



REGOLAMENTO FREESTYLE MOTOCROSS

Sono gare di freestyle motocross tutte le manifestazioni motociclistiche che si svolgono su uno o più salti (con rampe artificiali o in terra) affrontati più volte e compiendo in volo dei trick (figure acrobatiche); se non competitive e quindi senza classifica, non sono gare ma esibizioni.

Le rampe dei salti possono essere permanenti o temporanee, ma in entrambi i casi dovranno essere ritenute idonee mediante omologazione dell'AICS Settore Motociclismo alla pratica del freestyle motocross.

Dovrà essere salvaguardata l'incolumità dei partecipanti, degli addetti ai lavori e del pubblico.

SUDDIVISIONE MANIFESTAZIONI

Le manifestazioni di freestyle motocross si suddividono:

- gare di Coppa Italia: manifestazioni competitive a livello nazionale organizzate su più appuntamenti e con classifica di trofeo
- gare generiche: manifestazioni competitive a livello nazionale o regionale su uno o più appuntamenti
- esibizioni: manifestazioni non competitive a livello nazionale, regionale o territoriale

CATEGORIE E CILINDRATE

Nel freestyle motocross l'unica divisione è per 3 livelli di bravura del pilota:

- ESORDIENTI: livello base
- EXPERT: livello medio
- MASTER: livello alto

Le moto e l'età dei piloti non comportano nessuna divisione.

Nelle esibizioni non ci sono categorie.

PROVA FONOMETRICA

Si agirà con maggior rigore per il rispetto dei limiti vigenti , anche mediante controlli saltuari nelle gare delle varie specialità al fine di rispettare i vincoli di

legge esistenti in materia;fermo restando il limite massimo di 96 dB(A), la rilevazione dovrà essere effettuata al seguente numero di giri:

FINO A 85 cc 8000 RPM

OLTRE 85 cc FINO A 125 cc 7000 RPM

OLTRE 125 cc FINO A 250 cc 5000 RPM

OLTRE 250 cc FINO A 500 cc 4500 RPM

OLTRE 500 cc 4000 RPM

FINO A 250 cc 4 TEMPI 5000 RPM

FINO A 450 cc 4 TEMPI 4000 RPM

OLTRE 450 cc 4 TEMPI 4000 RPM

MISURE MINIME PER AREA FREESTYLE

- Il terreno deve essere recintato per essere reso inaccessibile a chi non autorizzato.

MASTER:

- asfalto, terra compatta, porfido, autobloccanti, cemento : lunghezza 65 metri e larghezza 10 metri

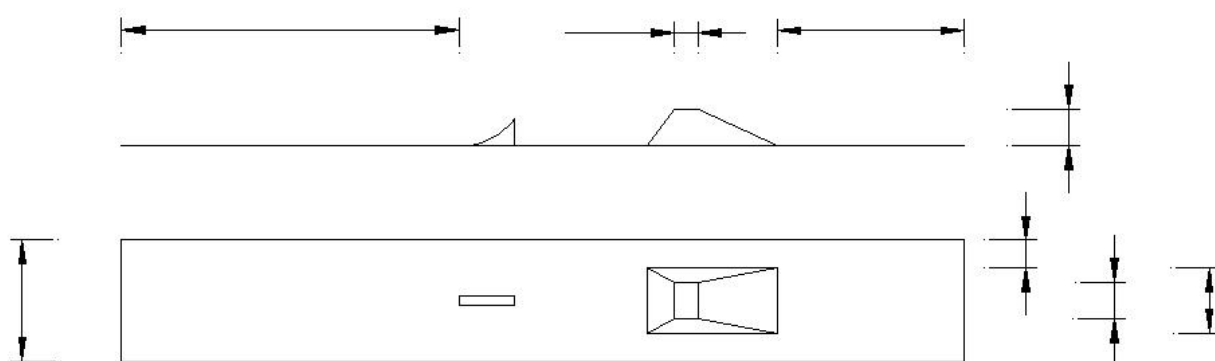
- erba, sabbia e neve: lunghezza 90 metri ; larghezza 10 metri

Per gli ESORDIENTI e gli EXPERT, la lunghezza va aumentata di 20 metri

TIPOLOGIE DEI PARK

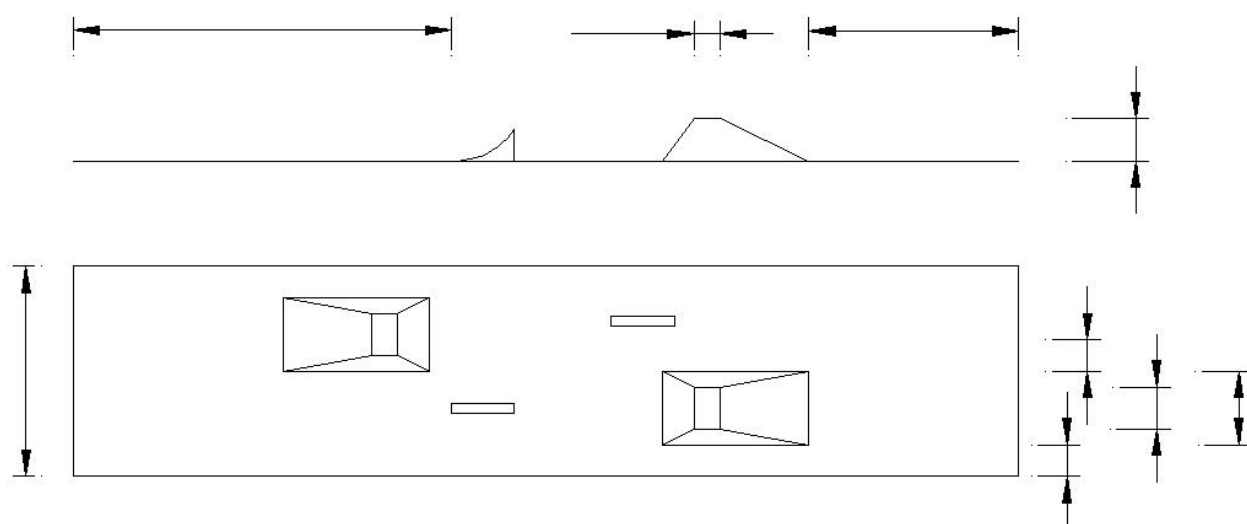
- park "normale" : si intende quando si ha solamente un salto

PLANIMETRIA PER L'OMOLOGAZIONE DEI FREESTYLE PARK



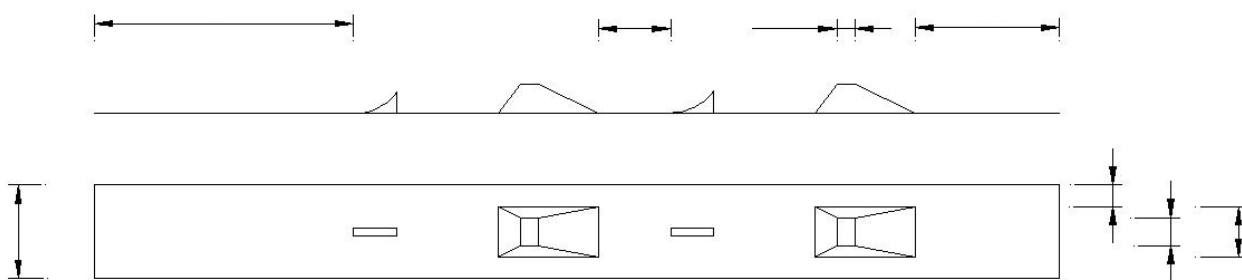
- park con salti ad ovale : si intende 1 salto di andata ed accanto 1 salto di ritorno in direzione opposta. Tra i 2 salti devono esserci almeno 3 metri di distanza laterale di sicurezza.

PLANIMETRIA PER L'OMOLOGAZIONE DEI FREESTYLE PARK CON SALTII AD OVALE



- park con salti a "double line" : si intendono 2 salti in sequenza nella stessa direzione. Tra la fine del primo atterraggio e l'inizio della rampa successiva devono esserci almeno 8 metri.

PLANIMETRIA PER L'OMOLOGAZIONE DEI FREESTYLE PARK CON DOUBLE LINE



- speed and style : si intendono più salti, disposti in maniera simile ad un circuito cross, cioè collegati da curve ed eventualmente con altre strutture od ostacoli.

MISURE MINIME ATTERRAGGIO IN TERRA

- MASTER: altezza 3,5 metri ; larghezza flat : 1 metro ; larghezza finale : 6 metri ; lunghezza flat : 1 metro ; lunghezza discesa utile : 8 metri

- ESORDIENTI e EXPERT: altezza : 4 metri ; larghezza flat : 3 metri ; larghezza finale : 7 metri ; lunghezza flat : 2 metri ; lunghezza discesa utile : 10 metri

ATTERRAGGIO ARTIFICIALE

- ESORDIENTI, EXPERT e MASTER : deve essere di tipo omologato e con protezioni sempre omologate

MISURE RAMPE DI LANCIO

Possono essere di raggiature dai 6 ai 10 metri e devono essere di tipo omologato.

LUNGHEZZA DEI SALTI

- MASTER : standard 22
- EXPERT : fino ai 20 metri, standard 18
- ESORDIENTI : fino ai 18 metri

SPAZI DI SICUREZZA

- FRENATA: minimo 7 metri per i MASTER ; minimo 15 metri per gli ESORDIENTI e gli EXPERT
- LATI DEL SALTO : minimo 2 metri, qualsiasi ostacolo pericoloso (pali luce, ecc) deve avere delle protezioni nella parte a rischio di collisione

SPAZI PER IL PUBBLICO

Il pubblico può stare ai lati ed alle spalle del salto, fuori dai divisori. Frontalmente al salto, cioè in zona frenata, potrà stare soltanto se è presente un'apposita recinzione oppure una doppia transennatura (parallela ad una distanza minima di 1,5 metri), e comunque soltanto se la recinzione o transenne interne all'area sono ad almeno 15 metri dalla fine dell'atterraggio.

CONDIZIONI METEO

In caso di neve, pioggia e vento, sarà il direttore di gara a decidere se ci sono le condizioni di sicurezza per saltare, sentendo anche il parere dei concorrenti .

IMPIANTO DI ILLUMINAZIONE

Deve essere di almeno 4000 W ioduri metallici, oppure di almeno 16.000 W alogeni. Sarà comunque a discrezione dei piloti giudicare se l'illuminazione è idonea e rispetta i target di sicurezza.

DURATA DELLA MANIFESTAZIONE

Gare: 5 salti validi a testa più vari salti fuori classifica.
Esibizioni: circa 15 / 40 minuti ma può variare a piacimento dei piloti.

DIRETTORE DI GARA

Il direttore di gara deve essere abilitato dall'AICS Settore Motociclismo, in seguito ad un corso specifico.
Il direttore di gara è l'unico responsabile della manifestazione sportiva. La sua responsabilità inizia con le operazioni preliminari e termina con la fine della gara o le eventuali premiazioni.
Tutte le persone che operano all'interno del percorso, durante l'orario di gara, devono fare riferimento al direttore di gara di tutto ciò che succede.

CONTROLLO MEDICO

La visita medica nel giorno della manifestazione non è obbligatoria. Comunque il Medico di Gara e il Direttore di Gara possono decidere di sottoporre a visita medica qualsiasi pilota qualora lo ritengano necessario.

ISCRIZIONE MANIFESTAZIONE

Gare: direttamente sul sito dell'AICS Settore Motociclismo;
Esibizioni: tramite comunicazione scritta o via mail all'organizzazione.

SOSTITUZIONE DEI MOTOCICLI

Durante la gara o esibizione è consentita la sostituzione del motociclo.

OPERAZIONI PRELIMINARI

Le operazioni preliminari consistono nella verifica della licenza, dell'iscrizione alla manifestazione, del motociclo e dell'eventuale visita medica.

PROVE UFFICIALI

Le prove ufficiali sono obbligatorie solo per gli ESORDIENTI e gli EXPERT; i piloti devono compiere almeno un salto. Alle prove ufficiali ed alla gara possono partecipare i conduttori che avranno superato positivamente le operazioni preliminari.

ASSISTENZA IN PISTA

Nei punti della pista con particolare difficoltà dovranno essere presenti i commissari di gara per eventuali segnalazioni. In caso d'assoluta necessità potranno aiutare, assieme agli addetti al soccorso sanitario, i conduttori nello sgombrare della pista.

CONDOTTA DI MANIFESTAZIONE

Un conduttore non dovrà mai di proposito condurre il proprio motociclo in modo da arrecare danno ad altri conduttori, personale di servizio o pubblico,

pena l'esclusione dall'ordine d'arrivo, se classificato, o altre sanzioni disciplinari in base alla gravità del gesto.

Quando le bandiere gialle vengono esposte sventolandole, sarà obbligo del conduttore non effettuare alcun salto o manovra.

E' severamente vietato usare i motocicli, alle persone non autorizzate.

ARRIVO

Il segnale d'arrivo viene dato mediante bandiera a scacchi bianca e nera quando il pilota ha effettuato l'ultimo salto valido per la classifica.

OBBLIGATORIO PER LA MANIFESTAZIONE

- Prove libere di almeno 1 salto per gli ESORDIENTI e gli EXPERT
- n. 1 ambulanza con personale addetto e 1 medico
- Batterie di recupero in caso di batterie di qualificazione
- Classificare tutti i piloti che hanno effettuato almeno 1 salto in gara
- Nullaosta

INTEGRAZIONI AL REGOLAMENTO

ART 1 - Deve essere predisposta un'area riservata per ospitalità e addetti ai lavori.

ART 2 - Per tutti i piloti è obbligatorio presentare personalmente la licenza conduttore alle operazioni preliminari; questa dovrà essere trattenuta e verrà restituita a fine manifestazione.

ART 3 - Sul campo della manifestazione è obbligatorio esporre in apposita bacheca: nullaosta della manifestazione, permessi autorità locali, classifica aggiornata del trofeo, programma, elenco iscritti, classifiche.

ART 4 - Ogni atto di violenza nell'area della manifestazione sarà punito immediatamente con la squalifica dalla manifestazione; la commissione disciplinare alla prima riunione deciderà, dopo aver valutato i fatti, l'eventuale sospensione dell'attività agonistica. Al sommarsi di due squalifiche scatterà la radiazione.

ART 5 - I piloti sono responsabili del comportamento dei loro meccanici e segnalatori, pena la squalifica a seguito di comportamento scorretto.

ART 6 - Le manifestazioni potranno essere annullate per maltempo solo nel momento d'inizio manifestazione, dopo aver verificato la mancanza di sicurezza, per abbondanti precipitazioni o vento forte.

ART 7 - Se per cause di forza maggiore la manifestazione viene sospesa, sarà ritenuta valida solo se si è effettuato almeno 1 salto.

ART 8 - Le manifestazioni inserite in calendario, se per causa di forza maggiore venissero annullate, dovranno essere tempestivamente comunicate all'AICS Nazionale e Regionale.

N.B. : per il recupero di manifestazioni annullate si dovrà sempre concordare la data con la commissione tecnica di competenza.

ART 9 - Per le manifestazioni che vengono effettuate al di fuori del calendario nazionale le date vengono concordate con la commissione tecnica di competenza almeno 15 giorni prima della manifestazione.

ART 10 - Le gare a categorie unificate saranno permesse, ma per i trofei saranno con classifiche separate .

ART 11 - Ogni reclamo sul campo di gara dovrà essere presentato per iscritto e accompagnato da una tassa di euro 50,00, restituibile se il reclamo verrà accettato.

ART 12 - Qualunque società che aderisca all'AICS e gestisca un impianto permanente dovrà obbligatoriamente organizzare almeno una manifestazione AICS all'anno sul proprio impianto.

ART 13 - Obbligatorio almeno 30' di sosta dopo l'arrivo dell'ultimo pilota prima di richiamare gli stessi.

ART 14 - Se nel corso della manifestazione viene a mancare l'ambulanza o il medico, la manifestazione viene sospesa fino al rientro in pista degli stessi.

ART 15 - Un pilota non può per nessun motivo partecipare ad entrambe le categorie.

ART 16 - TAGLIO DI PERCORSO: è considerato tale, con pena la squalifica dalla gara, se il pilota attraversa il percorso in modo non corretto e mettendo in pericolo gli altri piloti; comunque la decisione deve essere presa dal direttore di gara dopo aver sentito eventualmente il giudizio del commissario di percorso (sbandieratore) che è stato testimone del fatto.

ART 17 - I piloti potranno essere passati di categoria, a campionato iniziato, per manifesta superiorità a discrezione della Commissione Tecnica.

ART 18 - L'abbigliamento dovrà essere completo, di tipo omologato e indossato correttamente.

ART 19 - E' vietato sostituire i silenziatori originali con modelli non carenati. Alla partenza le leve devono essere in buone condizioni. E' obbligatorio rimuovere il cavalletto laterale nelle moto enduro o minicross.

ART 20 - Alla partenza il silenziatore dovrà essere in ordine. Il pilota che perda il silenziatore in gara potrà terminare la manche, salvo decisioni di fermarlo da parte del Direttore di Gara in caso di problematiche locali.

ART 21 - In caso d'impedimenti a causa di forza maggiore del Direttore di Gara ad espletare le proprie funzioni, il suo ruolo può essere assunto dal Giudice di Gara.

ART 22 – Eventuali modifiche al presente regolamento saranno ammesse solo dopo l'approvazione da parte della Commissione Tecnica Nazionale

REGOLAMENTO COPPA ITALIA FMX AICS

- La COPPA ITALIA FMX AICS è un campionato italiano di freestyle motocross.
- Essendo l'organizzazione dall'AICS (settore motociclismo) , i piloti devono essere in possesso della licenza AICS dell'anno in corso.
- La partecipazione dovrà essere approvata dall'organizzazione con insindacabile giudizio, per garantire uno standard di sicurezza e spettacolo.
- La misura standard del salto è inferiore a 18 metri per gli ESORDIENTI, di circa 18 metri per gli EXPERT e di 22 metri per i MASTER. Lo standard di qualità si ha quando si riesce a saltare in scioltezza a tali distanze e si riescono ad eseguire almeno 3 trick per gli ESORDIENTI, almeno 6 trick per gli EXPERT ed almeno 9 trick per i MASTER.
- Ciascuna delle gare si svolgerà secondo il seguente regolamento sportivo:
 - A) le classifiche verranno redatte secondo un punteggio acquisito da ogni concorrente per sommatoria dei punteggi ottenuti per ogni singolo salto.
 - B) i punteggi verranno assegnati in funzione di due parametri:
 - 1)- un parametro oggettivo: il punteggio di ogni singola figura oggetto del salto (vedi allegato);
 - 2)- un parametro soggettivo: il punteggio ottenuto in funzione dell'esecuzione delle figure.

Qualificazione: Ogni concorrente effettuerà 5 salti validi per ognuna delle due manche di qualificazione; ad ogni salto verrà assegnato un punteggio. Al termine dei 10 salti validi si farà la somma dei punteggi ed i migliori 5 classificati passeranno alla semifinale; per gli altri ci sarà il recupero, dove il vincitore andrà in semifinale.

Semifinale: I punteggi ottenuti precedentemente verranno azzerati; ogni concorrente qualificato alla semifinale effettuerà 5 salti validi e ad ogni salto verrà assegnato un punteggio. Al termine dei 5 salti si farà la somma dei punteggi ed i migliori 3 accederanno alla finale.

Finale: I punteggi ottenuti precedentemente verranno azzerati; i 3 concorrenti finalisti effettueranno 5 salti validi ciascuno e ad ogni salto verrà assegnato un punteggio. Al termine dei 5 salti validi si farà la somma dei punteggi ed il concorrente che avrà realizzato il miglior punteggio sarà proclamato vincitore.

In caso di risultato ex equo, i concorrenti con il medesimo punteggio effettueranno ulteriori 3 salti ciascuno; ad ogni salto verrà assegnato un punteggio. Al termine dei 3 salti si farà la somma dei punteggi ed il concorrente con il miglior punteggio sarà proclamato vincitore.

- La Giuria chiamata alla votazione dei concorrenti sarà costituita da tre membri scelti ad insindacabile giudizio dell'organizzazione.

- Alla fine di ciascuna gara verrà redatta una classifica a punti secondo lo schema seguente:

1° classificato	30 punti
2° classificato	25 punti
3° classificato	22 punti
4° classificato	20 punti
5° classificato	18 punti
6° classificato	16 punti
7° classificato	14 punti
8° classificato	13 punti
9° classificato	12 punti
10° classificato	11 punti
11° classificato	10 punti
12° classificato	9 punti
13° classificato	8 punti
14° classificato	7 punti
15° classificato	6 punti
16° classificato	5 punti
17° classificato	4 punti
18° classificato	3 punti
19° classificato	2 punti
20° classificato	1 punto

Alla fine delle gare verrà stilata una classifica generale di coppa; in caso di parità di punteggio di due (o più) piloti, varrà il maggior numero di migliori piazzamenti. Se ci fosse ancora parità, si effettuerà uno spareggio in occasione dell'ultima gara.

PUNTEGGI

SALTI DA 1 PUNTO:

1 FOOT

1 HAND
KISS

SALTI DA 2 PUNTI:

NO FOOT
NO HAND
KISS 1 HAND

SALTI DA 3 PUNTI:

KISS NO HAND
NO FOOT + 1 HAND
CAN CAN
CANDY BAR
SURF

SALTI DA 5 PUNTI:

NOTHING
DOUBLE CAN (NON TIRATO)
DOUBLE CAN INDIAN (NON TIRATO)
CLICKER

SALTI DA 7 PUNTI:

CAT WALK
SARAN WRAP
STALE FISH
PENDOLUM
DOUBLE CAN (TIRATO)
DOUBLE CAN INDIAN (TIRATO)
CLICKER (2 o 3 BATTITI)

SALTI DA 10 PUNTI:

DISCO CAN
DISCO CAN INDIAN
BAR HOP
CORDOVA

NAC NAC
SUPERMAN
SUPERMAN INDIAN
SUPERMAN SEATGRAB
GRAB INDIAN

SALTI DA 12 PUNTI:

RODEO
CLIFFANGHER
SHAOLIN
SPACE WALK
HART ATTACK
HELICOPTER
GRAB 1 HAND
GRAB 1 HAND INDIAN
2 GRAB
2 GRAB INDIAN
STRIPPER
2 SARAN WRAP
SUPER CAN
COFFIN
NAC NAC 1 HAND

SALTI DA 14 PUNTI:

WHIP
LAZY BOY
HART 1 HAND
HELICOPTER 1 HAND
2 HART
2 HELICOPTER
MC METZ
TORNTABLE
2 NAC
2 NAC INDIAN
CRAK NAC
KISS OF DEAT
KISS OF DEAT INDIAN
ROCK SOLID
LEDER (2 GRAB 1 HAND)
9 O'CLOCK

SALTI DA 16 PUNTI:

WHIP NO HAND
ROCK SOLID INDIAN
TSUNAMI
TSUNAMI INDIAN
HOLYMAN
HOLYMAN TO 2 GRAB
DEAD BODY
DEAD BODY SHAOLIN
DEAD BODY INDIAN
BACK FLIP

SALTI DA 18 PUNTI:

FLIP 1 HAND
FLIP 1 FOOT
FLIP NO FOOT

SALTI DA 20 PUNTI:

FLIP NO HAND
FLIP CAN CAN
FLIP CANDY BAR
FLIP CLIKER

SALTI DA 22 PUNTI:

FLIP NAC
FLIP SARAN WRAP
FLIP WHIP

SALTI DA 24 PUNTI:

FLIP CORDOVA
FLIP STRIPPER
FLIP BAR HOP
FLIP SHAOLIN
FLIP SUPERMAN
FLIP SUPERMAN INDIAN
FLIP GRAB
FLIP GRAB INDIAN

SALTI DA 26 PUNTI:

FLIP HART
FLIP HELICOPTER
FLIP CLIFFANGHER
FLIP COFFIN
FLIP LAZY BOY
FLIP KISS OF DEAT
FLIP KISS OF DEAT INDIAN
UNDER FLIP

SALTI DA 28 PUNTI:

FLIP TZUNAMI
FLIP TZUNAMI INDIAN
2 FLIP
BODY VARIAL

PUNTEGGI AGGIUNTIVI:

- Più o meno 2 punti a seconda dello stile.
- Più 3 punti per no hand landing, 3 per can can landing, 5 per sterilazer landing.
- Combo: punteggio pieno della figura più importante più metà punteggio delle altre figure(es. saran wrap to grab indian: 3,5 + 10).
- Varianti: più 2 punti(es. grab indian no grab: 10 + 2).
- Al termine di ogni serie di salti verrà assegnato un punteggio da 1 a 10 valutando i seguenti aspetti:
 - A) Lo stile
 - B) La varietà dei salti
 - C) La capacità di coinvolgimento del pubblico
 - D) Il numero e il tipo di rampe usate (quando sono presenti più rampe).