

OSA VI BMX RACING

Säännöt voimassa alkaen 01.01.2023

Sisällysluettelo

Luku I	YLEISET SÄÄNNÖT	2
§ 1	Kilpailuluokat ja osallistuminen	2
§ 2	Kilpailun kulku.....	7
§ 3	Rikkomukset, rangaistukset ja protestit	20
§ 4	Polkupyörä, vaatetus ja varusteet	23
§ 5	Vaatetus ja turvavarusteet	26
§ 6	Ajajan tunnistaminen	28
§ 7	UCI kansainvälinen kilpailunumerojärjestelmä	29
§ 8	Ratoja koskevat määräykset.....	29
§ 9	Kilpailun toimihenkilöt.....	29
§ 10	UCI kansainvälinen BMX Racing kilpailukalenteri.....	29
Luku II	ERITYISMÄÄRÄYKSET KOSKIEN KANSAINVÄLISIÄ KILPAILUJA	29
Luku III	ERITYISMÄÄRÄYKSET KOSKIEN BMX RACING WORLD CUP KILPAILUJA	29
Luku IV	ERITYISMÄÄRÄYKSET KOSKIEN UCI BMX RACING WORLD CHALLENGE & MASTERS KILPAILUJA	29
Luku VI	UCI BMX RACING RANKING	30
Luku VII	UCI BMX RACING JOUKKUEET	30
LIITE 1	KILPAILUN ETENEMINEN	31
LIITE 1bis	UCI BMX RACING WORLD CUP - KILPAILUN ETENEMINEN	33
LIITE 2	LÄHTÖJÄRJESTYS	34
LIITE 3	LÄHTÖLASKENTA AUTOMAATTISELLA LÄHTÖPORTILLA	35
LIITE 4	UCI BMX RACING rankingin pistetaulukko	37
LIITE 5	Ratoja koskevat määräykset	37
LIITE 6	Kilpailun toimihenkilöt.....	38
LIITE 7	Malli kilpailijan ja UCI BMX RACING joukkueen välisestä sopimuksesta.....	41

Luku I YLEISET SÄÄNNÖT

Yleistä

BMX Racing on sekä huippu-urheilua että amatööriurheilua. Huippu-urheilijat kilpailevat "Championship" (Mestaruus) -tasolla. Amatööriurheilijat kilpailevat "Challenge" tai "Masters" tasolla.

Kilpailuissa, joissa kilpaillaan Mestaruustason luokissa ja jotka on rekisteröity UCI:n kansainväliseen BMX Racing kilpailukalenteriin, noudatetaan aina UCI:n sääntöjä ja määräyksiä.

Challenge- ja Masters tason kilpailuissa noudatetaan sen maan kansallisen pyöräilyliiton sääntöjä ja kansallisia määräyksiä, jossa kilpailu käydään, siinäkin tapauksessa, että samassa tapahtumassa kilpaillaan myös UCI:n kansainväliseen BMX Racing kilpailukalenteriin rekisteröity Mestaruustason kilpailu.

UCI:n vaatimuksesta kansallisen pyöräilyliiton säännöt on perustuttava UCI:n sääntöihin. Ainoastaan ne sääntökohdat, jotka on merkitty (N) merkinnällä, voidaan määritellä kansallisella tasolla.

Poikkeukset koskien Challenge ja Masters tasoja:

1. Challenge ja Masters luokille järjestettävät vuosittaiset UCI BMX Racing World Challenge kilpailut, jotka pidetään UCI BMX Racing World Championships kilpailujen yhteydessä, pidetään UCI:n alaisuudessa ja UCI:n sääntöjä noudattaen.
2. Challenge ja Masters luokille järjestettävät kilpailut maanosan mestaruuskilpailun yhteydessä tai osana kilpailusarjaa, jonka järjestää maanosan pyöräilyorganisaatio, pidetään maanosan pyöräilyorganisaation alaisuudessa. Näissä kilpailuissa noudatetaan maanosan pyöräilyorganisaation sääntöjä siltä osin, kun ne eivät ole ristiriidassa UCI:n sääntöjen kanssa. Muussa tapauksessa noudatetaan UCI:n sääntöjä.

(muutettu 01.01.17)

§ 1 Kilpailuluokat ja osallistuminen

Kilpailijoiden luokat

6.1.001 Kilpailijat rekisteröidään kilpailuluokkiin heidän ikänsä, sukupuolen, pyörä tyyppin ja kilpailutason perusteella. Tietyissä kilpailuluokissa voidaan kilpailla eri kilpailulajeissa näiden sääntöjen mukaisesti.

Kilpailijoiden ikä

6.1.002 Kilpailijan kilpailuluokka määräytyy sen iän mukaan, joka lasketaan vähentämällä kuluva vuodesta kilpailijan syntymävuosi. Kilpailuluokka vaihtelee riippuen pyörän tyyppistä (kohta 6.1.003), kilpailutasosta (kohta 6.1.004) ja kilpailulajit (kohta 6.1.007).

Kilpailijan on oltava vähintään 5 vuotta vanha osallistuakseen UCI:n ja SP:n alaiseen BMX Racing kilpailuun. Viiden vuoden vähimmäisikä viittaa todelliseen syntymäpäivästä laskettuun ikään kilpailutapahtuman avauspäivänä.

Kilpailijoiden vähimmäisikä UCI BMX Racing World Challenge kilpailuissa määräytyy kohdan 6.4.005bis mukaisesti. Muissa kilpailuissa luokat määräytyvät kohtien 6.1.009–6.1.011 mukaisesti.

(muutettu 01.01.19)

Pyörän tyypit

6.1.003 BMX-pyöriä on kahta tyyppiä, jotka määräytyvät renkaan koon perusteella kohdan 6.1.074 mukaisesti.

- a. Vakiopyörä 20 tuumaa
- b. Cruiser-pyörä 24 tuumaa

Kilpailutasot

6.1.004 Vakiopyörissä (20 tuumaa) voidaan kilpailla kolmella eri kilpailutasolla

- a. Mestaruustaso
- b. Challenge-taso
- c. Masters-taso

Kilpailuluokat kuuluvat eri tasoihin kohtien 6.1.008, 6.1.009 ja 6.1.010 mukaisesti.

6.1.005 17-vuotias tai vanhempi kilpailija voi kauden alussa tekemänsä valinnan mukaan kilpailla mestaruus-, challenge- tai (yli 30-vuotiaana) masters-tasolla ikänsä ja sukupuolensa mukaisessa luokassa.

Sama kilpailija ei voi osallistua kuin yhden kilpailutason luokkiin samalla kilpailukaudella, joko mestaruus-, challenge- tai masters tasolle. Kilpailulisenssistä on käytävä ilmi kilpailijan kilpailutaso; kilpailija voi osallistua vain lisenssinä mukaisen kilpailutason kilpailuun.

Master tason kilpailija voi kuitenkin kilpailla myös cruiser-pyörien challenge-luokassa kohdan 6.1.011 mukaisesti.

6.1.006 Cruiser-pyörillä kilpaillaan pelkästään challenge-tasolla.

Kilpailulajit

6.1.007 (N) Mestaruustasolla kilpaillaan vakiopyörillä yhdessä kilpailulajissa:

BMX Racing eräajo

Muilla kilpailutasoilla ja muilla pyörätyypeillä kilpaillaan vain BMX Racingissä.

(muutettu 01.01.22)

6.1.007 UCI:n mukaiset kilpailulajit:

Mestaruustasolla on mahdollista kilpailla vakiopyörillä kahdessa eri kilpailulajissa:

- a. BMX Racing aika-ajo (Time Trial)
- b. BMX Racing

Muilla kilpailutasoilla ja muilla pyörätyypeillä kilpaillaan vain BMX Racingissä.

Vakiopyörien kilpailuluokat

Vakiopyörien kilpailuluokat mestaruustasolla

6.1.008 Kohdassa 6.1.007 määritellyissä mestaruustason kilpailulajeissa kilpailuluokat ovat seuraavat:

- a. M-elite (Men Elite): 19 ja vanhemmat
- b. N-elite (Women Elite): 19 ja vanhemmat
- c. M-U23 (Men Under 23): 19 – 22 vuotiaat
- d. N-U23 (Women Under 23): 19 – 22 vuotiaat
- e. M-juniors (Men Juniors): 17 – 18 vuotiaat
- f. N-juniors (Women Juniors): 17 – 18 vuotiaat

Yhteensä 12 kilpailuluokkaa (6 luokkaa BMX Racingissa ja 6 luokkaa BMX Racing aika-ajossa, mikäli kilpailulaji järjestetään)

(muutettu 01.01.22)

Vakiopyörien kilpailuluokat challenge-tasolla

6.1.009 (N) Kohdassa 6.1.007 määritellyissä challenge-tason kilpailulajissa kilpailuluokat ovat seuraavat:

- | | |
|---|-------------|
| a. Pojat: 5-6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13-14 | (8 luokkaa) |
| b. Tytöt: 5-6, 7-8, 9-10, 11-12, 13-14 | (5 luokkaa) |
| c. Miehet: 15 ja vanhemmat | (1 luokka) |
| d. Naiset: 15 ja vanhemmat | (1 luokka) |

Yhteensä: 15 luokkaa

(muutettu 01.01.18)

6.1.009 UCI:n mukaiset vakiopyörien challenge-kilpailuluokat:

Kohdassa 6.1.007 määritellyissä challenge-tason kilpailulajissa kilpailuluokat ovat seuraavat:

- | | |
|--|--------------|
| a. Pojat: 5–6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 | (11 luokkaa) |
| b. Tytöt: 5–7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 | (10 luokkaa) |
| c. Miehet: 17–24, 25–29, 30–34, 35 ja vanhemmat | (4 luokkaa) |

d. Naiset: 17–24, 25 ja vanhemmat (2 luokkaa)

Yhteensä: 27 luokkaa

(muutettu 01.01.17)

Vakiopyörien kilpailuluokat masters-tasolla

6.1.010 Kohdassa 6.1.007 määritellyssä masters-tason kilpailulajissa on ~~vain yksi kilpailuluokka~~ kaksi kilpailuluokkaa:

a. Masters Miehet – ikä 30 ja yli (1 luokkaa)

b. Masters Naiset – ikä 30 ja yli (1 luokkaa)

Yhteensä: 2 luokkaa

(muutettu 01.01.23)

Cruiser-pyörien kilpailuluokat

Cruiser-pyörien kilpailuluokat challenge-tasolla

6.1.011 (N) Kohdassa 6.1.007 määritellyssä challenge-tason kilpailulajissa kilpailuluokat ovat seuraavat:

a. Miehet: 30 ja vanhemmat (1 luokkaa)

b. Naiset: 30 ja vanhemmat (1 luokkaa)

Yhteensä: 2 luokkaa

Masters-tason kilpailijat voivat osallistua myös challenge-tason ikänsä mukaiseen cruiser-pyörien luokkaan.

6.1.011 UCI:n mukaiset cruiser-pyörien challenge-kilpailutasot:

Kohdassa 6.1.007 määritellyssä challenge-tason kilpailulajissa kilpailuluokat ovat seuraavat:

a. Pojat: 12 ja nuoremmat, 13–14, 15–16 (3 luokkaa)

b. Miehet: 17–24, 25–29, 30–34, 35–39, 40–44, 45–49, 50 ja vanhemmat (7 luokkaa)

c. Tytöt: 12 ja nuoremmat, 13–16 (2 luokkaa)

d. Naiset: 17–29, 30–39, 40 ja vanhemmat (3 luokkaa)

Yhteensä: 15 luokkaa

Masters-tason kilpailijat voivat osallistua myös challenge-tason ikänsä mukaiseen cruiser-pyörien luokkaan.

(muutettu 01.01.17, 01.01.19)

Kilpailuluokkien yhdistelysäännöt

6.1.012 (N) Kolme ajajaa muodostavat oman luokkansa. Mikäli tiettyyn luokkaan on ilmoittautunut alle kolme ajajaa, he ajavat samassa lähdössä vanhemman luokan kanssa. Naisten luokka voi ajaa samassa lähdössä vastaavaan ikäisen miesten luokan kanssa.

Vakiopyörien luokka ei voi yhdistää ajaa yhdessä Cruiser-luokan kanssa, eikä päinvastoin.

Mikäli vajaata luokkaa ei voida yhdistää toisen luokan kanssa samaan lähtöön näiden sääntöjen mukaisesti, kyseistä luokkaa ei järjestetä.

Mikäli vähintään kolme kilpailijaa on ilmoittautunut ja saapuu paikalle kilpailupäivänä, luokkaa ei yhdistetä toisen luokan kanssa samaan lähtöön silloinkaan, kun sairauksien tai loukkaantumisien vuoksi kilpailuun osallistuvien määrä jäisi alle vaaditun.

(muutettu 01.01.22)

6.1.012 UCI:n kilpailuluokkien yhdistelysäännöt:

Viisi ajajaa muodostavat oman luokkansa.

Mikäli tiettyyn luokkaan on ilmoittautunut alle viisi ajajaa, he ajavat samassa lähdössä vanhemman luokan kanssa. Luokat, joissa enimmäisikä on yli 34, yhdistetään kuitenkin seuraavaksi nuorempien luokan kanssa samaan lähtöön.

Vakiopyörien luokkaa ei voi yhdistää Cruiser-luokkien kanssa samaan lähtöön, eikä päinvastoin.

Mikäli vajaata luokkaa ei voida yhdistää näiden sääntöjen mukaisesti toisen luokan kanssa samaan lähtöön, kyseistä luokkaa ei järjestetä.

Mikäli vähintään viisi kilpailijaa on ilmoittautunut ja saapuu paikalle kilpailupäivänä, luokkaa ei yhdistetä toisen luokan kanssa samaan lähtöön silloinkaan, kun sairauksien tai loukkaantumisien vuoksi kilpailuun osallistuvien määrä jäisi alle vaaditun.

(muutettu 01.01.18)

Kilpailuluokkien yhdistäminen ennen kilpailun avausta

6.1.013 UCI:n kansainvälisen BMX Racing kalenterin kilpailuissa kilpailun järjestäjä voi ilmoittaa etukäteen luokkien yhdistämisestä kohdan määräämissä 6.1.012 rajoissa. Yhdistämisestä pitää kuitenkin ilmoittaa kilpailun teknisessä oppaassa ja se pitää saattaa tiedoksi kansalliselle pyöräilyorganisaatiolle ja ajajille.

Kilpailuluokkien yhdistäminen ja kilpailutulokset

6.1.014 (N) Kilpailuluokkien yhdistämisessä ja kilpailutulosten laadinnassa noudatetaan UCI:n sääntöä:

(muutettu 01.01.22)

6.1.014 UCI:n kilpailuluokkien yhdistäminen ja kilpailutulokset:

Jos kaksi tai useampi luokka on yhdistetty samaan lähtöön, yhdistetyn luokan tulokset jaetaan alkuperäisiin erillisiin tuloksiin luokittain perustuen yhdistetyn luokan tuloksiin.

UCI ranking-pisteet perustuvat vain erillisiin tuloksiin.

Ajajien palkintorahat määräytyvät erillisten tulosten mukaiseen sijoitukseen.

Esimerkki: 1. Kilpailu, jossa yhdistetty N-elite ja N-juniors luokat samaan lähtöön:

Maaliintulo-järjestys	Luokka	UCI-pisteet N-juniors	UCI-pisteet N-Elite
1.	N-juniors	25 (1. sija N-juniors)	
2.	N-Elite		100 (1. sija N-Elite)
3.	N-18	22 (2. sija N-juniors)	
4.	N-juniors		86 (2. sija N-Elite)
....			

6.1.015 Paitsi milloin luokkia on yhdistetty kohtien 6.1.012 ja 6.1.013 mukaisesti, yksikään kilpailija ei voi osallistua kilpailuun muussa kuin ikänsä ja sukupuolensa mukaisessa luokassa UCI-kalenterin kilpailuissa

§ 2 Kilpailun kulku

BMX Racing aika-ajon kilpailun kulku

6.1.016 BMX Racing aika-ajo koostuu kahdesta vaiheesta:

- a. Aika-ajon karsinta (Qualification)
- b. Aika-ajon superfinaali (Superfinal)

Jos kilpailija ei osallistu jompaankumpaan vaiheeseen, kilpailijan tulos hylätään (DSQ) eikä hän ole oikeutettu osallistumaan BMX Racingiin. Jos kilpailija ei osallistu superfinaaliin, lopputuloksiin huomioidaan hänen tilalleen seuraavaksi paras kilpailija karsintavaiheen perusteella.

BMX Racing aika-ajon karsinta

6.1.017 Aika-ajon karsinnassa jokainen kilpailija ajaa yhden ajon.

BMX Racing aika-ajon superfinaali

6.1.018 Aika-ajon superfinaali ajetaan, jos luokkaan osallistumisen on vahvistanut

vähintään 12 kilpailijaa. Jos luokassa on alle 12 kilpailijaa, aika-ajon superfinaalia ei ajeta. Superfinaali on aika-ajon viimeinen vaihe.

Aika-ajon superfinaalissa jokainen siihen selviytynyt kilpailija ajaa yhden ajon.

Luokkaa osallistumisensa vahvistaneiden kilpailijoiden lukumäärästä riippuu, kuinka monta karsintavaiheen nopeinta kilpailijaa jatkaa aika-ajon superfinaalissa seuraavasti:

Vähintään 24 ajajaa: karsinnan 16 parasta kilpailijaa jatkaa aika-ajon superfinaalissa.

16–24 ajajaa: karsinnan 8 parasta kilpailijaa jatkaa aika-ajon superfinaalissa.

12–15 ajajaa: karsinnan 6 parasta kilpailijaa jatkaa aika-ajon superfinaalissa.

BMX Racing aika-ajon lopputulokset

6.1.019 Aika-ajon lopputulokset tehdään luokittain. Lopputulosten perusteella kilpailijat saavat UCI BMX Racing Ranking pisteitä (jos jaetaan) ja palkintorahat (jos jaetaan).

Jos aika-ajon superfinaalia ei ajeta, aika-ajon lopputulokset määräytyvät karsinta-ajon perusteella.

Jos aika-ajon superfinaali ajetaan, aika-ajon lopputulokset määräytyvät superfinaalin perusteella. Lopputuloksiin huomioidaan kilpailijoita karsinta-ajon perusteella niin monta kuin ajajia on jäänyt pois superfinaali vaiheesta.

6.1.020 Jos BMX Racing aika-ajo kilpaillaan, BMX Racingin lähtöjärjestys muodostetaan aika-ajon lopputulosten perusteella.

BMX Racingin eräajon kulku

6.1.021 BMX Racingin jokaisessa vaiheessa kilpailu ajetaan aina enintään kahdeksan kilpailijan lähdöissä.

Kilpailijat jaetaan luokittain liitteen 1 mukaisesti enintään kahdeksan kilpailijan lähtöihin sen jälkeen, kun kilpailuun osallistuminen on varmistunut. Mikäli luokkia on yhdistelty kohtien 6.1.012 ja 6.1.013 mukaisesti, lähtöryhmittely tehdään yhdistetyn luokan mukaisesti.

6.1.022 BMX Racing koostuu kolmesta vaiheesta:

- a. Alkuerät (Motos)
- b. Välierät (Qualifiers)
- c. Finaali (Final)

Alkuerät

6.1.023 Kaikissa luokissa alkuerät ajetaan kolmena kierroksena. Jokaisella kierroksella lähtöihin jaetut kilpailija ajavat yhden lähdön.

Alkuerien tulosten perusteella parhaat kilpailijat jatkavat välieriin tai finaaliin riippuen luokkaan osallistumisensa vahvistaneiden kilpailijoiden määrästä.

(N) Jos kilpailuluokassa on alle 9 ajajaa, ajetaan neljä alkueräkierrosta, joiden yhteistulos määrää lopputuloksen eikä finaalia ajeta.

(muutettu 01.01.18)

6.1.023 UCI:n alkueräsääntö:

Jos kilpailuluokassa on alle 9 ajajaa, ajetaan kolme alkueräkierrosta, joiden yhteistulos määrää lopputuloksen eikä finaalia ajeta.

Välierät

6.1.024 Välierät ovat BMX Racingin pudotusvaihe. Välierät kilpaillaan luokissa, joissa osallistumisensa on vahvistanut 17 kilpailijaa tai enemmän. Ne koostuvat useasta vaiheesta, jotka eroavat toisistaan sen mukaan, kuinka monen vaiheen päässä finaalista ne ovat (1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2-finaalit kilpailijoiden lukumäärästä riippuen). Jokaisessa välierän vaiheessa siihen selvinnyt kilpailija ajaa yhden lähdön.

Jokaisesta välierälähdöstä neljä parasta kilpailijaa jatkaa seuraavan välierävaiheeseen liitteen 1 mukaisesti.

Neljä parasta kilpailijaa jokaisesta 1/2-finaalin lähdöstä jatkaa finaaliin liitteen 1 mukaisesti.

Finaali

6.1.025 Finaali on BMX Racingin viimeinen vaihe. Finaali, jossa jokainen kilpailija ajaa yhden lähdön, ajetaan liitteen 1 mukaisesti niissä luokissa, joissa osallistumisensa on vahvistanut 9 kilpailijaa tai enemmän.

Lopputulokset

6.1.026 Lopputulokset tehdään lähtöjen päätyttyä. UCI BMX Ranking pisteet ja palkintorahat määräytyvät mestaruustasolla lopputulosten perusteella. Lopputulokset tehdään kohdan 6.1.041 mukaisessa järjestyksessä.

Alkuerien lähtöryhmittely - Mestaruustasolla

- 6.1.027** (N) UCI:n kansainvälisen BMX Racing kalenterin kilpailuissa mestaruustason kilpailuluokkien alkueräryhmät määrätään jollakin seuraavista menetelmistä:
- UCI BMX Racing rankingin mukaisessa järjestyksessä kohtien 6.6.001–6.6.009 mukaisesti
 - Ennen BMX Racing pidettyjen BMX Racing aika-ajojen tulosten mukaisesti kohdan 6.1.019 mukaisesti.
 - Arvottu lähtöryhmittely
 - Sekoitettu lähtöryhmittely
 - Jos samana viikonloppuna ajetaan kaksi UCI:n kv. BMX Racing

kalenteriin merkittyä kilpailua samalla radalla (yksi kumpanakin päivänä), toisen päivän kilpailun lähtöryhmittely voidaan tehdä ensimmäisen päivän kilpailun lopputulosten perusteella.

Käytettävä lähtöryhmittelytapa on kuvattava kilpailun Teknisessä Oppaassa.

(muutettu 01.01.17, 01.01.18)

6.1.027bis Alkuerien lähtöryhmittelyn määräytyminen UCI BMX Racing rankingin tai BMX Racing aika-ajon perusteella tehdään siten että parhaiten sijoittuneet kilpailijat kilpailevat ajavat samassa lähdössä vasta välierissä tai finaalissa, alla olevan taulukon esimerkin mukaisesti.

Esimerkki: 32 ajajaa ryhmiteltynä neljään 8 ajajan alkueräryhmään alla olevan taulukon mukaisesti (1 tarkoittaa parhaiten sijoittunutta ajajaa jne.):

Ryhmä 1	Ryhmä 2	Ryhmä 3	Ryhmä 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 Arvottu lähtöryhmittely: Alkuerien lähtöryhmittely tehdään liitteen 1 mukaisesti, siten että kilpailijat on arvottu lähtöihin. Kilpailijan alkueräryhmä pysyy samana kaikissa alkuerälähdöissä.

6.1.027quarter

Sekoitettu lähtöryhmittely: Sekoitetussa lähtöryhmittelyssä kilpailijat sijoitetaan alkueräryhmiin luokittain sattumanvaraisesti sen mukaan mitä kilpailijoita on rekisteröitynyt ja vahvistanut osaan ottonsa kilpailuun. Sekoitetussa lähtöryhmittelyssä käytettävän menetelmän kuvauksen yhteydessä on esitettävä myös kaikkien vaiheiden lähtöporttipaikkojen määräytyminen sekä menetelmä, miten alkuerälähdöistä ja karsinnoista valitaan seuraavaan vaiheeseen jatkavat ajajat sekä mahdollisten tasatilanteiden ratkaisumenetelmät. Sääntökohtia 6.1.029 ja 6.1.029bis ei voida soveltaa sekoitettua lähtöryhmittelyä käytettäessä.

Vaatimukset sekoitetun lähtöryhmittelyn käytölle ovat:

- Luokkien, joissa on 10 kilpailijaa tai enemmän, finaalilähdössä kilpailee 8 kilpailija;
- Luokkien, joissa on 9 kilpailijaa, finaalilähdössä kilpailee 7 kilpailijaa;
- Luokissa, joissa on 5, 6, 7 tai 8 kilpailijaa, ei ajeta finaalilähtöä, vaan

- kilpailijoilla ajavat vain 3 kierroksen alkuerät.;
- Karsinnoista neljä parasta jatkaa seuraavaan karsintavaiheeseen tai finaaliin;
 - Finaalin lopputulokset määräytyvät kohdan 6.1.041 mukaisesti;
 - Kaikkia UCI BMX Racing sääntöjä on noudatettava, kuten esim. luokkien yhdistelyssä ja poikkeavien sijoitusten määrittelyssä ja pistelaskutavassa.

Kaikki sekoitetussa lähtöryhmittelyssä käytettävät seikat on kuvattava kilpailun teknisessä oppaassa.

Kommentti: Periaatteessa satunnaisen lähtöjärjestyksen arvonta on kaikille tasapuolinen, vaikka tästä ei voida olla varmoja. Arvonta voidaan tehdä milä menetelmällä tahansa, kokonaan arpomalla, osittain arpomalla perustuen rankingiin tai kilpailijoiden kansallisuuteen. Epäoikeudenmukaisia lähtöryhmittelyjä ei tarvitse käyttää.

(muutettu 01.01.17, 01.01.19)

6.1.027quinquies

Olympialaisten, UCI BMX Racing maailmanmestaruuskilpailujen ja UCI BMX Racing maailmancupin kilpailujen alkuerien lähtöryhmittely tehdään erikseen näitä kilpailuja varten tehtyjen sääntöjen mukaisesti.

Alkuerien lähtöryhmittely - Challenge- ja Masters-tasolla

6.1.028 (N) Alkueräryhmittelyt Challenge- ja Masters-tasoilla voidaan tehdä sen mukaan, kuinka monta ajajaa kustakin maasta on vahvistanut osallistumisensa kilpailuun.

Jos maakohtaista lähtöryhmittelyä käytetään, periaatteena on pyrkiä saamaan alkuerän lähtöryhmään kilpailijoita eri maista. Alkuerien lähdöt ja kilpailun jatko määräytyy liitteen 1 mukaisesti.

Muussa tapauksessa Challenge- ja Masters tasoilla voidaan käyttää joko arvottua tai sekoitettua lähtöryhmittelyä kohdan 6.1.027 mukaisesti.

(muutettu 01.01.17)

Lähdön valmistelu ja paikat lähtöportissa

6.1.029 (N) Alkuerien lähtöporttipaikat määritellään liitteessä 2 mainittujen sääntöjen mukaisesti ja ne ilmoitetaan lähtölistoilla.

(muutettu 01.01.17, 01.01.19)

6.1.029bis Lähtöporttipaikat välierissä ja finaalissa määräytyvät seuraavilla perusteilla:

- a. Edellisen kierroksen kierrosajan perusteella (nopein ajaja saa valita paikkansa ensimmäisenä).
- b. edellisen kierroksen sijoitusten mukaisesti (parhaan sijoituksen saanut

ajaja saa valita paikkansa ensimmäisenä).

Kilpailun aikataulu

6.1.030 (N) Kilpailun aikataulu on laadittava liitteessä 1 esitetyn mukaisesti.

Lähtölistojen yhteydessä on julkaistava kilpailun aikataulu ja lähtöjärjestys. Lähtölistojen on sisällettävä:

- a. Jokaisen kilpailijan nimi, maa ja kilpailunumero
- b. Lähdön järjestysnumero
- c. Välierä, johon kilpailijat jatkavat
- d. Kilpailijan paikka lähtöportilla jokaisessa lähdössä tai säännöt, joiden mukaan lähtöporttipaikka määritellään eri kilpailun vaiheissa.

(muutettu 01.01.21)

Joukkueen johtajien kokous

6.1.031 Ylituomari voi kutsua tarvittaessa koolle joukkueenjohtajien kokouksen. Tämän kokouksen tarkoituksena on tiedottaa joukkueenjohtajille ja kilpailijoille mahdolliset kilpailua koskevat erityiset määräykset ja antaa lisäohjeita kilpailun kulkuun liittyen.

Harjoittelu

6.1.032 Yksikään ajaja ei saa harjoitella radalla kilpailupäivänä ennen kuin hän on virallisesti rekisteröitynyt ja kilpailupaikalla ilmoittautunut kilpailuun lisensoituna ajajana.

Ennen kilpailua on järjestettävä vähintään yksi virallinen harjoittelujakso. Erilliset harjoitteluajat on järjestettävä kilpailuluokittain tai muun jaon perusteella. Jokaiselle ryhmälle on varattava aikaa riittävästi vähintään siten, että jokainen ajaja pystyy arviolta ajamaan radan läpi sisältäen harjoituslähdöt lähtöportista vähintään neljä kertaa. Jokainen kilpailija on vastuussa siitä, että harjoittelu tulee suoritettu parhaalla mahdollisella tavalla.

(muutettu 01.01.17)

Jatko ja pisteytys

6.1.033 Alkuerissä ajaja saa jokaisesta lähdöstä, johon tämä osallistuu, pisteet kyseisen lähdön loppusijoituksen mukaisesti, ensimmäinen yhden pisteen ja niin edelleen kahdeksan pistettä saavaan kahdeksanteen ajajaan saakka. Ajaja, joka saa alkuerissä poikkeavan sijoituksen (IRM, Invalid Result Mark), saa kohdan 6.1.034 mukaiset pisteet. Ajajat, joiden alkueristä saamat yhteispistemäärät ovat pienimmät, jatkavat seuraavaan kilpailuvaiheeseen liitteessä 1 kuvattujen sääntöjen mukaisesti. Välieristä neljä parasta kilpailijaa jatkaa seuraavaan välierien kilpailuvaiheeseen. 1/2-finaalin neljä parasta kilpailijaa jatkaa finaaliin.

Selvennyksenä, alkuerien ja karsintojen tasatilanteet on kuvattu sääntökohdassa 6.1.041ter.

(muutettu 01.01.17, 01.01.18, 01.01.19)

Poikkeava sijoitus

6.1.034 Ajajalle voidaan määrätä poikkeava sijoitus (Invalid Results Marks, IRM) seuraavasti:

- a. Did Not Finish (DNF): Kilpailija joka osallistuu lähtöön, mutta jostain syystä tai jollain tapaa ei hyväksytysti aja maaliin saakka tai tulee tuomarineuvoston päätöksellä näin määrätyksi, saa tuloksekseen "Did Not Finish" (DNF), ja saa alkuerässä lähtöön osallistuneiden määrän mukaiset pisteet. Tällainen kilpailija saa jatkaa kilpailussa.
- b. Relegated (REL): Kilpailija, joka osallistuu lähtöön, mutta jonka tuomarit tuomitsevat hävinneeksi, saa tuloksekseen "Relegated" (REL), ja saa sijoitukseen lähtöön osallistuneiden kilpailijoiden määrän plus 2. Tällainen kilpailija saa jatkaa kilpailussa.
- c. Did Not Start (DNS): Kilpailija, joka ei osallistu lähtöön, syystä riippumatta, saa tuloksekseen "Did Not Start" (DNS). Kilpailun jatkoa varten ensimmäisestä DNS:stään kilpailija saa 2 pistettä enemmän kuin lähtölistään merkityn kilpailijoiden määrän.

Kilpailija, joka ei osallistu useamman kuin yhden alkuerän lähtöön, ei pääse jatkoon. Kilpailujärjestys on selitetty liitteessä 1.

Jos yhdelle tai useammalle ajajalle määrätään poikkeava sijoitus (IRM), ylituomari tai hänen määräämä henkilö ilmoittaa päätöksestä maalituomareille viipymättä. Ylituomarin päätös poikkeavasta sijoituksesta on lopullinen, eikä siitä voi valittaa.

(muutettu 01.01.17)

6.1.035 Lähdön tuloksissa poikkeavien sijoitusten (IRM) järjestys määrätään, sen jälkeen kuin muut kuin poikkeavien sijoituksen saaneet ovat sijoitettu, on seuraava

- a. Ajajat, joille on merkitty DNF
- b. Ajajat, joille on merkitty REL
- c. Ajajat, joille on merkitty DNS

Selvennyksenä, kilpailijoiden lopullinen järjestys lähdössä voi poikkeavan sijoituksen johdosta olla eri kuin kilpailijoiden maaliintulojärjestys.

Kommentti: Esimerkiksi lähdössä, jossa on 8 kilpailijaa, jos 3. kilpailija joka ylittää maaliviivan saa poikkeavan sijoituksen REL ja 7. kilpailija joka ylittää maaliviivan saa poikkeavan sijoituksen DNF, lähdön lopullisissa tuloksissa 4. maaliviivan ylittänyt kilpailija on lähdössä sijalla 3., 5. kilpailija sijalla 4., 6. kilpailija sijalla 5. ja 8. kilpailija sijalla 6. Näiden jälkeen lähdössä sijalle 7. tulee DNF:n saanut kilpailija ja sen jälkeen sijalle 8. tulee REL sijoituksen saanut kilpailija. Alkuerälähdön pisteet annetaan vasta sen jälkeen, kun maaliintulojärjestys on korjattu poikkeavien sijoitusten osalta tämän

sääntökohdan mukaisesti.

Mikäli samalla poikkeavalla sijoituksella (DNF, REL, DNS) on useita ajajia, tasatilanteissa järjestys määräytyy sääntökohdan 6.1.041ter mukaisesti.

(muutettu 01.01.18, 01.01.19)

Lähtöjen tasatilanteet

6.1.036 Siirretty kohtaan 6.1.041ter

(muutettu 01.01.18)

6.1.036 bis Siirretty kohtaan 6.1.041quater.

(muutettu 01.01.18)

Maali

6.1.037 Ajajan katsotaan tulleen maaliin, kun hänen ensin tuleva rengas koskettaa maaliviivan etureunan suuntaista pystysuoraa tasoa. Sääntökohdan 1.2.109 mukaisesti pyörän ja ajajan on saavuttava maaliin yhdessä.

(muutettu 01.01.18)

Finaali

6.1.038 Finaalissa vähintään kahden ajajan (joille ei ole määrätty poikkeavaa sijoitusta IRM) on tultava maaliin, että kilpailu on pätevä.

Mikäli finaalilähtö julistetaan epäpäteväksi, lähtö on uusittava vähintään kolmella kilpailijalla 15 minuutin kuluessa siitä, kun ylituomari on julistanut finaalilähdön mitättömäksi. Mikäli lähtöä ei voida uusida, edellisen vaiheen ajat tai tulokset jäävät lopputuloksiksi kohdan 6.1.041 mukaisesti.

(muutettu 01.01.18)

Kilpailun keskeytys ennen finaalia

6.1.038bis Jos kilpailu keskeytetään ennen finaalia, edellisen vaiheen ajat tai tulokset jäävät lopputuloksiksi kohdan 6.1.041 mukaisesti.

Tulospalvelujärjestelmät

6.1.039 BMX Racing kilpailujen tulospalvelussa käytetään seuraavia järjestelmiä:

- a. Maalikamera. Maalikamerana käytetään kalustoa, joka pystyy ottamaan vähintään 1000 kuvaa sekunnissa.
- b. Ajanotto ajanottosiruilla. Ajaja yksin on vastuussa ajanottosirun oikeasta kiinnityksestä kilpailun aikana. Ajanottolaitteiston käyttäjän vastuulla on jokaisen kilpailijan maaliintulojärjestyksen kirjaaminen jokaisessa lähdössä.

Ajanottosirua voidaan käyttää vain, mikäli käytössä on myös maalikamera. Mikäli ajanottosiru ei ole toiminut, lähdön tulokset varmistetaan maalikameran avulla (kohdan 6.1.039bis mukaisesti).

Mikäli ajanottosirut ovat käytössä ja ajaja osallistuu lähtöön ilman ajanottosirua, hänelle merkitään tulokseksi "Did Not Finish" (DNF).

Ajanottosirua käytettäessä on usein myös pistelasku automatisoitu, erityisesti TV lähetysten yhteydessä. Riippumatta tämän sääntökohdan määräyksistä, mikäli kaksi tai useampi ajaja on ajanottorisun virhemarginaalin sisällä tai 0.01 sekunnin erolla (riippuen siitä kumpi on suurempi tai jos ajanottosirun virhemarginaali ei ole tiedossa), ajanottolaitteiston käyttäjän on varmistettava ja tarvittaessa korjattava tulos maalikameralla, mikäli maalikamera on käytettävissä. Ajanottolaitteiston käyttäjän päätöksestä tässä tilanteessa ei voi valittaa. Ylituomari tai hänen määräämä henkilö voi epäselvissä tilanteissa määrätä päätöksen lopulliseksi.

- c. Valokennot
- d. Videokameralaitteistot tulospalvelussa. Videokameralaitteisto on asennettava suoraan maaliviivan jatkeelle maan tasoon tai suoraan sen yläpuolelle. Videokameralla on oltava esteetön näkymä maaliviivaan radan pinnalla. Kuvan taustan on oltava niin selvä, ettei se vaikeuta kuvan selvyyttä tai sen tulkintaa. Lisäksi on käytettävä toista videokameraa kuvaamassa maaliviivan ylittäviä kilpailijoita edestäpäin kilpailunumeroiden tunnistamisen helpottamiseksi. Kummaltakin videokameralta edellytetään hidastettuja kelausominaisuuksia eteen- ja taaksepäin. Kameroiden on lisäksi pystyttävä ottamaan värikuvaa.
- e. Maalituomarit. Päteviä maalituomareita on oltava vähintään viisi. Heidän tehtävänä on jokaisen kilpailijan maaliintulojärjestyksen merkitseminen jokaisessa lähdössä. Virallisen maaliintulojärjestyksen määrää maalituomareiden yksinkertainen enemmistö. Viralliset tulokset toimitetaan tuomariston pääsihteerille moto-listoille merkittäviksi.

(muutettu 01.01.17, 01.01.19)

6.1.039bis

Jos samassa kilpailussa käytetään useita eri järjestelmiä, niillä on seuraava keskinäinen tärkeysjärjestys:

A. BMX Racing aika-ajoissa

- a. Maalikamera tai valokennot
- b. Ajanottosirut yhdessä maalikameran kanssa, kuten yllä on kuvattu

B. BMX Racing (kaikki vaiheet)

- a. Maalikamera
- b. Ajanottosirut yhdessä maalikameran kanssa, kuten yllä on kuvattu
- c. Videokamera
- d. Maalituomarit

C. Lähtöportin valinta

- a. Ajanottosirut yhdessä maalikameran kanssa, kuten yllä on kuvattu
- b. Maalikamera

Videokameralaitteiston käyttö on pakollista kaikissa kansainvälisissä BMX Racing kilpailuissa, paitsi silloin, kun maalikameraa ja ajanottosirua käytetään yhtä aikaa.

Mikäli UCI:n säännöt edellyttävät tietyn järjestelmän käyttöä, sellaista järjestelmää on käytettävä, eikä tärkeysjärjestyksessä alempien järjestelmien käyttö ole välttämätöntä.

(muutettu 01.01.19, 01.01.21)

Lähdön tulosten julkaiseminen

6.1.040 Jokaisen kilpailuvaiheen jälkeen kaikkien lähtöjen tulokset on julkaistava luokittain kymmenen minuutin kuluessa kilpailuvaiheen päättymisen jälkeen. Lähtökohtaisesti tulokset on julkaistava paperille ja laitettava esille vähintään yhteen paikkaan, ellei teknisessä oppaassa ole toisin mainittu tai ellei muuta ole joukkueenjohtajien kokouksessa ilmoitettu. Tulokset voidaan julkaista elektronisessa muodossa.

Tuloksissa on julkaisutavasta riippumatta oltava näkyvässä aikaleima, josta tuloksen julkaisemisajankohta on mahdollista selvittää.

(muutettu 01.01.17, 01.01.18)

Lopputulokset

6.1.041 Kilpailun lopputulos luokittain (tai yhdisteltyinä luokkina) määräytyy seuraavassa järjestyksessä:

- a. saavutettu kilpailuvaihe (finaali, välierät, alkuerät, tai UCI BMX Racing maailmancupin erikoistilanteessa)
- b. finaali- ja välierävaiheissa sijoitus kyseisen kilpailuvaiheen viimeisellä kierroksella
- c. alkuerävaiheessa kyseisen kilpailuvaiheen pisteet. Jos kaikkia alkuerälähtöjä ei ajettu, tuloksiin huomioidaan ajettujen alkuerälähtöjen pisteet. UCI BMX Racing maailmancupissa lisäksi erikoistilanteessa.
- d. UCI BMX Racing maailmancupin erityissäännös
- e. viimeisen lähdön loppuaika, tasatilanteessa edellisen lähdön loppuaika.

Katso UCI BMX Racing maailmancupin sääntökohdat UCI:n säännöistä.

Jos tasatulosta ei voida ratkaista aikojen perusteella, lopputulos määräytyy sääntökohdan 6.1.041ter mukaisesti.

(muutettu 01.01.17, 01.01.18, 01.01.21)

6.1.041bis (N) Lopputulosten yhdistely tehdään UCI:n sääntöjen mukaisesti:

(muutettu 01.01.22)

6.1.041bis UCI:n lopputulosten yhdistely:

Mikäli kilpailuluokkia on yhdistetty, tulosityhteenvedon perusteella tulokset jaetaan luokittain kohdan 6.1.014 mukaisesti.

Tasatilanteet

6.1.041ter Tasatilanteet ratkaistaan tämän sääntökohdan mukaisesti seuraavissa tapauksissa:

- a. Useampi kuin yksi kilpailija saa samassa lähdössä poikkeavan sijoituksen (IRM) sääntökohtien 6.1.034 ja 6.1.035 mukaisesti;
- b. Alkuerä- tai välierä- tai välierä- tai välierä- tai välierä- vaiheessa päädytään tasatilanteeseen silloin kun kilpailussa käytettävän pistelaskutavan mukaisesti järjestystä ei voida muuten määrittää. Lisäksi UCI BMX Racing maailmancupissa lisäksi erikoistilanteessa.
- c. Kilpailun lopputuloksissa päädytään tasatilanteeseen sääntökohdan 6.1.041 mukaisesti.

Yllä olevissa tapauksissa tasatilanne ratkaistaan alla olevan mukaisesti siten mikä järjestyksessä ensimmäisenä on mahdollista:

- a. Kilpailijan loppuaika edellisessä lähdössä
- b. Kilpailijan sijoitus edellisessä lähdössä
- c. Jos mahdollista, kilpailijan paras tulos (loppuaika tai jos ei käytettävissä niin sijoitus) edeltävissä välierässä, huomioiden käännytyssä järjestyksessä semifinaalit, ¼-finaalit 1/8-finaalit, jne. alkuerälähtöihin asti.
- d. Alkuerälähdön lopputulokset käännytyssä järjestyksessä 3., 2., ja 1. alkueräkierron.
- e. BMX Racing aika-ajon lopputulos (jos kilpailut)
- f. Mestaruustasolla UCI:n BMX Racing rankingtilasto, tai Challenge- ja Masters-tasoilla kansallisen ranking tai pistetilanteen mukainen lähtöryhmittely, jos on olemassa
- g. Arpomalla, mikäli kilpailijoilla tasatilanne johtuu samasta poikkeavasta sijoituksesta (IRM).

Muussa tapauksessa, jos ei tasatilannetta voida ratkaista yllä olevan mukaisesti, kilpailijoille määrätään tasatilanne ja seuraava paikka/paikat jäävät käyttämättä. Esimerkiksi: kaksi kilpailijaa saavat molemmat semifinaaleissa sijan 5, nämä kilpailijat saavat lopputuloksissa sijan 9 ja seuraava kilpailija tulee sijalle 11.

(muutettu 01.01.18, 01.01.19, 01.01.21, 01.01.22)

6.1.041quater

Jos tasatilanne tapahtuu jossain alkuerän lähdössä tai välierissä ei-jatkoon pääsevissä sijoituksissa tai palkintosijoituksissa finaalilähdöissä, eikä selvää järjestystä pystytä määrittelemään kilpailussa käytettävän pistelaskutavan mukaisesti, molemmat kilpailijat saavat tulokseksi paremman sijoituksen. Esimerkiksi: Jos 5. ja 6. sijoittuneen kilpailijan välillä protestin johdosta päätetään määrätä tasatulos, molemmat kilpailijat tulevat sijalle 5. ja sija 6. jää käyttämättä.

Palkintosijoitus finaalilähdössä tarkoittaa Mestaruus- ja Master-tasoilla sijoja 1.–3. ja Challenge-tasolla sijoja 1.–8.

(muutettu 01.01.18, 01.01.19, 01.01.21)

Toimintasäännöt

Lähtö

6.1.042 Kaikkien ajajien on lähdettävä lähtöportista heille määrätystä paikoistaan. Jos ajaja kieltäytyy siirtymästä lähdöstä vastaavan tuomarin osoittamaan paikkaan, tai lähtee jostain muusta paikasta ja tämä huomataan vasta lähdön jälkeen, rangaistuksena on hylkäys (DSQ).

Jokaisen kilpailijan vastuulla on olla lähtövalmistelualueella ja lähtöportilla oikeina ajankohtina. Jos kilpailija ei ole paikalla lähdönvalmistelijan osoittamana aikana, tämä menettää paikkansa lähtöportin valintajärjestyksessä ja joutuu valitsemaan lähtöportinsa viimeisenä.

Mikäli lähtö uusitaan, kaikkien kilpailijoiden on lähdettävä alkuperäisiltä paikoiltaan.

Ajaja, joka millään tapaa häiritsee tai yrittää viivästyttää tai häiritä lähtöä tavalla, jota ylituomari ei hyväksy, voidaan hylätä.

(muutettu 01.01.17, 01.01.19)

6.1.043 BMX Racing kilpailu lähetetään käyttäen lähtöjärjestelmänä äänirasiaa (voice box).

Elektronisesti ohjattua lähtöporttia yhdessä äänirasiaa käyttävän lähtölaitteiston kanssa käytettäessä äänirasian nauhoitetut lähtökomennot ovat seuraavat:

- a. Vaihe 1: "OK riders, random start." (OK ajajat, satunnainen lähtö.)
- b. Vaihe 2: "Riders ready." (Ajajat valmiit.)

"Watch the gate." (Seuratkaa porttia.)

Turvallisuussyistä lähdön voi keskeyttää stop-napilla missä vaiheessa tahansa (vaiheen 2 loppuun saakka).

Äänirasiaa ja elektronista lähtölaitteistoa koskevat määräykset on kuvattu liitteessä 3.

Pyörän sijainti lähtöportilla

- 6.1.044** Etupyörä on sijoitettava lähtöporttia vasten ja sen on oltava maassa ja pysyvästi liikkumattomana kohdassa 6.1.043 määriteltyjen lähtökomentojen aikana.

Yleinen toiminta

- 6.1.045** Kaikkien ajajien tulee huomioida UCI:n säännöt ja noudatettava kaikkien tuomareiden ja toimihenkilöiden ohjeita koko kilpailun keston ajan.

Kaikkien ajajien on noudatettava näitä sääntöjä sekä tuomareiden tai toimitsijoiden heille missä tahansa kilpailun vaiheessa antamia ohjeita. Jokaisen ajajan on aina käytäytävä tavalla, joka osoittaa hyvää urheiluhenkkeä, ja vältettävä käyttäytymistä, joka voi saattaa hänet tai lajin huonoon valoon.

Säädyn ja loukkaava kielenkäyttö on kielletty. Tuomarineuvosto päättää sellaisesta kielenkäytöstä annettavista rangaistuksista.

- 6.1.046** Ainoastaan osallistumisensa kilpailuun vahvistaneet ajajat voivat ajaa tai harjoitella millään radan osalla kilpailupäivinä.

- 6.1.047** Tuomarineuvosto on jokaisessa kilpailussa kilpailun viime kädessä päättävä elin ja sillä on oikeus määrätä rangaistus mille tahansa kilpailijalle, vanhemmalle, katsojalle tai joukkueenjohtajalle turvallisuuden nimissä tai kilpailusääntöjen rikkomisesta.

- 6.1.048** Jos lähtö pysäytetään tuomariston toimesta ennen sen päättymistä, lähtöön osallistuneiden ajajien on jäätävä odotettava tarkempia ohjeita kohtaan, jossa maalialueelta poistutaan.

Uuden lähdön osoittaa ylituomari tai tämän valtuuttama henkilö. Alkuerä, välierä tai finaali ajetaan uudestaan vain, jos ylituomarin mielestä kilpailun kulkuun on haitallisesti vaikuttanut häiriö lähtötoimissa tai katsojan, eläimen tai muun ulkopuolisen tekijän aiheuttama häiriö.

(muutettu 01.01.17)

- 6.1.049** Jos kilpailija kaatuu tai joutuu pysähtymään pyörään kilpailun aikana tulleen vian johdosta, hänen ensimmäinen velvollisuutensa on siirtää itsensä ja pyöränsä sivuun radalta muodostaakseen mahdollisimman vähäisen esteen muille kilpailijoille ja estääkseen tarpeettomat viivästykset. Jos ajaja ei nouse tai ei voi nousta ylös kaatumisen jälkeen, häntä saa siirtää vain ensiapuhenkilöstön toimesta tai laillistetun lääkärin luvalla.

Kaatumisen tai pyörän rikkoontumisen jälkeen ajajan täytyy jatkaa koko rata maaliin asti ilman ulkopuolista apua saadakseen lähdöstä pisteitä, noudattaen tarvittaessa kohdan 6.1.055 määräyksiä. Jatkaessaan ajaja ei

saa tarkoituksellisesti viivästyttää kilpailua, jos ajaja kykenee jatkamaan kilpailua. Muuten ajajalle voidaan tuomita Did Not Finish (DNF).

(muutettu 01.01.17)

Rataliput

6.1.050 Tuomarit ja toimitsijat voivat käyttää seuraavan värisiä lippuja viestintään keskenään sekä kilpailijoille: Lippujen merkitykset ovat seuraavat:

- a. VIHREÄ lippu: Radalla ei ole esteitä ja kilpailu voi jatkua. Yhtä vihreää lippua voi käyttää toimihenkilö, jonka vastuulla on lähtömerkin antaminen.
- b. KELTAINEN lippu: Radalla on este ja ajajat on pidettävä lähtöportilla.
- c. PUNAINEN lippu: Radalla olevien ajajien on pysähdyttävä välittömästi ja siirryttävä maalialueelle odottamaan lisäohjeita. Vain ylituomari tai hänen määräämä henkilön voi käyttää punaista lippua.

§ 3 Rikkomukset, rangaistukset ja protestit

Rikkomukset

6.1.051 Tuomarineuvosto määrää rangaistukset tässä luvussa kuvatuista rikkomuksista sääntökohdan 6.1.063 ja siitä eteenpäin mukaisesti.

6.1.052 Tarvittaessa tuomaristo päättää, oliko rikkomus aiheutettu tahallisesti vai ei. Rikkomus katsotaan tahallisesti aiheutetuksi, jos se olisi ollut vältettävissä.

Tahallinen estäminen

6.1.053 Estäminen on usein vaikeasti tulkittava rikkomus, koska BMX Racing on kontaktilaji. Tuomarit päättävät, oliko se tahallista vai ei. Jos rikkomus tai estäminen olisi ollut vältettävissä, mutta se kuitenkin tapahtuu, tuomarit voivat katsoa sen tahalliseksi.

Tahallinen pois radalta pakottaminen

6.1.054 Yksikään kilpailija ei saa pakottaa toista kilpailijaa pois radalta tahallisesti.

Radalle paluu

6.1.055 Jokaisen kilpailun aikana radalta poistuvan kilpailijan on olosuhteista riippumatta palattava radalle lähimmässä turvallisesti mahdollisessa paikassa. Hän ei saa häiritä yhtenkään muun kilpailijan kulkua eikä oikaista saavuttaakseen täten etua.

Kosketus

6.1.056 Ajaja ei saa koskettaa millään kehonsa tai pyöränsä osalla toisen kilpailijan kehoa tai pyörää tarkoituksenaan estää tämän kilpailijan etenemistä ohittaakseen tämän tai pakottaakseen tämän jättäytymään kanssakilpailijan

taakse.

Estäminen maalisuoralla

- 6.1.057** Johtavalla ajajalla on oikeus valita ajolinjansa radalla ja kaarteissa. Maalisuoralla johtava ajaja ei kuitenkaan saa tarkoituksellisesti estää kanssakilpailijaansa ohittamasta.

Joukkueena ajaminen

- 6.1.058** Joukkueena ajaminen tai muiden kilpailijoiden avustaminen parempaan sijoitukseen on kielletty.

Estäminen ulkopuolisen toimesta

- 6.1.059** Joukkueen johtajat, vanhemmat tai muut ajajan seurassa olevat henkilöt eivät saa puuttua kilpailun kulkuun joukkueen tai ajajan eduksi.

Protestit

Yleiset säännöt

- 6.1.060** Kaikissa BMX Racing kilpailussa kilpailija voi jättää joukkueenjohtajansa kautta ylituomarille protestin kenen tahansa ajajan sijoituksesta. Sijoituksella tarkoitetaan tässä yhteydessä maaliintulojärjestystä, jossa ajajat ovat ylittäneet maaliviivan, mutta ei tuomarineuvoston määräämää poikkeavaa sijoitusta (IRM).

Ajaja ei voi protestoida kilpailun kulkua koskevia tuomioita. Kilpailutuomarit tekevät kilpailun aikana tapahtuneita välikohtauksia tai rikkomuksia koskevat päätöksensä välittömästi ylituomarin välityksellä.

(muutettu 01.01.17)

Protestimenettely

- 6.1.061** Ajajan, joka haluaa tehdä protestin kohdan 6.1.060 perusteella, on jätettävä protesti kirjallisena. Joukkueen johtajan on jätettävä protesti ylituomarille 15 minuutin kuluttua protestin perusteena olevien tulosten julkaisusta. Ylituomari tai hänen määräämä tuomari tutkii protestin ja tekee päätöksen ennen kyseisen kilpailuluokan seuraavaa kilpailukierrosta. Vastuulliseen tuomarin antama päätös protestia koskien on lopullinen, eikä siitä voi valittaa.

(muutettu 01.01.17)

- 6.1.062** Protestoidessaan välieräsijoitusta kohdan 6.1.061 mukaisesti, ylituomari tai hänen määräämä tuomari tarkistaa tulokset kilpailussa käytettyä tulospalvelujärjestelmää käyttäen. Muita todistusaineistoja ei tule käyttää.

Jos teknisen vian vuoksi protestoidun lähdön video ei ole käytettävissä, sijoitukset määräytyvät tulosluettelon mukaisesti.

Ylituomari voi tarpeen mukaan kutsua protestiin liittyvä(t) ajaja(t) tai

joukkueen johtaja(t) kuultaviksi.

Rangaistukset

6.1.063 Tuomarineuvosto voi sääntökirjan osien I ja XII antamien mahdollisuuksien lisäksi käyttää mitä tahansa tässä luvussa mainittuja rangaistuksia sitä kilpailijaa kohtaan, joka syyllistyy sääntörikkomukseen.

Virallinen varoitus

6.1.064 Ajaja voi saada virallisen suullisen varoituksen tietystä rikkomuksesta. Ensimmäinen tietylle ajajalle tietyssä kilpailussa annettu varoitus ei sisällä muuta erityistä rangaistusta kuin varoituksen sisältämän ohjeen, kun taas seuraava varoitus samasta tai mistä tahansa muusta rikkomuksesta samana päivänä johtaa koko kilpailusuorituksen hylkäämiseen.

Varoitus merkitään myös tulosluetteluihin ja esitetään tulosmonitoreissa tai ilmoitustauluilla.

Ajan tuomitseminen hävinneeksi

6.1.065 Ajaja voidaan tuomita hävinneeksi, "Relegated" (REL), jolloin hänen pisteet määräytyvät kohdan 6.1.034 mukaisesti.

Kilpailijan hylkääminen

6.1.066 Kilpailija voidaan hylätä "Disqualified" (DSQ) ja täten estää hänen jatko-osallistumisensa joko vain kyseiseen kilpailuluokkaan, jossa rikkomus tapahtui, tai koko kilpailutapahtumaan. Tällöin kilpailija ei saa sijoitusta tulosluetteloon eikä UCI-pisteitä.

Rikkomuksen tekijän poistaminen kilpailupaikalta

6.1.067 Tuomarineuvosto voi yksinomaisen harkintansa mukaan poistaa mitä tahansa tämän sääntökirjan määräystä vastaan rikkoneen henkilön kilpailupaikalta.

Kilpailuoikeuden peruuttaminen

6.1.068 UCI tai SP voi yksinomaisen harkintansa perusteella ja perustellusta syystä peruuttaa miksi tahansa määrääjäksi tai pysyvästi ajajan BMX Racing kilpailulisenssin. Seuraavat rikkomukset ovat kilpailukiellon perusteita:

- a. Kilpailuun osallistuminen väärällä nimellä.
- b. Väärän ikää, luokkaa tai muuta aiheutta koskevan tiedon käyttäminen ilmoittautumisen yhteydessä perusteettoman edun saavuttamiseksi.
- c. Salainen yhteistyö yhden tai useamman ajajan kanssa kilpailun lopputulokseen vaikuttamiseksi.
- d. Lahjuksen tai muun kannusteen tarjoaminen, antaminen tai vastaanottaminen tarkoituksena vaikuttaa kilpailun lopputulokseen kenelle tahansa henkilölle tai keneltä tahansa henkilöltä, mukaan lukien mm. BMX Racing kilpailun ajajat, tuomarit, toimitsijat ja katsojat.

- e. Tahallinen kilpailusääntöjen vastaisella pyörällä osallistuminen, mukaan lukien ajanottosirun muuttaminen, poistaminen tai väärentäminen.
- f. Polkupyörän muuttaminen tarkastuksen jälkeen siten, että se muuttuu kilpailusääntöjen vastaiseksi.
- g. Mikä tahansa epäurheilijamainen menettely, väärinkäyttö tai BMX Racing lajin kannalta haitallinen toimi, riippumatta siitä, liittyykö se tiettyyn kilpailuun vai ei.

6.1.069 (kumottu)

6.1.070 Selvennyksenä, tuomarineuvostolla ei ole missään tilanteessa oikeutta peruuttaa ajajalta kilpailulisenssiä. Kilpailulisenssin voi peruuttaa vain UCI tai SP.

§ 4 Polkupyörä, vaatetus ja varusteet

6.1.071 Polkupyörän, vaatetuksen ja varusteiden on oltava tässä pykälässä mainittujen sääntöjen mukaisia ja niiden pitää täyttää myös yleisten kilpailusääntöjen osassa I, luvussa III olevat määräykset.

(muutettu 01.01.18)

Tarkastus

6.1.072 Selvennykseksi, ennen virallisia harjoituksia ja ennen minkä tahansa kilpailun alkua sekä sen aikana ajaja, hänen pyöränsä, kypäränsä ja vaatetuksensa voidaan tarkastaa tuomarien, toimitsijan tai UCI:n toimesta. Tarkastus voidaan tehdä vain, jotta varmistetaan näiden sääntöjen mukaisten määräysten ja teknisten vaatimusten noudattamisesta. Näiden sääntöjen vastaista vaatetuksen ja välineiden käyttö voidaan kieltää, jos epäkohta on havaittu, jolloin ajaja ei saa mennä radalle ennen kuin epäkohta on korjattu. Jos epäkohta havaitaan lähdön jälkeen tai sen aikana, ajajalle voidaan määrätä kyseiseen lähtöön tulokseksi Did Not Finish (DNF).

Kaikkien ajajien on käytettävä vaatetusta, joka on leikkaukseltaan ja malliltaan tunnistettavissa BMX Racing tyyppiseksi vaatetukseksi eroten täten muista pyöräilyn alalajeista.

Ajaja, joka ei noudata kaikkia tuomareiden hänelle antamia vaatetusta tai varusteita koskevia ohjeita, ei saa kilpailla yhdessäkään lähdössä ja kilpailun ylituomari voi muuttaa hänen sijoitustaan tai hylätä hänet, jos sääntöjen vastainen varustus havaitaan.

Riippumatta siitä onko tuomari tai toimihenkilö tarkastanut ajajan pyörän, vaatetuksen tai varusteet, kaikki ajajat ovat vastuussa siitä, että he käyttävät sääntöjen mukaisia varusteita. Tässä noudatetaan sääntöjen 1.3.001, 1.3.002 ja 1.3.003 määräyksiä. Vaikka sääntöjenvastaisuutta ei aikaisemmin ole huomioitu, voidaan sääntöjenvastaisuus huomioida myöhemmin samassa kilpailuissa tai tulevissa tapahtumissa.

(muutettu 01.01.17, 01.01.18)

Runko

6.1.073 Pyörän rungon on oltava riittävän vahva kestääkseen BMX Racing kilpailun rasitukset eikä siinä saa olla murtuneita tai vääntyneitä osia tai murtuneita tai muuten puutteellisia saumoja.

Runko ja osat on oltava sääntökohdan 1.3.024 mukaisia aerodynamiikaltaan. Runkoon ei saa kiinnittää tarpeettomia osia.

Esimerkiksi aerodynaamiset lisävarusteet, ketjusuojat, seisontatuet, lokasuojat, peltiset lisävarusteet kuten ”polttoainesäiliöt”, siipimutterit, mitkään ylimääräiset hitsatut tai mekaanisesti kiinnitetyt kiinnikkeet kuten ketjunsuojan kiinnikkeet, runkoon kiinnitetyt heijastimet tai muut terävät ulkonevat esineet eivät ole sallittuja.

(muutettu 01.01.18)

Pyörät

6.1.074 Pyörien akselit saavat olla enintään 5 mm napojen akselimuttereista ulkonevat.

Vakopyörien 20 tuuman pyörissä pyörän nimellishalkaisija täysien renkaiden kanssa mitattuna ei saa ylittää 57 cm (22,5 tuumaa).

Cruiser 24 tuuman pyörissä pyörän nimellishalkaisija täysien renkaiden kanssa mitattuna pitää olla vähintään 57 cm (22,5 tuumaa) eikä saa ylittää 66,05 cm (26 tuumaa).

Pikalukollisia akseleita ei suositella, mutta niiden käyttö on sallittu, jos lukitusvipujen sulkuasento varmistetaan teipillä tai metallilangalla.

(muutettu 01.01.18)

Ohjaustangot

6.1.075 Ohjaustankojen enimmäisleveys on 73,7 cm (29 tuumaa).

Ohjaustankojen enimmäisnousu on 30,5 cm (12 tuumaa).

Ohjaustangon kahvat ovat pakolliset ja niiden on peitettävä tangon päät täysin.

Murtuneiden tai vääntyneiden ohjaustankojen käyttö ei ole sallittua.

(muutettu 01.01.18)

Keula

6.1.076 Haarukan on käännyttävä ohjauslaakerista tasaisesti ilman tarttumista tai ylimääräistä välystä.

Ohjainkannattimesta on jätävä ohjauslaakerin lukkomutterin alapuolelle

vähintään kannattimeen merkitty määrä tai, ellei merkintää ole, vähintään 5 cm.

Jarrut

6.1.077 Kaikki polkupyörät, joilla osallistutaan kilpailuun, on varustettava tehokkaalla takajarrulla, jota on käytettävä käsillä.

Takajarrun vaijerin/vaijerin kuoren on oltava tukevasti runkoon kiinnitetty.

Etujarrun käyttö on sallittu, mutta se ei ole pakollinen.

Käsijarrun vivun pään on oltava pyörästetty tai peitetty siten, ettei se aiheuta vaaraa.

Kaikki paljaat vaijerinpäät on tulpattava, peitettävä tai juotettava purkautumisen estämiseksi.

(muutettu 01.01.18)

Satula

6.1.078 Satulan runko on tehtävä riittävän vahvasta materiaalista, joka pystyy vastustamaan satulapolpan painumista satulan läpi.

Satulapolppa on kiinnitettävä runkoon kiinnikkeellä. Kiinnikkeen kiinnitysruuvi saa olla kiinnikkeestä enintään 5 mm ulkoneva.

Kammet, polkimet ja vaihteet

6.1.079 Kampien pituus on vapaa, kunhan ne eivät rajoita polkupyörän maavaraa.

Keskiön laakerit on säädettävä **siten**, että kammet voivat pyöriä vapaasti ja ilman havaittavaa välystä.

Polkimet on kiinnitettävä kampiin tukevasti. Varvaskoukkujen ja hihnojen käyttö ei ole sallittua.

Ajajien kenkien kiinnittyminen polkimiin lukkopolkimia käyttäen **esim. magneetti-polkimilla** on sallittua 13 vuotiaille ja vanhemmille. Selvennykseksi, 12 vuotiaiden ja nuorempien ikäluokassa on käytettävä tavallisia polkimia **eli lukkopoljinten käyttö on kielletty**.

Monivaihteisten polkupyörien käyttö on sallittua.

(muutettu 01.01.17, 01.01.18, 01.01.19, **01.01.23**)

Voimansiirto

6.1.080 BMX Racing pyörän voimansiirto voi tapahtua ketjujen tai yhdestä osasta valmistetun hihnan avulla.

(muutettu 01.01.18)

§ 5 Vaatetus ja turvavarusteet

Kypärä ja suojarusteet

6.1.081 Kypärän on oltava kasvot peittävää (full-face) mallia vähintään 10 cm visiirillä. Kasvoja suojaamattomat kypärät eivät ole sallittuja. Minkään kypärän osan muokkaaminen on kielletty sääntökohdan 1.3.002 mukaisesti.

Kypärän hihnan on oltava tukevasti kiinnitetty harjoittelun ja kilpailun ajan tai kun ajajan on radalla.

Jos ajajalta poistetaan kypärä kilpailussa, lähdöstä maaliintuloon, hänet katsotaan keskeyttäneeksi ja hän saa tulokseksi Did Not Finish (DNF), riippumatta siitä mikä syyn takia kypärä on otettu pois.

UCI ja SP suosittelevat voimakkaasti ajajia käyttämään seuraavia suoja:

- a. jäykästä aineesta valmistetut selkä-, kyynär-, polvi- ja olkapääsuojat
- b. kaularangan nikamien suoja

Ajopaita

6.1.082 Ajopaidan on oltava **löysästi istuva** pitkähihainen paita, jonka hihat jatkuvat ranteisiin saakka. Ajopaita on oltava sellainen, että se on erityisesti myyty käytettäväksi BMX Racingissä, motocrossissa tai alamäkiajon maastopyöräilyssä. Räätelöidyt, tämän tyyppiset ja näiden sääntöjen mukaiset paidat on sallittu.

Maantiepyöräilyajopaidat, ihonmyötäiset paidat ja haalarimaiset asut, jossa paita ja housut on yhdistetty, ovat kielletty. Vain erittäin lyhyet vetoketjut (alle 10 cm) ovat sallittu kaula-aukossa. Ajopaidan helma on oltava ihonmyötäinen tai se on oltava laitettuna housujen sisäpuolelle ennen lähtöä, ettei se aiheuta haittaa.

(muutettu 01.01.17, **01.01.23**)

6.1.083 Sääntökohdan 1.3.059 mukaisesti jokaisen BMX Racingin maailmanmestaruuskilpailuun (Mestaruus-, Challenge- ja Masters-tasot) tai maanosan mestaruuskilpailuun (Mestaruustaso) osallistuvan on käytettävä samanlaista kansallista BMX Racing ajopaitaa kuin muut saman kansallisuuden kilpailijat sääntökohdan 1.3.056 ja siitä eteenpäin kuvatun mukaisesti. Ainoastaan ajopaidan mainokset saavat vaihdella. Maajoukkuepaitaa on aina käytettävä ajajan ollessa radalla, palkintojenjaoissa, lehdistötilaisuuksissa, televisiohaastatteluissa, nimikirjoitusten jaoissa ja muissa kilpailutapahtuman osissa, joissa edellytetään hyvää julkisuuskuvaa mediaa ja ulkopuolisia varten.

6.1.084 Maajoukkuepaitaa koskevat säännöt ovat sääntökohdassa 1.3.056 ja siitä eteenpäin.

Kansallisen mestarin paitaa koskevat säännöt ovat sääntökohdissa 1.3.068 ja 1.3.069. Selvennyksenä, vain ajajat, jotka ovat voittaneet kansallisen

mestaruuden Mestaruustasolla, saavat käyttää paitaa, jossa hiha on sääntökohdassa 1.3.069 kuvatun mestarinpaidan mukainen. Muun kuin Mestaruustason ajajat eivät saa käyttää kansallisen mestarin paitaa (eikä hihaa).

(muutettu 01.01.17)

6.1.084bis Maailmanmestaruuspaitaa koskevat säännöt ovat sääntökohdassa 1.3.060–1.3.067.

Ajohousut

6.1.085 BMX Racing ajohousujen tavoitteena on suojata ja vähentää loukkaantumisriskiä. Tämä voidaan toteuttaa joko pitkälahkeisilla housuilla tai lyhytlahkeisilla housuilla, joiden kanssa käytetään sopivia polvi ja säärisuojia. Tällaiset pitkä- tai lyhytlahkeiset housut on oltava erityisesti suunniteltu ja myyty tarkoituksena suojata kilpailijaa BMX Racingissä, motocrossissa tai alamäkiajon maastopyöräilyssä. Räätelöidyt, tämän tyyppiset ja näiden sääntöjen mukaiset housut on sallittu.

Yllä kuvattujen pitkälahkeisten ajohousujen on oltava **löysästi istuvat**, yhdessä osassa olevat ja valmistettu repeämistä vastustavasta kankaasta. Housujen tulee peittää koko jalka ja lahkeiden pituus on oltava kenkiin tai nilkkoihin asti.

Yllä kuvattujen lyhytlahkeisten ajohousujen on oltava **löysästi istuvat**, yhdessä osassa olevat ja valmistettu repeämistä vastustavasta kankaasta. Housujen kanssa on käytettävä sopivia suojuksia, jotka peittävät polvet ja sääret kokonaan kenkiin tai nilkkoihin asti. Suojia, jotka on suunniteltu vain polvea tai polvea ja säären yläosaa suojaaviksi, ovat kielletty. Suojien on oltava erityisesti suunniteltu, rakennettu ja myynnissä suojaamaan polvia ja säärää koko pituudeltaan ja käytettäväksi BMX Racingissä, motocrossissa tai alamäkiajon maastopyöräilyssä ja niiden tulee ulottua kenkiin tai nilkkoihin asti.

Ihonmyötäiset, joustavasta materiaalista valmistetut ajohousut on kielletty, koska tällaista materiaalia ei ole tehty kestäväksi repeytymistä. Tällaisia housuja voidaan käyttää vain hyväksytyjen housujen alla tai hyväksytyjen polvi ja säärisuojien päällä tai alla tai osana tällaista suojarakennetta. Tällainen materiaalia ei sellaisenaan ole suojaava materiaali.

(muutettu 01.01.17, **01.01.23**)

Käsineet

6.1.086 Käsineiden sormien on peitettävä ajajan sormet sormenpäitä myöten aina kun radalla ajetaan.

Lisävarusteet

6.1.087 Aerodynaamisten lisävarusteiden käyttö henkilökohtaisissa varusteissa on kielletty.

6.1.088 Kameroiden käyttö kilpailussa on kielletty. Kameraa käytettäessä ajaja on vastuussa kameran kiinnittämisestä niin, ettei se aiheuta mitään vaaraa. UCI voi sallia kameran käytön kilpailussa, mutta vain TV-tuotantoyhtiötä varten. Metallisten tai pysyvien kiinnikkeiden käyttö kameran kiinnittämiseen on kielletty, teipin ja velcron käyttö on sallittu.

Kameraa saa käyttää vain Mestaruustason ajajat yllä kuvatun mukaisesti.

(muutettu 01.01.17)

6.1.089 Radioyhteyden tai muiden viestivälineiden käyttö on kilpailijoilta kielletty.

§ 6 Ajajan tunnistaminen

Numerokilvet

6.1.090 Kilpailun aikana kilpailijoiden tunnuksena käytetään sääntökohtien 1.3.073 ja 1.3.074 mukaista kilpailunumeroa. Kansainvälistä pysyvää kilpailunumeroa koskevia määräyksiä lukuun ottamatta kilpailijalle annetaan numero kuhunkin kilpailuun erikseen.

6.1.091 Jokaisessa pyörässä, jolla osallistutaan kilpailuun, on oltava ohjaustangon etuosaan kiinnitetty numerokilpi.

Numerokilvet on tehtävä muovista tai muusta vastaavasta taipuisasta materiaalista.

Ajajien numerokilpien pohjan ja numeroiden värien on vastattava sitä kilpailuluokkaa, jossa nämä kilpailevat, seuraavasti:

- a. Mestaruustaso
 - i. M-elite, N-elite: valkoinen pohja, mustat numerot.
 - ii. M-U23, N-U23: harmaa pohja, valkoiset numerot
 - iii. M-18, N-18: musta pohja, valkoiset numerot.
- b. Challenge- ja Masters-tasot:
 - i. Miehet, pojat, Masters: keltainen pohja, mustat numerot;
 - ii. Naiset, tytöt: sininen pohja, valkoiset numerot;
 - iii. Cruiser: punainen pohja, valkoiset numerot.

(muutettu 01.01.22)

6.1.092 Jos kilpailussa käytetään maalikameraa, jokaisessa kilpailuun osallistuvassa polkupyörässä on oltava sivunumerokilpi/-tarra kiinnitettynä runkoon heti emäputken takana, jos teknisessä oppaassa näin määrätään. Sivunumeroiden on oltava mustia valkoisella taustalla tai valkoisia mustalla taustalla.

(muutettu 01.01.21)

6.1.093 Kaikissa UCI:n alaisissa BMX Racing kilpailuissa kilpailijan on käytettävä hänelle määrättyä numeroa, myös kansainvälistä pysyvää kilpailunumeroa käytettäessä. Kilpailija, joka ei käytä oikeaa numeroa, ei ole oikeutettu lähtöön, tai tulee hylätyksi (REL), jos tämä huomataan lähdön jälkeen

Numerokilven se osa, joka muodostaa taustan kilpailunumeroille, on pidettävä koko kilpailun ajan vapaana merkinnöistä, tarroista tai muita numeron luettavuutta haittaavista tekijöistä. Järjestäjän toimittamaa numerokilpeä käytettäessä ajaja ei saa leikellä eikä vahingoittaa kilpeä eikä lisätä siihen ylimääräisiä tarroja tai merkintöjä.

§ 7 UCI kansainvälinen kilpailunumerojärjestelmä

6.1.094– Kts. UCI:n säännöt.

6.1.098

(muutettu 01.01.19, 01.01.21, 01.01.22, **01.01.23**)

§ 8 Ratoja koskevat määräykset

Kts. liite 5.

§ 9 Kilpailun toimihenkilöt

Kts. liite 6.

§ 10 UCI kansainvälinen BMX Racing kilpailukalenteri

6.1.099– Kts. UCI:n säännöt.

6.1.101

(muutettu 01.01.19, 01.01.22, **01.01.23**)

Luku II ERITYISMÄÄRÄYKSET KOSKIEN KANSAINVÄLISIÄ KILPAILUJA

6.2.001– Kts. UCI:n säännöt.

6.2.008

(muutettu 01.01.21, 01.01.22)

Luku III ERITYISMÄÄRÄYKSET KOSKIEN BMX RACING WORLD CUP KILPAILUJA

6.3.001– Kts. UCI:n säännöt.

6.3.018

(muutettu 01.01.21, 01.01.22, **01.01.23**)

Luku IV ERITYISMÄÄRÄYKSET KOSKIEN UCI BMX RACING WORLD CHALLENGE & MASTERS KILPAILUJA

6.4.001– Kts. UCI:n säännöt.

6.4.011

(muutettu 01.01.19, 01.01.21, 01.01.22)

Luku V [siirretty 01.01.19 osaan XI: Olympialaiset]

Luku VI UCI BMX RACING RANKING

6.6.001– Kts. UCI:n säännöt.
6.6.008

(muutettu 01.02.18, 01.01.19, 01.01.21, 01.01.22)

Kansalliset mestaruuskilpailut

6.6.009 Jokaisella valtiolla on oikeus pitää kansallinen mestaruuskilpailu, josta annetaan UCI BMX Racing rankingpisteitä. Kansalliseen mestaruuskilpailuun on oikeus osallistua vain kilpailijalla, jolla on kyseisen maan (kotimaansa) passi sääntökohdan 1.2.028 mukaisesti. Jos muiden kansalaisuuksien kilpailijoiden on mahdollista osallistua tällaisiin kilpailuihin, ulkomaalaiset kilpailijat eivät saa UCI pisteitä ja kansallisen mestaruuskilpailuun osallistuvat kilpailija saavat sijoituksensa mukaiset pisteet.

Luku VII UCI BMX RACING JOUKKUEET

6.7.001– Kts. UCI:n säännöt.
6.7.024

(muutettu 01.01.19, 01.01.22, **01.01.23**)

LIITE 1 KILPAILUN ETENEMINEN

Ajajien lkm	Ryhmiä	1/16	1/8	1/4	1/2	finaali
5 - 8	1					
9 - 16	2					1
17 - 19	3				2	1
20 - 32	4				2	1
33 - 40	5			4	2	1
41 - 64	8			4	2	1
65 - 80	10		5	4	2	1
81 - 128	16		8	4	2	1
129 - 160	20	10	5	4	2	1
161 - 256	32	16	8	4	2	1

Lähtöjen lukumäärä määräytyy luokittain ylläolevan taulukon mukaisesti. Kilpailussa, jossa lähtöryhmittely määräytyy aika-ajon tai rankingin perusteella, lähtöryhmittely tehdään sääntökohdan 6.1.027bis mukaisesti.

Alla oleva esimerkki kuvaa miten kilpailijat jaetaan alkueräryhmiin. Esimerkki 29 ajajan luokasta:

Ryhmä 1	Ryhmä 2	Ryhmä 3	Ryhmä 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
-	-	30 -	29

Kilpailuissa, joissa käytetään arvottua lähtöryhmittelyä, kilpailijoiden järjestys arvotaan ja alkueräryhmät muodostetaan sääntökohdan 6.1.027bis mukaisesti.

Kun käytetään sekoitettua lähtöryhmittelyä liitteen 1 mukaisesti, periaate on jakaa kilpailijat luokittain mahdollisimman tasapuolisesti alkueräryhmiin siten että jokaisessa lähdössä on sama määrä kilpailijoita. Jos tämä ei ole mahdollista, vähiten ajajia olevaan lähtöryhmään osallistuvat kilpailijat arvotaan.

Välierien ja finaalien kokoaminen

9–16 AJAJAA

Alkuerät	1/16-finaalit	1/8-finaalit	1/4-finaalit	1/2-finaalit	finaali
2 ryhmää	-	-	-	-	1 erä

Alkuerävaiheessa ajajat sijoitetaan kahteen 4–8 ajajan ryhmään. Kunkin ryhmän ajajien lukumäärä määräytyy siksak-kaavion mukaisesti (ks. esimerkkiä).

Neljä parasta ajajaa kummastakin alkueräryhmästä jatkaa finaaliin. Poikkeus: 9 ajajalla 4 ajajan alkueräryhmästä 3 parasta ja 5 ajajan alkueräryhmästä 4 parasta jatkaa 7 ajajan finaaliin.

17–19 AJAJAA

Alkuerät	1/16-finaalit	1/8-finaalit	1/4-finaalit	1/2-finaalit	finaali
3 ryhmää	-	-	-	2 erää	1 erä

Alkuerävaiheessa ajajat sijoitetaan kolmeen 5–7 ajajan ryhmään. Kunkin ryhmän ajajien lukumäärä määräytyy siksak-kaavion mukaisesti (ks. esimerkkiä).

Ajajat jatkavat kilpailua alkuerissä saamiensa sijoitustensa mukaisesti. Neljä parasta ajajaa kustakin alkueräryhmästä jatkaa kahteen 6 ajajan 1/2-finaaliin seuraavasti:

Ryhmästä	1/2-finaalit	
	1	2
1	1. ja 3.	2. ja 4.
2	2. ja 4.	1. ja 3.
3	2. ja 3.	1. ja 4.

Neljä parasta ajajaa kummastakin 1/2-finaalista jatkaa finaaliin.

20–32 AJAJAA

Alkuerät	1/16-finaalit	1/8-finaalit	1/4-finaalit	1/2-finaalit	finaali
4 ryhmää	-	-	-	2 erää	1 erä

Alkuerävaiheessa ajajat sijoitetaan neljään 5–8 ajajan ryhmään. Kunkin ryhmän ajajien lukumäärä määräytyy siksak-kaavion mukaisesti (ks. esimerkkiä).

Ajajat jatkavat kilpailua alkuerissä saamiensa sijoitustensa mukaisesti. Kunkin alkueräryhmän neljä parasta ajajaa jatkaa kahteen 8 ajajan 1/2-finaaliin seuraavasti:

Ryhmästä	1/2-finaalit	
	1	2

1	1. ja 3.	2. ja 4.
2	2. ja 4.	1. ja 3.
3	2. ja 4.	1. ja 3.
4	1. ja 3.	2. ja 4.

Neljä parasta ajajaa kummastakin ½-finaalista jatkaa finaaliin.

33 TAI ENEMMÄN AJAJIA

Kts. UCI:n säännöt

(muutettu 01.01.18, 01.01.19)

LIITE 1bis UCI BMX RACING WORLD CUP - KILPAILUN ETENEMINEN

Kts. UCI:n säännöt.

(muutettu 01.01.22, **01.01.23**)

LIITE 2 LÄHTÖJÄRJESTYS

Lähtöporttien paikat, joita käytetään alkuerissä kaikissa BMX Racing kilpailuissa (mukaan lukien UCI:n BMX Racing maailmanmestaruus- ja world challenge -kilpailut sekä maanosan BMX Racing mestaruus- ja challenge-kilpailut):

Kierros 1	Kierros 2	Kierros 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

Alkuerissä ajajat ryhmitellään aina lähtöportteihin ylläolevan taulukon mukaisesti. Esimerkiksi ajaja joka ensimmäisellä kierroksella lähtee portista 7, lähtee toisella kierroksella portista 6 ja kolmannella kierroksella portista 1.

Kilpailuissa, joissa käytetään arvottua lähtöryhmittelyä (esimerkiksi Challenge-luokissa), ylläolevan taulukon mukainen lähtöporttipaikka arvotaan siten että ensimmäisen kierroksen lähtöportti arvotaan ja kierroksen 2 ja 3 lähtöportti määräytyy ylläolevan taulukon mukaisesti kierroksen 1 lähtöportin perusteella. Esimerkiksi ajaja, joka arvotaan ensimmäisellä kierroksella lähtemään portista 5, lähtee toisella kierroksella portista 1 ja kolmannella kierroksella portista 7.

Kilpailuissa, joissa käytetään UCI ranking tai BMX Racing aika-ajon mukaista lähtöryhmittelyä, ajajat saavat valita alkuerien lähtöportin rankingin mukaisessa järjestyksessä yllä olevan taulukon mukaisesti. Esimerkiksi, jos ajaja, joka saa ensimmäisenä valita portin, valitsee kolmannelle kierrokselle portin 1, hänen on lähdettävä ensimmäisellä kierroksella portista 7 ja toisella kierroksella portista 6, ylläolevan taulukon mukaisesti.

(muutettu 01.01.17, 01.01.19, 01.01.22)

LIITE 3 LÄHTÖLASKENTA AUTOMAATTISELLA LÄHTÖPORTILLA

UCI-lähtölaskentajärjestystä voidaan käyttää automaattisesti sisäänrakennettujen viipeiden kera tai manuaalisesti, jolloin lähettäjä painaa lähtö -nappia lähtölaskennan toiseen vaiheeseen siirtymiseksi.

Yleisesti ottaen lähtölaskenta koostuu sanoista "OK riders, Random start. Riders ready? Watch the gate." Tätä seuraavat 4 ääntä samanaikaisesti valopuun syttyvien valojen kanssa ja portti alkaa laskeutua viimeisen äänen ja valon kohdalla. Sanan "gate" jälkeen on 0,1–2,7 sekunnin viive ennen valo- ja äänimerkkejä ja portin laskeutumissekvenssiä. Tämän viipeen on oltava täysin satunnainen, hallintalaitteiden tuottama eikä ajajien tai lähettäjän ennustettavissa. Lähettäjä ei saa tuottaa mitään viipeen pituuteen vaikuttavaa syötettä.

Lähtölaskentaan oleellisesti liittyvinä muina osina ovat varoitusäänet, jotka kertovat ajajille, että lähettäjä aikoo nostaa lähtöportin, ja varoitusäänet, jotka käskvät ajajien jalkautua lähtölaskennan keskeytyessä.

Lähtölaskenta koostuu yksityiskohtaisemmin seuraavista osista:

- a. "OK RIDERS RANDOM START" puhuttuna enintään 1,5 sekunnin pituisena. Automaattisessa tilassa seuraa 1,8 sekunnin tauko ennen seuraavaa komentoa.
- b. "RIDERS READY – WATCH THE GATE" puhuttuna enintään 2,0 sekunnin pituisena.
- c. Satunnainen 0,1–2,7 sekunnin viive jälkimmäisen komennon päättymisestä ennen valo- ja äänimerkkien alkamista. Huomaa, että satunnainen viive ja kaikki äänimerkit ovat ohjainpiirin tuottamia eivätkä sisälly mp3-tiedostoihin.
- d. Kolme lyhyttä 632 Hz äänimerkkiä ja näiden jälkeen neljäs pitkä 2,25 s äänimerkki. Lyhyiden äänimerkkien pituus ja niiden väli on 60 ms. Neljä LED-valoa (punainen, keltainen, keltainen ja vihreä) syttyvät täsmälleen samanaikaisesti jokaisen äänimerkin alkaessa.
 - i. Ensimmäinen lyhyt äänimerkki sytyttää punaisen valon
 - ii. Toinen lyhyt äänimerkki sytyttää ensimmäisen keltaisen valon
 - iii. Kolmas lyhyt äänimerkki sytyttää toisen keltaisen valon
 - iv. Neljäs, pitkä äänimerkki sytyttää vihreän valon
- e. Vihreän valon syttyessä portin pudotussignaali aktivoituu. Kaikki valot pysyvät syttyneinä viimeisen äänimerkin keston ajan, jonka jälkeen ne kaikki sammuvat
- f. Lähtölaskennan päätyttyä merkkivalo muistuttaa lähettäjää stop-napin painamisesta lähtöportin nostamiseksi.
- g. Stop-napin painamisen jälkeen annetaan viisi 1150 Hz äänimerkkiä, joiden pituus ja väli on 0,25 s ennen portin noston käynnistymistä.
- h. Turvallisuussyistä stop-nappia voidaan painaa koska tahansa lähtö-napin painamisen jälkeen ennen toisen komennon päättymistä lähtölaskennan keskeyttämiseksi. Tällöin annetaan keskeytyksen merkinä välittömästi peräkkäin 0,22 s 740 Hz ja 0,44 s 680 Hz äänimerkit. Vaihtoehtoisesti, keskeytyksen merkkiäni voidaan olla antamatta. 1.1.2020 alkaen keskeytyksen merkkiääntä ei enää saa käyttää.

Lähtölaskenta

Vaihe	Toiminta	Kesto
1	"OK RIDERS RANDOM START"	1,50 s
2	tauko (automaattinen toiminta)	1,80 s
3	"RIDERS READY – WATCH THE GATE"	2,00 s
4	satunnainen viive	0,10–2,70 s
5	äänimerkki (632 Hz) – punainen valo syttyy	0,060 s
6	tauko	0,060 s
7	äänimerkki (632 Hz) – keltainen valo syttyy	0,060 s
8	tauko	0,060 s
9	äänimerkki (632 Hz) – keltainen valo syttyy	0,060 s
10	tauko	0,060 s
11	äänimerkki (632 Hz) – vihreä valo syttyy	2,25 s

Varoitus portin nostosta

Vaihe	Toiminta	Kesto
1	äänimerkki (1150 Hz)	0,25 s
2	tauko	0,25 s
3	äänimerkki (1150 Hz)	0,25 s
4	tauko	0,25 s
5	äänimerkki (1150 Hz)	0,25 s
6	tauko	0,25 s
7	äänimerkki (1150 Hz)	0,25 s
8	tauko	0,25 s
9	äänimerkki (1150 Hz)	0,25 s

Isoissa kilpailutapahtumissa voidaan ajan säästämiseksi olla käyttämättä portin noston aikaista varoitusääntä. Tällöin lähettäjän on varmistettava, ettei ajajia pääse portille ennenkin portti on kokonaan yläasennossa ja lukittu.

Lähtölaskennan keskeytys

Lähtölaskennan keskeytys tehdään yllä olevan kohdan h mukaisesti.

Lähtöportin laskeutumisenopeus

Lähtöportin on laskeuduttava keskimäärin noin 0,310 sekunnissa yläasennosta ala-asentoon (90° kulma). Sallittu vaihteluväli on ± 7 % eli 0,289–0,331 s.

Portin laskeutumisaika on mitattava UCI:n hyväksymällä ProStuffin valmistamalla SpeedMeter-ajanottojärjestelmällä tai vastaavalla.

(muutettu 01.01.18)

LIITE 4 UCI BMX RACING rankingin pistetaulukko

Kansallisen mestaruuskilpailun sijoitusten mukaiset UCI-pisteet:

Sij.	Elite	U23	Junior
1	60	20	15
2	52	17	13
3	45	15	11
4	39	13	9
5	34	11	8
6	29	9	7
7	25	8	6
8	22	7	5

Kts. muiden kilpailukategorioiden pisteet UCI:n säännöistä.

(muutettu 01.01.22)

LIITE 5 Ratoja koskevat määräykset

Yleistä

Tässä sääntökohdassa määritellään BMX racing ratojen ja siihen liittyvien muiden oheistoimintojen minimivaatimukset BMX kilpailuja varten. Tietyillä UCI kansainvälisen BMX kilpailukalenterin mukaisilla kilpailuilla voi olla erilaiset minimivaatimukset. Ks. UCI:n säännöistä taulukko näistä rataa koskevista vaatimuksista.

Kansainvälisissä BMX-kilpailuissa mahdollisesti käytettäviin poikkeuksiin minimivaatimuksista on esitettävä perustelut ja ne voi hyväksyä vain UCI:n BMX komissio.

Näissä säännöissä esitettyjen minimivaatimusten noudattaminen ei takaa että rata on sopiva kansainvälisen tason BMX-kilpailulle.

Rata on oltava sopiva sen tason kuljettajille, jotka rataa yleisesti käyttävät. Riippumatta kuljettajien tasosta, rata on aina oltava turvallinen rataa käyttäville kuljettajille sekä muille radalla oleville henkilöille BMX kilpailun aikana.

Rataa rakennettaessa tai korjattaessa on syytä noudattaa ajantasaista UCI BMX Track Guide opasta, joka on julkaistu UCI internet-sivuilla (www.uci.org).

Ks. UCI:n säännöistä rataa koskevat määräykset.

(muutettu 01.01.17, 01.01.19, 01.01.23)

LIITE 6 Kilpailun toimihenkilöt

1 UCI:n säännöissä määrätään, miten BMX-kilpailu on järjestettävä. Kaikkien kilpailun toimihenkilöiden on osattava erinomaisesti kaikkia kilpailuja koskevat UCI:n säännöt liitteineen. Tehtävään suostuessaan toimihenkilö sitoutuu noudattamaan näitä sääntöjä.

Yleistä

2 Jokaisessa BMX-kilpailussa on oltava riittävä määrä päteviä tuomareita ja toimitsijoita vastaamaan kaikista eri tehtävistä tässä osastossa kuvatulla tavalla. UCI:n kansainvälisen BMX kilpailukalenterin kilpailuihin on nimettävä vähintään 1 UCI kansainvälinen komisaari. Tuomareille on järjestettävä ruokailu.

Tuomarineuvosto

3 Tuomarineuvosto on määrättävä tehtävänsä sääntökohdan 1.2.116 mukaisesti. Tuomarineuvosto on jokaisessa kilpailussa sen viime kädessä päättävä elin ja sillä on oikeus määrätä rangaistus mille tahansa kilpailijalle tai joukkueen johtajalle turvallisuuden nimissä tai kilpailusääntöjen rikkomisesta näiden sääntöjen sekä sääntökirjan I osan periaatteiden mukaisesti.

Ylituomari on tuomarineuvoston puheenjohtaja ja hän johtaa muun tuomariston toimintaa. Ylituomarin on hoidettava tehtävänsä paikasta, josta hänellä on hyvä näkyvyys niin suurelle osalle radasta kuin mahdollista, voidakseen valvoa kilpailua muiden tuomareiden avustamana.

Avustava ylituomari avustaa ylituomaria tehtäviensä hoidossa ja toimii ylituomarin edustajana, kun ylituomari itse ei ole käytettävissä.

Kilpailun järjestäjän on huolehdittava tuomarineuvostolle mahdollisimman hyvät puitteet. UCI kansainvälisen BMX kilpailukalenterin mukaisissa kilpailuissa tuomarineuvostolle on järjestettävä asianmukainen toimisto, liput sääntökohdan 6.1.050 mukaisesti ja monikanavainen radiopuhelinjärjestelmä riittävän monelle tuomarille, ensiavusta vastaavalle henkilölle, kilpailujen johtajalle ja tekniselle valvojalle, jos sellainen on.

Tuomariston sihteeri

4 Tuomariston sihteerin vastuulla ovat kilpailijoiden ilmoittautumiset ja heidän luokittelunsa, lähtölistojen käsittely ja julkaisu sekä kaikkien tulosten (välitulosten ja lopullisten tulosten) käsittely. Tuomariston sihteeriä avustaa riittävä määrä sihteereitä näiden sääntöjen mukaisesti.

Kilpailutuomarit

5 Kilpailutuomarit vastaavat jokaisessa kilpailussa kaikkien kilpailua koskevien sääntöjen noudattamisesta.

Kilpailutuomareita koskevat seuraavat vaatimukset:

- A. Heidän on [kansainvälisissä kilpailuissa] osattava englantia tai heillä on oltava tulkkaus englanniksi;
- B. He eivät saa olla UCI:n toimihenkilöitä;

C. Kaikkien tuomareiden on käytettävä erityistä tuomariasua ollakseen kilpailijoiden ja joukkueen johtajien tunnistettavissa;

D. Jokainen kilpailutuomari työskentelee selvästi määritellyssä paikassa.

Maalituomarit

6. Jos maaliintulojärjestyksen määräämiseen käytetään maalituomareita, he toimivat sääntökohdan 6.1.038 mukaisesti.

Muuta tulospalvelujärjestelmää käytettäessä velvollisuudet ja edellytykset määräytyvät sääntökohtien 1.2.119–1.2.121 mukaisesti.

Maalituomarien on toimittava maaliviivan välittömässä läheisyydessä, joka mahdollistaa esteettömän näkyvyyden ajajiin heidän ylittäessään maaliviivan.

Lähtettäjä

7. Lähtetäjän tehtävänä on jokaisen kilpailuerän lähdön johtaminen. Lähtettäjä käyttää lähtöporttia ja suorittaa ne toimenpiteet, joita tarvitaan varmistamaan jokaiseen erään turvallinen ja tasapuolinen lähtö. Lähtettäjä voi esittää ylituomarille rangaistusta kilpailijalle, joka haittaa lähtettäjää tehtäviensä hoitamisessa. Ajanottojärjestelmää käytettäessä lähtettäjän on ensin varmistettava lähdönvalmistelijalta kilpailijat, jotka eivät osallistu lähtöön, ja sitten varmistettava ajanottajalta, että tämä ja laitteisto ovat valmiita ennen lähtölaskennan käynnistämistä.

Toimitsijat

8. Seuraavat toimitsijat määrää järjestäjä tai kansallinen liitto:

1. **LÄHDÖNVALVOJAT** - Lähdönvalvojien tehtävänä on tarkastaa ennen kutakin lähtöä, että ajajat ovat lähtöportissa oikeilla paikoillaan (moto-listojen mukaisesti). Heidän tehtävänä on myös tarkastaa ajajien turvavarusteet. Lähtökorokkeen toimitsijat raportoivat ylituomarille jokaisesta kilpailijasta, jonka turvavarusteet eivät ole sääntöjen mukaiset.

2. **LÄHDÖNVALMISTELIJAT** - Lähdönvalmistelijoiden tehtävänä on ohjata ajajat omille kaistoilleen valmistelualueella. He kuuluttavat jokaista lähtöä varten jokaisen kilpailijan kilpailunumerot, luokat ja nimet. Lähdönvalmistelijoiden on tiedotettava valmistelun määrääjät selvästi. Lähdönvalmistelijoiden esimiehelle on toimitettava riittävä määrä kopioita moto-listoista.

3. **RATAVALVOJAT** - Ratavalvojien tehtävänä on valvoa radalla olevia ajajia sekä ilmoittaa muille toimihenkilöille sellaisista radan olosuhteista, jotka saattavat edellyttää heiltä toimenpiteitä. Ylituomari päättää kilpailussa tarvittavien ratavalvojien lukumäärän. Valvojat sijoittuvat radan varrelle. Valvojien on tehtävä muistiinpanoja havaitsemistaan sääntörikkomuksista ja tapahtumista. Pyynnöstä muistiinpanot on esitettävä ylituomarille.

4. **MAALIVALVOJAT** - Maalialuetta valvovien toimitsijoiden tehtävänä on ohjata ajajien ja muiden henkilöiden kulkua maalialueelle ja siltä pois. Heitä sijoitetaan kaikille maalialueen sisään- ja uloskäynneille estämään vanhempien, joukkueen

johtajien ja katsojien pääsy alueelle, ellei lääkinnällinen hätätilanne sitä edellytä. Maalialueen valvojien tehtävänä on myös ylläpitää järjestystä maalialueella odottavien ajajien keskuudessa.

5. SIHTEERISTÖ

Sihteeristö työskentelee tuomariston sihteerin valvonnassa ja alaisuudessa.

A. Sihteeri on vastuussa seuraavista:

- i. vastaanottaa ilmoittautumiset kilpailuun ja varmistaa kilpailijoiden osallistumisoikeuden
- ii. tekee listan osallistujista luokittain järjestyksessä

B. Sihteeri jakaa ajajat enintään kahdeksan kilpailijan lähtöihin.

C. Yhdysenkilöiden tehtävänä on moto-listojen julkaisu ilmoitustauluilla. Nämä listat järjestetään kilpailuluokittain siten, että kaikki kilpailunumerot näkyvät selvästi.

6. AJANOTTAJA - Ajanottajan tehtävänä on ajanottolaitteiston pystytys ja käyttö sekä maaliintulojärjestysten toimittaminen sihteeereille moto-listoille vietäväksi. Ajanottaja työskentelee tuomariston sihteerin valvonnassa ja alaisuudessa ja on velvollinen välittämään kaikki tiedot ja protestit hänen nimeämälle toimitsijalle tai tuomarille.

7. KUULUTTAJA - Kuuluttajan tehtävänä on antaa kilpailua koskevat viralliset ilmoitukset ja tiedottaa kilpailuaikataulun muutoksista ajajille, katsojille, tuomareille ja toimitsijoille.

8. JÄRJESTYKSENVALVOJAT - Järjestävä organisaatio järjestää riittävän määrän järjestyksenvalvoja ajajien ja katsojien turvallisuuden varmistamiseksi. Järjestyksenvalvojen on pidettävä yllään erityistä vaatetusta tai muuta tuntomerkkiä, jotta heidät voidaan helposti tunnistaa.

9. ENSIAPU - Vähintään yhden ambulanssin ja riittävän ensiapuhenkilöstön ml. laillistetun lääkärin on oltava paikalla kaikkien harjoittelu- ja kilpailujaksojen ajan. Sääntökohdan 1.2.067 mukaisesti järjestäjän on osoitettava yksi tai useampi lääkäri ajajien lääkintähuoltoa varten. Sekä ambulanssin että ensiapuhenkilöstön on sijaittava rata-alueella ja ambulanssin poistumisreitti yleiselle tielle on pidettävä vapaana koko tapahtuman ajan. Sen enempää harjoittelu- kuin kilpailujaksojakaan ei saa järjestää ilman, että riittävä ensiapu on paikalla.

10. KILPAILUJEN JOHTAJA

Kilpailujen johtaja, jonka kilpailun järjestäjä on tuomareiden avustuksella nimennyt, vastaa seuraavista:

A. Kilpailun aikataulun laadinta;

B. Kaikkien tuomareiden ja toimitsijoiden hankinta ja organisointi kilpailun laajuuden edellyttämien määrien mukaisesti;

- C. Kilpailun järjestämiseen vaadittavan kaluston hankinta;
- D. Palkintojen hankinta, esittely ja jakaminen.

Tekninen valvoja

9. Tekninen valvoja vastaa:

1. Valvoo kilpailutapahtumia ja niiden valmistelua teknisestä näkökulmasta. Vastuu näistä on kuitenkin kilpailun järjestäjällä.
2. Toimii yhdyshenkilönä UCI:n toimiston ja UCI:n suuntaan.
3. Tarkastaa kilpailupaikan etukäteen, tapaa järjestäjät ja tekee tästä välittömästi tarkastusraportin UCI:lle ja järjestäjälle lähetettäväksi.
4. Valvoo ja seuraa jatkossa järjestäjän toimintaa kilpailua edeltävänä ajanjaksona varmistaakseen, että tarkastusraportin mukaiset suositukset toteutetaan tarkoituksenmukaisella tavalla.
5. On kilpailupaikalla ennen ensimmäisiä virallisia harjoituksia ja tarkastaa kilpailupaikan ja radan yhdessä ylituomarin ja järjestäjän kanssa; teknisen valvojan on hyväksyttävä lopullinen päätös radasta ja kaikki sitä koskevat muutokset. Jos teknistä valvojaa ei näiden sääntöjen perusteella ole nimetty, nämä tehtävät kuuluvat kilpailun ylituomarille.
6. Raportoi kilpailusta UCI:lle; kopio raportista voidaan toimittaa myös kilpailun järjestäjälle.
7. Tekee luottamuksellisen raportin tuomariston toiminnasta.
8. Koordinoi joukkueenjohtajien kokouksia.
9. Teknisen valvojan määrää UCI.

Olympialaisiin, maailmanmestaruuskilpailuihin, maanosan mestaruuskilpailuihin ja UCI BMX supercross maailmancup-kilpailuihin teknisen valvojan nimittää UCI.

LIITE 7 Malli kilpailijan ja UCI BMX RACING joukkueen välisestä sopimuksesta

kts. UCI:n säännöt