

CZĘŚĆ VI. PRZEPISY BMX

(opieka merytoryczna – Jerzy Klinik, tłum. Jerzy Klinik, Danuta Maciątek, Norbert Polek
w przypadku wątpliwości obowiązuje oryginał w wersji angielskiej - obowiązuje od 29.01.2019)

Rozdział I. ZASADY OGÓLNE	2
§ 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.....	26
Rozdział II Przepisy szczegółowe dotyczące zawodów międzynarodowych.....	29
Rozdział III Szczegółowe zasady dotyczące zawodów Pucharu Świata BMX Supercross.....	31
Rozdział IV Zasady dotyczące zawodów UCI BMX World Challenge.....	36
Rozdział V Igrzyska Olimpijskie.....	40
Rozdział VI Klasyfikacja UCI	40
Rozdział VII Grupy zawodowe BMX UCI	40
Załącznik 1. Harmonogram rozstawienia wyścigów i zasady awansowania	41
Załącznik 1 BIS UCI BMX Supercross World Cup – harmonogram biegów, rozstawienia oraz zasady awansowania zawodników	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

Zawody BMX są rozgrywane na poziomie wyczynowym i amatorskim. Wyczynowcy rywalizują w kategoriach na poziomie Mistrzowskim. Amatorzy rywalizują w kategoriach zaliczanych do poziomów Challenge i Masters. Wyścigi w kategorii Mistrzowskiej rozgrywane w ramach zawodów zarejestrowanych w Kalendarzu Międzynarodowym UCI BMX zawsze powinny być przeprowadzane zgodnie z Przepisami UCI. Zawody na poziomie kategorii Challenge i Masters są kontrolowane przez federację kraju, w którym odbywają się zawody i są przeprowadzane na odpowiedzialność i zgodnie z przepisami tej federacji, nawet jeśli zawody dla tych kategorii są przeprowadzane razem z zawodami na poziomie Mistrzowskim zarejestrowanymi w międzynarodowym kalendarzu BMX UCI.

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 Challenge i Masters:

1. Coroczne zawody UCI BMX World Challenge dla kategorii Challenge i Masters, które odbywają się podczas corocznych Mistrzostw Świata UCI BMX, 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 pod nadzorem 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

Podział zawodników

6.1.001 Zawodnicy rejestrowani do startu w zawodach BMX 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, którzy biorą udział w zawodach umieszczonych w kalendarzu międzynarodowym BMX UCI i PZKol., określane są na podstawie wieku uczestników, obliczanego jako różnica pomiędzy rokiem, w którym odbywają się zawody, a rokiem urodzenia.

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

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

Typy rowerów

6.1.003 Podczas zawodów BMX 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 Podczas zawodów BMX na rowerach standardowych 20" można pogrupować kategorie (wiekowe) na trzy poziomy:

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

Kategorie (wiekowe), które składają się na 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, czy chce startować w zawodach na poziomie Mistrzowskim, Challenge czy Masters (tylko jeśli ma 30 lat lub więcej), w odpowiedniej grupie pod względem wieku i płci.

Podczas danego 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 Zawodnicy na rowerach Cruiser 24" mogą startować tylko w kategorii Challenge podczas zawodów BMX.

Konkurencje BMX

6.1.007 (N) W ramach poziomu Mistrzowskiego dla startujących na rowerach standardowych 20" rozróżnia się dwie następujące konkurencje:

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

We wszystkich pozostałych poziomach kategorii i typach rowerów rywalizuje się jedynie w konkurencji wyścigowej BMX (Race).

Kategorie - rowery standardowe 20-calowe

Kategorie w obrębie poziomu Mistrzowskiego - rowery standardowe 20-calowe

6.1.008 W ramach każdej specjalności zdefiniowanej w artykule 6.1.007 rozróżnia się następujące kategorie (wiekowe) w obrębie poziomu Mistrzowskiego:

- a) Elita mężczyzn - 19 lat i starsi;
- b) Elita kobiet - 19 lat i starsze;
- c) Junior - 17 i 18 lat;
- d) Juniorki - 17 i 18 lat.

Ogółem 8 kategorii (4 dla BMX Race i 4 dla jazdy indywidualnej na czas, jeśli jest przeprowadzana).

Kategorie w obrębie poziomu Challenge - rowery standardowe 20-calowe

6.1.009 (N) W ramach konkurencji BMX Race, zdefiniowanej w artykule 6.1.007, rozróżnia się następujące kategorie (wiekowe) należące do poziomu Challenge:

- 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 w obrębie poziomu Masters – rowery standardowe 20-calowe

- 6.1.010** W ramach konkurencji BMX Race, zdefiniowanej w artykule 6.1.007, poziom Masters obejmuje tylko jedną kategorię, tj. mężczyzn w wieku 30 lat i starszych.

Kategorie - rowery Cruiser 24-calowe

Kategorie w obrębie 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 typu Cruiser 24" w kategorii zgodnej z ich wiekiem.

Zasady dotyczące łączenia kategorii

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

Jeżeli po zakończeniu procesu potwierdzania startu mniej, niż pięciu zawodników zostanie zapisanych jako mających prawo startu w danej kategorii, zostaną oni połączeni ze starszą kategorią. Jednakże kategorie powyżej 34 lat należy 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 osiąga wymagającego minimum 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 zawodników, kategoria ta zostanie uruchomiona, 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 takim połączeniu kategorii 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 na podstawie oddzielnych wyników (dla każdej kategorii).
Ponadto zawodnicy będą otrzymywać nagrody pieniężne, które będą korespondowały z ich miejscem w wyekstrahowanych wynikach.

Przykład: zawody klasy 1 połączonych kategorii Elity Kobiet i Juniorek

Miejsce w zawodach	Kategoria zawodniczek	Ilość punktów w klasyfikacji UCI Juniorek	Ilość punktów w klasyfikacji UCI Elity Kobiet
1	Juniorka	30 pkt (1. miejsce juniorek)	
2	Elita		60 pkt (1. miejsce Elity)
3	Juniorka	20 pkt (2. miejsce juniorek)	
4	Elita		45 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, żaden zawodnik nie może rywalizować w grupie niezgodnej ze swoją grupą wiekową lub płcią podczas zawodów zarejestrowanych w UCI.

§ 2. Konkurencje BMX

Jazda indywidualna na czas BMX

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

Zawodnik, który nie wystartuje w którejkolwiek fazie jazdy indywidualnej na czas BMX, zostanie zdyskwalifikowany (DSQ) i nie zakwalifikuje się do wyścigu BMX (Race). W przypadku tego rodzaju dyskwalifikacji podczas superfinału jazdy indywidualnej na czas BMX miejsce zdyskwalifikowanego zawodnika zajmie następny zawodnik w końcowej klasyfikacji BMX jazdy na czas, tak aby wszystkie miejsca w tej klasyfikacji były zajęte.

Kwalifikacje w jeździe indywidualnej na czas BMX

- 6.1.017** Kwalifikacja czasowa składa się z jednego biegu dla każdego zgłoszonego zawodnika.

Superfinał jazdy indywidualnej na czas BMX

- 6.1.018** Superfinał powinien się odbyć dla wszystkich kategorii z dwunastoma lub więcej zarejestrowanymi i potwierdzonymi zawodnikami (zweryfikowanymi po potwierdzeniu startu przez zawodników). Nie odbędzie się w żadnej kategorii z mniej niż dwunastoma zawodnikami. Superfinał jazdy na czas, jeśli jest rozgrywany, jest ostatnią fazą jazdy na czas BMX.

Czasowy Superfinał jest rozgrywany w ciągu jednego biegu dla każdego zawodnika, który awansował do tej fazy.

Liczba zarejestrowanych i potwierdzonych zawodników (zgłoszonych po potwierdzeniu przez zawodników startu) w każdej z tych kategorii określa liczbę zawodników, którzy awansują do Superfinału po kwalifikacjach, według poniższego schematu:

24+ uczestników:	16 najlepszych zawodników awansuje do Superfinału;
16-23 uczestników:	8 najlepszych zawodników awansuje do Superfinału;
12-15 uczestników:	6 najlepszych zawodników awansuje do Superfinału.

Klasyfikacja końcowa

6.1.019 Końcowa klasyfikacja jazdy indywidualnej na czas BMX jest ustalana dla każdej uczestniczącej kategorii i jest wykorzystywana do przyznania punktów rankingowych BMX UCI (jeśli występują) oraz nagród pieniężnych (jeśli są).

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

Jeśli Superfinał jest rozgrywany, wówczas najwyższe miejsca w klasyfikacji końcowej w jeździe indywidualnej na czas ustala się na podstawie wyników Superfinału. Następnie klasyfikuje się zawodników, którzy nie awansowali do Superfinału, według czasów uzyskanych w kwalifikacjach.

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

Zawody BMX Race

6.1.021 Podczas wszystkich faz wyścigu BMX, w każdym biegu startuje maksymalnie ośmiu zawodników.

Po weryfikacji zgłoszeń, zawodnicy potwierdzeni z każdej kategorii zostaną rozstawieni do grup biegowych po max. ośmiu 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, połączone kategorie zostaną rozstawione w ten sam sposób.

6.1.022 BMX Race składa się z trzech faz:

- a. Motos (rozgrywki grupowe; przedbiegi);
- b. Kwalifikacji;
- c. Finału.

Moto

6.1.023 Dla wszystkich kategorii faza motos 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 weźmie udział tylko do ośmiu 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 Race. Rozgrywane są dla kategorii, w których uczestniczy co najmniej siedemnastu zawodników. Są podzielone na kilka rund wskazujących stopień eliminacji 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 w biegach wchodzących w skład każdej kategorii będą rywalizować tylko raz.

Po każdej rundzie kwalifikacyjnej czterech najlepszych zawodników z każdego biegu przechodzi do kolejnej rundy kwalifikacji, gdzie zostają rozstawieni do biegu 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 Race. Finał, będący pojedynczym biegiem, należy przeprowadzić we wszystkich kategoriach, do których zgłoszono i potwierdzono start przynajmniej dziewięciu zawodników, zgodnie z Załącznikiem 1.

Klasyfikacja końcowa

6.1.026 Na zakończenie zawodów BMX Race 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 międzynarodowych BMX UCI uczestników reprezentujących kategorie poziomu Mistrzowskiego można rozstawić do grup Motos za pomocą jednej z następujących metod:

- a) Według miejsc w aktualnym rankingu UCI BMX, zgodnie z artykułami od 6.6.001 do 6.6.009;
- b) Zgodnie z wynikami indywidualnej jazdy na czas BMX przeprowadzonej przed zawodami BMX Race, jak to określono w artykule 6.1.019;
- c) Rozstawienie losowe;
- d) Kombinację metod;
- e) W przypadku weekendu z dwoma zawodami międzynarodowymi BMX UCI w tym samym miejscu (po jednych dziennie) 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 według miejsc zawodników w rankingu BMX UCI 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 z każdej kategorii jest losowany. Po rozstawieniu, skład biegów dla każdej kategorii pozostaje taki sam w obrębie wszystkich trzech rund Moto.

6.1.027quater 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 oraz metodę rozstrzygania remisów na każdym etapie zawodów. Artykuły 6.1.029 i 6.1.029 bis same w sobie 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;
- Rozgrywki z udziałem 9 zawodników kończyły się 7-osobowym finałem;
- Rozgrywki w grupach liczących 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 pozostałe części przepisów BMX UCI, a nie ograniczone tylko do: łączenia kategorii, nieregularnych wyników (tzw. IRM) i systemu punktowania były przestrzegane.

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

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

6.1.027quinquies Rozstawianie do zawodów rangi Igrzysk Olimpijskich, Mistrzostw Świata UCI BMX oraz Supercross Pucharu Świata UCI BMX 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 z każdego kraju, który został zarejestrowany i potwierdzony w tej kategorii. Jeśli tak zostanie przyjęte, rozstawienia Motos zgodnie z liczbą zawodników danego kraju należy dokonać tak, aby zawodnicy z danego kraju rywalizowali ze sobą w jak najpóźniejszej fazie rywalizacji.

Po rozstawieniu, awans zawodników z Motos odbywa się zgodnie z opisem w załączniku 1. W przeciwnym razie dla kategorii poziomu Challenge i Masters można zastosować rozstawienie losowe lub kombinacyjne, zgodnie z definicją przedstawioną 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 mają być wskazane na listach startowych.

Jeżeli do rozstawień w fazie Motos zostanie użyta metoda kombinacyjna, to miejsca startowe powinny być ustalone następująco:

- a. pierwsza runda Motos: losowanie;
- b. runda 2 i 3: w kolejności czasów z poprzedniej rundy. Jeżeli czasy przejazdów nie są rejestrowane, zdecyduje kolejność na mecie w poprzedniej rundzie.

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 ramach zawodów BMX 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 instrukcji dodatkowych 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.

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 Motos, za każdy bieg, w którym startuje, zawodnik otrzymuje ilość punktów równą jego pozycji końcowej w biegu, 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 nieregularnym wynikiem (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 Race zgodnie z zasadami określonymi w Załączniku 1.

W kwalifikacjach czterech najlepszych zawodników przechodzi do kolejnego etapu kwalifikacji. W półfinałach po 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.

(zmiana: 01.01.2019)

Nieregularne wyniki (ang. IRM - invalid result mark)

6.1.034 W wynikach może pojawić się kilka oznaczeń nietypowych wyników, 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. 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. 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 dwa lub więcej razy nie wystartuje ("DNS").

W sytuacji, w której jeden lub więcej zawodników powinno mieć odnotowany nieregularny wynik (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 wyścigu, zawodnicy z IRM-ami klasyfikowani są po wszystkich zawodnikach, którzy ukończyli wyścig i którzy nie mają IRM. Biorąc to pod uwagę, zawodnicy z IRM-ami 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 trzeci zawodnik przekroczy linię mety jest zadeklarowany jako REL, a 7. zawodnik, który przekroczy linię mety, jest zadeklarowany jako DNF, a wszyscy inni zawodnicy bieg ukończą, to w wynikach biegu, 4. zawodnik, który przekroczy linię mety, zostanie sklasyfikowany na 3. pozycji, 5. zawodnik, który przekroczy linię mety, zostanie sklasyfikowany na 4. pozycji, 6. zawodnik, który 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 8. 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 (w każdym typie IRM) zostanie przeprowadzony 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 6.1.041quoter.*

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, poprzednia runda) 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 zostaną przerwane przed finałem, dla każdej j kategorii wyniki osiągniętej fazy, a w ramach tej fazy, ostatnia ukończona runda zostaną ogłoszone ostatecznymi wynikami. Końcowa klasyfikacja będzie ustalona zgodnie z artykułem 6.1.041.

System rejestracji zawodników na linii mety

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

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

Transpondery czasowe. Podczas użytkowania, zawodnik ponosi wyłączną odpowiedzialność za prawidłowe umieszczenie transpondera podczas zawodów. Obecny musi być operator, który jest odpowiedzialny za rejestrację pozycji każdego zawodnika, gdy przekracza linię mety w każdym biegu.

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

Jeżeli stosowane są transpondery, każdy zawodnik, który startuje w wyścigu bez transpondera, 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 transpondera dwóch lub więcej zawodników mieszczą się w zakresie błędu stosowanego systemu transpondera lub 0,01 sekundy, w zależności od tego, która wartość jest większa (lub, jeśli zakres błędów system transpondera nie jest znany), wówczas operator pomiaru czasu sprawdza i, jeśli to konieczne i koryguje ten wynik za pomocą fotofiniszu, jeśli jest on 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.

b) Foto cele (bramki świetlne).

c) 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 umieszczoną na podłożu 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 w zwolnionym tempie, wstecz oraz wysoka rozdzielczość urządzenia. Sprzęt również powinien być zdolny do odtwarzania w kolorze.

- d) Sędziowie mety. Powinno być minimum 5 wykwalifikowanych sędziów mety, którzy będą odpowiedzialni za rejestrowanie pozycji końcowych każdego zawodnika, gdy przekroczy linię mety w każdym z biegów. Oficjalne miejsce na mecie każdego zawodnika jest ustalane zwykłą większością komisarzy mety. Oficjalne wyniki końcowe 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 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 lub foto cęła
Transpondery czasowe wraz z fotofiniszem, jak określono powyżej
Kamera wideo
Sędziowie linii mety
- C. Wybór pozycji startowej
- a. Transpondery czasowe wraz z fotofiniszem, jak określono powyżej
Fotofinisz lub Foto-cęła (bramka świetlna)

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

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

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 i w danej rundzie.

Wydrukowane wyniki będą dostarczane i będą publikowane w co najmniej jednym miejscu, chyba że podano inaczej w Przewodniku Technicznym lub 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 dla każdej kategorii (lub kategorii łączonej) jest określona przez:

- a) Osiągnięta faza (finał, kwalifikacje lub moto)
- 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.
- d) Czas ostatniego biegu zakończony, w przypadku remisu bierze się pod uwagę czas z 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 fotofinisu na pozycjach awansujących w fazie Moto, kwalifikacjach lub miejscach nagradzanych w finale;
- c) podczas remisu przy ustalaniu klasyfikacji końcowej, zgodnie z opisem w artykule 6.1.041.

We wszystkich powyższych przypadkach, remis zostanie rozstrzygnięty, stosując następujące kryteria.

W przypadku, gdy kryterium nie jest dostępne lub niemożliwe do zastosowania zostanie użyte kolejne kryterium o wyższym priorytecie.

- 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), poprzedzający w kolejności malejącej półfinał, ćwierćfinał, 1/8 finału, itp. aż do fazy Moto włącznie
- d) W kolejności malejącej wyniki 3, 2, 1 rundy w fazie Moto
- e) Wyniki jazdy indywidualnej na czas BMX (jeśli zostały rozegrane)
- f) W przypadku poziomu Mistrzowskiego—, indywidualnego rankingu BMX UCI lub poziomu Challenge i Masters, 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.

W przeciwnym razie, jeżeli remisu nie można rozwiązać zgodnie z powyższą metodą, zainteresowani zawodnicy będą sklasyfikowani na tym samym miejscu, a miejsce (miejsca) poniżej nie zostaną przydzielone.

Na przykład: 2 zawodników remisujących na 5 miejscu w półfinałach obaj zajmą 9. miejsce w klasyfikacji końcowej; kolejne miejsce przyznane będzie na 11 miejscu.

6.1.041 quater 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 nagród w finale, gdy nie można ustalić miejsc z właściwego systemu fotofinisu, obaj zawodnicy będą sklasyfikowani na wyższym miejscu.

Na przykład: protest między miejscem 4, a miejscem 5 zajęłoby ostatecznie w przypadku danej decyzji ostatecznie obaj zawodnicy zajęliby czwarte miejsce w tym szczególnym biegu; Piąte miejsce nie byłoby przydzielone.

Nagrody w finale odnoszą się do zawodników w kolejności od 1 do 3 dla 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. Karą za odmowę wystartowania z właściwej pozycji bramki, gdy jest to polecane przez komisarza odpowiedzialnego za górkę startową, lub za wystartowanie z dowolnej innej pozycji startowej, jeśli sytuacja nie zostanie zauważona przed startem, 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 odbywa się z bramki startowej wyposażonej w system startowy voice box. Gdy użyta jest elektronicznie sterowana bramka startowa z systemem voice box, 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 w bezruchu podczas komend startera, jak określono w artykule 6.1.043.

Zasady ogólne 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.

Zachowanie każdego zawodnika musi zawsze odzwierciedlać ideały dobrego sportowego zachowania i unikać wszelkich działań, które mogą negatywnie wpływać na jego wizerunek lub sportu BMX. Używanie obscenicznego lub wulgarnego języka jest zabronione. Zawodnicy używający takiego języka będą karani w sposób określony przez komisję sędziowską.

6.1.046 Zawodnicy, którzy zgłosili się do zawodów i którzy potwierdzili swój start, są jedynymi osobami, którzy 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 usterki 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 usterce 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 swój udział w zawodach. W przeciwnym razie mogą być uznani jako Did not Finish (DNF).

Chorągiewki na torze

6.1.050 Sędziowie pomocniczy mogą używać chorągiewek sygnalizacyjnych o 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 za sygnalizację startu.
- 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 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 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, 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, takich jak 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 zawodników 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 biorący udział w proteście mogą zostać wezwani na żądanie sędziego głównego.

Kary

- 6.1.063** Sędzia Główny 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 tego samego zdarzenia 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 kategoriach, w których doszło do naruszenia lub 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. 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 łapówki lub innej zachęty mającej na celu wpłynięcie na wynik biegu albo do albo od jakiegokolwiek innej osoby, w tym zawodników, sędziów, personelu i widzów.
- 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. Angażowanie się w każdą nieuczciwą praktykę, złe zachowanie lub działanie szkodliwe dla sportu BMX, 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 może nie zostać dopuszczony, 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 i być odróżniana od odzieży innych dyscyplin kolarskich.

Każdy zawodnik, który nie zastosuje się do wszystkich instrukcji udzielonych mu przez sędziów w odniesieniu do jego ubrania lub wyposażenia, nie może brać udziału w zawodach i może zostać nie dopuszczony lub zdyskwalifikowany przez sędziego głównego, jeżeli wykryta jest niezgodność jego wyposażenia.

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 i być pozbawiona pęknięć, wgnieceń lub spawów, które są pęknięte lub w inny sposób osłabione.

Rama i osprzęt musi być zgodny z przepisem 1.3.024 dotyczącym właściwości aerodynamicznych. Nadmiarowe akcesoria montowane na ramie są niedozwolone.

Przykłady takich zbędnych akcesoriów obejmują: akcesoria aerodynamiczne, osłony łańcucha, pegi, osłony błotników, akcesoria blaszane, takie jak imitacja zbiornika paliwa, nakrętki motylkowe, wszelkie zbędne elementy przyspawane lub przymocowane mechanicznie, takie jak prowadnice łańcucha, reflektory montowane na ramę i wszelkie inne ostre, wystające przedmioty są niedozwolone.

Koła

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

Rowery używane w kategorii rowerów standardowych 20 cali: średnica koła z napompowanymi oponami nie może przekraczać 57 cm (22 ½ cala).

Rowery używane w kategoriach rowerów typu Cruiser 24 cale: średnica koła z napompowanymi oponami nie może być mniejsza niż 57 cm (22 ½ cala) i nie wieszka niż 66,05 cm (26 cali).

Szybkozamykacze („zatrzaski”) piasty nie są zalecane, ale mogą być użyte, jeśli dźwignia systemu jest zaklejona taśmą lub 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. Pancierz 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 należy zakończyć końcówką, przylutować lub osłonić tak, aby zapobiec strzępieniu.

Siodełko

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

Siodełko musi być przymocowane do rury podsiodłowej za pomocą obejmę śruby podsiodłowej. Śruba mocująca nie może wystawać z obejmę o 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 mogły się kręcić płynnie i bez zauważalnego luzu.

Pedały muszą być bezpiecznie przymocowane do ramion korby. Noski i paski na pedałach są niedozwolone. Pedały zatrzaskowe są dozwolone dla zawodników w wieku 13 lat i więcej. W celu uniknięcia wątpliwości, zawodnicy w wieku 12 lat i mniej muszą używać pedałów platformowych bez systemu zatrzaskowego.

Stosowanie przerzutek jest dozwolone

Układ przeniesienia napędu

6.1.080 W rowerach BMX 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 minimalny 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.

Kaski muszą być noszone z zapiętymi paskami mocującymi, gdy zawodnik trenuje lub ściga się lub w inny sposób znajduje się w obrębie toru.

Ściągnięcie przez zawodnika kasku z jakiegokolwiek 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 następującą ochronę:

- 1) Szytywne ochraniacze pleców, łokci, kolan i ramion
- 2) Ochrona kręgow szyjnych.

Koszulka BMX

6.1.082 Koszulka BMX jest to luźna koszulka z długim rękawem, której rękawy sięgają do nadgarstków zawodnika. Koszulki używane w zawodach BMX powinny być specjalnie zaprojektowane do używania w zawodach BMX, Moto-cross lub Downhill.

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

Koszulki szosowe, kombinezony czasowe lub jednoczęściowe kombinezony zawierające koszulkę i spodenki są niedozwolone do użytku w zawodach BMX, a także koszulki z suwakami innymi niż bardzo krótkie (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 (poziom Mistrzowski, Challenge i Masters) oraz podczas mistrzostw kontynentalnych (poziom Mistrzowski) musi nosić koszulkę drużyny narodowej BMX pasującą do członków drużyny narodowej, zgodnie z artykułem 1.3.056 i następującymi.

Jedyną dopuszczalną różnicą jest reklama na koszulce.

Koszulka drużyny narodowej musi być noszona, gdy zawodnik jest zaangażowany w aktywności na torze, ceremonie rozdania nagród, konferencje prasowe, wywiady telewizyjne, sesje autografów i inne okazje podczas zawodów, które wymagają dobrej prezentacji dla mediów i świata zewnętrznego.

- 6.1.084** Koszulka drużyny narodowej jest uregulowana w artykule 1.3.056 i następnych.

Koszulka mistrza kraju jest regulowana 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 regulowany w artykułach od 1.3.060 do 1.3.067.

Spodnie BMX

- 6.1.085** Spodnie BMX 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, Motocross lub Downhill. Personalizowane spodnie lub szorty tego typu i spełniające wymagania określone w tym artykule są dozwolone.

Długie spodnie: Długie spodnie opisanego powyżej typu muszą być luźne, 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 luźne, jednoczęściowe i wykonane z materiału odpornego na rozdarcie. Muszą być noszone razem z ochraniaczami obejmującymi całe kolano i całą łydkę i kończącymi się tuż nad kostką. Ochraniacz który zapewnia ochronę tylko kolana lub tylko kolana i górnej części podudzia nie jest akceptowany. Ochraniacz musi być specjalnie zaprojektowany i sprzedawany w celu ochrony kolana i całej goleni podczas imprez BMX, Motocross lub Downhill i powinna rozciągać się 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 oraz szortami, w celu zakrycia ochraniaczy kolan i goleni, pod lub w ramach konstrukcji ochraniacza. Taki materiał nie powinien sam w sobie być 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, zawodnicy są odpowiedzialni za zabezpieczenie 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 w kategoriach 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.
Numery startowe muszą być wykonane z tworzywa sztucznego lub innego podobnego elastycznego materiału.

Zawodnicy muszą używać kombinacji kolorów numerów startowych i liczb określonych dla kategorii, w której ścigają się w następujący sposób:

a. Poziom Mistrzowski

- Mężczyźni Elite, Kobiety Elite: biała tablica, czarne cyfry.
- Mężczyźni Juniorzy, kobiety Juniorzy: czarna tablica, białe cyfry.

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 wspornika kierownicy, jeżeli jest ona wymagana w instrukcji technicznej. Numer startowy powinien być czarny na białym tle.

6.1.093 We wszystkich zawodach BMX nadzorowanych przez UCI, zawodnik musi umieścić przydzielony mu numer startowy zgodnie ze wszystkimi stosownymi postanowieniami niniejszych przepisów, w tym dotyczących Międzynarodowego Systemu Numerów Stałych, 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 zdyskwalifikowany.

Obszar tabliczki, która stanowi tło dla danej liczby, musi przez cały czas trwania zawodów być wolny od oznakowań, naklejek lub innych ograniczeń wpływających na czytelności numeru.

Zawodnicy nie mogą ciąć, wyginać ani umieszczać dodatkowych naklejek ani oznaczeń na tabliczce z numerem startowym.

§ 7. Międzynarodowy System Numerów Startowych Elite

6.1.094 Międzynarodowy System Numerów Startowych 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 może być używany podczas 4-lecia olimpijskiego w którym zostali nagrodzeni.

Mistrz Świata kategorii Elite oraz Mistrz Olimpijski ma prawo do używania wybranego numeru podczas całej kariery w kategorii Elite.

Kryteria przyznawania indywidualnego numeru startowego

6.1.095 Międzynarodowy System Numerów Stałych Elite opublikowany w styczniu 2018 r. zostanie wstrzymany do dnia 31 grudnia 2020 r. W tym okresie międzynarodowe numery stałe nie będą przyznawane ani odbierane.

Po opublikowaniu Indywidualnych rankingów UCI dla elity mężczyzn i kobiet w dniu 31 grudnia 2020 r. Wszystkie przyznane wcześniej Międzynarodowe Numery Elite znów staną się dostępne.

40 najlepszych zawodników w rankingu Mężczyzn Elite i 40 najlepszych zawodniczek Kobiet Elite w Indywidualnym Rankingu UCI z 31 grudnia 2020 roku zostanie zaproszonych do wyboru Międzynarodowego Numeru Elite. Zawodnicy, którzy już posiadają Międzynarodowy Numer Elite UCI, mogą zachować ten numer; w przeciwnym razie wszystkie takie numery będą dostępne w zakresie od 9 do 199.

W przypadku, gdy którykolwiek z zawodników zakwalifikowanych przez ich federację narodową do udziału w igrzyskach olimpijskich w Tokio w roku 2020, byłych mistrzów świata Elite lub byłych mistrzów olimpijskich nie znajduje się w opisywanej czterdziestce rankingu, może również zażądać Międzynarodowego Numeru Elite zgodnie z metodą określoną powyżej, o ile są oni nadal w posiadaniu licencji Elite i figurują w indywidualnym rankingu UCI z dnia 31 grudnia w ciągu co najmniej jednego roku w ramach ostatnich 4 lat olimpijskich.

W przypadku wielokrotnych wniosków o ten sam numer, od obecnych mistrzów olimpijskich, obecni mistrzowie świata mają pierwszeństwo w tej kolejności; w związku z tym pierwszeństwo ma prośba zawodnika o wyższej pozycji w rankingu w dniu 31 grudnia 2020 r.

Wnioski takie będą przyjmowane do dnia 31 stycznia 2021 roku włącznie. Po tym terminie nie będą rozpatrywane żadne dalsze wnioski.

Wszystkim zawodnikom, którzy nie spełniają powyższych kryteriów, zostaną odebrane Międzynarodowe Numery Elite. Począwszy od 1 stycznia 2021 roku, będą używać losowego numeru nadanego im przez organizatora wyścigów, w których się rejestrują, co nie jest w konflikcie z przyznaniem Międzynarodowym Numerem Elite. Podobnie, tacy zawodnicy nie mogą drukować numeru z tyłu koszulki. Dla zawodników Elite numery te mieszczą się w zakresie od 200 do 599. Procedurę tę powtarza się w sposób opisany powyżej dla każdego 4-lecia olimpijskiego.

W celu przyznania Międzynarodowych Numerów Elite, każdy 4-letni okres Olimpijski rozpoczyna się 1 stycznia w roku następującym po Igrzyskach Olimpijskich i kończy się 31 grudnia w roku Igrzysk Olimpijskich.

Gdy zawodnik wycofa się ze swojej kariery wyścigowej w kategorii Elite, jego Międzynarodowy Numer Elite ponownie stanie się dostępny pod koniec 4-lecia Olimpijskiego, w którym przeszedł na emeryturę. Zawodnika uważa się, że przeszedł na emeryturę, gdy 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. Tacy zawodnicy tracą prawo do używania swojego Międzynarodowego Numeru Elite na początku sezonu, w którym nie posiadają już licencji w kategorii Elity.

W określonych okolicznościach Komisja ds. BMX UCI może czasami podjąć decyzję o wycofaniu Międzynarodowego Numeru Elite zawodnika, aby nie był już dostępny do wybrania przez kogoś innego po zakończeniu kariery zawodnika kategorii Elite.

Wybrany numer będzie dostępny wyłącznie dla zawodnika i nie może być używany przez żadnego innego zawodnika w kategoriach poziomu Mistrzowskiego w obrębie tej samej płci, w tym kategorii Junior. W związku z tym zawodnicy kategorii Juniorów zawsze powinni mieć przydzielone numery w przedziale od 600 do 999.

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

Tabliczka z numerem startowym z białym tłem i czarnymi cyframi powinna być używana zgodnie z artykułem 6.1.091.

6.1.096 Numery 1 - 8 są zarezerwowane i zostaną przypisane do 8 najlepszych zawodników z ubiegłorocznych mistrzostw świata BMX w kategoriach Mężczyźni Elite i Kobiety Elite i mogą zostać użyte na nadchodzący sezon, jak również na pozostałą część sezonu po Mistrzostwa Świata.

Zawodnik, który kwalifikuje się do numerów 1 - 8 może jeździć z numerem uzyskanym podczas mistrzostw świata w sezonie do następnych mistrzostw świata. W tym czasie Międzynarodowe Numery Elite przydzielone dla tych zawodników, jeśli takie istnieją, nie zostaną im odebrane oraz nie będą dostępne dla nikogo innego.

6.1.097 Każdy zawodnik, który otrzymał stały numer Elite UCI, a także zawodnicy, którzy zdecydują się jeździć na świecie z numerami 1 - 8, mogą nanieść swój numer na koszulce zgodnie z następującymi 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 na ramionach, nad numerem.

Tylko zawodnicy Elite, którzy otrzymali Międzynarodowy Numer Elite przez UCI lub zawodnicy Elite z numerami światowymi 1 - 8 mogą wydrukować Międzynarodowy Numer 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.

Procedura przydzielania Międzynarodowych Numerów Elite

6.1.098 Federacja narodowa przedkłada jedną listę wszystkich swoich zawodników, którzy życzą sobie i mogą otrzymać Międzynarodowy Numer 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 BMX UCI
- d) Numer pierwszego, drugiego, trzeciego wyboru

W przypadku konfliktu próśb o ten sam numer przez kilku zawodników zostaną przyjęte następujące zasady:

- a) Zawodnik z najwyższym rankingiem BMX UCI w dniu terminu rejestracji będzie miał pierwszeństwo wyboru (pierwsze miejsce w rankingu Elite, a następnie w rankingu Junior).
- b) 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 BMX UCI

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 są rejestrowane w Międzynarodowym Kalendarzu BMX UCI zgodnie z następującą klasyfikacją:

- a) Igrzyska Olimpijskie (OG)
- b) Mistrzostwa Świata (CM)
 - 1. Żadne inne międzynarodowe zawody BMX nie mogą być organizowane w tych samych terminach co Mistrzostwa Świata. W weekendy poprzedzający rozpoczęcie się Mistrzostw Świata nie można organizować mistrzostw kontynentalnych, zawodów klasy HC lub C1.
- c) BMX Supercross World Cup (CDM)
 - 1. Żadne inne międzynarodowe zawody BMX nie mogą być organizowane w tych samych terminach, w których odbywają się zawody UCI BMX Supercross World Cup.
- 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. Mistrzostwa kontynentalne są regulowane zgodnie z częścią X regulaminu UCI "Mistrzostwa kontynentalne". Ponadto federacja kontynentalna zapewnia procedurę przetargową każdemu krajowi w czasie wystarczającym, aby kraje złożyły 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 BMX UCI 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 na ilość zawodów klasy C1, o które organizowanie może ubiegać się federacja narodowa.
- g) Mistrzostwa Narodowe (CN)
 - 1. Mistrzostwa Narodowe BMX muszą być organizowane w pierwszy weekend lipca; w ten weekend w kalendarzu BMX UCI nie mogą być rejestrowane żadne inne wydarzenia.
- h) Zawody regionalne (RJ)

UCI ma ostateczne i wyłączne prawo do przydzielania wszelkich zawodów w Międzynarodowym Kalendarzu BMX UCI oraz do rozstrzygania wszelkich sporów dotyczących konfliktów daty i klasyfikacji zawodów dla zawodów zarejestrowanych w tym kalendarzu.

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

Wszystkie zawody zarejestrowane w Międzynarodowym Kalendarzu BMX UCI muszą być zgodne z przepisami finansowymi UCI (w szczególności opłatą kalendarzową, nagrody pieniężne) zatwierdzonymi przez komitet wykonawczy UCI i opublikowanymi 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 w Części VI „BMX” wszystkie zawody przeznaczone dla udziału zawodników międzynarodowych powinny być uznane za zawody międzynarodowe i muszą być zarejestrowane w kalendarzu UCI.

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

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

- a) Licencja UCI zawodnika
- 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 w BMX UCI i zawodów UCI BMX Supercross World Cup wszyscy zawodnicy z poziomu Mistrzowskiego muszą podać adres swojego hotelu.

6.2.003 Wszyscy kierownicy ekip muszą uczestniczyć w weryfikowaniu zawodników, przedstawiając swoje licencje i podając swój numer identyfikacyjny (UCI ID) sekretarzowi komisji sędziowskiej. Terminy weryfikacji zawodników są podane w programie oficjalnym.

Zawodnicy, którzy nie zostali zweryfikowani w wyznaczonym terminie, nie ukończyli procedury rejestracyjnej, 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, mogą być ustalane przez federację krajową danego kraju, jeżeli nie są określone w zobowiązaniach 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

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

Ta liczba asystentów zespołu odpowiada limitom określonym poniżej, jeżeli nie zostały one szczegółowo określone w przewodniku technicznym dla poszczególnych 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 jego wyznaczony asystent posiada akredytację z prawem wstępu do strefy zamkniętej, zgodnie z warunkami udzielonymi przez dyrektora wyścigu, w celu wykonywania swoich obowiązków. Taka akredytacja może zostać cofnięta w przypadku jakiegokolwiek naruszenia Przepisów UCI / PZKol lub nieprzestrzegania instrukcji organizacji lub komisji sędziowskiej.

Kategorie rywalizacji

6.2.007 Kategorie rywalizacji na międzynarodowych zawodach BMX opierają się na opisie z artykułów od 6.1.008 do 6.1.011. Kategorie na poziom Challenge będą zgodne z krajowymi przepisami kraju, w którym odbywają się zawody, lub zgodnie z przepisami federacji kontynentalnej o Mistrzostwa Kontynentu lub zawody, które są częścią serii ustanowionej przez tę federację.

Nagrody i trofea

6.2.008 Całkowita wartość nagród musi być zgodna z minimalną wartością przewidzianą w przepisach finansowych UCI. Każde zwiększenie kwoty nagrody pieniężnej przyznanej ponad minimalne kwoty mają zastosowanie zarówno do kategorii męskiej, jak i żeńskiej na tym samym poziomie.

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

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

Rozdział III. Szczegółowe zasady dotyczące zawodów Pucharu Świata BMX Supercross

Przydział Pucharu Świata UCI BMX Supercross

- 6.3.001** Termin i miejsce każdego zawodów UCI BMX Supercross World Cup określa Komitet Wykonawczy UCI. Każda krajowa federacja lub organizacja może zgłosić do UCI wnioski o organizację zawodów UCI BMX

Supercross World Cup

- 6.3.002** Puchar Świata UCI BMX Supercross jest wyłączną własnością UCI.

Ogólne parametry zawodów

- 6.3.003** W zawodach UCI BMX Supercross World Cup mogą brać udział wszyscy zawodnicy posiadających licencję UCI zgodnie z artykułem 6.3.006.

- 6.3.004** Liczba zawodów UCI BMX Supercross World Cup zostanie zaplanowana w każdym roku kalendarzowym w celu ustalenia rocznego ogólnego rankingu zawodników na połączonym poziomie elitarnym i młodszym (juniorskim) uznawanym przez UCI.

Rejestracja uczestników

- 6.3.005** Wszyscy zawodnicy muszą być zarejestrowani za pośrednictwem systemu rejestracji online UCI (www.uci.ch) za pośrednictwem swojej federacji narodowej lub grupy UCI BMX, której są członkami. Dаты otwarcia / zamknięcia systemu rejestracji online są publikowane na stronie internetowej UCI.

Wszyscy kierownicy drużyn muszą uczestniczyć w weryfikacji zawodników, przedstawiając swoje licencje i podając swoje numery identyfikacyjne. Terminy potwierdzenia dla zawodników są podane w oficjalnym programie opublikowanym na stronie internetowej UCI.

Zawodnicy, którzy nie zostali potwierdzeni przed wyznaczonym terminem, nie ukończyli procedury rejestracyjnej nie będą mogli wziąć udziału w zawodach.

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

Spóźnione zgłoszenia to zgłoszenia złożone po upływie terminu rejestracji online i przed ostatecznym terminem potwierdzenia, o którym mowa w harmonogramie. Wszystkie spóźnione zgłoszenia muszą być potwierdzone przez federację krajową dla kraju narodowości zawodnika lub zespołu BMX UCI którego są członkami.

Opłatę za późną rejestrację określa się w zobowiązaniach finansowych UCI i należy ją uiścić niezwłocznie na miejscu. Po upływie terminu potwierdzenia, nie będą przyjmowane żadne dalsze zgłoszenia.

Po zarejestrowaniu, opłaty startowe za każdego zawodnika muszą zostać wpłacone organizatorowi, bez względu na to, czy zawodnik zostanie ostatecznie potwierdzony, czy nie. Żadne zwroty nie są przewidziane.

Format zawodów

- 6.3.006** Kategorie zawodów na zawodach UCI BMX Supercross World Cup powinny być takie, jak opisano w artykule 6.1.008, w którym połączona klasa jest tworzona przez
- a) Mężczyźni Elite / Juniorzy połączone klasy
 - b) Kobiety Elite / Juniors połączone klasy.
- 6.3.007** Każdy Puchar Świata UCI BMX Supercross należy prowadzić 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), UCI BMX Supercross World Cup Stage 1 (po południu lub wieczorem)
 - c) Dzień 3: Trening (o tej samej porze dnia jak w dniu drugim), UCI BMX Supercross World Cup Stage 2 (o tej samej porze dnia jak w dniu drugim)

Spotkanie Kierowników Drużyny i / lub weryfikacja zawodników może być również zaplanowane w godzinach popołudniowych lub wieczornych przed dniem 1.

Za wyjątkiem siły wyższej, który mógłby temu zapobiec, w ciągu tego samego weekendu będą odbywać się dwie pełne fazy Pucharu Świata w BMX UCI, każda w innym dniu. Z jakiegokolwiek powodu, w przypadku, gdy któregoś z etapów nie można uruchomić, Etapu nie można przesunąć. W przypadku anulowania całych zawodów, UCI i organizator wspólnie podejmujący decyzję podejmują w odpowiednim czasie decyzję, czy zawody zostaną rozegrane w jakimś późniejszym terminie.

- 6.3.008** Zawodnicy są automatycznie wpisywani do obu etapów każdego turnieju UCI BMX Supercross World Cup. Po potwierdzeniu przez zawodników wszyscy potwierdzeni 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 dla pierwszego etapu zawodów nie zostaną sporządzone przed zakończeniem pierwszej sesji treningowej.

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

W przypadku, gdy zawodnik jest zobowiązany do powrotu na badania przez oficjalnego lekarza zawodów, zanim zostanie potwierdzony jego start w etapie 1 lub etapie 2 zawodów, zawodnik, o którym mowa, musi wziąć udział w tym badaniu. Zawodnicy, którzy nie wrócą na te badania w ustalonym na odprawie kierowników zespołów 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 takich zawodników.

- 6.3.009** Dla kategorii z 17 lub więcej zawodnikami zgłoszonych po weryfikacji, każdy etap zawodów UCI BMX Supercross World Cup odbywa się w następujących fazach:
- a) Runda 1
 - b) „Ostatnia szansa”
 - c) Kwalifikacje
 - d) Finał

Kategorie z 16 lub mniej zawodnikami zgłoszonymi po potwierdzeniu przez zawodników będą zamiast tego startować 3 Motos zgodnie z opisem w Rozdziale 1, Załączniku 1 i Załączniku 2 niniejszego regulaminu oraz, w razie potrzeby, finale.

W takim przypadku nie stosuje się artykułów od 6.3.010 do 6.3.016; Artykuły te dotyczą tylko kategorii z 17 lub więcej zawodnikami zgłoszonymi po weryfikacji.

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

Zawodnicy, którzy otrzymali adnotację "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 zaliczony do kategorii "Did Not Start" (DNS) nie jest uprawniony do przejścia do następnej fazy lub rundy.

W przypadku, gdy wielu zawodników nie startuje w takim biegu, tak że 4 lub mniej zawodników znajduje się w bramce startowej, bieg musi się nadal 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 liczbę biegów, zgodnie z opisem w załączniku 1 bis. W rundzie 1 zawodnicy w każdym wyścigu będą ścigać się jeden raz.

Czterech najlepszych (4) zawodników z każdego biegu awansuje do następnego etapu zawodów.

Zgłoszeni i potwierdzeni zawodnicy są rozstawiani na 1. rundę na 1. etapie zawodów w następujący sposób:

- a) Najpierw wszyscy zawodnicy (czy to Elite, czy Junior) w kolejności najnowszego rankingu UCI BMX Supercross World Cup. W przypadku pierwszych zawodów w sezonie wykorzystywany jest ostatni ranking UCI BMX Supercross World Cup z poprzedniego sezonu.
- b) Po drugie, zawodnicy Elite, którzy nie są wymienieni w najnowszym rankingu UCI BMX Supercross World Cup są rozstawiani przy użyciu najnowszego rankingu UCI BMX.
- c) Po trzecie, zawodnicy juniorzy, którzy nie figurują w najnowszym rankingu UCI BMX Supercross World Cup są rozstawiani przy użyciu najnowszego rankingu UCI BMX.
- d) Ostatecznie, każdy zawodnik, który nie jest w rankingu jak wyżej, jest rozstawiony losowo poniżej tych już rozstawionych.

W przypadku remisu w Rankingu Pucharu Świata, remis jest rozstrzygany wyższym rankingiem UCI (jeśli remis pomiędzy zawodnikiem Juniorem a zawodnikiem Elite, zawodnik Elity zostanie rozstawiony wyżej).

Jeśli remis nadal występuje, lub jeśli jest remis pomiędzy zawodnikami, którzy mają taką samą pozycję w obecnym Indywidualnym Rankingu UCI, wtedy remis zostanie rozstrzygnięty losowo.

Etap 2 zawodów jest rozstawiony w kolejności końcowej klasyfikacji Etapu 1.

„Ostatnia szansa”

6.3.012 Faza „Ostatniej szansy” jest powtórką (repassażem), która umożliwia "ostatnią szansę" dla zawodników, którzy nie znajdują się w pierwszej czwórce (4) w swoim biegu w rundzie 1, aby awansować do fazy kwalifikacji. Wszyscy zawodnicy, którzy nie awansują bezpośrednio do kwalifikacji 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 W przypadku obu kategorii, Kwalifikacje odbywają się przez liczbę rund, z których każda wyróżnia się stopniem usunięcia z finału (1/32 finału, 1/16 finału, 1/8 finału, 1/4 finału, 1 / 2 finału).

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

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

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

- a) Pierwsza runda kwalifikacji składa się z zawodników przechodzących z pierwszej rundy w połączeniu z tymi, którzy awansują z fazy „Ostatniej szansy”. Ci zawodnicy są rozstawiani do pierwszej rundy eliminacji w kolejności czasu okrążenia od ostatniej rundy 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 powyżej tych, którzy przenoszą się z fazy ostatniej szansy, nawet jeśli niektóre z czasów z ostatniej fazy są szybsze.
- b) W przeciwnym razie zawodnicy są rozstawiani do wyścigów we wszystkich pozostałych rundach kwalifikacji, zgodnie z czasem ich okrążeń z poprzedniej rundy kwalifikacji.

Finał

6.3.014 W przypadku obu kategorii finał odbywa się w jednej rundzie. Każdy finał składa się z pojedynczego biegu maksymalnie ośmiu (8) zawodników. Zawodnicy w każdym finale startują tylko raz.

Pozycje startowe zawodników w bramce startowej

6.3.015 Pozycje startowe bramki startowej w zawodach UCI BMX Supercross World Cup są ustalane następująco:

- a) Runda 1: Przy każdym biegu pozycje bramek są wybierane w kolejności, w której zawodnicy są rozstawiani.
- b) Ostatnia szansa: w każdym biegu pozycje bramek są wybierane według czasu okrążenia zawodników od rundy 1 (najszybciej do najwolniej)
- c) Kwalifikacje i finały: w kolejności czasu okrążenia (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 remis zostanie rozwiązany (włącznie z kolejnością rozstawienia w rundzie 1).

Klasyfikacja końcowa

6.3.016 W przypadku obu kategorii na każdym etapie zawodów UCI BMX Supercross World Cup, 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, która będzie używana do przyznawania nagród i punktów w Indywidualnym Rankingu BMX UCI i UCI BMX Supercross World Cup.

Rozpoznawalność i nagrody

6.3.017 Zawodnicy otrzymają co najmniej nagrody pieniężne za każdy etap Pucharu UCI BMX Supercross zgodnie z przepisami finansowymi UCI dotyczącymi zawodów UCI BMX Supercross World Cup oraz ogólnej klasyfikacji. Nagroda pieniężna zostanie wypłacona przez organizatora każdych zawodów. W kontekście każdych pojedynczych zawodów UCI BMX Supercross World Cup, jeśli zawodnik w obu kategoriach wygra oba etapy takich zawodów, zawodnik 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 UX BMX Supercross". Zwycięzca ten zostanie najwyżej sklasyfikowanym zawodnikiem w rankingu UCI BMX Supercross World Cup po ostatnim etapie UCI BMX Supercross World Cup w tym sezonie.

Tytuł ten pozostaje własnością UCI i nie może być używany w połączeniu z jakimkolwiek potwierdzeniem produktu lub w jakimkolwiek innym celu komercyjnym bez jego uprzedniej wyrażonej zgody.

Po zakończeniu Etapu Pucharu UCI BMX Supercross, UCI przyzna specjalne trofeum pucharowe dla trzech najlepszych zawodników w rankingu UCI BMX Supercross World Cup dla każdej kategorii.

Dodatkowo, po każdych zawodach podaje się najwyżej sklasyfikowanych w rankingu UCI BMX Supercross World Cup Juniora i Juniorkę.

Ogólne nagrody pieniężne na UCI BMX Supercross World Cup, które znalazły się w zobowiązaniach finansowych UCI, zostaną również przyznane w kolejności ostatecznego rankingu Pucharu Świata UCI BMX w sezonie.

6.3.018 W przypadku dwóch kategorii organizowanych podczas zawodów UCI BMX Supercross World Cup, ranking UCI BMX Supercross będzie utrzymany w każdym sezonie. Ranking będzie się składał z sumowania wszystkich punktów rankingowych UCI zdobytych przez każdego zawodnika podczas etapów Pucharu Świata UX BMX w bieżącym sezonie, uszeregowanych w kolejności od najwyższej liczby punktów do najniższej.

W przypadku remisu w rankingu UCI BMX Supercross World Cup, lepszy wynik na ostatnim etapie serii rozstrzygnie remis. Jeśli remis pozostanie, to lepsza pozycja w drugim ostatnim etapie w serii na dany sezon decyduje o remisie, itd., Aż do pierwszego etapu sezonu.

Rozdział IV. Zasady dotyczące zawodów UCI BMX World Challenge

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 przydzielone co najmniej trzy lata przed planowanym terminem przez komitet wykonawczy UCI.
- 6.4.002** Zawody Challenge powinny być organizowane wspólnie z Mistrzostwami Świata w BMX UCI, które są regulowane w części 9 przepisów UCI.
- 6.4.003** Miejsca zawodów zazwyczaj znajduje się w granicach narodowych lub terytorialnych federacji narodowej, która będzie organizatorem zawodów.

Ogólne parametry zawodów

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

Rejestracja uczestników

- 6.4.005** Wszyscy zawodnicy muszą być zarejestrowani za pośrednictwem systemu rejestracji online UCI (www.uci.ch) za pośrednictwem swojej federacji narodowej. Dаты otwarcia / zamknięcia systemu rejestracji online są publikowane na stronie internetowej UCI. Wszyscy menadżerowie drużyn muszą wziąć udział w weryfikacji zawodników, przedstawiając licencje ich i przekazać numery identyfikacyjne zawodników, którzy z ich kraju.

Terminy potwierdzenia dla zawodników są podane w oficjalnym programie opublikowanym na stronie internetowej UCI. Zawodnicy, którzy nie zostali potwierdzeni przed wyznaczonym terminem, nie ukończyli procedury rejestracyjnej nie mogą wziąć udziału w zawodach.

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 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 World Challenge.

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

- 6.4.005bis** Kategorie Challenge i poziomów Mistrzowskich, które odbywają się podczas corocznych zawodów UCI BMX World Challenge, są określone w artykułach od 6.1.009 do 6.1.011. Jednakże obowiązują następujące wyjątki.

Począwszy od 2021 roku 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 Challenge oferowane w ramach UCI BMX World Challenge będą następujące:

Rowery 20-calowe

- Chłopcy, 8 lat
- Dziewczęta w wieku 8 lat

Cruiser

- Chłopcy w wieku 12 lat i poniżej
- Dziewczęta w wieku 12 lat i poniżej

- 6.4.006** Rejestracja wstępna do zawodów UCI BMX World Challenge podlega następującym ograniczeniom:
- a) Każda federacja narodowa ma prawo zarejestrować do 16 zawodników w każdej kategorii Challenge, która jest zaplanowana na zawody. Organizator może zarejestrować większą liczbę zawodników w każdej ograniczonej 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 wykluczają głównych finalistów podczas imprezy UCI BMX World Challenge lub Masters z poprzedniego roku. Tych zawodników można dodać na początku wybranych zawodników 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 dokonana 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 nie później niż po potwierdzeniu przez zawodników. Zawodnicy ze wszystkich takich krajów mogą nie zostać dopuszczeni do udziału w zawodach do czasu opłacenia startowego.

- 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 wpisani do UCI BMX World Challenge. Wpisy te mogą być składane tylko przez federację narodową uznaną przez UCI w kraju ich obywatelstwa.

Każda federacja narodowa ponosi wyłączną odpowiedzialność za potwierdzenie możliwości wszystkich zawodników do UCI BMX World Challenge zgodnie z Regulaminem UCI oraz za zapewnienie, że zainteresowani zawodnicy mają odpowiednie międzynarodowe licencje i ubezpieczenie wymagane przez Część I Regulaminu UCI .

Naruszenie tego przepisu może spowodować, że dana federacja narodowa będzie podlegać grzywnie w wysokości do 5 000 CHF i w dodatku dyskwalifikacją zainteresowanych zawodników.

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 World Challenge.

Poza kierownikiem reprezentacji Challenge dopuszcza się od 2 do 20 asystentów zespołu dla każdej reprezentacji; liczba dozwolonych asystentów reprezentacji ustalana jest na podstawie liczby zgłoszeń do zawodów zarejestrowanych dla każdego z takich krajów, 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 lub nieprzestrzegania instrukcji organizacji lub komisji komisarzy.

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 World Challenge.

Format zawodów

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

Aby dać jak największą szansę na ukończenie każdego dnia UCI BMX World Challenge w rozsądnym czasie, UCI zastrzega sobie prawo do zmiany liczby rund moto, które odbędą się dla niektórych lub wszystkich kategorii Challenge i Masters, jeżeli uzna, że wymagają tego warunki (pogoda, duża liczba wpisów lub inne).

BMX World Challenge dla każdej kategorii Challenge lub Masters nastąpi w dniu, w którym zostało zaplanowane i nie zostanie zmienione. Po rozpoczęciu zawodów w danym dniu zawodów, w przypadku odwołania przed finałem, wyniki zostaną określone na podstawie wyścigów ukończonych dla każdej kategorii, o której mowa, zgodnie z artykułem 6.1.041.

W przypadku kategorii, w których przynajmniej jedna runda wyścigów nie została zakończona, takie anulowanie oznacza, że nie będzie żadnych wyników dla tych kategorii.

Przyznawane tytuły i nagrody

6.4.011 UCI przyzna zwycięzcy pierwszego miejsca w każdej kategorii startowej, ścigających się na poziomie UCI World BMX Challenge, tytuł "UCI BMX World Challenge Winner". Ten tytuł pozostaje własnością UCI i nie może być używany w połączeniu z jakimkolwiek potwierdzeniem produktu lub w jakimkolwiek innym celu komercyjnym bez jego uprzedniej wyraźnej zgody.

8 najlepszych zawodników otrzyma trofea. W przypadku kategorii łączonej zostaną przyznane trofea najwyższej kategorii.

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

W przypadku poziomu Masters, UCI przyznaje zwycięzcy pierwszego miejsca tytuł "zwycięzcy Mistrzostw Świata BMX Masters". Ten tytuł pozostaje własnością UCI i nie może być używany w połączeniu z jakimkolwiek potwierdzeniem produktu lub w jakimkolwiek innym celu komercyjnym bez jego uprzedniej wyraźnej zgody. UCI przyznaje zwycięzcom 3 medale i koszulkę mistrza UCI w tęczy.

W przypadku anulowania zawodów UCI BMX World Challenge dla dowolnych odpowiednich kategorii przed rozpoczęciem zawodów dla danej kategorii, tytuł Zwycięzcy Światowego Challenge dla zwycięzców danych kategorii na poprzednim UCI BMX World Challenge powinien pozostać do czasu UCI BMX World Kolorowe Challenge dla tych kategorii.

W przypadku podjęcia decyzji, że kategoria Challenge lub Master nie będzie się odbywać w przyszłych edycjach zawodów UCI BMX World Challenge, tytuły tych kategorii pozostaną ważne do daty kolejnych UCI BMX World Challenge, po czym nie będą już uznawane ani nagradzane.

Rozdział V. Igrzyska Olimpijskie

Rozdział VI. Klasyfikacja UCI

Rozdział VII. Grupy zawodowe BMX UCI

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 Mot 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 zygzak (*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 zygzak (*zobacz przykład*). Zawodnicy awansowani są zgodnie z zajęłą pozycją w grupie Moto.

Najlepszych czterech zawodników z każdej grupy Moto awansuje do dwóch sześcioosobowych 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**

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 zygzak (*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:

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 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 czterech pięciosobowych biegów Ćwierćfinałowych zgodnie z podziałem przedstawionym poniżej:

	Ćwierćfinał			
Moto	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 awansuje do dwóch ośmioosobowych biegów Półfinałowych zgodnie z podziałem przedstawionym poniżej:

	Półfinał	
Ćwierćfinał	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.

Załącznik 1. BIS UCI BMX Supercross World Cup – 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 zgłoszonych i 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.

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

W przypadku kategorii z 16 lub mniejszą liczbą zawodników zgłoszonych po potwierdzeniu przez zawodników, zamiast nich stosuje się normalny system 3-moto opisany w załączniku 1 i załączniku 2.

Zasady awansu

- 4 najlepszych zawodników z każdej rundy 1 awansuje do kwalifikacji
- Najlepszych 2 zawodników z każdego biegu „ostatniej szansy” (LCQ) awansuje do kwalifikacji,
- 4 najlepszych zawodników z każdego biegu awansuje do kwalifikacji,
- 4 najlepszych zawodników z każdego półfinału (1/2 finału) awansuje do finału

Rozstawianie

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

Na przykład rozgrywki w 1. rundzie kategorii z 37 wejściami 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 pod patronatem UCI, włączając zawody światowe i kontynentalne poziomu mistrzowskiego 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 zawsze przypisana pozycje startową zgodnie z powyższą tabelą.

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

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

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

Dla zawodów wykorzystujących rozstawianie na podstawie rankingu UCI lub jazdy indywidualnej na czas, zawodnicy w obrębie jednego Mota mogą wybrać pozycje startowe zgodnie z powyższą tabelą w kolejności zgodnej z rankingiem rozstawienia.

Przykład: jeśli najwyżej rozstawiony zawodnik chce startować z pozycji 1 w biegu trzecim musi zgodnie z zamieszczoną tabelą wybrać pozycję 7 w biegu pierwszym oraz pozycje 6 w biegu drugim.

Załącznik 3. Losowa kadencja bramki startowej UCI

Zezwala się na używanie automatycznej procedury startowej UCI, z wbudowanymi opóźnieniami, lub ręcznej, która wymaga przytrzymania przez sekundę przycisku startowego przez operatora w połowie procedury. Ogólnie procedura startowa rozpoczyna się od frazy/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. Dodatkowo 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 1,5 sekundy. W trybie automatycznym występuje 1,8 sekundowa pauza przed drugą frazą.
- b) „RIDERS READY – WATCH THE GATE” wypowiedziane w 2,0 sekundy.
- c) Zwłoka losowa o długości między 0,1 a 2,7 sekundy pomiędzy drugim zestawem słów, a uruchomieniem sygnalizacji świetlno-dźwiękowej. Należy zwrócić uwagę na to, by losowe opóźnienie i wszystkie impulsy dźwiękowe były wytwarzane przez sterownik. Dlatego nie są one zawarte w plikach mp3.
- d) Trzy pierwsze tony o częstotliwości 632 Hertzów poprzedzają czwarty, dłuższy dźwięk o długości 2,25 sekundy. Krótkie sygnały dźwiękowe i pauzy 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 jest możliwe naciśnięcie przycisku zatrzymania (tzn. 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., po czym bramka nie otwiera się.

Alternatywnie jest akceptowalne nierozbrzmiewanie żadnego dźwięku w trakcie wciśnięcia przycisku zatrzymania.

Rozpoczynając od 1 stycznia 2020 możliwe jest rozwiązanie, w którym nie rozbrzmiewa żaden z dźwięków w czasie wciśnięcia przycisku zatrzymania

Sekwencja startowa

Kolejna czynność – rozłożenie w czasie

	Czynność	Czas trwania
1	„OK. RIDERS – RANDOM START”	1,5 sek.
2	Pauza	1,8 sek.
3	„RIDERS READY? WATCH THE GATE”	2,0 sek.
4	Losowe opóźnienie – między	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 podnoszenia oraz ustawiania zawodników w bramce. Przez to sędzia bramki startowej musi się upewnić czy bramka jest całkowicie podniesiona i zabezpieczona, aby zawodnicy nie opuścili w sposób niekontrolowany pozycji startowych.

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

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.

Juniorzy (mężczyźni i kobiety)

	RANK	OG	CM	CC	HC	C1/NC	JR
Final	1st	350	150	60	45	30	15
	2nd	300	130	50	35	20	12
	3rd	250	110	40	28	15	10
	4th	200	90	30	21	12	7
	5th	190	80	25	18	10	6
	6th	180	70	20	15	9	5
	7th	170	60	15	12	8	4
	8th	160	50	10	9	7	3
Semi* Final	9th – 10th	125	30		7		
	11th – 12th	120	25		5		
	13th – 14th	115	20		3		
	15th – 16th	110	15		1		
Quarter* Final	17th – 20th	90					
	21st – 24th	80					
	25th – 28th	70					
	29th – 32nd	60					
Eighth* Final	33rd – 40th						
	41st – 48th						
	49th – 56th						
	57th – 64th						

CDM: Juniorzy otrzymują punkty za udział w zawodach UCI BMX Supercross World Cup według skali Elite w przypadku, gdy zajmą wyższe niż 65 miejsce w klasyfikacji końcowej dla połączonych kategorii Elite / Juniorzy.

** Punkty nie są przyznawane za te fazy zawodów, które się nie odbyły. Na przykład, w kategorii z 16 zawodnikami, półfinał nie odbędzie się; jednak nadal technicznie możliwe jest pozycjonowanie zawodników od pierwszego do szesnastego miejsca według ich klasyfikacji po Moto. W takim przypadku punkty będą przyznawane tylko za finał (1-8 miejsce), ponieważ nie odbyły się półfinały.*

Elite (mężczyźni i kobiety)

	RANK	OG	CM	CDM	CC	HC	C1/NC	JR
Final	1st	350	300	150	120	90	60	45
	2nd	300	250	130	105	70	45	30
	3rd	250	200	115	90	60	40	25
	4th	200	185	100	75	50	35	22
	5th	190	170	90	60	40	30	20
	6th	180	155	80	50	30	25	15
	7th	170	140	75	40	25	20	10
	8th	160	125	70	30	20	15	5
Semi* Final	9th – 10th	125	115	65	25	15		
	11th – 12th	120	110	60	20	10		
	13th – 14th	115	105	55	15	8		
	15th – 16th	110	100	50	10	6		
Quarter* Final	17th – 20th	90	80	40				
	21st – 24th	80	70	35				
	25th – 28th	70	60	30				
	29th – 32nd	60	50	25				
Eighth* Final	33rd – 40th		35	15				
	41st – 48th		30	10				
	49th – 56th		25	7				
	57th – 64th		20	4				

* Punkty nie są przyznawane za te fazy zawodów, które się nie odbyły.

Przykład: w kategorii z 16 zawodnikami, półfinał nie odbędzie się; jednak nadal technicznie możliwe jest pozycjonowanie zawodników z pierwszego do szesnastego miejsca według ich klasyfikacji po Moto. W takim przypadku punkty będą przyznawane tylko za Finał (1-8 miejsce), ponieważ nie odbyły się półfinały.

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 mogą wymagać innych wytycznych, niż te opisane w poniższej tabeli.

Dla każdego zawodu poziomu Międzynarodowego możliwe jest odstępstwo względem przedstawionych minimalnych standardów jedynie po uzyskaniu akceptacji Komisji UCI BMX

Ważne odnotowanie jest, że spełnienie minimalnych standardów opisanych w niniejszym załączniku nie gwarantuje spełnienia wytycznych dotyczących rozgrywania zawodów na poziomie międzynarodowym. Generalnie, poziom trudności toru musi być dostosowany do umiejętności korzystających z niego zawodników. Niezależnie od tego poziomu tor musi być budowany w sposób zapewniający bezpieczeństwo zawodnikom, obsłudze oraz wolontariuszom pracującym podczas zawodów.

Jak tylko tor jest budowany lub przebudowywany należy opierać się na podręczniku UCI BMX Track Guide. Obecna wersja podręcznika jest zamieszczona na stronie internetowej UCI (www.uci.org)

	1. Mistrzostwa Świata	2. BMX SX Puchar Świata	3. Zawody 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: 9 m Zgodnie z opisem UCI*	Wysokość: 5-8 m Szerokość: 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
Szerokość toru	Pierwsza prosta: 8 m Pozostałe proste: 6 m Pierwszy wiraż: 8 m Pozostałe wiraże: 6 m	Pierwsza prosta: 8 m Pozostałe proste: 6 m Pierwszy wiraż: 8 m Pozostałe wiraże: 6 m	Pierwsza prosta: 8 m Pozostałe proste: 6 m Pierwszy wiraż: 8 m Pozostałe wiraże: 6 m	Pierwsza prosta: 8 m Pozostałe proste: 6 m Pierwszy wiraż: 6 m Pozostałe wiraże: 6 m	Pierwsza prosta: 8 m Pozostałe proste: 6 m Pierwszy wiraż: 6 m Pozostałe wiraże: 6 m
Rodzaj nawierzchni wiraży oraz strefy mety	Asfalt, beton, bruk				
Górka oraz bramka startowa	Podłoże w obrębie bramki startowej oraz wejście na górkę musi zapewniać dobrą przyczepność nawet w czasie umiarkowanego deszczu. Tor powinien być wyposażony w bramkę Pro-gate.		Podłoże w obrębie bramki startowej oraz wejście na górkę musi zapewniać dobrą przyczepność		
Długość pierwszej prostej	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 co do parametrów toru wytyczne zamieszczone w powyższej tabeli mają większą wagę aniżeli te przedstawione w dalszej części niniejszego załącznika.

* *Silnie rekomendowane*

Tor BMX

1. Tor musi mieć kształt zwartej, ciasnej pętli, której długość mierzona wzdłuż centralnej linii (osi toru), wynosi minimum 300 metrów i maximum 400 metrów.

Tor musi mieć minimum 10 metrów szerokości przy linii startu i nie może zwężać się do szerokości mniejszej niż 5 metrów w jakimkolwiek punkcie.

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 metra ponad poziom pierwszej prostej. Optymalna wysokość to 2,5 metra ponad poziom pierwszej prostej. Pierwsza pochyłość rozciągająca się od bramki startowej do poziomu pierwszej prostej musi mieć przynajmniej 12 metrów długości.

Zaleca się aby dla kategorii poziomu challenge podczas zawodów międzynarodowych BMX 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 BMX UCI 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 zboczem, a platformą, na której stoją rowery kiedy są w pozycji startowej. 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, była użyta na zawodach ujętych w kalendarzu BMX UCI, musi być wyposażona w system odpowiednich kolorowych świateł startowych tak usytuowanych, 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 podnóże frontalnej (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. Jednakże na torach zaprojektowanych dla zawodników na 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 od płaszczyzny 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 zawodników niezależnie od wieku. Jednakże przy projektowaniu musi się brać pod uwagę także wysokie umiejętności starszych zawodników.

Na pierwszej prostej minimalna odległość pomiędzy przeszkodami powinna wynosić 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 poszczególne ich odcinki (sekcje), były włączane do toru i przejeżdżane tylko przez zawodników z 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. Zezwala się na użycie innego, silnie kontrastującego z podłożem koloru

Ogrodzenie

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

Płot musi być skonstruowany 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.

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.

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 organizator musi zapewnić czytelnie oznakowaną strefę dla kierowników ekip. Strefa ta powinna zapewnić niezakłócony widok na tor oraz dostęp do strefy zawodników jak i biura komisji sędziowskiej.

Strefa spikera

14. Strefa przeznaczona dla spikera. Najlepiej na podwyższeniu ponad torem, by osoba ta miała przejrzysty i niezastłony widok na tor.

Tablice informacyjne (biegów)

15. Wodoodporne tablice i/albo monitory dla ogłaszania wyników, losowania biegów rundy kwalifikacyjnej i wyników wyścigów powinny być zapewnione w odpowiedniej liczbie, zależnej od liczby zawodników. Przede wszystkim powinny one znajdować się w strefie zawodników, kierowników ekip i wywołań. Powinny być dostępne plastikowe, przezroczyste przykrycia do osłonięcia tablicy i/albo monitorów na wypadek deszczu. Możliwe jest publikowanie informacji takich jak lista startowa, wyniki elektronicznie. Wymaga to jednak ogłoszenia tego w przewodniku technicznym zawodów.

Biuro zawodów

16. Biuro zawodów winno znajdować się w granicach ogrodzenia i być na tyle obszerne by przyjąć odpowiednią liczbę zawodników w sprawny sposób. 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.

Urządzenia dla widzów obejmują miejsca siedzące, umywalnie i punkty żywieniowe, o pojemności odpowiedniej do liczby widzów, zależnej od rangi zawodów, podanej niżej:

- a) Zawody międzynarodowe BMX: 3 000 widzów;
- b) Mistrzostwa kontynentalne BMX: 5 000 widzów;
- c) Puchar Świata BMX: 3 000 widzów;
- d) Mistrzostwa Świata BMX: 7 000 widzów,
- e) Olimpiada: 7 500 widzów.

Zawody halowe

18. Zawody halowe BMX 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. Przez zaakceptowanie tego, wszyscy sędziowie zawodów muszą bezwarunkowo przestrzegać tych regulacji.

Zasady ogólne

2. Każde zawody BMX muszą być obsadzone odpowiednią liczbą sędziów w tym sędziego głównego, wśród których musi być co najmniej jeden sędzia międzynarodowy UCI, który bierze na siebie odpowiedzialność i wykonuje wszystkie obowiązki na różnych płaszczyznach zawarte w tym dziale. 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 pogwałcenia zasad, uwzględniając wskazówki umieszczone w Załączniku 6 i co następuje w części I przepisów UCI.

Sędzia główny przewodniczy zespołowi sędziowskiemu. Powinien działać z miejsca, które umożliwia mu dobry widok na jak największą część toru w celu nadzorowania całego wyścigu wraz z asystującymi mu sędziami.

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

Organizator winien zapewnić odpowiednie warunki pracy dla komisji sędziowskiej. Dla zawodów z kalendarza międzynarodowego komisja sędziowska musi mieć zapewnione szczerzone 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. Opracowuje i publikuje listy startowe biegów, opracowuje wyniki (zarówno pośrednie jak i końcowe). 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, żeby 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. Powinien podejmować 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 jego 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. Następujące osoby oficjalne, sędziowie pomocniczy i personel są desygnowane przez organizatora albo federację narodową:

SĘDZIOWIE GÓRKI STARTOWEJ – są odpowiedzialni za sprawdzanie czy zawodnicy są na odpowiednim miejscu startowym (zgodnie z listą startową biegów) przed startem każdego wyścigu. Odpowiedzialni są również za sprawdzanie czy sprzęt ochronny zawodnika jest odpowiedni. Sędziowie górki 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, pomimo największych wysiłków pracy pomocników starterów to zawodnik jest odpowiedzialny za śledzenie postępu zawodów oraz przybycie do strefy wywołań z ubiorem oraz 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 albo incydentu jakiego, byli świadkiem. Powinni udostępniać swoje notatki 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 dostęp 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 odpowiedzialnością i kierownictwem 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. Odpowiedzialni są za wywieszanie list startowych na tablicy ogłoszeń biegu. Formularze muszą być w sposób widoczny wywieszane 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 odpowiedzialnością i kierownictwem Sekretarza komisji sędziowskiej, któremu przekazuje wszystkie prośby o informacje lub protesty lub osobie wyznaczonej przez niego.

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 prawem miejscowym.

(PL) Lekarz może być zastąpiony ratownikiem medycznym.

Zgodnie z artykułem 1.2.067 organizator zobowiązany jest do zapewnienia jednego lub większej liczby lekarzy w celu zagwarantowania opieki medycznej zawodnikom. Ambulans i personel pierwszej pomocy musi być rozstawiony wewnątrz toru, z możliwością swobodnego wyjazdu ambulansu drogą niedostępną dla publiczności, przez cały czas trwania zawodów. Żadne treningi ani wyścigi nie mogą odbywać się jeśli nie ma właściwej opieki medycznej.

DYREKTOR WYŚCIGU - jest wyznaczany przez organizatora i jest wspierany przez sędziów i 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 trofeów oraz innych nagród. Sprawuje on pieczę nad ceremonią ich wręczenia.

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

Delegat techniczny

9. Delegat techniczny powinien:

- 1) Nadzorować przygotowania oraz techniczne aspekty zawodów w bezstronny sposób.
- 2) Być łącznikiem pomiędzy biurem UCI a UCI
- 3) Dokonywać inspekcji miejsca zawodów, spotykać się z organizatorami, bezzwłocznie sporządzać raport z inspekcji dla UCI, a kopię tego raportu przedstawić organizatorowi.
- 4) Nadzorować i sprawdzać z organizatorem, czy główne punkty raportu inspekcyjnego zostały odpowiednio wykonane.
- 5) Przybyć na miejsce zawodów przed pierwszymi oficjalnymi sesjami treningowymi, przeprowadzać inspekcję miejsca zawodów oraz toru razem z sędzią głównym i organizatorem. Wnieść ostateczne uwagi odnośnie trasy oraz innych zmian. W przypadku gdy, zgodnie z niniejszymi przepisami, nie ma konieczności powołania delegata technicznego jego obowiązki przechodzą na sędziego głównego.
- 6) Sporządzić ogólny raport dla UCI, którego kopia może zostać przedstawiona organizatorowi.
- 7) Sporządzić poufny raport o pracy komisji sędziowskiej.
- 8) Koordynować odprawę techniczną.

Delegat techniczny jest wyznaczany przez UCI.

UCI wyznacza delegata technicznego na: Igrzyska Olimpijskie, Mistrzostwa Świata oraz Puchar Świata Supercross.

(PL) Na zawodach krajowych delegat technicznego 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