



Campionato svizzero trial 2004 regolamento per arbitri



Sistema di penalizzazione nelle sezioni (zone) per arbitri di trial.

La zona é da considerare iniziata quando l'asse (perno) della ruota anteriore oltrepassa la porta "inizio sezione IN" fino a quando lo stesso asse supera la porta "fine sezione FIN".

1) Un errore:	1 punto
2) due errori:	2 punti
3) più di due errori:	3 punti
4) fiasco o fallimento:	5 punti
5) rifiuto di percorrere la zona:	5 punti
6) modificare una zona senza autorizzazione dell'arbitro:	5 punti
7) non lasciare la zona dopo l'invito dell'arbitro a lasciarla:	5 punti supplementari
8) contestare la decisione dell'arbitro:	5 punti supplementari
9) saltare una zona senza punzonatura, o non rispettare la sequenza numerica delle zone:	20 punti

L'arbitro concede al concorrente che percorrendo la zona si attarda in modo esagerato 1 minuto per terminarla, se non rispetta il termine verrà penalizzato con 5 punti.

Viene attribuita solo la penalità più alta nella sezione, (per es. se il concorrente é a 3 p.ti e fa un fiasco sarà penalizzato con 5 p.ti e non con 8).

Solo i concorrenti iscritti e gl'arbitri sono autorizzati a entrare nella zona durante la gara. L'arbitro può tuttavia autorizzare l'accesso in zona a terze persone se ragioni di sicurezza lo giustificano.

Chiedere spiegazioni concernenti una penalità non é considerato una contestazione, non accettare una penalità dopo una spiegazione é una contestazione che può essere accettata solo dal direttore di gara e non mercanteggiata nella zona.

COS'É UN ERRORE.

Sarà considerato come errore:

- 1) Ogni volta che il concorrente o la moto toccano il suolo o un ostacolo, ad eccezione dei pneumatici, i poggiapiedi e la piastra paramotore.
- 2) Il semplice sfiorare l'ostacolo non sarà considerato come errore.

COS'É UN FIASCO O FALLIMENTO.

Sarà considerato fiasco o fallimento:

- 1) Quando la moto indietreggia.
- 2) Quando la moto tocca il suolo o un ostacolo al di là di una delimitazione
- 3) Quando la moto ritorna sulle sue tracce dopo aver fatto un anello (fare l'otto, incrociare).
- 4) Quando la moto o il concorrente rompe, strappa, toglie o rovescia una delimitazione.
- 5) Quando il concorrente scende dalla moto (tutte e due le gambe da un lato della moto) toccando il suolo o un ostacolo.
- 6) Quando la moto con una o entrambe le ruote salta una porta o una delimitazione.
- 7) Quando il concorrente cade (il manubrio tocca il suolo).
- 8) Il motore della moto si spegne mentre il concorrente si appoggia o una parte della, moto esclusi i pneumatici, toccano il suolo, senza avanzare.
- 9) Il concorrente non ha le due mani sul manubrio al momento in cui ha un piede a terra senza avanzare.

Non é considerato fiasco ma errore quando é il concorrente che tocca il suolo o un ostacolo oltre le delimitazioni. Il concorrente può passare in una porta di un'altra categoria se passa tutte quelle che corrispondono alla sua categoria.

Il colore dello sfondo del porta numero dovrà corrispondere al colore delle frecce.