodowe UCI BMX Racing	40
Załącznik 1 - Tabela biegów oraz zasady rozstawienia i awansowania	41
Załącznik 1 BIS - UCI BMX Racing World Cup – tabela biegów, rozstawienia oraz zasady awansowania.....	44
Załącznik 2 - Pozycje startowe.....	47
Załącznik 3 - Losowa kadencja bramki startowej UCI	48
Załącznik 4 - Ranking UCI BMX.....	51
Załącznik 5 - Przepisy UCI dotyczące toru BMX i jego wyposażenia	53
Załącznik 6 - Sędziowie zawodów	58
Załącznik 7 - Kontrakt modelowy pomiędzy zawodnikiem a drużyną UCI BMX Team.....	62

Rozdział I. ZASADY OGÓLNE

Wstęp

Zawody BMX Racing są rozgrywane na poziomie wyczynowym i amatorskim. Wyczynowcy rywalizują na poziomie mistrzowskim. Amatorzy rywalizują w kategoriach zaliczanych do poziomów Challenge i Masters.

Wyścigi na poziomie mistrzowskim rozgrywane w ramach zawodów zarejestrowanych w Kalendarzu Międzynarodowym UCI BMX Racing muszą zawsze być przeprowadzane zgodnie z przepisami UCI.

Zawody na poziomie Challenge i Masters są kontrolowane przez federację kraju, w którym odbywają się zawody i są przeprowadzane zgodnie z przepisami tej federacji i na jej odpowiedzialność, nawet jeśli te zawody są przeprowadzane razem z zawodami na poziomie mistrzowskim zarejestrowanymi w Kalendarzu Międzynarodowym UCI BMX Racing.

Zgodnie z wymogami Statutu UCI przepisy UCI muszą być zawarte w przepisach federacji narodowej. Tylko artykuły oznaczone (N) w Przepisach UCI mogą być modyfikowane przez federacje narodowe.

Wyjątki dotyczące kategorii poziomu Challenge i Masters:

1. Coroczne zawody UCI BMX Racing World Challenge dla kategorii poziomu Challenge i Masters, które odbywają się podczas Mistrzostw Świata UCI BMX Racing, będą kontrolowane przez UCI i przeprowadzane tylko zgodnie z przepisami UCI.
2. Zawody w kategoriach Challenge i Masters, które odbywają się podczas mistrzostw kontynentalnych lub zawody, które są częścią serii organizowanych przez konfederacje kontynentalne, przeprowadzane są na odpowiedzialność rzeczonoj konfederacji kontynentalnej. Podczas tych zawodów obowiązują przepisy konfederacji kontynentalnej, o ile nie kolidują z przepisami UCI. W przeciwnym razie obowiązują Przepisy UCI.

§ 1. Kategorie i uczestnictwo

Klasyfikacja zawodników

6.1.001 Zawodnicy rejestrowani do startu w zawodach BMX Racing będą klasyfikowani stosownie do: wieku, płci, rodzaju roweru i poziomu sportowego. W obrębie niektórych kategorii można również zdefiniować różne specjalności zgodnie z tymi przepisami.

Wiek zawodników

6.1.002 Kategorie wiekowe zawodników biorących udział w zawodach umieszczonych w kalendarzu międzynarodowym BMX UCI Racing i PZKol. określone są na podstawie wieku uczestników, obliczanego jako różnica pomiędzy rokiem, w którym odbywają się zawody, a rokiem urodzenia zawodnika. Kategorie zawodników różnią się w zależności od typów rowerów (określonych w art. 6.1.003), poziomów sportowych (zdefiniowanych w art. 6.1.004) oraz konkurencji sportowych (opisanych w art. 6.1.007).

Zawodnik musi mieć co najmniej 5 lat, aby móc uczestniczyć w zawodach UCI BMX Racing. Minimalny

wiek 5 lat odnosi się do rzeczywistego wieku zawodnika w dniu rozpoczęcia zawodów BMX Racing (data pierwszej sesji treningowej).

Jeśli chodzi o wspomniany wyżej wiek minimalny, kategorie obowiązujące podczas zawodów UCI BMX Racing World Challenge są zdefiniowane w artykule 6.4.005bis. W pozostałych przypadkach obowiązują podział na kategorie określony w artykułach od 6.1.009 do 6.1.011.

Typy rowerów

6.1.003 Podczas zawodów BMX Racing można używać dwóch rodzajów rowerów, które różnią się średnicą kół, jak to opisano w artykule 6.1.074.

- a) standardowe 20 calowe;
- b) cruiser 24 calowe

Poziomy kategorii

6.1.004 Zawody BMX Racing na rowerach standardowych 20" mogą się odbywać na trzech poziomach:

- a) poziom mistrzowski
- b) poziom Challenge
- c) poziom Master.

Kategorie (wiekowe), które obejmuje każdy z tych poziomów, określone są w artykułach 6.1.008, 6.1.009 i 6.1.010.

6.1.005 Zawodnik w wieku 17 lat lub starszy może wybrać na początku sezonu poziom na jakim chce startować: mistrzowski, Challenge lub Masters (tylko jeśli ma 30 lat lub więcej), w odpowiedniej grupie pod względem wieku i płci.

Podczas tego samego sezonu zawodnik może rywalizować tylko na jednym poziomie: mistrzowskim, Challenge lub Masters. Licencja zawodnika musi wskazywać jego kategorię, a zawodnik może startować tylko w kategorii wskazanej w jego licencji.

6.1.006 W zawodach BMX Racing zawodnicy na rowerach Cruiser 24" mogą startować tylko w kategorii Challenge.

Konkurencje BMX

6.1.007 (N) W zawodach poziomu mistrzowskiego BMX Racing na rowerach standardowych 20" zdefiniowane są dwie konkurencje:

- a) jazda indywidualna na czas (Time Trial);
- b) wyścig (BMX Racing).

Na wszystkich pozostałych poziomach i typach rowerów rywalizuje się jedynie w konkurencji BMX Racing.

Kategorie dla rowerów standardowych 20 calowych

Kategorie dla rowerów standardowych 20 calowych poziomu mistrzowskiego

6.1.008 Na poziomie mistrzowskim, w ramach każdej specjalności zdefiniowanej w artykule 6.1.007, rozróżnia się następujące kategorie (wiekowe):

- a) Elita mężczyzn - 19 lat i starsi;
- b) Elita kobiet - 19 lat i starsze;
- c) Orlicy (19-22 lata)
- d) Orliczki (19-22 lata)
- e) Junior - 17 i 18 lat;
- f) Juniorki - 17 i 18 lat.

Ogółem 12 kategorii (6 dla BMX Racing i 6 dla jazdy indywidualnej na czas, jeśli jest przeprowadzana).

Kategorie dla rowerów standardowych 20 calowych poziomu Challenge

6.1.009 (N) W ramach konkurencji BMX Racing, zdefiniowanej w artykule 6.1.007 na poziomie Challenge, rozróżnia się następujące kategorie (wiekowe):

- a) Chłopcy w wieku: 5 i 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 lat; (11 kategorii);
- b) Dziewczęta w wieku: 5-7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 lat; (10 kategorii);
- c) Mężczyźni w wieku: 17-24, 25-29, 30-34, 35 lat i starsi; (4 kategorie);
- d) Kobiety w wieku: 17-24, 25 lat i starsze; (2 kategorie).

W sumie 27 kategorii.

Kategorie dla rowerów standardowych 20 calowych poziomu Masters

6.1.10 W ramach konkurencji BMX Racing, zdefiniowanej w artykule 6.1.007, na poziomie Masters rozróżnia się następujące kategorie:

- a) Masters mężczyźni - wiek 30 i więcej lat (1 kategoria)
- B) Masters kobiety – wiek 30 i więcej lat (1 kategoria)

Łącznie: 2 kategorie

Kategorie dla rowerów Cruiser 24 calowych

Kategorie dla poziomu Challenge – rowery Cruiser 24 calowe

6.1.011 (N) W ramach konkurencji BMX Race, zdefiniowanej w artykule 6.1.007, poziom Challenge obejmuje następujące kategorie:

- a) Chłopcy w wieku: 12 lat i młodsi; 13 i 14; 15 i 16 lat; (3 kategorie);
- b) Mężczyźni w wieku: 17-24, 25-29, 30-34, 35-39; 40-44; 45-49; 50 lat i starsi; (7 kategorii);
- c) Dziewczęta w wieku: 12 lat i młodsze, 13-16 lat; (2 kategorie);
- d) Kobiety w wieku: 17-29, 30-39; 40 lat i starsze; (3 kategorie).

W sumie 15 kategorii.

Zawodnicy kategorii Masters, posiadający licencję wydaną na rowery standardowe 20", mogą brać udział w zawodach dla rowerów Cruiser 24" w kategorii zgodnej z ich wiekiem.

Zasady dotyczące łączenia kategorii

6.1.012 (N) Aby zawody mogły zostać przeprowadzone w danej kategorii, musi być zarejestrowanych, a następnie potwierdzonych w tej kategorii co najmniej pięciu zawodników.

Jeżeli po zakończeniu procesu potwierdzania startu w danej kategorii jest mniej niż pięciu zawodników, zostaną oni połączeni ze starszą kategorią. W przypadku kategorii, w których maksymalny wiek jest większy niż 34 lata, należy je łączyć z sąsiednimi młodszymi kategoriami.

Kategorie dla rowerów standardowych 20" nie mogą być łączone z kategoriami na rowerach Cruiser 24" i na odwrót.

Jeżeli dana kategoria, nie osiągająca wymagającego minimum zawodników, nie może być połączona zgodnie z niniejszymi zasadami, to zawody dla niej nie zostaną przeprowadzone.

Jeśli wymagana liczba pięciu zawodników zostanie zarejestrowana i potwierdzona podczas weryfikacji, to zawody dla niej zostaną przeprowadzone, nawet gdy mniej zawodników stawi się na starcie i niezależnie od przyczyny, w tym urazu lub choroby.

Połączenie kategorii przed rozpoczęciem zawodów

- 6.1.013** Organizator zawodów zarejestrowanych w Kalendarzu Międzynarodowym BMX UCI może z góry zdecydować o połączeniu jednej lub więcej kategorii z uwzględnieniem ograniczeń określonych w artykule 6.1.012. Jednakże organizator musi poinformować o tym fakcie w przewodniku technicznym oraz w korespondencji z federacjami narodowymi i zawodnikami.

Połączenie kategorii a wyniki

- 6.1.014** (N) W każdym przypadku, gdy dochodzi do połączenia dwóch lub więcej kategorii, na podstawie wyników łącznych należy opracować osobne wyniki dla oryginalnych kategorii. UCI przyznaje punkty w rankingu UCI BMX Racing na podstawie oddzielnych wyników (dla każdej kategorii). Ponadto zawodnicy będą otrzymywać nagrody pieniężne, które będą korespondowały z ich miejscem w rozdzielonych wynikach.

Przykład: zawody klasy 1 połączonych kategorii Elity Kobiet i Juniorek

<i>Miejsce w zawodach</i>	<i>Kategoria zawodniczek</i>	<i>Ilość punktów w klasyfikacji UCI Juniorek</i>	<i>Ilość punktów w klasyfikacji UCI Elity Kobiet</i>
1	Juniorka	25 pkt (1. miejsce juniorek)	
2	Elita		100 pkt (1. miejsce Elity)
3	Juniorka	22 pkt (2. miejsce juniorek)	
4	Elita		86 pkt (2. miejsce Elity)

- 6.1.015** Z wyjątkiem sytuacji przewidzianych w przepisach dotyczących łączenia, zawartych w art. 6.1.012 i 6.1.013, podczas zawodów zarejestrowanych w UCI żaden zawodnik nie może rywalizować w grupie niezgodnej ze swoją grupą wiekową lub płcią.

§ 2. Konkurencje BMX

Jazda indywidualna na czas BMX Racing

- 6.1.016** Jazda indywidualna na czas BMX składa się z dwóch faz:
- a. Kwalifikacje

b. Superfinał.

Zawodnik, który nie wystartuje w którejkolwiek fazie jazdy indywidualnej na czas, zostanie zdyskwalifikowany (DSQ) i nie zakwalifikuje się do wyścigu BMX Racing. Jeśli taka dyskwalifikacja wydarzy się podczas superfinału jazdy indywidualnej na czas, miejsce zdyskwalifikowanego zawodnika zajmie następny zawodnik w końcowej klasyfikacji jazdy na czas, tak aby wszystkie miejsca w tej klasyfikacji były zajęte.

Kwalifikacje w jeździe indywidualnej na czas

6.1.017 W kwalifikacjach każdy zgłoszony zawodnik ma prawo do jednego biegu.

Superfinał jazdy indywidualnej na czas

6.1.018 Superfinał powinien się odbyć dla wszystkich kategorii z dwunastoma lub więcej Zarejestrowanymi i potwierdzonymi zawodnikami (zweryfikowanymi po potwierdzeniu startu).

Superfinał nie odbędzie się dla żadnej z kategorii, w której liczba potwierdzonych zawodników jest mniejsza niż 12. W takim przypadku superfinałem jest finałowa faza jazdy indywidualnej na czas BMX Racing.

Superfinał jazdy indywidualnej na czas jest rozgrywany w formie jednego biegu dla każdego zawodnika, który awansował do tej fazy.

Liczba zarejestrowanych i potwierdzających swój start zawodników w każdej z tych kategorii determinuje liczbę zawodników, którzy awansują po kwalifikacjach do superfinału według następujących zasad:

24 lub więcej potwierdzonych:	awansuje 16 najlepszych z kwalifikacji
16-23 potwierdzonych:	awansuje 8 najlepszych z kwalifikacji
12-15 potwierdzonych:	awansuje 6 najlepszych z kwalifikacji

Klasyfikacja końcowa

6.1.019 Końcowa klasyfikacja jazdy indywidualnej na czas BMX Racing jest ustalana dla każdej uczestniczącej kategorii i na jej podstawie przyznawane są punkty do rankingu UCI BMX UCI Racing (jeśli dotyczy) oraz nagród pieniężnych (jeśli są).

Jeśli dla danej kategorii nie zostanie rozegrany superfinał, klasyfikację końcową stanowią będą wyniki kwalifikacji.

Jeśli jest rozgrywany superfinał, to klasyfikację końcową w jeździe indywidualnej na czas BMX Racing ustala się na podstawie wyników tego superfinału, a następnie klasyfikuje się zawodników, którzy nie awansowali doń nie awansowali, według czasów uzyskanych przez nich w kwalifikacjach.

6.1.020 Jeżeli rozgrywana jest jazda na czas, jej końcowa klasyfikacja służy do rozstawienia grup Motos w wyścigu BMX Racing.

Zawody BMX Racing

6.1.021 Podczas wszystkich faz zawodów BMX Racing, w każdym biegu startuje maksymalnie 8 zawodników.

Po weryfikacji zgłoszeń, zawodnicy potwierdzeni z każdej kategorii zostaną rozstawieni do grup

biegowych (zwanym „moto”) liczących maksymalnie po 8 zawodników, wg schematu z załącznika 1. W przypadku połączenia dwóch lub więcej kategorii, jak to opisano w artykułach 6.1.012 i 6.1.013, to połączone kategorie zostaną rozstawione w ten sam sposób.

6.1.022 Zawody BMX Racing składają się z trzech faz:

- a. Motos (rozgrywki w grupach);
- b. Kwalifikacji;
- c. Finału.

Moto

6.1.023 Dla wszystkich kategorii faza moto składa się z trzech rund. W każdej rundzie zawodnicy będą się ścigać tylko raz. Są to rozgrywki grup o określonym składzie wynikającym z kategorii.

Po zakończeniu trzech rund motos zawodnicy z najlepszym wynikiem ogólnym z każdej kategorii awansują do fazy kwalifikacji lub do finału, w zależności od liczby zawodników zgłoszonych i potwierdzonych w danej kategorii.

(N) We wszystkich kategoriach, w których zostanie zgłoszonych i potwierdzonych ośmiu lub mniej zawodników, łączny wynik z trzech rund Motos będzie stanowił wynik końcowy. W takim przypadku finał nie będzie rozgrywany.

Kwalifikacje

6.1.024 Kwalifikacje są fazą eliminacyjną zawodów BMX Racing. Rozgrywane są dla kategorii, w których zostało potwierdzonych co najmniej siedemnastu zawodników. Są podzielone na kilka rund różniących się szczeblem eliminacji w drodze do finału, w tym z 1/32, 1/16, 1/8, 1/4 i 1/2 finału, w zależności od liczby uczestników.

W ramach każdej takiej rundy, zawodnicy każdej kategorii w poszczególnych biegach będą rywalizować tylko raz.

Po każdej rundzie kwalifikacyjnej czterech najlepszych zawodników z każdego biegu przechodzi do kolejnej rundy kwalifikacji, gdzie zostają rozstawieni do biegów zgodnie z załącznikiem 1.

Czterech najlepszych zawodników z każdego półfinału awansuje do finału zgodnie z załącznikiem 1.

Finał

6.1.025 Finał to ostatnia faza zawodów BMX Racing. Finał, będący pojedynczym biegiem, należy przeprowadzić dla wszystkich kategorii, do których zgłoszono i potwierdzono start przynajmniej dziewięciu zawodników, zgodnie z załącznikiem 1.

Klasyfikacja końcowa

6.1.026 Na zakończenie zawodów BMX Racing sporządza się klasyfikację końcową, która stanowi ostateczne wyniki. W przypadku kategorii mistrzowskich to właśnie ta klasyfikacja końcowa służy do przydzielenia punktów UCI BMX i nagród pieniężnych. Metodę sporządzenia klasyfikacji końcowej opisano w artykule 6.1.041.

Rozstawianie do grup Moto – kategorie poziomu Mistrzowskiego

6.1.027 (N) W przypadku zawodów Kalendarza Międzynarodowego UCI BMX Racing uczestników reprezentujących kategorie poziomu Mistrzowskiego można rozstawić do grup Motos za pomocą jednej z następujących metod:

- a) Według miejsc w aktualnym rankingu UCI BMX Racing, zgodnie z artykułami od 6.6.001 do 6.6.009;
- b) Zgodnie z wynikami indywidualnej jazdy na czas BMX Racing przeprowadzonej przed zawodami BMX Racing, jak to określono w artykule 6.1.019;
- c) Rozstawienie losowe;
- d) Kombinację metod;
- e) W przypadku weekendu z dwojgiem zawodów z Kalendarza Międzynarodowego UCI BMX Racing w tym samym miejscu (jedne każdego dnia), w zawodach drugiego dnia można wykorzystać do rozstawienia klasyfikację końcową zawodów z pierwszego dnia.

Metoda użyta do rozstawienia musi być opisana w Przewodniku Technicznym zawodów.

6.1.027bis Rozstawienie do grup Motos dokonywane według miejsc zajmowanych przez zawodników w rankingu UCI BMX Racing lub wyników jazdy indywidualnej na czas BMX ma być dokonywane w taki sposób, aby najwyższej sklasyfikowani zawodnicy rywalizowali ze sobą w jak najpóźniejszej fazie rozgrywek.

Przykład: Kategoria z 32 zawodnikami ma być rozstawiona na cztery grupy Motos po 8 zawodników jak w tabeli poniżej (1 odnosi się do najwyższej sklasyfikowanego zawodnika w rankingu zastosowanym do rozstawienia, 2 odnosi się do drugiego zawodnika w tym rankingu, 3 odnosi się do trzeciego zawodnika w tym rankingu, itd.).

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

6.1.027ter Rozstawienie Motos w sposób losowy oznacza, że skład grup jest komponowany zgodnie z Załącznikiem 1, jednak przydział zawodników do poszczególnych grup Moto w każdej kategorii jest losowany. Po rozstawieniu, skład biegów dla każdej kategorii pozostaje taki sam w obrębie wszystkich trzech rund Moto.

6.1.027quarter Metoda kombinowana to metoda losowego ustalania składu biegów w każdej kategorii Motos, w zależności od liczby zawodników zarejestrowanych i potwierdzonych. Metoda kombinowana musi także opisywać sposób przydzielania miejsca w bramce startowej w każdej fazie zawodów, sposób awansowania z fazy Motos do kwalifikacji, kompozycję biegów każdej rundy kwalifikacji oraz metodę rozstrzygnięcia remisów na każdym etapie zawodów. Artykuły 6.1.029 i 6.1.029 bis nie mają zastosowania przy metodzie kombinowanej.

Jedynymi wymogami są:

- aby wszystkie kategorie, w których rywalizuje 10 lub więcej zawodników, kończyły się finałem z udziałem 8 zawodników;
- kategorie w których rywalizuje 9 zawodników kończyły się finałem z udziałem 7 zawodników
- kategorie w których rywalizuje od 5 do 8 zawodników były rozstrzygane bez finału lecz na podstawie 3 rund Moto;
- aby pierwszych 4 zawodników z każdego biegu w kwalifikacjach awansowało do następnego etapu kwalifikacji lub finału, w zależności od sytuacji;
- aby wyniki końcowe były sporządzone zgodnie z artykułem 6.1.041;
- aby były przestrzegane wszystkie pozostałe części przepisów UCI BMX Racing, a nie tylko te odnoszące się do łączenia kategorii, rezultatów nieważnych (tzw. IRM) i systemu punktowania.

Wszelkie aspekty użytej metody kombinowanej muszą być wyjaśnione w przewodniku technicznym zawodów.

Komentarz: Zasadniczo wszelkie sposoby komponowania składu grup Moto lub wyboru pozycji w bramce startowej oparte na losowaniu wydają się równie dobre, jednakże w praktyce nie wszędzie są pożądane. Metodę kombinowaną można opracować w dowolny sposób, w tym całkowicie opierając ją na losowaniu, częściowo opierając na jakimś rankingu albo przynależności narodowej. Można również odrzucać niepożądane (nieuczciwe) kompozycje biegów lub wyboru miejsca startowego w Motos.

6.1.027quinto Rozstawianie na Igrzyskach Olimpijskich, Mistrzostwach Świata UCI BMX Racing oraz w zawodach Pucharu Świata UCI BMX Racing jest opisane w przepisach szczegółowych dotyczących tych imprez.

Rozstawianie grup Moto – poziom Challenge i Masters

6.1.028 (N) Grupy Motos dla każdej kategorii poziomu Challenge i Masters mogą być rozstawione na podstawie liczby zawodników każdego kraju, który został zarejestrowany i potwierdzony w tej kategorii.

Jeśli tak zostanie przyjęte, rozstawienia Motos należy dokonać tak, aby zawodnicy z danego kraju nie rywalizowali ze sobą w Motos.

Po rozstawieniu, awans zawodników i grupowanie w biegach odbywa się zgodnie z opisem w załączn. 1.

W przeciwnym razie dla kategorii poziomu Challenge i Masters można zastosować rozstawienie losowe lub kombinacyjne, zgodnie z zasadami przedstawionymi w artykule 6.1.027.

Zajmowanie pozycji w bramce startowej

6.1.029 (N) Miejsca startowe zawodników w bramce dla fazy Motos są określone w załączniku 2 i będą wskazane na listach startowych.

6.1.029bis Miejsca startowe w bramce podczas fazy kwalifikacji (1/32, 1/16, 1/8, 1/4 i 1/2 finału w zależności od liczby uczestników) i w finale określa się w następująco:

- a. W kolejności czasu uzyskanego w poprzedniej fazie lub rundzie - najszybszy zawodnik ma pierwszeństwo w wyborze pozycji startowej w bramce;
- b. W kolejności zajętych miejsc w poprzedniej fazie lub rundzie - pierwszy zawodnik na mecie ma pierwszeństwo w wyborze pozycji startowej w bramce.

Program minutowy

6.1.030 (N) Harmonogram biegów w zawodach BMX Racing ustala się zgodnie z procedurami określonymi w załączniku 1.

Harmonogram zawodów i kolejność startu będą publikowane wraz z listami startowymi. Listy startowe muszą zawierać:

- a. Imię i nazwisko każdego zawodnika, identyfikator ID UCI, narodowość i numer startowy;
- b. Numer biegu;
- c. Rundę kwalifikacyjną, do której awansują zawodnicy.
- d. Pozycje startowe w bramce dla każdego biegu lub regułę, według której określana jest pozycja startowa w bramce, w zależności od fazy zawodów.

Odprawa techniczna

6.1.031 Sędzia główny może w razie potrzeby zwołać odprawę kierowników ekip. Celem tego spotkania jest poinformowanie kierowników zespołów i zawodników o wszelkich dodatkowych przepisach, które mogą obowiązywać podczas danych zawodów, oraz dodatkowych instrukcji dotyczących ogólnego przebiegu zawodów.

Treningi

6.1.032 Zawodnik nie może być wpuszczony na tor, dopóki jego licencja i zgłoszenie na dane zawody nie zostaną oficjalnie potwierdzone podczas weryfikacji zgłoszeń.

Przynajmniej jedna oficjalna sesja treningowa musi poprzedzać wyścigi w ramach jakichkolwiek zawodów BMX Racing. Osobne sesje treningowe powinny być wyznaczone dla każdej kategorii lub inaczej określonej grupy. Każda grupa powinna mieć wyznaczony przynajmniej taki przedział czasowy, który jest niezbędny zawodnikom do zrealizowania co najmniej czterech pełnych przejazdów ze startami z bramki startowej. Niezależnie od tego, każdy zawodnik jest odpowiedzialny za jak najlepsze wykorzystanie dostępnego czasu do treningu.

Awans i punktowanie

6.1.033 W fazie Moto zawodnik w każdym biegu, w którym startuje, otrzymuje ilość punktów równą jego pozycji końcowej, czyli zawodnik na pierwszym miejscu zdobywa jeden punkt i tak dalej kolejno aż do zawodnika na ósmym miejscu, który otrzyma osiem punktów. Podczas biegów Moto zawodnicy z rezultatem nieważnym (ang. IRM - invalid result mark) otrzymają punkty za bieg zgodnie z artykułem 6.1.034. Zawodnicy z najniższymi sumami punktów zgromadzonych po trzech rundach Motos awansują do następnej fazy zawodów BMX Racing zgodnie z zasadami określonymi w załączniku 1. W kwalifikacjach czterech najlepszych zawodników przechodzi do następnej rundy kwalifikacji.

Z półfinału czterech najlepszych zawodników awansuje do finału.

W celu uniknięcia wątpliwości, remisy przy miejscach premiowanych awansem z fazy Motos do kwalifikacji lub finału (zależnie od przypadku) będą rozstrzygane zgodnie z artykułem 6.1.041ter.

Rezultat nieważny (ang. IRM - invalid result mark)

6.1.034 W wynikach może pojawić się kilka oznaczeń rezultatów nieważnych, które definiuje się w następujący sposób:

- a. **Nie ukończył (DNF):** zawodnik, który wystartował, ale z jakiegoś powodu nie ukończył wyścigu zostanie oznaczony, jako "Did Not Finish" i otrzyma ilość punktów równą liczbie zawodników, którzy rozpoczęli ten bieg. Zawodnik ten będzie uprawniony do przejścia do następnej fazy lub rundy zawodów. Jego rezultat zaś zostanie oznaczony skrótem DNF.
- b. **Relegacja (REL):** zawodnik, który wystartuje, ale zostanie zdegradowany (przesunięty na dalsze miejsce) przez komisarzy, zostanie oznaczony, jako "relegowany" i otrzyma ilość punktów równą liczbie zawodników, którzy rozpoczęli wyścig, plus 2. Ten zawodnik będzie uprawniony do awansu do następnej fazy lub rundy. Jego rezultat zaś zostanie oznaczony skrótem REL.
- c. **Nie wystartował (DNS):** zawodnik, który nie wystartuje w biegu, bez względu na przyczynę, zostanie oznaczony jako "Did Not Start". W celu określenia uprawnień do transferu zawodnik otrzyma o 2 punkty więcej niż liczba zawodników na liście startowej dla tego biegu. Rezultat zaś zostanie oznaczony skrótem DNS.

Zawodnik nie będzie mógł awansować z fazy Moto do kolejnej, jeśli nie wystartuje ("DNS") dwa lub więcej razy.

W sytuacji, w której jeden lub więcej zawodników powinno mieć odnotowany rezultat nieważny (IRM), sędzia główny lub inny wyznaczony przez niego komisarz musi jak najszybciej przekazać taką decyzję osobie odpowiedzialnej za pomiar czasu lub sekretarzowi komisji sędziowskiej.

Decyzja sędziego głównego o zastosowaniu IRM jest ostateczna i nie podlega odwołaniu.

6.1.035 W wynikach każdego biegu, zawodnicy z adnotacjami IRM klasyfikowani są po wszystkich zawodnikach, którzy ukończyli wyścig i nie mają takiej adnotacji. Biorąc to pod uwagę, zawodnicy z adnotacjami IRM klasyfikowani są w następującej kolejności:

- a. Zawodnicy oznaczeni DNF
- b. Zawodnicy oznaczeni REL
- c. Zawodnicy oznaczeni jako DNS.

Dla uniknięcia wątpliwości oznacza to, że wyniki biegu mogą być inne niż kolejność, w której zawodnicy w tym biegu przekroczyli linię mety.

Komentarz: Na przykład, w biegu z 8 zawodnikami, jeśli zawodnik przekroczy linię mety jako trzeci ale zostanie relegowany (REL), a zawodnik, który przekroczy linię mety jako 7 jest zadeklarowany jako DNF, a wszyscy inni zawodnicy bieg ukończą, to w wynikach tego biegu, zawodnik, który przekroczy linię mety jako 4. zostanie sklasyfikowany na 3 pozycji, zawodnik, który przekroczy linię mety jako 5. zostanie sklasyfikowany na pozycji 4., zawodnik, który jako 6. przekroczy linię mety zostanie sklasyfikowany na 5. pozycji, a ósmy zawodnik na mecie zajmie 6. miejsce. Następnie zawodnik oznaczony jako DNF zajmie 7 miejsce, a zawodnik, który jest REL, zajmie ósme miejsce. W grupie Moto punkty za każdy bieg będą przyznawane tylko po skorygowaniu wyników dla danego biegu, jak opisano powyżej.

W przypadku wielu zawodników oznaczonych jako DNF, REL lub DNS w danym biegu, remis (dla każdego typu IRM) zostanie rozstrzygnięty zgodnie z metodą tie-breaking opisaną w artykule 6.1.041ter.

6.1.036 *Przeniesiony do artykułu 6.1.041ter.*

6.1.036 bis *Przeniesiony do artykułu 6.1.041quater.*

Finisz

6.1.037 Zawodnik przybywa na metę w momencie, gdy opona przedniego koła jego roweru dotknie pionowej płaszczyzny wznoszącej się od początkowej krawędzi linii mety. Zgodnie z artykułem 1.2.109 zawodnik i jego rower muszą razem przekroczyć linię mety.

Finał

6.1.038 W finale co najmniej dwóch zawodników (którzy nie zostali oznaczeni IRM podczas finału) musi przekroczyć linię mety; w przeciwnym razie wynik finału jest nieważny.

W przypadku, gdy finał zostanie uznany za nieważny, ponowny start co najmniej trzech zawodników powinien nastąpić w ciągu 15 minut od momentu, w którym sędzia główny uzna wynik finału za nieważny.

W przypadku, gdy bieg finałowy nie zostanie powtórzony, czasy lub wyniki poprzedniej fazy (oraz w ramach tej fazy wyniki poprzedniej rundy) zostaną uznane za wynik końcowy, z klasyfikacją końcową zawodów określoną w sposób podany w artykule 6.1.041.

Przerwanie zawodów przed finałem

6.1.038bis W przypadku, gdy zawody BMX Racing zostaną przerwane przed finałem, za wyniki ostateczne zostaną uznane wyniki osiągniętej fazy, a w ramach tej fazy, wyniki ostatniej ukończonej rundy (dla każdej kategorii, której to dotyczy). Końcowa klasyfikacja będzie ustalona zgodnie z artykułem 6.1.041.

System rejestracji zawodników na linii mety

6.1.039 W przypadku zawodów BMX Racing można zastosować jeden lub więcej z następujących systemów rejestracji zawodników.

a) **Fotofinisz.** Fotofinisz definiuje się jako urządzenie zdolne do robienia zdjęć z minimalną szybkością 1000 klatek na sekundę.

b) Transpondery czasowe. Jeśli są używane, zawodnik ponosi wyłączną odpowiedzialność za jego prawidłowe umieszczenie podczas zawodów. Obecny musi być operator, który jest odpowiedzialny za rejestrację pozycji każdego zawodnika przekraczającego linię mety w każdym biegu.

Transpondery czasowe mogą być używane tylko razem z fotofiniszem. W przypadku zagubienia transpondera lub jego nieprawidłowego działania, do potwierdzenia wyniku biegu używa się zapisu fotofiniszu (w kolejności określonej w artykule 6.1.039bis).

Jeżeli stosowane są transpondery, każdy zawodnik, który startuje w wyścigu bez tego urządzenia, powinien być sklasyfikowany jako "Did Not Finish" (DNF).

System transponderów jest często wykorzystywany do automatyzacji zapisów podczas wyścigów, w szczególności w transmisji telewizyjnej. Bez uszczerbku dla kolejności pierwszeństwa systemów rejestracji opisanych w tym artykule, jeśli wyniki transponderów dwóch lub więcej zawodników mieszczą się w zakresie błędu stosowanego systemu transponderów lub 0,01 sekundy, w zależności od tego, która wartość jest większa (lub jeśli zakres błędu systemu transponderów nie jest znany), wówczas operator pomiaru czasu sprawdza i, jeśli to konieczne, koryguje ten wynik za pomocą fotofiniszu, jeśli jest on także stosowany. Takie działanie ze strony operatora pomiaru czasu nie stanowi podstawy do protestu. W przypadku jakiegokolwiek sporu ostateczną decyzję podejmuje sędzia główny lub wyznaczony przez niego komisarz.

c) Foto cele (bramki świetlne).

d) Rejestracja miejsc za pomocą kamery wideo na linii mety. Sprzęt kamery wideo musi być zainstalowany w taki sposób, aby był skierowany bezpośrednio na linię mety na poziomie gruntu lub bezpośrednio powyżej. Kamera wideo powinna mieć niezakłócony widok linii mety umieszczonej na powierzchni toru. Tło rejestrowanego obrazu powinno być przejrzyste, aby nie komplikować klarowności odtwarzanego filmu. Ponadto powinna znajdować się dodatkowa kamera wideo rejestrująca finiszujących zawodników od przodu, aby ułatwić identyfikację numeru zawodnika. W każdym opisanym powyżej przypadku wymagana jest możliwość odtwarzania wstecz w zwolnionym tempie oraz wysoka rozdzielczość urządzenia. Sprzęt powinien także odtwarzać w kolorze.

- e) Sędziowie mety. Powinno być minimum 5 wykwalifikowanych sędziów mety, którzy będą odpowiedzialni za rejestrowanie pozycji każdego zawodnika na linii mety w każdym z biegów. Oficjalne miejsce na mecie każdego zawodnika jest ustalane zwykłą większością głosów sędziów mety. Oficjalne wyniki należy przekazać sekretarzowi komisji sędziowskiej w celu zapisania na kartach fazy Moto.

6.1.039bis W przypadku wykorzystania kilku systemów rejestracji przybycia zawodników na metę jak opisano powyżej, muszą one być stosowane zgodnie z następującą hierarchią ważności:

- A. W przypadku BMX Racing Time Trial
- a. Fotofinisz lub foto cęła
 - b. Transpondery czasowe wraz z fotofiniszem, jak określono powyżej
- B. Dla BMX Racing (Motos, kwalifikacje i finały)
- a. Fotofinisz
 - b. Transpondery czasowe wraz z fotofiniszem, jak określono powyżej
 - c. Kamera wideo
 - d. Sędziowie linii mety
- C. Wybór pozycji startowej
- a. Transpondery czasowe wraz z fotofiniszem, jak określono powyżej
 - b. Fotofinish

Używanie kamer wideo jest obowiązkowe na wszystkich zawodach międzynarodowych BMX, jeśli nie są dostępne transpondery czasowe używane razem z fotofiniszem.

W przypadku, gdy regulacje UCI wymagają określonego systemu rejestracji finiszu, to taki system musi być zastosowany, a inne systemy o niższym priorytecie nie są konieczne.

Publikacja wyników biegu

6.1.040 W każdej rundzie zawodów wyniki biegów dla każdej kategorii mają być ogłoszone w ciągu dziesięciu minut od zakończenia wszystkich biegów w danej kategorii.

Wydrukowane wyniki będą dostarczane i publikowane w co najmniej jednym miejscu, chyba że podano inaczej w Przewodniku Technicznym lub to ogłoszono podczas spotkania kierowników zespołów. Wyniki mogą być dostarczane za pomocą środków elektronicznych.

Wyniki, niezależnie od metody publikacji, muszą zawierać informację o czasie publikacji.

Klasyfikacja końcowa

6.1.041 Klasyfikacja końcowa zawodów BMX Racing dla każdej kategorii (lub kategorii łączonej) jest określona przez:

- a) Osiągniętą fazę (finał, kwalifikacje lub moto lub w szczególnym przypadku Pucharu Świata UCI BMX Racing z 17 bądź więcej uczestnikami w kategorii, runda 1 bądź „Ostatnia Szansa” w zależności z jakim przypadkiem mamy do czynienia)
- b) Jeśli faza osiągnięta to finał lub kwalifikacje, miejsce z ostatniej ukończonej rundy w ramach tej fazy.
- c) Jeśli osiągnięta faza to moto, łączna liczba punktów z tej fazy. W przypadku, gdy moto nie są ukończone, to suma punktów ze wszystkich rund moto, które zostały ukończone. W przypadku UCI BMX Racing World Cup, gdy faza „ostatnia szansa” nie zostanie ukończona, wtedy ci

zawodnicy muszą być sklasyfikowani za tymi, którzy awansowali bezpośrednio z kwalifikacji do 1 rundy.

- d) W przypadku Pucharu ŚWIATA BMX Racing:
 - i. Jeśli osiągniętą fazą jest Runda 1, wtedy końcową pozycją zawodnika jest ta z rundy 1
 - ii. Jeśli osiągniętą fazą jest „ostatnia szansa”, wtedy zawodnicy awansujący do kwalifikacji z Rundy 1 będą sklasyfikowani wyżej niż zawodnicy, którzy uczestniczyli w „ostatniej szansie”, a ci będą sklasyfikowani zgodnie z miejscem zajęтым na mecie „ostatniej szansy”
- e) Czas ostatniego zakończonego biegu, w przypadku remisu bierze się pod uwagę czas poprzedniego biegu.

Jeżeli remisu nie można rozstrzygnąć z uzyskanych czasów, stosuje się metodę tie-breake opisaną w artykule 6.1.041ter.

6.1.041bis (N) W przypadku łączenia kategorii, klasyfikacja końcowa dla połączonej kategorii jest dzielona zgodnie z artykułem 6.1.014. Następnie przygotowywana jest klasyfikacja końcowa dla każdej kategorii.

Remisy

6.1.041ter Metoda tie-break jest używana w następujących przypadkach:

- a) gdy więcej niż 1 zawodnik w danym biegu jest oznaczony za pomocą tego samego wskaźnika IRM, jak opisano w artykułach 6.1.034 i 6.1.035;
- b) podczas remisu w dowolnym biegu, gdy nie można ustalić miejsca na podstawie właściwego systemu fotofinisz na pozycjach awansujących w fazie Moto, lub fazie kwalifikacji w przypadku Pucharu Świata UCI BMX Racing, rundy 1 lub „ostatniej szansy”
- c) podczas remisu przy ustalaniu klasyfikacji końcowej, zgodnie z opisem w artykule 6.1.041.

We wszystkich powyższych przypadkach, remis zostanie rozstrzygnięty przez zastosowanie kryteriów w kolejności podanej poniżej. W przypadku, gdy kryterium nie jest dostępne lub nie jest możliwe do zastosowania w danej sytuacji, zostanie użyte kolejne kryterium:

- a) Czas w poprzednim biegu
- b) Miejsce w poprzednim biegu
- c) Jeśli dotyczy sytuacji, najlepszy wynik zawodnika (czas lub jeśli nie jest dostępny, zajęte miejsce) w poprzednich kwalifikacjach (jeśli dotyczy sytuacji), w kolejności malejącej: półfinał, ćwierćfinał, 1/8 finału, itd. aż do fazy Moto włącznie
- d) W kolejności malejącej wyniki 3, 2, 1 rundy w fazie Moto
- e) Wyniki jazdy indywidualnej na czas BMX Racing (jeśli zostały rozegrane)
- f) W kategoriach poziomu Mistrzowskiego, według indywidualnego rankingu UCI BMX Racing lub w kategoriach poziomu Challenge i Masters według krajowego rankingu lub rankingu serii danych zawodów wykorzystywanego do rozstawienia moto, jeśli takie istnieją
- g) W przypadku remisu pomiędzy zawodnikami określonymi z tym samym IRM, losowo.

Jeżeli remisu nie można rozwiązać zgodnie z jedną z powyższych metod, zainteresowani zawodnicy będą sklasyfikowani na tym samym miejscu, a miejsce (miejsca) poniżej nie zostaną przydzielone.

Przykład: jeśli 2 zawodników remisuje na 5. miejscu w półfinałach to obaj zajmą 9. miejsce w klasyfikacji końcowej; kolejny zawodnik będzie sklasyfikowany na 11. miejscu.

6.1.041 quarter W przypadku wystąpienia takiej sytuacji w trakcie biegów w jednej z trzech rund moto lub nie awansujących pozycji w biegach w kwalifikacjach lub w miejscach nagradzanych w finale, gdy nie można ustalić miejsc z właściwego systemu fotofinisz, obaj zawodnicy będą sklasyfikowani na wyższym miejscu.

Przykład: jeśli nie ma możliwości rozstrzygnięcia remisu pomiędzy 5 i 6 zawodnikiem na mecie, to ostatecznie obaj zawodnicy zajęliby piąte miejsce w tym biegu, a szóste miejsce nie byłoby przydzielone.

Miejsca nagradzane przypadają zawodnikom, którzy w finale zostali sklasyfikowani na pozycjach od 1 do 3 dla kategorii poziomu Mistrzowskiego i Masters oraz od 1 do 8 dla Challenge.

Zasady postępowania

Start

6.1.042

Wszyscy zawodnicy muszą startować ze swoich wyznaczonych pozycji. Za odmowę wystartowania z właściwej pozycji w bramce startowej, gdy jest to nakazane przez komisarza odpowiedzialnego za górkę startową, lub za wystartowanie z niewłaściwej pozycji startowej, jeśli sytuacja nie zostanie zauważona przed startem, karą jest dyskwalifikacja (DSQ).

Obowiązkiem każdego zawodnika jest przebywanie w strefie wywołań i na właściwym miejscu w bramce startowej w odpowiednim czasie. Jeśli zawodnik nie stawi się na czas podczas wywoływania przez starterów pomocniczych, zawodnik traci możliwość wybierania pozycji w bramce startowej i musi wybierać jako ostatni.

W przypadku ponownego startu (przy powtórzeniu biegu), wszyscy zawodnicy muszą startować z tych samych miejsc w bramce startowej, jakie wcześniej zajmowali.

Każdy zawodnik, który w jakikolwiek sposób przeszkadza lub próbuje opóźnić lub przeszkadzać w rozpoczęciu procedury startowej biegu z powodu nieakceptowanego przez sędziego głównego, może zostać zdyskwalifikowany (DSQ).

6.1.043

Start do wyścigu BMX Racing odbywa się z bramki startowej wyposażonej w system startowy voice box.

Gdy użyta jest elektronicznie sterowana bramka startowa z systemem voice box, to nagrane komendy głosowe są następujące:

etap 1: „Ok riders, random start”,

etap 2: „Riders ready”,

„Watch the gate”.

Ze względów bezpieczeństwa ostatnim momentem, w którym może zostać użyty przycisk STOP (wstrzymujący start zawodników) jest koniec etapu 2.

Wymagania odnośnie voicebox-u i elektronicznego systemu startowego są opisane w Załączniku nr 3.

Pozycja roweru na bramce startowej

6.1.044

Przednie koło musi znajdować się naprzeciwko bramki, stykać się z podłożem i pozostawać bez ruchu podczas komend startera, jak określono w artykule 6.1.043.

Ogólne zasady postępowania

6.1.045

Wszyscy zawodnicy muszą przestrzegać Przepisów — UCI i postępować zgodnie ze wszystkimi instrukcjami przekazanymi im przez komisarzy lub organizatora w dowolnym czasie w trakcie trwania zawodów.

Swoim zachowaniem zawodnik musi zawsze odzwierciedlać ideały sportowego współzawodnictwa i unikać wszelkich działań, które mogą negatywnie wpływać na wizerunek jego lub sportu BMX Racing.

Używanie obscenicznego lub wulgarnego języka jest zabronione. Zawodnicy używający takiego języka będą karani w sposób, jaki określi komisja sędziowska.

6.1.046

Zawodnicy, którzy zgłosili się do zawodów i którzy potwierdzili swój start, są jedynymi osobami, które mogą jeździć lub trenować na jakiegokolwiek części toru w dniach zawodów.

6.1.047 Komisja sędziowska jest ostateczną władzą na każdych zawodach i ma prawo nakładać kary na każdego zawodnika, rodzica, widza lub kierownika drużyny w kwestii bezpieczeństwa lub naruszenia przepisów.

6.1.048 Jeżeli bieg zostanie przerwany przez sędziów przed jego ukończeniem, zawodnicy muszą czekać na instrukcje przy wyjściu ze strefy mety.

Ponowny start zostanie ogłoszony przez sędziego głównego lub wyznaczonego przez niego komisarza. Restart dowolnego biegu odbędzie się tylko wtedy, gdy w opinii sędziego głównego przebieg biegu został naruszony przez zakłócenia w procedurze startowej, ingerencję ze strony widza, zwierzę lub inną siłę zewnętrzną.

6.1.049 Jeśli podczas biegu zawodnik upadnie lub jest zmuszony do zatrzymania się z powodu defektu roweru, jego pierwszym obowiązkiem jest usunięcie siebie oraz swojego roweru z toru, aby jak najmniej utrudniać przejazd innym zawodnikom i zapobiec niepotrzebnym opóźnieniom. Jeżeli zawodnik nie może samodzielnie wstać po upadku, może zostać przeniesiony tylko przez ratowników lub za zgodą lekarza.

Po upadku lub defekcie roweru zawodnicy muszą pokonać cały dystans na torze, jaki określono dla ich kategorii, bez pomocy osób trzecich, oraz zgodnie z artykułem 6.1.055 „Powrót na tor”, jeśli dotyczy to tej sytuacji. Czyniąc to, nie mogą niepotrzebnie opóźniać przebiegu zawodów, jeżeli są w stanie dalej kontynuować w nich swój udział. W przeciwnym razie mogą być uznani jako Did Not Finish (DNF).

Chorągiewki na torze

6.1.050 Sędziowie pomocniczy mogą używać chorągiewek sygnalizacyjnych, w kolorach wymienionych poniżej, jako środka porozumiewania się ze sobą oraz z zawodnikami na torze. Poszczególne kolory mają następujące znaczenie:

- a) CHORAĞIEWKA ZIELONA - tor jest przejezdny i można rozegrać bieg. Jedna zielona chorągiewka może być używana przez sędziego startera.
- b) CHORAĞIEWKA ŻÓŁTA - tor jest nieprzejezdny, zawodnicy powinni pozostać w bramce startowej.
- c) CHORAĞIEWKA CZERWONA - zawodnicy znajdujący się na torze powinni natychmiast zatrzymać się i czekać na dalsze instrukcje przy wyjeździe ze strefy mety. Czerwonej chorągiewki używa tylko sędzia główny lub wyznaczony przez niego sędzia.

§ 3. Przewinienia, protesty i kary

Przewinienia

6.1.051 Przewinienia opisane w niniejszym rozdziale będą karane przez komisję sędziowską, zgodnie z artykułem 6.1.063 i następnymi.

6.1.052 W razie konieczności sędziowie decydują czy naruszenie zostało popełnione umyślnie, czy też nie. Naruszenie uważa się za spowodowane umyślnie w przypadku, gdy można było tego uniknąć.

Kolizja umyślna

- 6.1.053** Kolizja jest często złożonym wykroczeniem, biorąc pod uwagę, że BMX Racing jest sportem kontaktowym. Sędziowie ustalą, czy było to zamierzone, czy też nie. Jeśli można było uniknąć kolizji, a mimo to do niej dochodzi, sędziowie mogą określić takie działanie jako celowe.

Umyślne wypychanie z toru

- 6.1.054** Żaden zawodnik nie może umyślnie wypychać innego zawodnika z toru.

Powrót na tor

- 6.1.055** Każdy zawodnik, który opuści tor podczas biegu, musi, bez względu na okoliczności, wrócić na tor w najbliższym bezpiecznym miejscu. Nie powinien zakłócić przejazdu żadnego innego zawodnika ani skracać toru w celu uzyskania przewagi.

Kontakt

- 6.1.056** Zawodnik nie może dopuścić, aby jakakolwiek część jego ciała lub roweru zetknęła się z innym zawodnikiem lub jego rowerem podczas biegu, z zamiarem spowolnienia zawodnika tak, aby go wyprzedzić lub spowodować, że zostanie on wyprzedzony przez innego zawodnika.

Ostatnia prosta

- 6.1.057** Prowadzący zawodnik ma prawo wybrać swoją linię przejazdu na prostych jak i na wirażach. Natomiast na ostatniej prostej, prowadzący zawodnik nie może celowo blokować wyprzedzającego go zawodnika.

Jazda zespołowa

- 6.1.058** Jazda zespołowa lub pomaganie innym zawodnikom w celu uzyskaniu wyższej pozycji końcowej jest zabroniona.

Ingerencja osób trzecich

- 6.1.059** Żadna osoba nie może przeszkadzać w biegu, czy to w imieniu drużyny, czy zawodnika, ani z jakiegokolwiek innego powodu.

Protesty

Główne zasady

- 6.1.060** W każdych zawodach BMX Racing, protest dotyczący klasyfikacji zawodnika może zostać złożony do sędziego głównego za pośrednictwem kierownika ekipy. Oznacza to sprawdzenie kolejności przekraczania linii mety przez zawodników na podstawie zapisu z użytych systemów rejestracji.

Protest nie może dotyczyć decyzji komisji sędziowskiej, które są odnotowane w wynikach jako IRM.

Protesty dotyczące decyzji podjętych podczas zawodów nie są akceptowane. Sędziowie podejmują decyzje na miejscu za pośrednictwem sędziego głównego w przypadku jakichkolwiek incydentów lub nieprawidłowości występujących podczas zawodów.

Procedura składania protestu

- 6.1.061** Zawodnik chcący złożyć protest na podstawie artykułu 6.1.060, może to uczynić tylko na piśmie. Protest musi zostać złożony przez kierownika ekipy do sędziego głównego lub wyznaczonego przez niego sędziego w ciągu 15 minut od opublikowania wyników biegu, którego dotyczy do protest.

Sędzia główny lub wyznaczony przez niego sędzia przeprowadza dochodzenie i podejmie decyzję w sprawie protestu przed rozpoczęciem kolejnej rundy lub fazy wyścigów dla kategorii, w której zawodnik startuje, w zależności od przypadku. Decyzja sędziego w sprawie wszystkich protestów jest ostateczna i nie podlega odwołaniu.

- 6.1.062** W przypadku zgłoszenia protestu w terminach określonych w artykule 6.1.061, sędzia główny lub wyznaczony przez niego sędzia obejrzy zapis z systemów rejestracji zawodów i podejmie decyzję. Żadne inne źródło dowodów nie będzie brane pod uwagę.

Jeśli oprotestowany bieg nie jest dostępny do oglądania na mediach elektronicznych, ze względu na awarię sprzętu, notatki sędziów będą określać końcową klasyfikację biegu.

Kierownik/cy ekip lub zawodnik/cy zaangażowani w proteście mogą zostać wezwani na żądanie sędziego głównego.

Kary

- 6.1.063** Komisja sędziowska może, bez pogwałcenia przepisów UCI części I i XII, powoływać się na kary przewidziane w niniejszym rozdziale przeciwko zawodnikowi, który popełni wykroczenie przeciwko przepisom UCI.

Oficjalne ostrzeżenie

- 6.1.064** Zawodnik może otrzymać oficjalne, ustne ostrzeżenie za popełnione przewinienie. Pierwsze ostrzeżenie wydane zawodnikowi nie wiąże się z żadną konkretną karą, poza ostrzeżeniem, jednak wydanie kolejnego ostrzeżenia za to samo lub inne przewinienie w ramach tych samych zawodów spowoduje dyskwalifikację zawodnika (DSQ).

Ostrzeżenie powinno być opublikowane na wydrukach wyników i na monitorach lub na tablicy podającej skład grup Moto przez sekretarza.

Relegacja

- 6.1.065** Zawodnik może być "relegowany" (REL) (przesunięty na niższe miejsce) i będzie sklasyfikowany zgodnie z opisem w artykule 6.1.034.

Dyskwalifikacja zawodnika

- 6.1.066** Zawodnik może zostać zdyskwalifikowany (DSQ) i tym samym pozbawiony możliwości dalszego udziału w zawodach w kategorii, w której doszło do naruszenia lub też w całych zawodach. Zawodnik nie zostanie umieszczony w klasyfikacji końcowej i nie otrzyma punktów UCI za te zawody.

Usunięcie z miejsca zawodów

- 6.1.067** Komisja sędziowska ma prawo usunąć, według własnego uznania, sprawcę z miejsca zawodów pod zarzutem naruszenia któregośkolwiek z postanowień niniejszego regulaminu.

Zawieszenie

- 6.1.068** UCI może według własnego uznania i ze względu na przyczynę zawiesić na dowolny okres czasu lub na stałe cofnąć licencję zawodnika do udziału w zawodach BMX Racing. Następujące wykroczenia spowodują zawieszenie:

- a. Rywalizowanie pod fałszywym nazwiskiem.
- b. Używanie fałszywych informacji dotyczących wieku, kategorii lub innego przedmiotu w momencie rejestracji w celu uzyskania nieuczciwej przewagi.

- c. Zmowa z jednym lub kilkoma innymi zawodnikami w celu wstępnego określenia wyniku jakiegokolwiek biegu.
- d. Oferowanie, dawanie lub otrzymywanie, bezpośrednio lub pośrednio, jakiegokolwiek innej osobie lub od niej, w tym zawodników, sędziów, personelu i widzów, jakiegokolwiek łapówki lub innej zachęty mającej na celu wpłynięcie na wynik biegu.
- e. Startując umyślnie na rowerze, który nie jest zgodny z przepisami konkurencji, w tym zmieniając, usuwając, manipulując lub wprowadzając w błąd urządzenia systemu rejestracji zawodników na linii mety.
- f. Zmiana specyfikacji dowolnego roweru po kontroli, która skutkuje naruszeniem przepisów konkurencji.
- g. Wszelkie nieuczciwe praktyki, złe zachowanie lub działanie szkodliwe dla sportu BMX Racing, niezależnie od tego, czy jest związane z konkretnymi zawodami.

6.1.069 *skreślony*

6.1.070 W celu uniknięcia wątpliwości komisja sędziowska nie jest upoważniona do zawieszenia posiadacza licencji. Zawieszenie może być ogłoszone wyłącznie przez UCI lub właściwą krajową federację dla zawodów zarejestrowanych w krajowym kalendarzu.

§ 4. Rower, odzież i wyposażenie dodatkowe

6.1.071 Wszystkie rowery, odzież i wyposażenie muszą spełniać ogólne wymagania zawarte w niniejszym rozdziale i muszą być również zgodne z przepisami wyszczególnionymi w rozdziale III części I Przepisów UCI.

6.1.072 W celu uniknięcia wątpliwości, przed oficjalnym treningiem, przed rozpoczęciem lub w trakcie zawodów, zawodnik, jego rower, kask i odzież mogą zostać sprawdzone przez komisarzy, delegata lub organ UCI. Taka kontrola, jeśli zostanie wykonana, służy jedynie potwierdzeniu zgodności z wymogami sportowymi i technicznymi niniejszych przepisów. Odzież i sprzęt niezgodny z tymi przepisami mogą nie zostać dopuszczone, jeżeli zauważona zostanie taka niezgodność. W tym przypadku zawodnik nie jest dopuszczony na tor, dopóki takie uchybienie nie zostanie usunięte. Jeżeli taka niezgodność zostanie zauważona później lub podczas biegu, zawodnik może zostać oznaczony jak Did Not Finish w biegu którego dotyczy postępowanie.

Wszyscy zawodnicy muszą nosić odzież rozpoznawalną krojem i stylem jako odzież typu BMX Racing i odróżniać się od odzieży innych dyscyplin kolarskich.

Każdy zawodnik, który nie zastosuje się do wszystkich instrukcji udzielonych mu przez sędziów w odniesieniu do jego ubioru lub wyposażenia, nie może brać udziału w zawodach i może zostać relegowany (REL) lub zdyskwalifikowany przez sędziego głównego, jeżeli wykryta zostanie niezgodność jego wyposażenia z przepisami UCI

Niezależnie od tego, czy rower, odzież lub wyposażenie zawodnika jest sprawdzane przez sędziego, lub inne ciało UCI, wszyscy zawodnicy są odpowiedzialni za używanie sprzętu zgodnego z przepisami UCI.

W tym celu zastosowanie mają artykuły 1.3.001, 1.3.002 i 1.3.003. Fakt, że jakakolwiek niezgodność nie została zauważona wcześniej w zawodach, nie stanowi obrony w przypadku, gdy zostanie zauważona później w tych samych zawodach lub w przyszłości.

Rama

6.1.073 Rama roweru musi być wystarczająco mocna, aby wytrzymać obciążenia wyścigów BMX Racing i być pozbawiona pęknięć, wgnieceń lub jakichkolwiek innych osłabień.

Rama i osprzęt muszą być zgodne z przepisem 1.3.024 dotyczącym właściwości aerodynamicznych. Dodatkowe akcesoria montowane na ramie są niedozwolone.

Przykładowe zbędne i niedozwolone akcesoria: akcesoria poprawiające aerodynamikę, osłony łańcucha, pegi, błotniki, akcesoria metalowe jak n.p. imitacja zbiornika paliwa, nakrętki motylkowe, wszelkie zbędne elementy przyspawane lub przymocowane mechanicznie, jak prowadnice łańcucha, reflektory montowane na ramę i inne ostre, wystające przedmioty.

Koła

6.1.074 Osie kół nie mogą wystawać więcej niż 5 mm poza nakrętki piasty.

Rowery używane w kategoriach rowerów standardowych 20 cali: średnice kół z napompowanymi oponami nie mogą przekraczać 57 cm (22 ½ cala).

Rowery używane w kategoriach Cruiser 24 cale: średnice kół z napompowanymi oponami nie mogą być mniejsze niż 57 cm (22 ½ cala) i nie większe niż 66,05 cm (26 cali).

Szybkozamykacze („zatrzaski”) piasty nie są zalecane, ale mogą być użyte, jeśli dźwignia systemu jest zaklejona taśmą lub zamocowana drutem w pozycji zablokowanej.

Kierownice

6.1.075 Maksymalna szerokość kierownicy wynosi 73,7 cm (29 cali).

Maksymalna wysokość kierownicy wynosi 30,5 cm (12 cali).

Chwyty kierownicy są obowiązkowe i muszą całkowicie zakrywać końce kierownicy.

Kierownice, które są pęknięte lub zgięte, nie są dozwolone.

Rura sterowa

6.1.076 Widelec musi obracać się płynnie w łożyskach główki sterowej bez zacięć lub nadmiernego luzu.

Mostek kierownicy nie może wystawać ponad nakrętkę łożysk sterów górnych wyżej, niż wynoszą zalecenie producenta lub o więcej niż 5 cm, jeżeli na rurze sterowej nie ma znacznika maksymalnej wysokości.

Hamulce

6.1.077 Wszystkie rowery zgłoszone do zawodów muszą być wyposażone w efektywny hamulec tylny, który musi być obsługiwany ręcznie.

Pancerz linki/przewód hydrauliczny hamulca tylnego musi być przymocowany do ramy.

Hamulec przedni może być zamontowany, ale nie jest wymagany.

Zakończenie dźwigni hamulca ręcznego musi być gładko zaokrąglone lub osłonięte w taki sposób, aby nie stwarzało zagrożenia.

Wszystkie odsłonięte końce linek muszą być zakończone końcówką, zalutowane lub osłonięte tak, aby zapobiec strzępieniu.

Siodełko

6.1.078 Skorupa siodełka musi być wykonana z materiału wystarczająco wytrzymałego, aby uniemożliwić przebicie przez sztycę.

Siodełko musi być przymocowane do rury podsiodłowej za pomocą obejmy. Śruba mocująca nie może wystawać z obejmy więcej niż 5 mm.

Korby, pedały i przerzutki

6.1.079 Ramiona korby mogą mieć dowolną długość, o ile nie ograniczają prześwitu roweru.

Łożyska suportu muszą być wyregulowane tak, aby korby kręciły się płynnie i bez zauważalnego luzu.

Pedały muszą być bezpiecznie przymocowane do ramion korby. Noski i paski na pedałach są niedozwolone.

Sposób połączenia buta zawodnika z pedałem poprzez system zatraskowy (np. pedały magnetyczne) jest dozwolony dla zawodników w wieku 13 lat i więcej. W celu uniknięcia wątpliwości, zawodnicy w wieku 12 lat i mniej muszą używać pedałów platformowych bez jakichkolwiek form mocowania buta (np. magnesy).

Dozwolony jest system przełożeń biegów.

Układ przeniesienia napędu

6.1.080 W rowerach BMX Racing ` możliwe jest przeniesienie napędu poprzez użycie łańcucha lub jednoczęściowego pasa.

§ 5. Odzież i wyposażenie ochronne

Kask i ochraniacze

6.1.081 Kaski muszą mieć konstrukcję typu „Full Face” – osłaniać głowę oraz twarz ze szczęką. Wizjer musi posiadać co najmniej 10 cm prześwit. Kaski otwarte nie chroniące twarzy oraz szczęki nie są dozwolone. Zgodnie z artykułem 1.3.002, ani kask, ani jego osłona nie mogą być modyfikowane.

Podczas treningu, ścigania się lub też gdy zawodnik w inny sposób znajduje się w obrębie toru musi on nosić kask z prawidłowo zapiętymi paskami mocującymi.

Ściągnięcie przez zawodnika kasku z jakiegoś powodu czasie od startu biegu do momentu przekroczenia linii mety oznacza, że zawodnik porzucił bieg i zostanie oznaczony jako Din Not Finish (DNF).

UCI mocno rekomenduje, aby zawodnicy nosili następujące ochrony:

- 1) Sztywne ochraniacze pleców, łokci, kolan i ramion
- 2) Ochraniacze kręgosłupa szyjnych.

Koszulka BMX

6.1.082 Koszulka BMX jest to luźna koszulka z długimi rękawami, które sięgają do nadgarstków zawodnika. Koszulki używane w zawodach BMX Racing powinny być specjalnie zaprojektowane do używania w zawodach BMX, Moto-cross lub Downhill.

Personalizowane koszulki tego typu, spełniające wymagania niniejszego artykułu, są dozwolone.

Koszulki szosowe, kombinezony czasowe lub jednoczęściowe kombinezony zawierające koszulkę i spodenki są niedozwolone do użytku w zawodach BMX Racing, a także koszulki z suwakami innymi niż bardzo krótkimi (mniej niż 10 cm) w kołnierzu. Koszulka musi być przylegać wokół talii lub musi być

wsunięta do spodni przed startem, aby nie powodować zakłóceń.

6.1.083 Zgodnie z artykułem 1.3.059 każdy zawodnik startujący w mistrzostwach świata BMX Racing (poziom mistrzowski, Challenge i Masters) oraz podczas mistrzostw kontynentalnych (poziom mistrzowski) musi nosić koszulkę drużyny narodowej BMX Racing, taką samą jak inni jej członkowie, zgodnie z artykułem 1.3.056 i następującymi. Jediną dopuszczalną różnicą jest reklama na koszulce.

Koszulka drużyny narodowej musi być noszona, gdy zawodnik jest zaangażowany w aktywności na torze, podczas ceremonii rozdania nagród, konferencji prasowej, wywiadów telewizyjnych, sesji autografów i innych okazji podczas zawodów, które wymagają dobrej prezentacji w mediach i na zewnątrz.

6.1.084 Uregulowania dotyczące koszulki drużyny narodowej zawarte są w artykule 1.3.056 i następujących.

Uregulowania dotyczące koszulka mistrza kraju zawarte są w artykułach 1.3.068 i 1.3.069.

Tylko zawodnicy, którzy uzyskali tytuł Mistrza Kraju w kategoriach poziomu Mistrzowskiego, mogą używać koszulki z charakterystycznym rękawem, jak opisano w artykule 1.3.069. Żaden zawodnik w innych kategoriach nie może tego robić.

6.1.084bis Koszulka mistrza świata musi być zatwierdzona przez UCI i jej wygląd jest uregulowany w artykułach od 1.3.060 do 1.3.067.

Spodnie BMX

6.1.085 Spodnie BMX Racing służą do zapewnienia ochrony i zmniejszenie ryzyka obrażeń. Dozwolone jest używanie długich spodni lub krótkich spodni połączonych z ochraniaczami kolan i goleni. Zarówno długie, jak i krótkie spodnie muszą być specjalnie zaprojektowane i sprzedawane w celu zapewnienia ochrony w zawodach BMX Racing, Motocross lub Downhill MTB. Personalizowane spodnie lub szorty tego typu i spełniające wymagania określone w tym artykule są dozwolone.

Długie spodnie: Długie spodnie opisanego powyżej typu muszą być jednoczęściowe i wykonane z odpornego na rozdarcie materiału. Muszą obejmować całą długość obu nóg i kończyć się tuż nad butem lub kostką.

Krótkie spodnie: Krótkie spodnie opisanego powyżej typu muszą być jednoczęściowe i wykonane z materiału odpornego na rozdarcie. Muszą być noszone razem z ochraniaczami obejmującymi całe kolano i całą piszczel, kończącymi się tuż nad kostką. Ochraniacz który zapewnia ochronę tylko kolana lub tylko kolana i górnej części podudzia nie będzie akceptowany. Ochraniacz musi być specjalnie zaprojektowany i sprzedawany w celu ochrony kolana i całej goleni podczas imprez BMX Racing, Motocross lub Downhill MTB i powinien kończyć się tuż powyżej buta lub kostki.

Spodnie lub szorty składające się z ciasno dopasowanego, rozciągliwego materiału są niedozwolone, ponieważ taki materiał nie jest uważany za odporny na rozdarcie. Takie spodnie, szorty lub legginsy mogą być noszone tylko pod długimi spodniami lub szortami, bądź w celu zakrycia ochraniaczy kolan i goleni, albo pod ochraniaczami lub w ramach konstrukcji ochraniacza. Taki materiał nie będzie sam w sobie uważany za element ochronny.

Rękawiczki

- 6.1.086** Podczas treningów lub wyścigów na torze wszyscy zawodnicy muszą nosić rękawiczki, których palce całkowicie zakrywają końce palców zawodnika.

Aksesoria

- 6.1.087** Wszelkie dodatkowe akcesoria aerodynamiczne na osobistym wyposażeniu są niedozwolone.
- 6.1.088** Kamery nie są dozwolone podczas wyścigów. W przeciwnym razie to zawodnicy są odpowiedzialni za właściwe przymocowanie kamer w celu uniknięcia jakiegokolwiek niebezpieczeństwa. UCI może zdecydować o zezwoleniu użycie kamery podczas wyścigów, ale tylko w przypadku transmisji telewizyjnej. Metalowe / stałe mocowania kamer są niedozwolone, dopuszczalne są taśmy i rzepy

Kamery (zgodnie z powyższym opisem) mogą być używane tylko przez zawodników kategorii poziomu mistrzowskiego.

- 6.1.089** Niedozwolone jest korzystanie przez zawodników z łączności radiowej lub innych zdalnych środków komunikacji.

§ 6. Identyfikacja zawodników

Tabliczki z numerem startowym

- 6.1.090** Podczas zawodów zawodnicy są identyfikowani za pomocą numeru identyfikacyjnego jak przedstawiono w artykułach 1.3.073 i 1.3.074.

Nie naruszając przepisów dotyczących międzynarodowego stałego systemu numerów startowych, zawodnikowi zostanie przydzielony numer na każdych zawodach.

- 6.1.091** Każdy z rowerów biorących udział w zawodach musi mieć tabliczkę z numerem startowym przymocowaną do przedniej części kierownicy.

Numer startowy muszą być wykonane z tworzywa sztucznego lub innego podobnego, elastycznego materiału.

W poszczególnych kategoriach zawodnicy muszą używać kombinacji kolorów numerów startowych i liczb, które to kombinacje określono w następujący sposób:

- a. Poziom mistrzowski
 - Mężczyźni Elite, kobiety Elite: biała tablica, czarne cyfry.
 - Mężczyźni U23, kobiety U23: szara tablica, białe numery
 - Mężczyźni Juniorzy, kobiety Juniorki: czarna tablica, białe cyfry.

- b. Poziom Challenge / Master
 - Chłopcy, mężczyźni, mastersi: żółta tablica, czarne cyfry;
 - Dziewczyny, kobiety: niebieska tablica, białe cyfry;
 - Cruiser: czerwona tablica, białe cyfry.

- 6.1.092** Jeśli wykorzystywany jest fotofinisz, każdy z rowerów zgłoszonych do zawodów musi być wyposażony w boczną tabliczkę/naklejkę umieszczoną tuż za rurą sterową kierownicy, jeżeli taki wymóg jest w

regulaminie technicznym zawodów. Numer startowy na tej tabliczce/naklejce powinien być czarny na białym tle lub biały na czarnym tle.

6.1.093 We wszystkich zawodach BMX Racing nadzorowanych przez UCI zawodnik musi umieścić przydzielony mu numer startowy zgodnie ze wszystkimi stosownymi postanowieniami niniejszych przepisów, w tym dotyczących Międzynarodowego Systemu Stałych Numerów Startowych, jeśli ma to zastosowanie. Zawodnik, który nie umieści prawidłowo swojego numeru, nie będzie dopuszczony do startu lub, jeśli zostanie to zauważone po rozpoczęciu biegu, zostanie relegowany (przesunięty na ostatnie miejsce w biegu).

Powierzchnia tabliczki, która stanowi tło dla danej liczby, musi przez cały czas trwania zawodów być wolna od oznakowań, naklejek lub innych przeszkód wpływających na czytelności numeru. Zawodnicy nie mogą ciąć, wyginać ani umieszczać dodatkowych naklejek, czy innych oznaczeń na tabliczce z numerem startowym.

§ 7. Międzynarodowy System Numerów Startowych Elite

6.1.094 Międzynarodowy System Numerów Startowych UCI Elite (MSNE) przeznaczony jest wyłącznie dla kategorii Elita mężczyzn i kobiet. System ten pozwala najlepszym zawodnikom, zgodnie z artykułem 6.1.095, na wybór indywidualnego numeru startowego, który mają wyłączone prawo używać podczas 4-lecia olimpijskiego w którym ten przywilej uzyskali. Mistrzowie/Mistrzyni Świata kategorii Elite oraz Mistrzowie Olimpijczy/Mistrzynie Olimpijskie w tej kategorii mają prawo używać wybranego numeru podczas całej swej kariery w kategorii Elite.

Kryteria przyznawania indywidualnego numer startowego

6.1.095 Lista Międzynarodowego Systemu Numerów UCI Elite będzie publikowana 31 stycznia następującego po każdym Igrzyskach Olimpijskich.

Po opublikowaniu Indywidualnych Rankingów UCI BMX Racing dla elity mężczyzn i kobiet w dniu 31 grudnia roku olimpijskiego wszystkie przyznane wcześniej Międzynarodowe Numery Elite zostaną anulowane i będą dostępne ponownie.

40 najlepszych zawodników Elite i 40 najlepszych zawodniczek Elite w Indywidualnym Rankingu UCI BMX Racing z 31 grudnia roku Igrzysk Olimpijskich zostanie zaproszonych do wyboru Międzynarodowego Numeru UCI Elite. Zawodnicy, którzy już posiadają Międzynarodowy Numer UCI Elite mogą zachować ten numer; poza tym wszystkie takie numery będą się mieścić w przedziale od 10 do 199.

W przypadku, gdy którykolwiek z byłych mistrzów świata UCI Elite lub byłych mistrzów olimpijskich zakwalifikowanych przez ich federację narodową do udziału w najbliższych Igrzyskach Olimpijskich nie znajduje się w opisywanej czterdziestce rankingu, może również prosić o Międzynarodowy Numer UCI Elite zgodnie z metodą określoną powyżej, o ile są oni nadal w posiadaniu licencji Elite i figurowali w indywidualnym rankingu UCI z dnia 31 grudnia w ciągu co najmniej jednego roku w ramach ostatniego 4 lecia olimpijskiego. W przypadku kilku wniosków o ten sam numer, to aktualni mistrzowie świata mają pierwszeństwo wyboru przed mistrzami olimpijskimi, a o dalszej kolejności wyboru decyduje wyższa pozycja w rankingu w dniu 31 grudnia.

Wnioski takie będą przyjmowane do dnia 21 stycznia włącznie, roku następującego po Igrzyskach Olimpijskich. Żadne wnioski, które wpłyną po tym terminie, nie będą rozpatrywane.

Procedurę tę powtarza się w sposób opisany powyżej dla każdego 4-lecia olimpijskiego.

Każdy 4-letni okres Olimpijski rozpoczyna się 1 stycznia w roku następującym po Igrzyskach Olimpijskich i kończy 31 grudnia w roku Igrzysk Olimpijskich.

Jeśli zawodnik wycofa się z kategorii Elite BMX Racing, jego Międzynarodowy Numer UCI Elite stanie się ponownie dostępny po upływie 4-lecia Olimpijskiego, w którym przeszedł na emeryturę. Zawodnika uważa się, że przeszedł na emeryturę, jeśli nie figurował w Indywidualnym rankingu UCI z dnia 31 grudnia w ciągu 2 kolejnych lat lub po przesłaniu zawiadomienia o przejściu na emeryturę do UCI przez danego zawodnika. Zawodnicy ci tracą prawo do używania swojego Międzynarodowego Numeru UCI Elite na początku sezonu, w którym nie posiadają już licencji kategorii Elita.

W określonych okolicznościach UCI może podjąć decyzję o wycofaniu Międzynarodowego Numeru UCI Elite aby, po zakończeniu kariery zawodnika tej kategorii, nie był już dostępny dla kogoś innego.

Wybrany numer będzie dostępny wyłącznie dla danego zawodnika i nie może być używany przez żadnego innego zawodnika w kategoriach poziomu Mistrzowskiego w obrębie tej samej płci, w tym kategorii Junior i U23.

Po przyznaniu Międzynarodowego Numeru UCI Elite, zawodnik musi go używać na wszystkich międzynarodowych zawodach BMX Racing.

Tabliczka z numerem startowym na białym tle i czarnymi cyframi będzie używana zgodnie z artykułem 6.1.091.

6.1.095 bis

Zawodnicy poziomu Mistrzowskiego bez Międzynarodowego Numeru UCI Elite otrzymają następujące numery:

Elita (mężczyźni i kobiety) 200-499

U23 (mężczyźni i kobiety) 500-799

Junior (mężczyźni i kobiety) 800-999

W każdym przypadku kombinacja kolorów na tabliczce z numerem startowym musi spełniać wymogi art. 6.1.091.

6.1.096

Numery 1 - 8 są zarezerwowane i zostaną przypisane 8 najlepszym zawodnikom z ubiegłorocznych Mistrzostw Świata UCI BMX Racing w kategoriach Mężczyźni Elite i Kobiety Elite, i mogą być używane w nadchodzącym sezonie, jak również w pozostałej części sezonu po Mistrzostwach Świata UCI.

Zawodnik, który kwalifikuje się do jednego z numerów 1 - 8 może jeździć przez cały sezon z numerem jaki miał podczas Mistrzostw Świata, aż do następnych mistrzostw. W tym czasie Międzynarodowe Numery UCI Elite wszystkich tych zawodników, jeśli takie zostały im przydzielone, nie zostaną im odebrane i nie będą dostępne dla nikogo innego.

Tacy zawodnicy muszą powiadomić UCI o swoim wyborze użycia numeru 1 - 8 nie później niż w ciągu 2 tygodni po dacie wyścigu o Mistrzostwo Świata UCI BMX Racing na którym uzyskali takie prawo.

6.1.097 Każdy zawodnik, który otrzymał stały, Międzynarodowy Numer UCI Elite, a także zawodnicy, którzy zdecydują się jeździć na świecie z numerami 1 - 8, mogą nanieść swój numer na koszulce zgodnie z podanymi niżej zasadami. Takie działanie nie jest obowiązkowe.

- a) Kolor numeru musi mocno kontrastować z kolorem tła.
- b) Odległość między cyframi musi wynosić 1,5 cm
- c) Minimalna wysokość numeru musi wynosić 20 centymetrów
- d) Szerokość liczb musi być:
 - minimum 10 cm dla liczb jednocyfrowych
 - minimum 20 cm dla liczb dwucyfrowych
 - minimum 25 cm dla liczb trzycyfrowych
- e) Wokół numeru powinno być minimum 5 cm wolnego miejsca bez reklam.
- f) Opcjonalnie nazwisko może być naniesione pomiędzy ramionami, nad numerem.

Tylko zawodnicy Elite, którzy otrzymali Międzynarodowy Numer UCI Elite lub zawodnicy Elite z numerami światowymi 1 - 8 mogą wydrukować Międzynarodowy Numer UCI Elite lub numer światowy 1 - 8 na tylnej stronie koszulki, jeśli tak zdecydują. Żadni inni zawodnicy nie mogą wydrukować numeru z tyłu koszulki. Jednak, w celu uniknięcia wątpliwości, wszyscy zawodnicy mogą drukować swoje nazwisko z tyłu koszulki, pomiędzy ramionami.

Procedura przydzielania Międzynarodowych Numerów UCI Elite

6.1.098 Federacja narodowa przedkłada jedną listę wszystkich swoich zawodników, którzy życzą sobie i mogą otrzymać Międzynarodowy Numer UCI Elite w terminie określonym w artykule 6.1.095, z numerem, który chcieliby uzyskać.

W dokumencie należy zawrzeć następujące informacje:

- a) Imię i nazwisko
- b) UCI ID
- c) Aktualna pozycja w rankingu UCI BMX Racing na dzień 31 grudnia roku Igrzysk Olimpijskich
- d) Numer pierwszego, drugiego, trzeciego wyboru

W przypadku konfliktu prośb o ten sam numer przez kilku zawodników zostaną przyjęte zasady zdefiniowane w art. 6.1.095.

UCI ma ostateczne uprawnienia do przydzielania numerów w oparciu o powyższe kryteria.

§ 8. Miejsce zawodów

Patrz Załącznik 5.

§ 9. Sędziowie

Patrz Załącznik 6.

§ 10. Międzynarodowy Kalendarz UCI BMX Racing

Sezon

6.1.099 Sezon kalendarzowy rozpoczyna się 1 stycznia, a kończy 31 grudnia.

Klasy zawodów i ochrona terminu

6.1.100

Międzynarodowe zawody BMX Racing są rejestrowane w Międzynarodowym Kalendarzu UCI BMX

Racing zgodnie z następującą klasyfikacją:

- a) Igrzyska Olimpijskie (OG)
 - b) Mistrzostwa Świata UCI (CM)
 1. Żadne inne międzynarodowe zawody BMX Racing nie mogą być organizowane w tych samych terminach co Mistrzostwa Świata UCI. W weekend poprzedzający rozpoczęcie Mistrzostw Świata UCI nie można organizować mistrzostw kontynentalnych, zawodów klasy HC lub C1.
 - c) Puchar Świata UCI BMX Racing (CDM)
 1. Żadne inne międzynarodowe zawody BMX Racing nie mogą być organizowane w tych samych terminach, w których odbywają się zawody Pucharu Świata UCI BMX Racing .
 - d) Mistrzostwa kontynentalne (CC)
 1. Żaden inny zawody klasy HC, C1 lub CN na tym samym kontynencie nie mogą być zorganizowane podczas mistrzostw kontynentalnych.
 2. Uregulowania dotyczące mistrzostw kontynentalnych znajdują się w części X przepisów UCI "Mistrzostwa kontynentalne" . Ponadto federacja kontynentalna zapewnia procedurę przetargową każdemu krajowi w czasie wystarczającym, aby złożyć oferty na organizację mistrzostw kontynentalnych. Procedura przetargowa musi być dostępna co najmniej w języku angielskim lub francuskim.
 - e) Międzynarodowe zawody najwyższej klasy (Hors Class - HC)
 1. Żadne zawody klasy C1 lub CN nie mogą być organizowane w tym samym dniu, co zawody HC na tym samym kontynencie.
 2. Zawody zarejestrowane w Międzynarodowym Kalendarzu UCI BMX Racing po raz pierwszy (nowy organizator, nowy obiekt lub oba) nie kwalifikują się do uzyskania statusu Klasy HC.
 3. Konfederacja kontynentalna musi zaproponować lub w inny sposób zatwierdzić wszystkie zawody HC, które mają się odbyć na danym kontynencie.
 4. Na każdym kontynencie może być zarejestrowanych maksymalnie sześć zawodów HC w każdym sezonie.
 5. Aby uzyskać status Class HC, impreza musi mieć wystarczającą liczbę zawodników zgłoszonych do kategorii Mężczyźni Elite w sezonie poprzedzającym złożenie podania o status Klasy HC, tak, aby odbyły się co najmniej półfinały.
 6. W celu uniknięcia wątpliwości, zawody HC klasy są otwarte dla posiadaczy licencji wszystkich narodowości.
 - f) Międzynarodowe zawody Klasy 1 (C1)
 1. Żadne zawody klasy CN nie mogą być organizowane w tym samym dniu, co zawody C1 na tym samym kontynencie.
 2. Nie ma ograniczenia ilości zawodów klasy C1, o których organizację może ubiegać się federacja narodowa.
 - g) Mistrzostwa Narodowe (CN)
 1. Mistrzostwa Narodowe BMX Racing muszą być organizowane w pierwszy weekend lipca; w ten weekend w Międzynarodowym Kalendarzu UCI BMX Racing nie mogą być rejestrowane żadne inne wydarzenia.
 - h) Igrzyska Regionalne (RJ)
-

UCI ma ostateczne i wyłączone prawo do przydzielania wszelkich zawodów w Międzynarodowym Kalendarzu UCI BMX Racing oraz do rozstrzygnięcia wszelkich sporów dotyczących konfliktów daty i klasyfikacji zawodów zarejestrowanych w tym kalendarzu.

6.1.101 Każdy podmiot organizujący zawody BMX Racing będzie je przeprowadzał ściśle zgodnie z konstytucją UCI i przepisami UCI.

We wszystkich zawodach zarejestrowanych w Międzynarodowym Kalendarzu UCI BMX Racing muszą być przestrzegane przepisy finansowe UCI (w szczególności opłata kalendarzowa, nagrody pieniężne) zatwierdzone przez UCI i opublikowane na stronie internetowej UCI.

Szczegółowy Przewodnik Techniczny musi być przedstawiony UCI podczas procesu rejestracji zawodów do kalendarza UCI.

Rozdział II. Przepisy szczegółowe dotyczące zawodów międzynarodowych

Rejestracja zawodników

6.2.001 Bez naruszania zasad przedstawionych we wstępie części VI „BMX Racing” wszystkie zawody otwarte dla zawodników międzynarodowych powinny być uznane za zawody międzynarodowe i muszą być zarejestrowane w kalendarzu UCI.

Wszystkie terminy zgłoszeń do zawodów muszą być przestrzegane. Wszystkie opłaty startowe i formularze zgłoszeniowe muszą zostać przesłane organizatorowi międzynarodowych zawodów BMX Racing.

6.2.002 Każdy kierownik ekipy musi potwierdzić obecność każdego zawodnika, zgodnie ze wstępną listą zawodników, w dniu i godzinach weryfikacji zawodników, poprzez przedstawienie następujących informacji i dokumentów:

- a) Licencja UCI zawodnika zawierająca jego UCI ID
- b) Obecność zawodnika na miejscu;
- c) Prawidłowość pisowni nazwiska zawodnika;
- d) Potwierdzenie kategorii zawodnika;
- e) Data urodzenia zawodnika;
- f) Numer roweru zawodnika;
- g) Dowód tożsamości zawodnika.

W przypadku Mistrzostw Świata UCI BMX Racing i zawodów Pucharu Świata UCI BMX Racing wszyscy zawodnicy z poziomu Mistrzowskiego muszą podać dane swojego hotelu.

6.2.003 Wszyscy kierownicy ekip muszą uczestniczyć w weryfikacji zawodników, przedstawiając ich licencje i potwierdzając dane wymienione w art. 6.2.002. Po zakończeniu tych czynności kierownik ekipy może odebrać z sekretariatu numery startowe dla swoich zawodników. Terminy weryfikacji zawodników są podane w programie oficjalnym. Zawodnicy, którzy nie zostali zweryfikowani w wyznaczonym terminie nie ukończyli procedury rejestracyjnej i nie będą mogli wziąć udziału w zawodach.

Ostateczna lista potwierdzonych zawodników będzie stanowić podstawę oficjalnych list startowych.

6.2.004 Opłaty wpisowe, które należy uiścić organizatorowi międzynarodowej imprezy BMX Racing, mogą być ustalone przez federację krajową danego kraju, jeżeli nie są określone w przepisach finansowych UCI lub w tym samym przypadku przez federację kontynentalną na mistrzostwa kontynentalne lub zawody serii zarządzanej przez tę federację kontynentalną. Jeśli nie ma takich przepisów, opłaty mogą być ustalane przez organizatora imprezy.

Format zawodów

6.2.005 Harmonogram biegów jest ustalany zgodnie z procedurami określonymi w załączniku 1.

Asystenci drużyn

6.2.006 (N) Każda federacja narodowa lub zespół (ekipa), który weryfikuje zawodników, musi wyznaczyć jednego kierownika do reprezentowania interesów wszystkich swoich zawodników podczas międzynarodowych zawodów BMX Racing. Oprócz niego dozwolona jest pewna liczba asystentów.

Poniżej podano limity tych asystentów, jeśli nie zostały one szczegółowo określone w przewodniku technicznym zawodów lub w przepisach szczególnych dotyczących serii wydarzeń.

Liczba uczestniczących zawodników	Liczba dozwolonych asystentów
1–10	1
11–50	2
51 - 100	3
101 i więcej	4
Państwa goszczące	5

Kierownik zespołu lub wyznaczony przez niego asystent posiada akredytację uprawniającą do wstępu do strefy zamkniętej, zgodnie z warunkami ustalonymi przez dyrektora wyścigu, w celu wykonywania swoich obowiązków. Taka akredytacja może zostać cofnięta w przypadku jakiegokolwiek naruszenia Przepisów UCI / PZKol lub nieprzestrzegania instrukcji organizatora, albo komisji sędziowskiej.

Kategorie rywalizacji

6.2.007 Kategorie w jakich rywalizuje się na międzynarodowych zawodach BMX Racing przedstawiono w artykułach od 6.1.008 do 6.1.011. Kategorie dla poziomu Challenge będą zgodne z przepisami kraju, w którym odbywają się zawody, lub zgodne z przepisami federacji kontynentalnej dla Mistrzostw Kontynentalnych lub zawodów, które są częścią serii ustanowionej przez tę federację kontynentalną.

Nagrody i trofea

6.2.008 Całkowita wartość nagród musi być zgodna z minimalną wartością przewidzianą w przepisach finansowych UCI. Każde zwiększenie kwoty nagród pieniężnych ponad wymagane minimum ma zastosowanie zarówno do kategorii męskich, jak i żeńskich na tym samym poziomie.

Trofea dla kategorii poziomu Mistrzowskiego są wyborem organizatora i nie są obowiązkowe.

(N) Finalistom w każdej z rywalizujących lub połączonych kategorii poziomów Challenge zostaną przyznane trofea dla ośmiu najlepszych zawodników.

Rozdział III. Szczegółowe zasady dotyczące zawodów Pucharu Świata UCI BMX Racing

Przydział Pucharu Świata UCI BMX Racing

6.3.001 Termin i miejsce każdego zawodów Pucharu Świata UCI BMX Racing ustala Komitet Wykonawczy UCI.

Wniosek o organizację zawodów Pucharu Świata UCI BMX Racing może zgłosić do UCI każda krajowa federacja lub organizacja

6.3.002 Puchar Świata UCI BMX Racing jest wyłączną własnością UCI.

Ogólne parametry zawodów

6.3.003 W zawodach Pucharu Świata UCI BMX Racing mogą brać udział wszyscy zawodnicy posiadający licencję UCI zgodnie z artykułem 6.3.006.

6.3.004 W każdym roku kalendarzowym zostanie zaplanowana liczba zawodów Pucharu Świata UCI BMX Racing w celu ustalenia rocznego ogólnego rankingu zawodników na poziomie Elita oraz na połączonym poziomie U23 i junior uznawanym przez UCI.

Rejestracja uczestników

6.3.005 Wszyscy zawodnicy muszą być zarejestrowani poprzez system rejestracji online UCI (www.uci.ch) za pośrednictwem swojej federacji narodowej lub grupy UCI BMX Racing, której są członkami. Dаты otwarcia / zamknięcia systemu rejestracji online są publikowane na stronie internetowej UCI. Wszyscy kierownicy drużyn muszą uczestniczyć w weryfikacji zawodników przedstawiając licencje każdego z nich i potwierdzając detale wynikające z art. 6.2.002. Dokonawszy tego kierownicy ekip mogą odebrać numery startowe swoich zawodników z sekretariatu. Terminy potwierdzania zawodników są podane w oficjalnym programie opublikowanym na stronie internetowej UCI. Zawodnicy, którzy nie zostali potwierdzeni przed wyznaczonym terminem nie ukończyli procedury rejestracyjnej i nie będą mogli wziąć udziału w zawodach.

Opłaty startowe należy wnieść za każdego zgłoszonego zawodnika w danej kategorii, zgodnie z przepisami finansowym UCI.

Spóźnione zgłoszenia to zgłoszenia złożone po upływie terminu rejestracji online i przed upływem ostatecznego terminu potwierdzenia zawodników, o którym mowa w programie zawodów. Wszystkie spóźnione zgłoszenia muszą być potwierdzone przez federację krajową kraju narodowości zawodnika lub zespołu BMX UCI Racing, którego są członkami.

Opłata za spóźnioną rejestrację określona jest w zobowiązaniach finansowych UCI i należy ją uiścić niezwłocznie na miejscu. Po upływie terminu potwierdzania zawodników nie będą przyjmowane żadne dalsze zgłoszenia.

Opłata startowa za każdego zarejestrowanego zawodnika musi zostać wpłacona organizatorowi bez względu na to, czy zawodnik zostanie ostatecznie potwierdzony, czy nie. Żadne zwroty nie są przewidziane.

Zasady łączenia kategorii

6.3.005 bis Aby dana kategoria mogła się odbyć musi zostać zarejestrowanych i potwierdzonych w niej 13 zawodników.

Jeśli mniej niż 13 zawodników zostanie zarejestrowanych i potwierdzonych, zostaną oni połączeni z inną kategorią tej samej płci.

Jeżeli 13 lub więcej zawodników zostanie zarejestrowanych i potwierdzonych to zawody w danej kategorii się odbędą nawet jeśli mniej zawodników stawi się na starcie, bez względu na przyczynę, włącznie z urazem lub chorobą.

6.3.005 ter

W przypadku połączenia kategorii U23 i Elita, wyniki muszą zostać rozdzielone na koniec etapu dla 2 kategorii Elita oraz połączonej kategorii Under 23 i Junior.

Przykład: kombinacja Elita mężczyźni i U23 mężczyźni/Juniorzy

Wyniki zawodów	Kategoria	Ranking Pucharu Świata UCI BMX Racing – U23	Ranking Pucharu Świata UCI BMX Racing Elita
1	Men U23	1 miejsce	
2	Men Elite		1 miejsce
3	Men Junior	2 miejsce	
4	Men Elite		2 miejsce
5	Men Elite		3 miejsce

Nie potrafię zrobić z tego tabeli!

Format zawodów

6.3.006 Kategorie na zawodach Pucharu Świata UCI BMX Racing powinny być następujące:

- a) mężczyźni Elita
- b) połączone kategorie U23 mężczyźni i juniorzy mężczyźni
- c) kobiety Elita
- d) Połączone kategorie U23 kobiety i juniorki kobiety

6.3.007 Każdy Puchar Świata UCI BMX Racing należy przeprowadzić zgodnie z następującym harmonogramem:

- a) Dzień 1: Spotkanie kierowników zespołów i weryfikacja zawodników (rano lub po południu), a następnie trening (po południu lub wieczorem)
- b) Dzień 2: Trening (rano lub po południu), Puchar Świata UCI BMX Racing etap 1 (po południu lub wieczorem)
- c) Dzień 3: Trening (o tej samej porze dnia jak w dniu drugim), Puchar Świata UCI BMX Racing etap 2 (o tej samej porze dnia jak w dniu drugim)

Odprawa kierowników drużyn i/lub weryfikacja zawodników może być również zaplanowane w godzinach popołudniowych lub wieczornych przed dniem 1.

Za wyjątkiem siły wyższej, w ciągu tego samego weekendu mają się odbyć dwa pełne etapy Pucharu Świata UCI BMX Racing, każdy w innym dniu. Jeśli z jakiegokolwiek powodu nie można rozegrać któregoś z etapów, to tego etapu nie można przesunąć. W przypadku anulowania całych zawodów, UCI i organizator podejmują w odpowiednim czasie decyzję, czy zawody zostaną rozegrane w jakimś późniejszym terminie.

6.3.008 Zawodnicy są automatycznie zgłaszani do obu etapów każdych zawodów Pucharu Świata UCI BMX Racing. Po potwierdzeniu wszyscy zweryfikowani zawodnicy są zobowiązani do startu w obu etapach zawodów, o ile nie zostaną z tego zwolnieni przez oficjalnego lekarza zawodów.

Z tego powodu listy startowe pierwszego etapu zawodów nie zostaną sporządzone przed zakończeniem pierwszej sesji treningowej.

Jeśli zawodnik nie wystartuje w 1. rundzie 1. etapu imprezy z jakiegokolwiek innego powodu, niż za pisemną zgodą lekarza zawodów, zostaje automatycznie usunięty z listy startowej do etapu 2.

W przypadku gdy zawodnik jest zobowiązany do powtórnego badania przez oficjalnego lekarza zawodów, zanim zostanie potwierdzony jego start w etapie 1 lub etapie 2, zawodnik, o którym mowa, musi wziąć udział w tym badaniu. Zawodnicy, którzy nie wrócą na te badania w ustalonym na odprawie kierowników ekip terminie, nie zostaną umieszczeni na listach startowych i nie będą mogli startować w pozostałych etapach zawodów. Wymóg stawienia się na badanie lekarskie zostanie wyraźnie przekazany przez oficjalnego lekarza zawodów, który musi powiadomić Sekretarza Komisji o tożsamości wszystkich tych zawodników.

6.3.009 Każdy etap zawodów Pucharu Świata UCI BMX Racing odbywa się w następujących fazach:

- a) Runda 1
- b) „Ostatnia szansa”
- c) Kwalifikacje
- d) Finał

6.3.010 System awansu w zawodach Pucharu Świata UCI BMX Racing opisano w załączniku 1 bis. Metoda awansowania dla wszystkich faz każdego etapu Pucharu Świata UCI BMX Racing powinna być przeprowadzona zgodnie z artykułem 6.1.027bis. Kolejność rozstawienia użyta do 1. rundy każdego etapu Pucharu Świata UCI BMX Racing została opisana poniżej w artykule 6.3.011.

Zawodnicy, którzy nie ukończyli (DNF) lub zostali relegowani (REL), mogą kwalifikować się do awansu do następnej fazy lub rundy. W przypadku, gdy jeden lub więcej zawodników zostanie ocenionych jako DNF lub REL w czasie biegu, a 3 lub mniej zawodników ukończy wyścig, awans wśród zawodników oznaczonych jako DNF lub REL ustala się zgodnie z artykułem 6.1.035.

Każdy zawodnik, który nie wystartował (DNS) nie jest uprawniony do przejścia do następnej fazy lub rundy.

W przypadku, gdy wielu zawodników nie startuje w biegu, tak że 4 lub mniej zawodników znajduje się w bramce startowej, bieg musi się mimo wszystko odbyć, aby ustalić czasy okrążeń dla kolejnej fazy lub rundy; w takim przypadku wszyscy zawodnicy, którzy startują w biegu, powinni awansować.

Runda 1

6.3.011 W obu etapach zawodów wszyscy zarejestrowani zawodnicy muszą wystartować w rundzie 1.

W przypadku obu kategorii runda 1 jest podzielona na kilka biegów, zgodnie z opisem w załączniku 1 bis.

W rundzie 1 zawodnicy w każdym wyścigu będą ścigać się jeden raz.

Dla kategorii z 13-16 zawodnikami, do finału awansuje 2 pierwszych z każdego biegu.

Dla kategorii z 17 lub więcej zawodnikami do następnego etapu zawodów awansuje 4 pierwszych z każdego biegu..

Zgłoszeni i potwierdzeni zawodnicy są rozstawiani do 1 rundy w 1 etapie zawodów w następujący sposób:

Elita mężczyźni/kobiety

- a. W kolejności zgodnej z najnowszym rankingiem indywidualnym Pucharu Świata UCI BMX Racing.
- b. W dalszej kolejności zawodnicy nie figurujący w tym rankingu, a którzy figurują w rankingu indywidualnym UCI BMX Racing kategorii Elita.

Kombinowana U23 i juniorzy mężczyźni/kobiety

- a. W kolejności zgodnej z najnowszym rankingiem indywidualnym Pucharu Świata UCI BMX Racing U23 lub junior.*
- b. W dalszej kolejności zawodnicy U23 nie figurujący w tym rankingu, a którzy figurują w rankingu indywidualnym UCI BMX Racing kategorii U23.
- c. W dalszej kolejności juniorzy nie figurujący w najnowszym rankingiem indywidualnym Pucharu Świata UCI BMX Racing kategorii junior, a którzy figurują w rankingu indywidualnym UCI BMX Racing kategorii junior
- d. W dalszej kolejności zawodnicy, którzy nie figurują w żadnym z wyż. wym. rankingów, według losowania.

*Dla pierwszej rundy serii zawodów Pucharu Świata UCI BMX Racing ranking finałowy.

W przypadku remisu w rankingu Pucharu Świata UCI BMX Racing, to jest on rozstrzygany wyższym miejscem w rankingu indywidualnym UCI BMX Racing (jeśli remis jest pomiędzy zawodnikiem kat. U23 a juniorem, zawodnik U23 zostanie rozstawiony wyżej).

Jeśli nadal jest remis, lub jeśli jest remis pomiędzy zawodnikami, którzy mają taką samą pozycję w aktualnym Indywidualnym rankingu UCI BMX Racing, wtedy remis zostanie rozstrzygnięty losowo.

W 2. etapie zawodów zawodnicy rozstawiani są zgodnie finałową klasyfikacją etapu1.

„Ostatnia szansa”

6.3.012 Faza „Ostatniej szansy” jest dodatkową fazą (repassażem) dającym "ostatnią szansę" zawodnikom, którzy nie zakwalifikowali się w rundzie 1 na to, aby awansować do fazy kwalifikacji do finału.

Wszyscy zawodnicy, którzy nie awansują bezpośrednio do kwalifikacji lub finału z rundy 1, wezmą udział w fazie „ostatniej szansy”.

Faza „ostatniej szansy” obejmuje kilka biegów, jak opisano w załączniku 1 bis. Rozgrywki w fazie „ostatniej szansy” są rozstawiane zgodnie z metodą opisaną w artykule 6.1.027bis, zgodnie z ich czasami okrążeń w 1. rundzie.

W fazie ostatniej szansy zawodnicy w każdym wyścigu będą ścigać się tylko raz. Dwóch najlepszych (2) zawodników z każdego z wyścigów w fazie „ostatniej szansy” przejdzie do fazy kwalifikacyjnej.

Kwalifikacje

6.3.013 Dla obu kategorii kwalifikacje odbywają się w kilku rundach, na każdym stopniu zawodów (1/32 finału, 1/16 finału, 1/8 finału, 1/4 finału, 1 / 2 finał).

Każda runda kwalifikacji składa się z wielu wyścigów z co najwyżej ośmiu (8) zawodnikami. W każdej rundzie zawodnicy w każdym wyścigu będą ścigać się tylko raz.

Czołowi czterej (4) zawodnicy z każdego biegu w rundzie kwalifikacyjnej awansują do następnej rundy kwalifikacji. Po osiągnięciu 1/2 finału rundy kwalifikacji, czterech najlepszych (4) zawodników z każdego biegu przechodzi do finału.

Biegi w każdej rundzie kwalifikacji są rozstawiane zgodnie z metodą opisaną w artykule 6.1.027bis; kolejność rozstawienia jest następująca:

- a) W pierwszej rundzie kwalifikacji zestawia się zawodników przechodzących z pierwszej rundy z tymi, którzy awansują z fazy „ostatniej szansy”. Ci zawodnicy są rozstawiani do pierwszej rundy eliminacji w kolejności czasu okrążenia uzyskanego w ostatniej rundzie wyścigów (runda 1 dla osób przechodzących bezpośrednio z rundy 1, a czas okrążenia z fazy „ostatniej szansy” dla osób przechodzących z fazy „ostatniej szansy”). Jednakże wszyscy zawodnicy, którzy awansują bezpośrednio z rundy 1, są rozstawieni wyżej niż ci, którzy przechodzą się z fazy ostatniej szansy, nawet jeśli niektóre czasy z tej fazy są szybsze.
- b) Poza tym zawodnicy są rozstawiani do wyścigów we wszystkich pozostałych rundach kwalifikacji zgodnie z czasem ich okrążeń z poprzedniej rundy kwalifikacji.

Finał

6.3.014 We wszystkich kategoriach finał odbywa się w jednej rundzie. Każdy finał składa się z pojedynczego biegu z maksymalnie z 8 zawodnikami. Zawodnicy w każdym finale startują tylko raz.

Pozycje zawodników w bramce startowej

6.3.015 Pozycje w bramce startowej w zawodach Pucharu Świata UCI BMX Racing są ustalane następująco:

- a) Runda 1: W każdym biegu pozycje w bramce startowej są wybierane w kolejności, w której zawodnicy są rozstawiani.
- b) Ostatnia szansa: w każdym biegu pozycje w bramce są wybierane według czasu okrążenia zawodników z 1. rundy (od najszybszego do najwolniejszego)

c) Kwalifikacje i finały: według czasu okrążenia (od najszybszego do najwolniejszego)
z poprzedniej fazy lub rundy

- W pierwszej rundzie kwalifikacji stosuje się kolejność rozstawienia pierwszej rundy kwalifikacyjnej.
- W przypadku remisu decyduje czas okrążenia z fazy lub rundy poprzedniej, aż do rozstrzygnięcia (włącznie z kolejnością rozstawienia w rundzie 1).

Klasyfikacja końcowa

6.3.016 We wszystkich kategoriach na każdym etapie zawodów Pucharu Świata UCI BMX Racing, klasyfikacja końcowa zostanie sporządzona zgodnie z artykułem 6.1.041. Przygotowując klasyfikację końcową, zawodnicy, którzy uczestniczyli w fazie „ostatniej szansy”, ale którzy nie awansowali do kwalifikacji, mają swoją pozycję w klasyfikacji końcowej, ustaloną na podstawie wyników z fazy „ostatniej szansy”, a nie ich wyników z rundy 1 (czyli wyniki rundy 1 dla wszystkich takich zawodników będą ignorowane). Jednakże zawodnicy tacy zostaną umieszczeni poniżej tych, którzy awansowali bezpośrednio do kwalifikacji z 1. rundy.

Jest to klasyfikacja końcowa według której będą przyznawane nagrody i punkty w Indywidualnym rankingu Pucharu Świata UCI BMX Racing.

Tytuły i nagrody

6.3.017 Zawodnicy otrzymają co najmniej nagrody pieniężne za każdy etap Pucharu Świata UCI BMX Racing zgodnie z przepisami finansowymi UCI dotyczącymi tych zawodów oraz za klasyfikację ogólną. Nagrody pieniężne zostaną wypłacone przez organizatora każdego zawodów.

W kontekście każdego pojedynczych zawodów Pucharu Świata UCI BMX Racing, jeśli zawodnik, w każdej kategorii, wygra oba etapy takich zawodów, to otrzyma premię wypłacaną przez UCI. Wysokość tej premii jest określona w przepisach finansowych UCI.

W każdym sezonie UCI przyznaje zwycięzcy – zdobywcy pierwszego miejsca w każdej kategorii - tytuł "Zwycięzca Pucharu Świata UCI BMX Racing". Zwycięzcą zostanie najwyżej sklasyfikowany zawodnik w rankingu Pucharu Świata UCI BMX Racing po ostatnim etapie tych zawodów w sezonie.

Tytuł ten pozostaje własnością UCI i nie może być używany w połączeniu z jakąkolwiek rekomendacją produktu ani w jakimkolwiek innym celu komercyjnym bez wyraźnej zgody UCI.

Po zakończeniu finałowego etapu Pucharu Świata UCI BMX Racing UCI przyzna specjalne Puchary Świata UCI dla trzech najlepszych zawodników w rankingu Pucharu Świata UCI BMX Racing w każdej kategorii.

Dodatkowo, po każdym zawodach Pucharu Świata UCI BMX Racing, podani zostaną najwyżej sklasyfikowani mężczyzna i kobieta w kategorii U23.

Za końcowe wyniki rankingu Pucharu Świata UCI BMX Racing w sezonie zostaną też przyznane nagrody pieniężne zgodnie z przepisami finansowymi UCI.

6.3.018 W każdym sezonie, dla czterech kategorii jakie biorą udział w tych zawodach (kategoria Elita oraz kombinowana kategoria U23 i junior dla każdej płci) będzie prowadzony ranking Pucharu Świata UCI BMX Racing dla kategorii Elita i U23. Ranking będzie się składał z sumowania wszystkich punktów rankingowych UCI zdobytych przez każdego zawodnika podczas etapów Pucharu Świata UX BMX

Racing w każdej kategorii w bieżącym sezonie, uszeregowanych w kolejności od najwyższej liczby punktów do najniższej.

W przypadku remisu w tym rankingu, rozstrzygającym będzie lepszy wynik na ostatnim etapie serii. Jeśli nadal będzie remis, to decydować będzie lepsza pozycja w przedostatnim etapie serii w danym sezonie itd., aż do pierwszego etapu sezonu.

Rozdział IV. Zasady dotyczące zawodów UCI BMX

World Challenge i zawodów Masters.

Przydział zawodów Challenge

- 6.4.001** Każda krajowa federacja lub organizacja może złożyć do UCI wnioski o organizację zawodów Challenge. Miejsce corocznej imprezy Challenge zostanie ustalone co najmniej trzy lata przed planowanym terminem przez UCI.
- 6.4.002** Zawody Challenge powinny być organizowane wspólnie z Mistrzostwami Świata UCI BMX Racing, które uregulowane są w części 9 przepisów UCI.
- 6.4.003** Miejsce zawodów zazwyczaj znajduje się w granicach narodowych lub terytorialnych federacji narodowej, która będzie organizatorem zawodów.

Ogólne parametry zawodów

- 6.4.004** W każdym roku kalendarzowym planowane są jedno zawody Challenge, otwarte dla wszystkich uprawnionych zawodników będących członkami federacji narodowych, w celu ustalenia ogólnego rankingu zawodników w każdej z kategorii uznawanych przez UCI.

Rejestracja uczestników

- 6.4.005** Wszyscy zawodnicy muszą być zarejestrowani poprzez system rejestracji online UCI (www.uci.org), za pośrednictwem swojej federacji narodowej. Daty otwarcia / zamknięcia systemu rejestracji online są publikowane na stronie internetowej UCI. Wszyscy menadżerowie drużyn muszą wziąć udział w weryfikacji zawodników, przedstawiając ich licencje i odbierając dla nich numery identyfikacyjne. Terminy potwierdzania zawodników są podane w oficjalnym programie opublikowanym na stronie internetowej UCI. Zawodnicy, którzy nie zostali potwierdzeni przed wyznaczonym terminem, nie ukończyli procedury rejestracyjnej i nie mogą wziąć udziału w zawodach.

Komentarz: W celu uniknięcia wątpliwości, biorąc pod uwagę liczbę zgłoszeń w World Challenge, licencje zawodników indywidualnych i masters nie muszą być prezentowane; federacje narodowe są odpowiedzialne za to, że ci zawodnicy mają ważne licencje zgodnie z przepisami UCI, zanim zarejestruje się ich do UCI BMX Racing World Challenge.

Podczas weryfikacji zawodników kierownik drużyny każdego kraju musi potwierdzić, że wszystkie wpisy są poprawne; wszelkie błędy zgłoszone organizatorowi zawodów lub sędziom po tym momencie nie zostaną poprawione.

Aby uniknąć wątpliwości, wszyscy zawodnicy zgłoszeni do UCI BMX Racing World Challenge muszą posiadać licencję wydaną przez federację krajową ich kraju zamieszkania, zgodnie z artykułami od 1.1.001 do 1.1.039. Federacja narodowa każdego takiego zawodnika ma obowiązek potwierdzić to przed zarejestrowaniem tego zawodnika do UCI BMX Racing World Challenge.

Komentarz: UCI zastrzega sobie prawo do ustalenia terminu rejestracji dla wszystkich kategorii poziomu Challenge i Masters wcześniej niż dla kategorii poziomu Mistrzowskiego.

- 6.4.005bis** Kategorie Challenge i poziomu Mistrzowskiego podczas corocznych zawodów UCI BMX Racing World Challenge, są określone w artykułach od 6.1.009 do 6.1.011. Jednakże obowiązują podane niżej wyjątki.

Minimalny wiek uprawniający do startu w zawodach wynosi 8 lat, według stanu na 31 grudnia danego roku. Aby uniknąć wątpliwości, począwszy od 2021 roku, najmłodsze kategorie podczas UCI BMX Racing World Challenge będą następujące:

Rowery 20-calowe

Chłopcy 8 lat

Dziewczęta 8 lat

Cruiser

Chłopcy 12 lat i poniżej

Dziewczęta 12 lat i poniżej

6.4.006 Rejestracja wstępna do zawodów UCI BMX Racing World Challenge podlega następującym ograniczeniom:

- a) Każda federacja narodowa ma prawo zarejestrować do 16 zawodników w każdej kategorii Challenge, która jest przewidziana w zawodach. Organizator może zarejestrować większą liczbę zawodników w każdej limitowanej kategorii, maksymalnie 32 zawodników.
- b) Każda federacja narodowa może zarejestrować do 16 zawodników w każdej kategorii Masters.
- c) Limity określone w punktach "a" i b "powyżej nie obejmują zawodników, którzy zajęli miejsca 1-8 podczas zawodów UCI BMX Racing World Challenge lub Masters w poprzednim roku. Tych zawodników można zarejestrować dodatkowo, przed zawodnikami zarejestrowanymi zgodnie z powyższymi kryteriami.

Wszelkie błędy popełnione podczas rejestracji przez federację narodową, w tym spóźnione zgłoszenia, mogą być skorygowane najpóźniej do momentu weryfikacji. Jednak każda taka korekta może podlegać karze w wysokości 100 CHF płatnej przez federację narodową.

6.4.007 Opłaty startowe dla wszystkich kategorii są publikowane w przepisach finansowych UCI. Opłaty startowe muszą być w całości wpłacone na rzecz organizatora przed zakończeniem potwierdzenia zawodników. Zawodnicy ze wszystkich krajów, które nie opłaciły startowego, mogą nie zostać dopuszczeni do udziału w zawodach do czasu wniesienia tej opłaty.

6.4.008 Bez uszczerbku dla artykułu 6.1.005, tylko zawodnicy, którzy uzyskali licencję w kategorii Challenge lub Masters (w zależności od tego, która z tych możliwości ma zastosowanie) na początku bieżącego sezonu, mogą zostać zgłoszeni do UCI BMX Racing World Challenge. Te zgłoszenia mogą być składane tylko przez federację narodową właściwą dla ich narodowości, a uznawaną przez UCI . Każda federacja narodowa ponosi wyłączną odpowiedzialność za potwierdzenie odpowiednich kwalifikacji wszystkich zawodników do udziału w w UCI BMX Racing World Challenge zgodnie z regulaminem UCI oraz za zapewnienie, że zainteresowani zawodnicy mają odpowiednie licencje międzynarodowe i ubezpieczenie wymagane przez część I przepisów UCI .

Naruszenie tego przepisu może spowodować, że dana federacja narodowa będzie podlegać grzywnie w wysokości do 5 000 CHF i dodatkowo zainteresowani zawodnicy zostaną zdyskwalifikowani.

Kierownictwo reprezentacji narodowej

6.4.009 Każda federacja członkowska, która rejestruje zawodników, musi wyznaczyć kierownika reprezentacji narodowej, który będzie reprezentował interesy wszystkich swoich zawodników podczas UCI BMX Racing World Challenge.

Ponadto każda reprezentacja może mieć od 2 do 20 asystentów; liczba asystentów zespołu ustalana jest na podstawie liczby zawodników danego kraju zgłoszonych do zawodów, zgodnie z opisem w przewodniku zawodów. Całe kierownictwo reprezentacji musi być akredytowane zgodnie z przewodnikiem zawodów. Taka akredytacja może zostać anulowana w przypadku naruszenia przepisów UCI bądź nieprzestrzegania instrukcji organizatora lub komisji sędziowskiej.

Tylko osoby, które są legalnie uznane za osoby dorosłe w kraju, w którym odbywa się UCI BMX World Challenge od daty rozpoczęcia zawodów, mogą być akredytowane jako kierownictwo reprezentacji. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości, minimalny wiek członka kierownictwa reprezentacji musi wynosić 18 lat od daty rozpoczęcia UCI BMX Racing World Challenge.

Format zawodów

6.4.010 Kategorie zawodów są takie, jak opisano w artykułach od 6.1.009 do 6.1.011.

Aby umożliwić kompletne ukończenie każdego dnia zawodów UCI BMX Racing World Challenge w rozsądnym czasie, UCI zastrzega sobie prawo do zmiany liczby rund moto dla niektórych lub wszystkich kategorii Challenge i Masters, jeżeli uzna, że wymagają tego warunki (pogoda, duża liczba wpisów lub inne).

Zawody UCI BMX Racing World Challenge dla każdej kategorii Challenge lub Masters odbędą się w dniu, w którym zostały zaplanowane i ten termin nie zostanie zmieniony. Po rozpoczęciu zawodów w danym dniu, w przypadku ich odwołania przed finałem, wyniki zostaną określone na podstawie wyścigów ukończonych dla każdej kategorii której to dotyczy, zgodnie z artykułem 6.1.041. Taka sytuacja oznacza też, że w kategoriach w których przynajmniej jedna runda wyścigów nie została zakończona nie będzie żadnych wyników.

Rozstawienie w Motos

6.4.010 bis W zawodach UCI BMX World Challenge zawodnicy kategorii Challenge i Masters zostaną rozstawieni do motos według systemu opisanego w art. 6.1.027 quarter

Tytuły i nagrody

6.4.011 UCI przyzna zdobywcy pierwszego miejsca w każdej ze startujących kategorii, ścigających się na poziomie UCI BMX World Challenge, tytuł "Zwycięzca UCI BMX Racing World Challenge". Ten tytuł pozostaje własnością UCI i nie może być używany w połączeniu z jakąkolwiek rekomendacją produktu lub wykorzystany w jakimkolwiek innym celu komercyjnym bez uprzedniej zgody UCI. 8 najlepszych zawodników otrzyma trofea. W przypadku kategorii łączonej trofea przyznane zostaną najwyższej kategorii.

Tytuł "Zwycięzca UCI BMX Racing World Challenge" nie uprawnia posiadacza do tego, aby w jakikolwiek sposób przedstawiać się jako "Mistrz Świata BMX Racing", ani do używania repliki koszulki Mistrza Świata, ani w żaden sposób nie umieszczać tęczy kolorów na jego odzieży lub sprzęcie. Tytuł "Mistrza Świata BMX Racing" zarezerwowany jest dla zwycięzców Mistrzostw Świata UCI BMX Racing, które są otwarte tylko dla zawodników w kategoriach mistrzowskich.

W przypadku poziomu Masters, UCI przyznaje zdobywcy pierwszego miejsca tytuł "Zwycięzca światowych zawodów UCI BMX Racing Masters". Ten tytuł pozostaje własnością UCI i nie może być używany w połączeniu z jakąkolwiek rekomendacją produktu lub w jakimkolwiek innym celu komercyjnym bez uprzedniej zgody UCI. Trzej pierwsi zawodnicy otrzymają medale, a zwycięzca tęczy koszulkę Masters.

W przypadku anulowania zawodów UCI BMX Racing World Challenge dla dowolnej kategorii przed ich rozpoczęciem, tytuł Zwycięzcy World Challenge przysługuje nadal zwycięzcy danej kategorii z poprzedniego UCI BMX Racing World Challenge, aż do następnych zawodów UCI BMX World Racing Challenge w tych kategoriach.

W przypadku podjęcia decyzji, że kategoria Challenge lub Master nie będzie się odbywać w przyszłych edycjach zawodów UCI BMX Racing World Challenge, tytuły dla tych kategorii pozostaną ważne do daty kolejnego UCI BMX Racing World Challenge i od tego momentu nie będą już uznawane ani nagradzane.

Rozdział VI. Klasyfikacja UCI BMX Racing

Patrz na stronie www.uci.org

Rozdział VII. Grupy zawodowe BMX UCI

Patrz na stronie www.uci.org

Załącznik 1. Harmonogram rozstawienia wyścigów i zasady awansowania

Liczba Zawodników	Rozgrywane Mota	1/16 Finału	1/8 Finału	Ćwierćfinał	Półfinał	Finał
5– 8	1	-	-	-	-	-
9–16	2	-	-	-	-	1 bieg
17– 19	3	-	-	-	2 biegi	1 bieg
20– 32	4	-	-	-	2 biegi	1 bieg
33– 40	5	-	-	4 biegi	2 biegi	1 bieg
41– 64	8	-	-	4 biegi	2 biegi	1 bieg
65– 80	10	-	5 biegów	4 biegi	2 biegi	1 bieg
81 – 128	16	-	8 biegów	4 biegi	2 biegi	1 bieg
129– 160	20	10 biegów	5 biegów	4 biegi	2 biegi	1 bieg
161– 256	32	16 biegów	8 biegów	4 biegi	2 biegi	1 bieg

Liczbę rozgrywanych Mot w czasie zawodów dla każdej kategorii jest określona powyżej.

Dla imprez, w których zawodnicy są rozstawiani na podstawie wyników jazdy indywidualnej na czas lub rankingu, przydzielani są do poszczególnych Mot zgodnie z metodą opisaną w artykule 6.1.027bis.

Przykład przedstawiony poniżej przedstawia w jaki sposób rozstawić 29 zgłoszonych zawodników jednej kategorii w 4 Motach

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

W przypadku zawodów w których zastosowane jest rozstawianie losowe grup Moto tworzy się losową kolejność rozstawienia i wypełnia się Mota w sposób opisany w artykule 6.1.027bis.

W przypadku zastosowania rozstawiania kombinacyjnego w fazie Moto, które odnosi się do załącznika 1, główną zasadą jest to, że zawodnicy w ramach jednej kategorii zostaną rozdzieleni możliwie równomiernie pomiędzy grupami Moto - analogicznie jak określono w powyższej tabeli z uwzględnieniem liczby zgłoszeń – tzn. ta sama liczba zawodników będzie w każdej grupie Moto.

W przypadku kategorii w której nie można równo rozdzielić zawodników, Mota o ich mniejszej liczbie wybierane są losowo.

Skład kwalifikacji oraz finałów

9-16 ZAWODNIKÓW

Rozgrywane Mota	1/16 Finału	1/8 Finału	Ćwierćfinał	Półfinał	Finał
2	-	-	-	-	1 bieg

Podczas faz Moto zawodnicy są rozdzielani do dwóch grup Moto w liczebności od 4 do 8 zawodników. Liczba zawodników w każdej grupie jest zdeterminowana poprzez metodę zygzag (*zobacz przykład*). Najlepszych czterech zawodników w każdym z biegów awansuje do Finału.

Wyjątek: w przypadku udziału 9 zawodników najlepszych 3 z czteroosobowego mota oraz najlepszych 4 z pięcioosobowego mota awansuje do siedmioosobowego Finału.

17-19 ZAWODNIKÓW

Rozgrywane Mota	1/16 Finału	1/8 Finału	Ćwierćfinał	Półfinał	Finał
3	-	-	-	2 biegi	1 bieg

Podczas faz Moto zawodnicy są rozdzielani do trzech grup Moto w liczebności od 5 do 7 zawodników. Liczba zawodników w każdej grupie jest zdeterminowana poprzez metodę zygzag (*zobacz przykład*). Zawodnicy awansowani są zgodnie z zajęłą pozycją w grupie Moto.

Najlepszych czterech zawodników z każdej grupy Moto awansuje do dwóch sześciuosobowych biegów półfinałowych zgodnie z podziałem przedstawionym poniżej:

Moto	Półfinał	
	1	2
1	1 miejsce – 3 miejsce	2 miejsce – 4 miejsce
2	2 miejsce – 4 miejsce	1 miejsce – 3 miejsce
3	2 miejsce – 3 miejsce	1 miejsce – 4 miejsce

Najlepszych 4 zawodników z każdego Półfinału awansuje do Finału.

20-32 ZAWODNIKÓW

WSTAWIĆ TABELĘ

Podczas faz Moto zawodnicy są rozdzielani do czterech grup Moto w liczebności od 5 do 8 zawodników. Liczba zawodników w każdej grupie jest zdeterminowana poprzez metodę zygzag (*zobacz przykład*).

Zawodnicy awansowani są zgodnie z zajęłą pozycją w grupie Moto.

Najlepszych czterech zawodników z każdej grupy Moto awansuje do dwóch ośmioosobowych biegów półfinałowych zgodnie z podziałem przedstawionym poniżej:

WSTAWIĆ TABELĘ

Najlepszych 4 zawodników z każdego Półfinału awansuje do Finału.

33-40 ZAWODNIKÓW

Rozgrywane Mota	1/16 Finału	1/8 Finału	Ćwierćfinał	Półfinał	Finał
5	-	-	4 biegi	2 biegi	1 bieg

Podczas faz Moto zawodnicy są rozdzielani do pięciu grup Moto w liczebności od 6 do 8 zawodników. Liczba zawodników w każdej grupie jest określona metodą zygzak (zobacz przykład).

Zawodnicy awansowani są zgodnie z zajęłą pozycją w grupie Moto.

Najlepszych czterech zawodników z każdej grupy Moto awansuje do czterech pięciosobowych biegów Ćwierćfinałowych zgodnie z podziałem przedstawionym poniżej:

Moto	Ćwierćfinał			
	1	2	3	4
1	1 miejsce	4 miejsce	3 miejsce	2 miejsce
2	2 miejsce	1 miejsce	4 miejsce	3 miejsce
3	3 miejsce	2 miejsce	1 miejsce	4 miejsce
4	4 miejsce	3 miejsce	2 miejsce	1 miejsce
5	3 miejsce	4 miejsce	1 miejsce	2 miejsce

Najlepszych 4 zawodników z każdego Ćwierćfinału awansuje do dwóch ośmioosobowych biegów Półfinałowych zgodnie z podziałem przedstawionym poniżej:

Ćwierćfinał	Półfinał	
	1	2
1	1 miejsce – 3 miejsce	2 miejsce – 4 miejsce
2	2 miejsce – 4 miejsce	1 miejsce – 3 miejsce
3	2 miejsce – 4 miejsce	1 miejsce – 3 miejsce
4	1 miejsce – 3 miejsce	2 miejsce – 4 miejsce

Najlepszych 4 zawodników z każdego Półfinału awansuje do Finału.

41-64 ZAWODNIKÓW (wstawić tabelki niżej, albo skasować tę część)

WSTAWIĆ TABELĘ

W fazie Moto zawodnicy są rozstawiani do 8 grup Moto po 5-8 zawodników. Liczba zawodników w Każdej grupie jest określona metodą zygzak (patrz przykład).

Zawodnicy awansowani są zgodnie z pozycją zajęłą w Moto.

Najlepszych 4 zawodników z każdego biegu awansuje do ¼ finału zgodnie z tabelą poniżej:

WSTAWIĆ TABELĘ

Najlepszych 4 zawodników z każdego biegu ćwierćfinałowego awansuje do 2 ośmioosobowych Biegów półfinałowych, zgodnie z tabelą poniżej:

WSTAWIĆ TABELĘ

Najlepszych 4 zawodników z każdego półfinału awansuje do finału.

Załącznik 1. BIS - Puchar Świata UCI BMX Racing–harmonogram biegów, rozstawienia oraz zasady awansowania zawodników

Poniższa tabela opisuje liczbę biegów i liczbę zawodników w każdym z nich podczas wszystkich faz zawodów, która zależy od liczby zawodników potwierdzonych, po usunięciu zawodników wycofujących się z przyczyn medycznych przed utworzeniem list startowych. Opisana jest również liczba zawodników, którzy awansują z każdej fazy lub rundy.

UWAGA: tabela jest poprawiona, ale trzeba do niej wstawić wiersz z ilością zawodników 13-16 jako pierwszy pod nagłówkami

Round 1			Last Chance Qualifier (LCQ)				Total Advancing to Qualifiers (Round 1 + LCQ)	1/32 Finals	1/16 Finals	1/8 Finals	1/4 Finals	1/2 Finals					
Number of Entries	Number of Heats	Riders / Heat	Total Advancing	Number of Heats	Riders / Heat	Total Advancing	Number of Heats	Riders / Heat	Number of Heats	Riders / Heat	Number of Heats	Riders / Heat					
17 to 20	3	5 to 7	12	1	5 to 8	2	14					2	7				
21 to 24	3	7 to 8	12	2	4 to 6	4	16					2	8				
25 to 32	4	6 to 8	16	2	4 to 8	4	20				4	5	2	8			
33 to 40	5	6 to 8	20	3	4 to 7	6	26				4	6 or 7	2	8			
41 to 48	6	6 to 8	24	4	4 to 6	8	32				4	8	2	8			
49 to 56	7	7 to 8	28	5	4 to 6	10	38			6	6 or 7	4	6	2	8		
57 to 64	8	7 to 8	32	5	5 to 7	10	42			8	5 or 6	4	8	2	8		
65 to 72	9	7 to 8	36	6	4 to 6	12	48			8	6	4	8	2	8		
73 to 80	10	7 to 8	40	6	5 to 7	12	52			8	6 or 7	4	8	2	8		
81 to 88	11	7 to 8	44	7	5 to 7	14	58			8	7 or 8	4	8	2	8		
89 to 96	12	7 to 8	48	7	5 to 7	14	62			8	7 or 8	4	8	2	8		
97 to 104	13	7 to 8	52	8	5 to 7	16	68		12	5 or 6	8	6	4	8	2	8	
105 to 112	14	7 to 8	56	8	6 to 7	16	72		12	6	8	6	4	8	2	8	
113 to 120	15	7 to 8	60	9	5 to 7	18	78		12	6 or 7	8	6	4	8	2	8	
121 to 128	16	7 to 8	64	9	6 to 8	18	82		12	6 or 7	8	6	4	8	2	8	
129 to 136	17	7 to 8	68	10	6 to 7	20	88		14	6 or 7	8	7	4	8	2	8	
137 to 144	18	7 to 8	72	10	6 to 8	20	92		14	6 or 7	8	7	4	8	2	8	
145 to 152	19	7 to 8	76	11	6 to 7	22	98		14	7	8	7	4	8	2	8	
153 to 160	20	7 to 8	80	11	6 to 8	22	102		16	6 or 7	8	8	4	8	2	8	
161 to 168	21	7 to 8	84	12	6 to 7	24	108		16	6 or 7	8	8	4	8	2	8	
169 to 176	22	7 to 8	88	12	6 to 8	24	112		16	7	8	8	4	8	2	8	
177 to 184	23	7 to 8	92	13	6 to 8	26	118		16	7 or 8	8	8	4	8	2	8	
185 to 192	24	7 to 8	96	13	6 to 8	26	122		16	7 or 8	8	8	4	8	2	8	
193 to 200	25	7 to 8	100	14	6 to 8	28	128		16	8	8	8	4	8	2	8	
201 to 208	26	7 to 8	104	14	6 to 8	28	132	24	5 or 6	16	6	8	8	4	8	2	8
209 to 216	27	7 to 8	108	15	6 to 8	30	138	24	5 or 6	16	6	8	8	4	8	2	8
217 to 224	28	7 to 8	112	15	7 to 8	30	142	24	5 or 6	16	6	8	8	4	8	2	8
225 to 232	29	7 to 8	116	16	6 to 8	32	148	24	6 or 7	16	6	8	8	4	8	2	8
233 to 240	30	7 to 8	120	16	7 to 8	32	152	28	5 or 6	16	7	8	8	4	8	2	8
241 to 248	31	7 to 8	124	17	6 to 8	34	158	28	5 or 6	16	7	8	8	4	8	2	8
249 to 256	32	7 to 8	128	17	7 to 8	34	162	28	5 or 6	16	7	8	8	4	8	2	8

Zasady awansu

Ilość zawodników 13 do 16 – do finału awansują:

- Najlepszych 2 zawodników z każdego biegu 1 rundy
- Najlepszych 2 zawodników z rundy „ostatniej szansy” (LCQ)

Ilość zawodników 17 lub więcej:

- 4 najlepszych zawodników z każdego biegu 1 rundy awansuje do kwalifikacji
- 2 najlepszych zawodników z każdego biegu „ostatniej szansy” (LCQ) awansuje do kwalifikacji
- 4 najlepszych zawodników z każdego biegu kwalifikacji awansuje do następnej rundy kwalifikacji
- 4 najlepszych zawodników z każdego biegu półfinałowego (1/2 finału) awansuje do finału

Rozstawianie

Rozstawienie wszystkich fazach i rund w fazach odbywa się zgodnie z metodą opisaną w artykule 6.1.027bis.

Na przykład rozgrywki w 1. rundzie kategorii z 37 zawodnikami będą rozgrywane w następujący sposób:

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

Załącznik 2. Pozycje startowe

Pozycje startowe mające zastosowanie we wszystkich zawodach BMX (włączając Mistrzostwa Kontynentalne i Challenge) :

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

W fazie Moto zawodnik zajmuje zawsze przypisaną pozycję startową zgodnie z powyższą tabelą.

Przykład: jeśli zawodnik w pierwszej rundzie startuje z 7 pozycji, to w drugiej rundzie zajmie 6 pozycję, a następnie pozycję 1 w rundzie trzeciej.

Dla zawodów wykorzystujących losowe rozstawienie (jak dla poziomu challenge) pozycje startowe przedstawione tabeli powinny zostać przypisane losowo. To oznacza, że pozycja dla rundy pierwszej zostanie przypisana losowo, natomiast dla rundy drugiej i trzeciej miejsca startowe zostaną przydzielone według tabeli, w zależności od wylosowanej pozycji startowej dla pierwszej rundy.

Przykład: Jeśli zawodnikowi wylosowano pozycję 5 dla rundy pierwszej, to w drugiej rundzie zajmie pozycję 1 oraz pozycję 7 w rundzie trzeciej.

W zawodach wykorzystujących rozstawianie na podstawie rankingu UCI lub jazdy indywidualnej na czas, zawodnicy w obrębie jednego Motu mogą wybrać pozycje startowe zgodnie z powyższą tabelą, w kolejności zgodnej z rankingiem.

Przykład: jeśli zawodnik mający wyższą pozycję w rankingu chce startować z pozycji 1 w 3 biegu musi zgodnie z zamieszczoną tabelą wybrać pozycję 7 w biegu pierwszym oraz pozycję 6 w biegu drugim.

Załącznik 3. Losowa procedura startu z bramki startowej UCI

Zezwala się na używanie automatycznej procedury startowej UCI, z zaprogramowanymi opóźnieniami, lub ręcznej, która wymaga przytrzymania przez sekundę przycisku startowego przez operatora w połowie procedury.

Ogólnie procedura startowa rozpoczyna się od formuły „Ok, riders - Random start – Riders ready? – Watch the gate”. Potem następują 4 sygnały dźwiękowe zsynchronizowane z sygnalizacją świetlną a bramka rozpoczyna opadanie równocześnie z ostatnim tonem i światłem. Między słowem „gate” a cyklem świateł i sygnałów dźwiękowych generowanych przez sterownik bramki następuje opóźnienie w zakresie między 0,1 a 2,7 sek. To opóźnienie czasowe musi być zupełnie przypadkowe, generowane przez sterownik i nie przewidywalne przez zawodników czy startera. Co więcej, sędzia starter nie może kontrolować lub wpływać na interwały czasowe.

Dodatkowymi elementami stanowiącymi integralną część procedury są: dźwięk ostrzegawczy uprzedzający kolarza, że operator będzie podnosił bramkę, oraz dźwięk ostrzegawczy nakazujący zawodnikom wycofanie się, gdy procedura została przerwana przez operatora.

Procedura startowa składa się z następujących sekwencji:

- a) „OK. RIDERS - RANDOM START” polecenie wypowiedziane w ciągu 1,5 sekundy. W trybie automatycznym występuje 1,8 sekundowa pauza przed drugą frazą.
 - b) „RIDERS READY – WATCH THE GATE” wypowiedziane w ciągu 2,0 sekund.
 - c) Następuje zwłoka losowa o długości między 0,1 a 2,7 sekundy pomiędzy drugą frazą, a uruchomieniem sygnalizacji świetlno-dźwiękowej. Należy zwrócić uwagę na to, by losowe opóźnienie i wszystkie impulsy dźwiękowe były wytwarzane przez sterownik, a nie przez pliki mp3.
 - d) Trzy pierwsze tony o częstotliwości 632 Hertzów poprzedzają czwarty, dłuższy dźwięk o długości 2,25 sekundy. Krótkie sygnały dźwiękowe i przerwy między nimi trwają 60 milisekund. Cztery światła LED (czerwone, żółte, żółte i zielone) są dokładnie zsynchronizowane z kolejno rozbrzmiewającymi dźwiękami:
 1. czerwone światło zapala się wraz z pierwszym dźwiękiem,
 2. pierwsze żółte światło towarzyszy drugiemu dźwiękowi,
 3. drugie żółte światło towarzyszy trzeciemu dźwiękowi,
 4. zielone światło towarzyszy czwartemu, długiemu sygnałowi dźwiękowemu.
 - e) Gdy pojawia się zielone światło, rozlega się sygnał opuszczenia bramki startowej. Wszystkie światła pozostają włączone na czas trwania końcowego sygnału dźwiękowego, po czym gasną.
 - f) Na zakończenie sekwencji dźwiękowej zaczyna migać dioda LED na panelu kontrolnym, zawiadamiająca operatora o konieczności naciśnięcia przycisku zatrzymania, by podnieść bramkę przed następnym startem.
 - g) Zaraz po naciśnięciu przycisku zatrzymania słychać pięć tonów o częstotliwości 1150 Hz i długości 0,25 sek. w odstępach 0,25 sek., poprzedzających rozpoczęcie procesu podnoszenia bramki.
-

- h) Dla zachowania bezpieczeństwa w każdej chwili, po wciśnięciu przycisku startu startowego, musi być możliwe naciśnięcie przycisku zatrzymania (aż do chwili wybrzmienia drugiego zestawu komend), aby przerwać procedurę. Rozbrzmiewa sygnał „Stand down” (wycofać się) złożony z dźwięku o częstotliwości 740 Hz i długości 0,22 sek. przechodzący w ton o częstotliwości 680 Hz i długości 0,44 sek., przy czym bramka nie otwiera się.

Akceptowalny też jest brak jakiegokolwiek dźwięku po wciśnięciu przycisku zatrzymania.

Począwszy od 1 stycznia 2020 jedynym możliwym jest rozwiązanie, w którym nie rozbrzmiewa żaden dźwięk w trakcie, gdy przycisk zatrzymania jest wciśnięty.

Sekwencja startowa

Sekwencja	Czynność	Czas trwania
1	„OK. RIDERS – RANDOM START”	1,5 sek.
2	Pauza (model automatyczny)	1,8 sek.
3	„RIDERS READY? WATCH THE GATE”	2,0 sek.
4	Losowe opóźnienie	0,1 a 2,7 sek.
5	Dźwięk (632 Hz) i zapala się czerwone światło	0.060 sek.
6	Pauza	0.060 sek.
7	Dźwięk (632 Hz) i zapala się żółte światło	0.060 sek.
8	Pauza	0.060 sek.
9	Dźwięk (632 Hz) i zapala się żółte światło	0.060 sek.
10	Pauza	0.060 sek.
11	Dźwięk (632 Hz) i zapala się zielone światło	2.25 sek.

Ostrzeżenie przed podnoszeniem bramki

	Czynność	Czas trwania
1	Dźwięk (1150 Hz)	0.25 sek.
2	Pauza	0.25 sek.
3	Dźwięk (1150 Hz)	0.25 sek.
4	Pauza	0.25 sek.
5	Dźwięk (1150 Hz)	0.25 sek.
6	Pauza	0.25 sek.
7	Dźwięk (1150 Hz)	0.25 sek.
8	Pauza	0.25 sek.
9	Dźwięk (1150 Hz)	0.25 sek.

Dla zawodów z dużą liczbą zawodników ostrzeżenie przed podnoszeniem bramki może zostać dezaktywowane w celu skróceniu czasu jej podnoszenia i ustawiania zawodników w bramce. Jeśli będzie zastosowane takie rozwiązanie, to sędzia bramki startowej musi zapewnić, by zawodnicy nie najeżdżali na bramkę, dopóki nie jest całkowicie podniesiona i zabezpieczona.

Przerwanie procedury startowej

Zgodnie z opisem umieszczonym w punkcie „h”.

Szybkość opadania bramki

Bramka powinna opadać z pozycji górnej do dolnej (kąt 90°) w czasie około 0,31 sekundy. Dopuszcza się różnicę $\pm 7\%$, skutkującą maksymalnymi wahaniami od 0,289 do 0,331 sekundy.

Pomiar ma być dokonywany za pomocą zatwierdzonego przez UCI Systemu Pomiaru Prędkości, wyprodukowanego przez ProStuff lub podobnego.

Załącznik 4. Ranking UCI BMX Racing

W poniższych tabelach podano ilości punktów jakie są przyznawane w rankingu, zgodnie z klasyfikacją końcową zawodów, ustaloną zgodnie z artykułem 6.1.041.

W przypadku gdy dwóch lub więcej zawodników zajmuje takie samo miejsce, wszyscy zawodnicy, których to dotyczy, otrzymują punkty odpowiadające miejscu, na którym remis nie może zostać rozstrzygnięty. Miejsca i punkty, które zostałyby przyznane, gdyby nie doszło do remisu, są następnie pomijane, aż do pierwszego miejsca, które nie brało udziału w remisie.

Przykład: jeśli istnieje remis na 9 miejscu, obaj zawodnicy otrzymują punkty za 9 miejsce. Punkty za 10. miejsce nie są przyznawane. Kolejny zawodnik będzie otrzymywał punkty za 11 miejsce.

WSTAWIĆ TABELĘ

Punkty są przyznawane jedynie do fazy 1/8 finału, jeśli taka była.

Punkty są przyznawane tylko wtedy, gdy dana faza się odbyła, a zawodnik brał w niej udział.

Na przykład, jeśli w kategorii z 65 zawodnikami w Pucharze Świata UCI BMX Racing odbyła się faza 1/8 finału, to brało w niej udział tylko 48 zawodników i tylko oni otrzymają punkty.

CDM: Juniorzy otrzymują punkty za udział w zawodach Pucharu Świata UCI BMX Racing według skali Orlików (U23) w przypadku, gdy uplasują się na jednym z pierwszych 32 miejsc w klasyfikacji końcowej dla połączonych kategorii Orlików i Juniorów.



Załącznik 5. Przepisy UCI dotyczące toru BMX i jego wyposażenia

Wprowadzenie

Celem tej sekcji przepisów jest wyznaczenie minimalnych standardów ukształtowania toru BMX Racing oraz podstawowego wyposażenia obiektu. Niektóre ważne zawody wpisane do Międzynarodowego Kalendarza UCI BMX Racing mogą wymagać innych wytycznych, niż te opisane w poniższej tabeli.

Dla każdego zawodów międzynarodowych możliwe jest odstępstwo względem przedstawionych minimalnych standardów jedynie po uzyskaniu akceptacji UCI.

Ważnym odnotowania jest, że spełnienie minimalnych standardów opisanych w niniejszym załączniku nie gwarantuje spełnienia wytycznych dotyczących rozgrywania zawodów międzynarodowych BMX Racing.

Generalnie, poziom trudności toru musi być dostosowany do umiejętności korzystających z niego zawodników. Niezależnie od tego tor musi być budowany w sposób zapewniający bezpieczeństwo zawodnikom, obsłudze oraz wolontariuszom pracującym podczas zawodów.

Przy budowie lub przebudowie toru należy opierać się na podręczniku UCI BMX Track Guide. Aktualna wersja podręcznika jest zamieszczona na stronie internetowej UCI (www.uci.org).

1. Tor BMX Racing

Tor musi mieć zwartą konstrukcję w formie zamkniętej pętli i tworzyć obwód, którego długość mierzona wzdłuż środkowej linii trasy musi wynosić nie mniej niż 300 m i nie więcej niż 450 m.

Tor musi mieć co najmniej 10 m szerokości w strefie startu i nie może mieć mniej niż 5 m w żadnym punkcie trasy.

	1. Mistrzostwa Świata UCI BMX Racing	2. Puchar Świata UCI BMX Racing	3. Mistrzostwa Kontynentalne	4. Zawody Międzynarodowe	5. Mistrzostwa Narodowe
Klasa zawodów	CM	CDM	CC, JR	HC, C1	CN
Górka startowa	Wysokość: Mistrzowski: 8m Challenge: 5 m Szerokość min.: 9 m zgodnie z opisem UCI*	Wysokość: 5-8 m Szerokość min.: 9 m Zgodnie z opisem UCI*	Wysokość: 5-8 m Szerokość: 8 m	Wysokość: 2.5 m Szerokość: 8 m	Wysokość: 2.5 m Szerokość: 8 m
Minimalna szerokość toru	Pierwsza prosta: 8 m Pozostałe proste: 6 m Pierwszy wiraż: 8 m Pozostałe wiraże: 6 m	Pierwsza prosta: 8 m Wszystkie pozost. proste: 6 m Pierwszy wiraż: 8 m Pozostałe wiraże: 6 m	Pierwsza prosta: 8 m Wszystkie pozost. proste: 6 m Pierwszy wiraż: 8 m Pozostałe wiraże: 6 m	Pierwsza prosta: 8 m Wszystkie Pozost. proste: 6 m Pierwszy wiraż: 6 m Pozostałe wiraże: 6 m	Pierwsza prosta: 8 m Wszystkie Pozost. proste: 6 m* Pierwszy wiraż: 6 m Pozostałe wiraże: 6 m*
Rodzaj nawierzchni na wirażach oraz strefy mety	Asfalt, beton, bruk				
Górka oraz bramka startowa	Podłoże w obrębie bramki startowej oraz góry startowej musi zapewniać dobrą przyczepność nawet w czasie umiarkowanego deszczu. Tor powinien być wyposażony w bramkę Pro-gate.		Podłoże w obrębie bramki startowej oraz góry startowej musi zapewniać dobrą przyczepność		
Długość pierwszej prostej (minimum)	Zgodnie z opisem w UCI BMX Track Guide				
Odległość między przeszkodami	Zgodnie z opisem w UCI BMX Track Guide				

Powyższa tabela opisuje minimalne wymagania toru BMX wykorzystywanego do zawodów na poziomie międzynarodowym. W przypadku rozbieżności pomiędzy tą tabelą a przepisami zawartymi w pozostałej części niniejszego załącznika pierwszeństwo będzie miała powyższa tabela.

* Mocno rekomendowane

Górka startowa

2. Górka startowa musi mieścić w sobie tor o szerokości nie mniejszej niż 10 metrów i musi wznosić się co najmniej 1,5 m, optymalnie 2,5 m ponad poziom pierwszej prostej. Pierwsza pochyłość rozciągająca się od bramki startowej do poziomu pierwszej prostej musi mieć przynajmniej 12 m długości.

Zaleca się aby dla kategorii poziomu challenge podczas zawodów międzynarodowych BMX Racing górka startowa nie wznosiła się powyżej 6 m (mierząc od poziomej powierzchni na której zainstalowana jest bramka startowa do poziomu pierwszej prostej). Zaleca się, aby kąt zjazdu nie przekraczał 20°.

Komentarz: Mocno rekomenduje się, aby dla początkujących oraz średniozaawansowanych zawodników nachylenie jak i wysokość góry startowej były mniejsze niż wymagania opisane powyżej.

Bramka startowa

3. W zawodach BMX, które ujęte zostały w kalendarzu UCI BMX Racing bramka startowa powinna mieć minimum 7,3 metra szerokości.

Bramka powinna mieć wysokość minimum 50 cm i tworzyć kąt nie większy niż 90 stopni pomiędzy platformą, na której stoją rowery kiedy są w pozycji startowej, a czołową powierzchnią bramki. Pozycje startowe od 1 do 8 muszą być czytelnie oznaczone na bramce. Pozycja 1 powinna znajdować się po stronie wewnętrznej pierwszego zakrętu.

Aby elektronicznie kontrolowana bramka mogła być użyta na zawodach ujętych w kalendarzu międzynarodowym UCI BMX Racing, musi być wyposażona w system odpowiednich kolorowych świateł startowych tak usytuowanych tak, aby były one wyraźnie widziane ze wszystkich torów startowych. Wszyscy zawodnicy muszą widzieć światła jednakowo wyraźnie, kiedy są w pozycji „riders ready”. W przypadku gdy system opuszczania bramki zawiedzie, bramka powinna opaść do pozycji dolnej.

System „voice box” jest obowiązkowy dla wszystkich zawodów UCI jak zapisano w załączniku 3.

Jeżeli zastosowany jest system pomiaru czasu, to jego włączenie następuje w momencie aktywowania mechanizmu bramki startowej, powodującego jej opuszczenie.

Pierwsza prosta

4. Pierwsza prosta musi mieć minimum 40 metrów długości.

Zaleca się, by podnoże czołowej części pierwszej przeszkody znajdującej się na pierwszej prostej, było umieszczone nie bliżej niż 35 metrów od bramki startowej i nie mniej niż 20 metrów od pierwszego zakrętu. Na torach zaprojektowanych dla zawodników o wysokim poziomie, odległość pomiędzy bramką startową a pierwszą przeszkodą może być mniejsza.

Pierwszy zakręt (wiraż)

5. Pierwszy zakręt może być skierowany w jakimkolwiek kierunku i powinien być tak wyprofilowany, by pozwolić bezpiecznie wjechać i wyjechać z niego z prędkością wyścigową każdemu zawodnikowi, niezależnie od jego wieku.

Na pierwszym zakręcie tor powinien mieć minimum 6 metrów szerokości mierzonej wzdłuż prostej biegnącej od powierzchni wewnętrznego promienia do wierzchołka bandy na zewnętrznym promieniu.

Zakręty i przeszkody

6. Tor musi mieć minimum 3 zakręty.

Tor musi mieć minimum 5 metrów szerokości na każdym zakręcie.

Wszystkie przeszkody na torze muszą być tak skonstruowane, aby były bezpieczne dla wszystkich zawodników, niezależnie od wieku. Projektując przeszkody, które mają stanowić szczególne wyzwanie dla starszych zawodników, należy wziąć pod uwagę możliwości najmłodszych biorących udział w zawodach. Na pierwszej prostej minimalna odległość pomiędzy przeszkodami powinna wynosić co najmniej 10 metrów. Przeszkoda jest zdefiniowana przez jej przednie i tylne zbocze i może być pojedyncza, podwójna, potrójna albo składać się z wielu garbów.

Tory mogą być zaprojektowane tak, aby zawierały alternatywne sekcje, które będą pokonywane tylko przez zawodników poziomu mistrzowskiego. Te sekcje mogą zawierać przeszkody, które są z natury bardziej wymagające niż te znajdujące się na głównym torze.

Oznaczenia toru

7. Granice toru, włączając alternatywne sekcje, powinny być wyraźnie oznaczone liniami koloru białego lub innego, silnie kontrastującego z kolorem powierzchni toru.

Ogrodzenie

8. W celu odgradzenia widzów od toru, musi on być otoczony przez ogrodzenie, które nie powinno być w żadnym miejscu bliżej niż 2 metry od granic toru.

9.

Ogrodzenie musi być skonstruowane z solidnego materiału (np. siatka plastikowa), który jest zdolny zaabsorbować pełny impet rozpędzonego zawodnika, niezależnie od jego masy.

Linia mety

9. Tor musi mieć wyraźnie zaznaczoną linię mety, która wskazuje miejsce gdzie zawodnicy są klasyfikowani zgodnie z artykułem 1.2.099. Wszelkie transparenty rozwieszane ponad linią finiszu lub w jakimkolwiek innym miejscu trasy, muszą znajdować się wystarczająco wysoko, aby uniemożliwić zaczepienie o nie przez zawodników przejeżdżających pod nimi.

Organizacja miejsca zawodów

10. Federacje narodowe albo organizacje, które chcą organizować zawody pod patronatem UCI, muszą przygotować tory i ich wyposażenie zgodne z wymaganiami opisanymi poniżej.

(N) Strefa wywołań

11. Powinna być blisko górki startowej. Składa się z 10 korytarzy ponumerowanych od 1 – 10, gdzie zawodnicy powinni być zgromadzeni zgodnie z instrukcjami podanymi przez sędziów starterów.

(N) Strefa zawodników (boksy)

12. Miejsce gdzie zawodnicy przebywają pomiędzy wyścigami powinno być dobrze oznaczone i zlokalizowana niedaleko strefy wywołań.

Strefa kierowników ekip

13. Dla zawodów kalendarza międzynarodowego UCI BMX Racing organizator musi zapewnić czytelnie oznakowaną strefę wyłącznie dla kierowników ekip. Strefa ta powinna zapewnić niezakłócony widok na tor oraz dostęp do strefy zawodników jak i biura komisji sędziowskiej.

Strefa spikera

14. Zarezerwować należy strefę przeznaczoną dla spikera zawodów, najlepiej na podwyższeniu, aby bez miał widok na tor bez przeszkód.

Tablice informacyjne (biegów)

15. Powinny być zapewnione w odpowiedniej ilości wodoodporne tablice i/albo monitory dla ogłaszania wyników losowania biegów rundy kwalifikacyjnej i wyników biegów. Ich ilość zależy od liczby zawodników. Przede wszystkim powinny one znajdować się w strefie zawodników, kierowników ekip i wywołań. W razie deszczu powinny one być osłonięte plastikowymi, przezroczystymi przykryciami. Możliwe jest publikowanie informacji takich jak lista startowa i wyniki elektronicznie. Wymaga to jednak ogłoszenia tego w przewodniku technicznym zawodów.

Biuro zawodów

16. Biuro zawodów winno znajdować się w pomieszczeniu pozwalającym sprawnie przyjąć odpowiednią liczbę zawodników. Wszystkie instrukcje wywieszane w biurze muszą być napisane w języku angielskim i w języku gospodarza zawodów.

Nagłośnienie musi zapewnić dobrą słyszalność spikera we wszystkich miejscach toru, strefy zawodników oraz strefy wywołań. Ogłoszenia muszą być podawane w dwu językach: angielskim i języku gospodarza.

Parking i miejsca dla widzów

17. Parking, o pojemności wynikającej z przewidywanej liczby uczestników, musi znajdować się w pobliżu toru. W dniach wyścigów na parkingu musi być wystarczająca ilość porządkowych aby zapewnić płynny ruch i parkowanie pojazdów.

Zalecane są obiekty dla widzów, w tym miejsca siedzące, toalety i zaplecze gastronomiczne, o następującej pojemności, zależnej od rangi zawodów:

- a. Zawody międzynarodowe BMX Racing / igrzyska regionalne: 3 000 widzów;
- b. Mistrzostwa kontynentalne BMX Racing: 5 000 widzów;
- c. Puchar Świata UCI BMX Racing: 2 000 widzów;
- d. Mistrzostwa Świata UCI BMX Racing: 7 000 widzów;
- e. Igrzyska Olimpijskie 7 500 widzów.

Zawody halowe

18. Zawody halowe BMX Racing mogą odbywać się na torach ziemnych, drewnianych albo betonowych, zawierających przeszkody skonstruowane z podobnych materiałów. Przepisy podane tutaj mają również zastosowanie do zawodów halowych.

Załącznik 6. Sędziowie zawodów

1. Przepisy UCI przedstawione w tym paragrafie określają w jaki sposób powinny być przeprowadzone zawody BMX. Wszyscy sędziowie biorący udział w zawodach muszą posiadać gruntowną wiedzę w zakresie przepisów UCI oraz regulaminów, które odnoszą się do konkretnych zawodów. Wszyscy sędziowie zawodów muszą bezwarunkowo przestrzegać tych regulacji.

Zasady ogólne

2. Każde zawody BMX Racing muszą być obsadzone liczbą odpowiednią do zadań jakie przed nimi stoją na różnych stanowiskach. Do zawodów z kalendarza międzynarodowego UCI BMX Racing musi być desygnowany co najmniej jeden sędzia międzynarodowy UCI. Sędziowie powinni mieć zapewnione wyżywienie.

Komisja sędziowska

3. Komisja sędziowska powinna być desygnowana zgodnie z artykułem 1.2.116. Komisja sędziowska jest władzą ostateczną na wszystkich zawodach i ma prawo nakładać kary na każdego zawodnika, albo kierownika drużyny w celu zachowania bezpieczeństwa albo w przypadku naruszenia przepisów, uwzględniając wskazówki umieszczone w Załączniku 6 i następnych oraz w części I przepisów UCI.

Sędzia główny przewodniczy zespołowi sędziowskiemu. Powinien działać z miejsca, które umożliwi mu dobry widok na jak największą część toru w celu nadzorowania całego wyścigu. Pomagają mu pozostali sędziowie.

Zastępca sędziego głównego powinien asystować sędziemu głównemu w wypełnieniu jego obowiązków i działać jako jego reprezentant, kiedy ten jest nieosiągalny.

Organizator winien zapewnić optymalne warunki pracy dla komisji sędziowskiej. Dla zawodów z kalendarza międzynarodowego UCI BMX Racing. Komisja sędziowska musi mieć zapewnione strzeżone biuro, zestaw chorągiewek zgodnie z artykułem 6.1.050 oraz wielokanałowy system łączności dla wszystkich członków komisji sędziowskiej, delegata technicznego jeśli jest obecny, koordynatora służb medycznych oraz dyrektora zawodów.

Sekretarz Komisji Sędziowskiej

4. Odpowiedzialny jest za rejestrację zawodników i wszystkie klasyfikacje w zawodach, opracowanie i publikację list startowych biegów oraz opracowanie wyników (zarówno pośrednich, jak i końcowych). Sekretarz powinien mieć do pomocy odpowiednią ilość personelu administracyjnego zgodnie z Załącznikiem 6.

Sędziowie wyścigu

5. Sędziowie wyścigu są odpowiedzialni za to, aby zawody były rozgrywane zgodnie z ustalonymi zasadami.

Sędziowie wyścigu muszą mieć następujące kwalifikacje:

- a) muszą posiadać biegłą znajomość języka angielskiego albo dostęp do tłumacza,
- b) nie mogą być dyrektorami ekip ani przedstawicielami UCI,
- c) wszyscy sędziowie muszą nosić odpowiednie ubiory, by mogli być łatwo rozróżniani przez zawodników jak i przez kierowników drużyn,

d) każdy sędzia wyścigu powinien działać w ściśle określonym punkcie toru.

Sędziowie mety

6. W przypadku gdy kolejność na mecie określana jest przez sędziów, powinni oni działać zgodnie z art. 6.1.038.

W przypadku gdy jest użyty inny system ustalania miejsc na mecie, obowiązki i warunki nominacji są określone przez artykuł 1.2.119 do 1.2.121 .

Sędziowie mety muszą pracować w strefie bezpośrednio przylegającej do linii mety, umożliwiającej niezakłócony widok na przejeżdżających przez linie zawodników

Sędzia starter

7. Sędzia starter jest odpowiedzialny za przeprowadzenie procedury startowej w każdym wyścigu. Operuje bramką startową i podejmuje wszelkie niezbędne działania, mające na celu bezpieczne i uczciwe przeprowadzenie procedury startowej. Może zwrócić się do sędziego głównego z prośbą o ukaranie zawodnika, który utrudnia mu wykonywanie obowiązków.

Gdy stosowany jest system pomiaru czasu, obowiązkiem sędziego startowego jest poinformowanie pomocnika startera o fakcie nie pojawienia się zawodnika w bramce startowej. Musi on również upewnić się, iż chronometrażysta oraz system pomiaru czasu jest gotowy do pomiaru przed rozpoczęciem procedury startowej biegu.

Sędziowie wspomagający, osoby oficjalne, personel

8. Organizator, albo federacja narodowa mają wyznaczyć następujących sędziów pomocniczych i personel:

SĘDZIOWIE GÓRKI STARTOWEJ – są odpowiedzialni za sprawdzanie przed startem każdego wyścigu, czy zawodnicy są na odpowiednim miejscu startowym (zgodnie z listą startową biegów). Odpowiedzialni są również za sprawdzanie czy sprzęt ochronny zawodnika jest odpowiedni. Sędziowie górk startowej powinni zgłaszać do sędziego głównego zawodników, których sprzęt ochronny jest niezgodny z przepisami UCI.

STARTERZY POMOCNICZY – są odpowiedzialni za skierowanie zawodników do odpowiednich korytarzy. Powinni ogłaszać numer każdego wyścigu, wiek grupy, nazwisko każdego zawodnika w wyścigu. Starterzy pomocniczy muszą jasno i wyraźnie ogłosić dokładny czas rozpoczęcia procedur startowych. Odpowiednia ilość kopii list startowych biegów powinna być przekazana kierownikowi tej grupy. Niemniej jednak, niezależnie od pracy pomocników starterów, to zawodnik jest odpowiedzialny za śledzenie postępu zawodów oraz przybycie do strefy wywołań w ubiorze oraz z wyposażeniem zgodnym z przepisami UCI.

KONTROLERZY TRASY – odpowiedzialni są za kontrolowanie zachowania zawodników na trasie i informowanie innych sędziów o warunkach na torze. Sędzia główny powinien wyznaczyć odpowiednią liczbę kontrolerów trasy, niezbędną do przeprowadzenia wyścigu. Kontrolerzy trasy powinni być rozmieszczeni wzdłuż toru. Powinni sporządzać notatki z naruszenia przepisów lub incydentu, którego byli świadkiem. Notatki będą udostępniane na żądanie sędziego głównego.

SĘDZIOWIE STREFY METY – są odpowiedzialni za kontrolowanie wjazdu i wyjazdu zawodników albo innych osób z obszaru linii mety. Powinni oni znajdować się w każdym punkcie, który umożliwia wejście lub wyjście z obszaru linii mety i zapobiegać wkroczeniu rodziców, kierowników drużyn i widzów, za

wyjątkiem gdy wymagana jest obecność zespołu medycznego. Sędziowie tego obszaru powinni być również odpowiedzialni za utrzymanie porządku wśród zawodników oczekujących w tym obszarze.

SEKRETARZE

Wszyscy sekretarze powinni pracować pod kierownictwem i odpowiedzialnością sekretarza komisji sędziowskiej.

- 1) Sekretarze przyjmujący zgłoszenia są odpowiedzialni za:
 - przyjmowanie i sprawdzanie formularzy zgłoszeniowych zawodników
 - sporządzanie list startowych dla każdej kategorii.
- 2) Sporządzający listy startowe biegów są odpowiedzialni za podzielenie uczestników każdej kategorii na poszczególne grupy Moto z nie więcej niż ośmioma zawodnikami i za naniesienie nazwisk zawodników na odpowiednie listy startowe biegów.
- 3) Sporządzający listy startowe biegów są odpowiedzialni za wywieszanie tych list na tablicach ogłoszeń. Formularze muszą być wywieszane, w widoczny sposób, w kolejności grup wiekowych dla każdego wyścigu.

CHRONOMETRAŻYSTA – jest odpowiedzialny za rozstawienie i obsługę systemu czasowego oraz za przekazanie wyników zawodnika do biura zawodów w celu wywieszenia na tablicach biegów. Chronometrażysta pracuje pod kierownictwem i odpowiedzialnością sekretarza komisji sędziowskiej, któremu, lub osobie wyznaczonej przez niego, przekazuje wszystkie prośby o informacje lub protesty.

SPIKER – odpowiedzialny jest za podawanie oficjalnych komunikatów dotyczących zawodów oraz za informowanie zawodników, widzów, sędziów i osób oficjalnych o wszelkich zmianach w programie zawodów.

PORZĄDKOWI - Organizator musi zapewnić odpowiednią liczbę porządkowych aby zapewnić bezpieczeństwo zawodników i widzów. Porządkowi muszą nosić wyróżniające ich ubiory lub inne elementy pozwalające na łatwe ich zidentyfikowanie.

SŁUŻBY RATUNKOWE - co najmniej jeden ambulans i wystarczająca liczba personelu pierwszej pomocy, włącznie z lekarzem, musi być obecna podczas wszystkich sesji treningowych i wyścigów zgodnie z miejscowym prawem.

Zgodnie z artykułem 1.2.067 organizator zobowiązany jest do zapewnienia jednego lub większej liczby lekarzy w celu zagwarantowania opieki medycznej zawodnikom. Przez cały czas trwania zawodów wewnątrz toru musi być ustawiony ambulans i personel pierwszej pomocy, z możliwością swobodnego wyjazdu drogą niedostępną dla publiczności. Jeśli nie ma właściwej opieki medycznej nie mogą się odbywać żadne treningi, ani zawody.

(PL) Lekarz może być zastąpiony ratownikiem medycznym.

DYREKTOR WYŚCIGU - wyznaczany przez organizatora i wspierany przez sędziów , jest odpowiedzialny za:

- a) Monitorowanie programu zawodów.
- b) Sporządzenie listy sędziów, oficjeli oraz pracowników administracyjnych w liczbie stosownej do wielkości zawodów.
- c) Organizowanie sprzętu potrzebnego do przeprowadzenia zawodów.
- d) Zorganizowanie i kontrolę ceremonii wręczenia nagród.

(PL) Sędziego głównego i komisję sędziowską w wyścigach krajowych deleguje się wg zasad ustalonych przez Kolegium Sędziów PZKol.

Delegat techniczny

9. Delegat techniczny:

- 1) W bezstronny sposób nadzoruje przygotowania oraz techniczne aspekty zawodów .
- 2) Jest łącznikiem pomiędzy biurem UCI a UCI.
- 3) Dokonuje inspekcji miejsca zawodów, spotyka się z organizatorami, bezzwłocznie sporządza raport z inspekcji dla UCI, a kopię tego raportu przedstawia organizatorowi.
- 4) Nadzoruje i sprawdza z organizatorem, czy zostały zrealizowane główne punkty raportu inspekcyjnego.
- 5) Przybywa na miejsce zawodów przed pierwszymi oficjalnymi sesjami treningowymi, przeprowadza inspekcję miejsca zawodów oraz toru razem z sędzią głównym i organizatorem. Wnosi ostateczne uwagi odnośnie trasy oraz innych zmian. W przypadku gdy, zgodnie z niniejszymi przepisami, nie ma konieczności powołania delegata technicznego jego obowiązki wypełnia sędzia główny.
- 6) Sporządza ogólny raport dla UCI, którego kopia może zostać przedstawiona organizatorowi.
- 7) Sporządza poufny raport o pracy komisji sędziowskiej.
- 8) Koordynuje odprawę techniczną.
- 9) Delegat techniczny jest wyznaczany przez UCI.

UCI wyznacza delegata technicznego na na: Igrzyska Olimpijskie, Mistrzostwa Świata, mistrzostwa kontynentalne i Puchar Świata UCI BMX Racing.

(PL) Na zawodach krajowych delegat techniczny jest delegowany przez PZKol. Gdy nie ma delegata technicznego jego funkcje przejmuje sędzia główny.

Załącznik 7. Kontrakt modelowy pomiędzy zawodnikiem, a drużyną UCI BMX Team

Dostępny w wersji francuskiej lub angielskiej na stronie UCI: www.uci.org