

REGOLAMENTO

1. Partecipazione

Alla manifestazione MINI YOUNG SKILL CHAMPIONS possono partecipare tutti i tesserati Giovanissimi FCI.

2. Abbigliamento e protezioni

Il casco è obbligatorio e deve sempre essere indossato.

Ogni partecipante dovrà essere equipaggiato in maniera adeguata ed il più sicura possibile: pantaloncini, maglietta e scarpe resistenti. Si raccomanda l'uso dei guanti.

3. Biciclette

Sono ammesse tutte le tipologie di biciclette che siano in buono stato e sicure (sistema frenante funzionante, pneumatici non usurati, manubri non rotti e chiusi alle estremità) con un diametro ruota non inferiore ai 20 pollici.

4. Stazioni ed ostacoli: dimensioni e caratteristiche

L'area verrà suddivisa in 3 diverse zone con all'interno 6 "settori".

L'atleta entrerà nell'area e percorrerà tutti i settori avanzando.

All'interno di ogni *settore* sono presenti tre diverse tipologie di ostacoli, corrispondenti ad altrettanti livelli di difficoltà.

Ogni atleta avrà a disposizione solamente una prova, valida per la classifica finale.

5. Punteggi e penalità

I punteggi di ciascun settore variano a seconda del grado di difficoltà superato senza penalità, 10 punti primo step, 20 punti secondo step e 30 punti terzo step. Al termine di ogni gara verrà redatta la classifica sommando il punteggio ottenuto nei vari settori. Vince la gara chi ottiene il punteggio maggiore, e in caso di parimerito chi avrà fatto un tempo più alto nel settore del surplace.

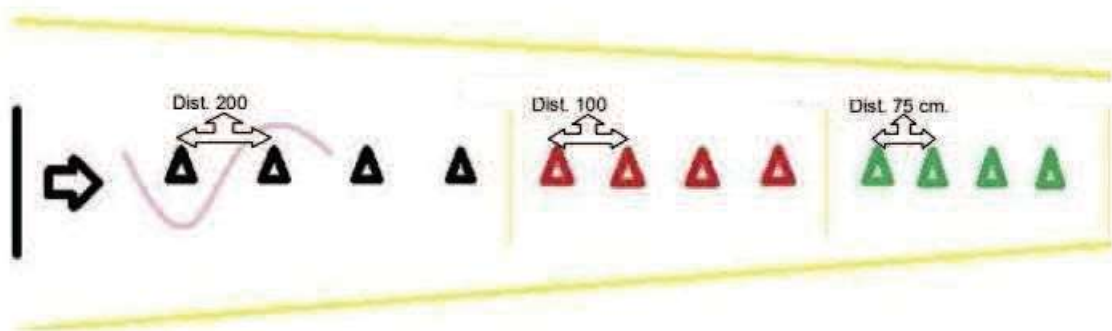
Il punteggio sarà segnato su apposita scheda fornita dalla società organizzatrice e registrata su data base per redazione classifica finale.

6. settori ed ostacoli

PROVE IN PROGRAMMA

SLALOOM

L'atleta deve passare un percorso a tre sezioni con distanza delle borracce decrescente tipo slalom, passando sempre con ambedue le ruote e senza mettere piede a terra e senza toccare una borraccia. I punti sono conteggiati alla fine di ogni sezione al passaggio della ruota posteriore.



BORRACCE

L'atleta deve passare un percorso a tre sezioni con difficoltà crescente, prendere e posare la borraccia con una mano, a diversa altezza e cambiando mano.

Non fare cadere la borraccia e non posare piede a terra.

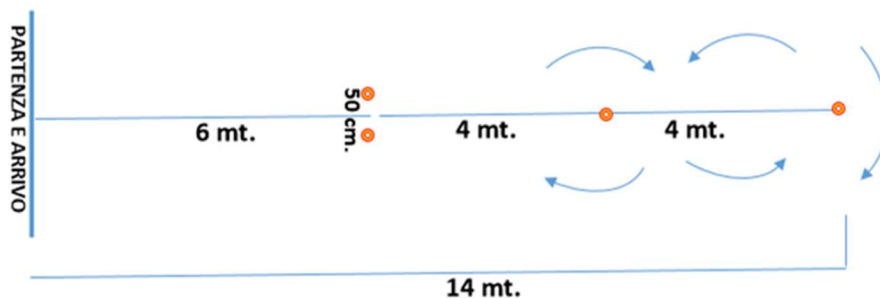
IMBUTO

Su assi in legno si percorre delle sezioni via via più stretti.

Le sezioni sono da passare con ambedue le ruote sempre all'interno dell'imbuto e senza mettere piede a terra. Il punteggio vale ad ogni passaggio sezione in uscita con la ruota posteriore.

L'OTTO

Pedalare in modo rettilineo fino a superare i due coni d'ingresso all'area da superare, aggirare gli ostacoli a formare un otto e uscire dalla parte opposta per affrontare lo step successivo. Evitare il tocco di un birillo o mettere il piede a terra.



BASCULE

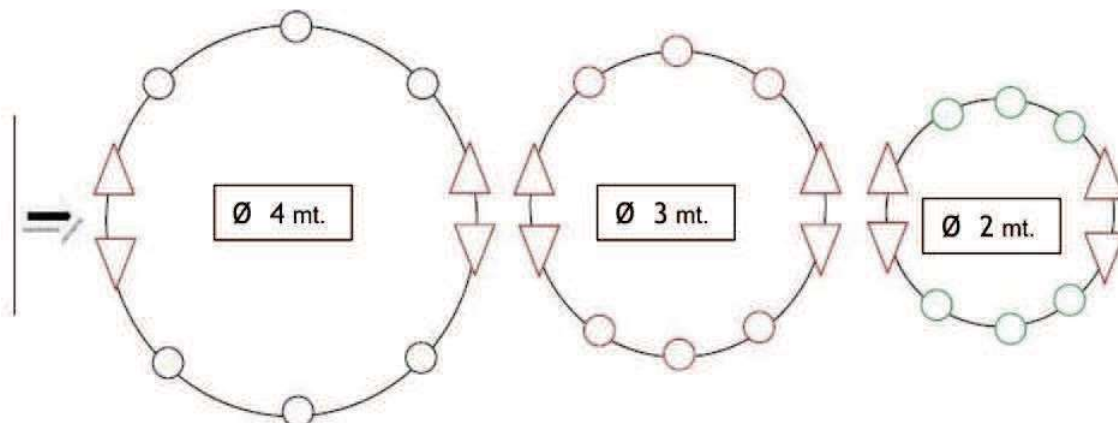
L'ostacolo da superare è rappresentato da bascule di diversa altezza da superare a bassa velocità. Il punteggio vale ad ogni passaggio evitare di mettere il piede a terra.

PUPAZZO

L'ostacolo è rappresentato da tre cerchi di diametro decrescente (distanza tra i cerchi è di ca. 2 metri), i cerchi sono delimitati da borracce.

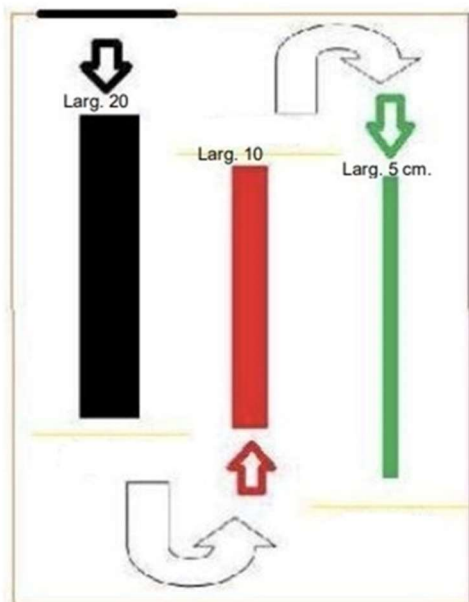
L'atleta deve entrare nel cerchio e seguirlo, passando ogni borraccia sempre con la ruota anteriore all'esterno, mentre la ruota posteriore rimane all'interno del cerchio, senza mettere piede per terra e senza toccare le borracce!

- Uscita soltanto tra i coni segnaletici.
- I punti sono conteggiati, ad ostacolo passato correttamente, all'uscita del cerchio con la ruota posteriore.



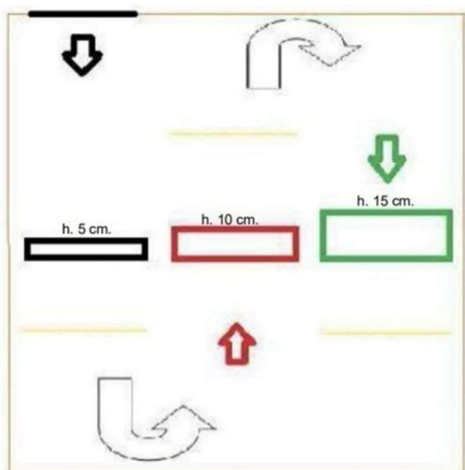
ASSE IN EQUILIBRIO

Si deve passare sopra delle tavole di legno una più stretta della precedente, senza scendere con le ruote, senza toccare per terra. Per assestarsi è ammesso saltellare ed è anche ammesso passare la tavola su una ruota soltanto (wheelie). I punti sono conteggiati soltanto al passare la linea di uscita con la ruota posteriore.



BUNNY HOP

Si devono passare ostacoli sempre maggiori senza mettere piede a terra. È vietato toccare l'ostacolo. Il punto viene conteggiato soltanto al passare della linea finale oltre ogni ostacolo. Ogni tecnica di passaggio è ammessa (bunny hop, passaggio singolo prima con l'anteriore e poi posteriore, salto laterale, etc.)



ESERCIZIO DI SURPLACE VALIDO COME SPAREGGIO

L'atleta deve entrare nella zona e effettuare un surplace tra diverse fasce di tempo, i secondi ottenuti o quelli in più determineranno la classifica dei parimerito dell'intero circuito (tutte e sei le prove).

G1 E G2

Slalom

L'atleta deve passare un percorso a tre sezioni con distanza delle borracce decrescente tipo slalom, passando sempre con ambedue le ruote e senza mettere piede a terra e senza toccare una borraccia. I punti sono conteggiati alla fine di ogni sezione al passaggio della ruota posteriore.

(Distanze 3mt/2mt/1,5mt)

Borraccia

L'atleta deve superare un percorso con tre step diversi, presa e posa della borraccia con la medesima mano, presa e posa della borraccia con la medesima mano ma a una altezza più bassa, presa e posa della borraccia a mani alterne.

Imbuto

Su assi in legno si percorre delle sezioni via via più stretti.

Le sezioni sono da passare con ambedue le ruote sempre all'interno dell'imbutto e senza mettere piede a terra. Il punteggio vale ad ogni passaggio sezione in uscita con la ruota posteriore.

L'otto

L'atleta deve superare un percorso con tre otto di diversa grandezza con interasse a scalare da 4 mt, 3 mt e 2 mt.

Basculle

L'atleta deve superare un percorso con tre basculle di diversa altezza.

Surplace

L'atleta deve entrare nella zona e effettuare un surplace tra 1 e 2 secondi (10 punti), tra 3 e 4 secondi (20 punti) tra 5 e 8 secondi si otterranno i 30 punti, i secondi ottenuti o quelli in più determineranno la classifica dei parimerito dell'intero circuito (tutte e sei le prove).

G3 E G4

Slalom

L'atleta deve passare un percorso a tre sezioni con distanza delle borracce decrescente tipo slalom, passando sempre con ambedue le ruote e senza mettere piede a terra e senza toccare una borraccia. I punti sono conteggiati alla fine di ogni sezione al passaggio della ruota posteriore.

(Distanze 3mt/2mt/1,5mt)

Borraccia

L'atleta deve superare un percorso con tre step diversi, presa e posa della borraccia con la medesima mano, presa e posa della borraccia con la medesima mano ma a una altezza più bassa, presa e posa della borraccia a mani alterne.

Asse in equilibrio

Si deve passare sopra delle tavole di legno una più stretta della precedente 20 cm, 15 cm e 8 cm.

Le sezioni sono da passare con ambedue le ruote sempre all'interno delle linee e senza mettere piede a terra. Il punteggio vale ad ogni passaggio sezione in uscita con la ruota posteriore.

L'otto

L'atleta deve superare un percorso con tre otto di diversa grandezza con interasse a scalare da 4 mt, 3 mt e 2 mt.

Pupazzo

L'ostacolo è rappresentato da tre cerchi di diametro decrescente (distanza tra i cerchi è di ca. 2 metri), i cerchi sono delimitati da borracce.

(Diametro cerchio 5mt., 4mt., 3 mt.)

Surplace

L'atleta deve entrare nella zona e effettuare un surplace tra 1 e 4 secondi (10 punti), tra 5 e 8 secondi (20 punti) tra 9 e 12 secondi si otterranno i 30 punti, i secondi ottenuti o quelli in più determineranno la classifica dei parimerito dell'intero circuito (tutte e sei le prove).

G5 E G6

Slalom

L'atleta deve passare un percorso a tre sezioni con distanza delle borracce decrescente tipo slalom, passando sempre con ambedue le ruote e senza mettere piede a terra e senza toccare una borraccia. I punti sono conteggiati alla fine di ogni sezione al passaggio della ruota posteriore.

(Distanze 3mt/2mt/1mt)

L'otto

L'atleta deve superare un percorso con tre otto di diversa grandezza con interasse a scalare da 3 mt, 2 mt e 1,5 mt.

Pupazzo

L'ostacolo è rappresentato da tre cerchi di diametro decrescente (distanza tra i cerchi è di ca. 2 metri), i cerchi sono delimitati da borracce.

(Diametro cerchio 4,5mt., 3,5mt., 2,5 mt.)

Asse in equilibrio

Si deve passare sopra delle tavole di legno una più stretta della precedente 20 cm, 10 cm e 5 cm.

Le sezioni sono da passare con ambedue le ruote sempre all'interno delle linee e senza mettere piede a terra. Il punteggio vale ad ogni passaggio sezione in uscita con la ruota posteriore.

Bunny hop

Si devono passare ostacoli sempre maggiori senza mettere piede a terra. Altezza 2 cm, 5 cm e 10 cm.

Surplace

L'atleta deve entrare nella zona e effettuare un surplace tra 1 e 5 secondi (10 punti), tra 6 e 10 secondi (20 punti) tra 11 e 15 secondi si otterranno i 30 punti, i secondi ottenuti o quelli in più determineranno la classifica dei parimerito dell'intero circuito (tutte e sei le prove).