



TRIAL

**Vademecum
Giudice di Zona**

3° Edizione



Vademecum del Giudice di Zona

3° Edizione: Gennaio 2006

Illustrazioni:

FIM - www.fim.ch

www.fim.ch/trial%20cd/vt/grups_zones_an.htm



Federazione Motociclistica Italiana

Viale Tiziano, 70
00196 ROMA



Comitato Trial

Coordinatore: Sig. Francesco Lunardini

Segreteria: Sig.ra Tiziana Neto

e.mail: trial@federmoto.it
Tel. 06.32488 204 Fax 06.3218477



Gruppo Ufficiali Esecutivi

Coordinatore: Sig. Maurizio Simonetti

Segreteria: Sig.ra Tiziana Chiappini

e.mail: gue@federmoto.it
Tel. 06.32488 240 Fax 06.3218477

www.federmoto.it

UFFICIALI DI GARA

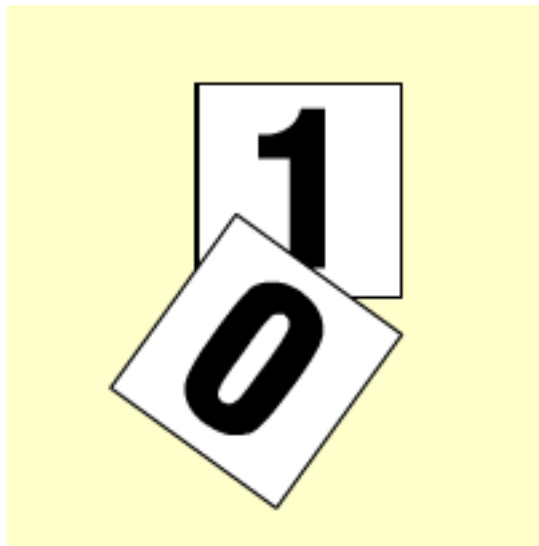
- A) Il Direttore Gara è l'unico responsabile della manifestazione.
- B) Il G.d.Z. dipende dal Direttore di Gara o suo delegato
- C) Il G.d.Z. è il responsabile totale della zona assegnata.
- D) In caso di non corretta applicazione dei regolamenti e/o accertata slealtà sportiva, il G.d.Z. sarà perseguibile con provvedimenti.

Conteggio dei punti in una Zona controllata

- 1) Il conteggio dei punti in una zona controllata comincia all'inizio (IN) e termina alla sua fine (FIN).
- 2) L'IN e il FIN sono considerati oltrepassati appena l'asse anteriore (mozzo) li supera.
- 3) In ogni zona controllata si tiene conto del punteggio massimo del pilota (salvo penalità aggiuntive).
- 4) Quando si attribuisce un punteggio, il beneficio del dubbio sarà sempre a favore del pilota.
- 5) Il pilota può visitare a piedi tutte le zone controllate durante tutta la gara.
- 6) Durante la visita delle zone controllate il pilota non deve ostacolare chi percorre la zona.
- 7) Il pilota effettuata la zona, può rientrare a piedi solo al giro successivo.
- 8) Rispetto massimo del regolamento, per mettere tutti i piloti nella stessa condizione.

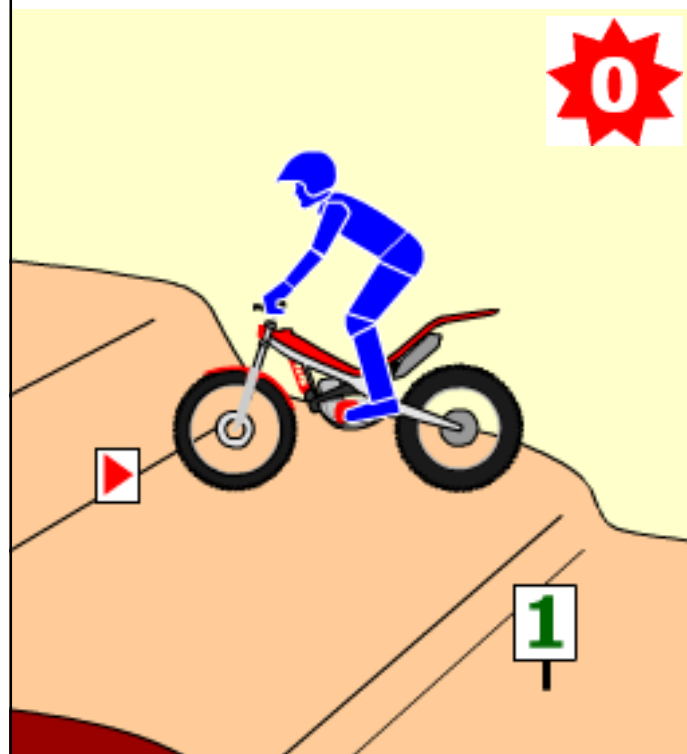
Capitolo 1

Superare la zona senza piede a terra, senza arretrare e senza “Fiasco” =0 punti



Capitolo 1

Percorso netto



Capitolo 2

Penalizzazioni per errori (piedi)

Un errore (piede a terra)	= 1 punto
Due errori (piedi a terra)	= 2 punti
Più di due errori (piedi a terra)	= 3 punti

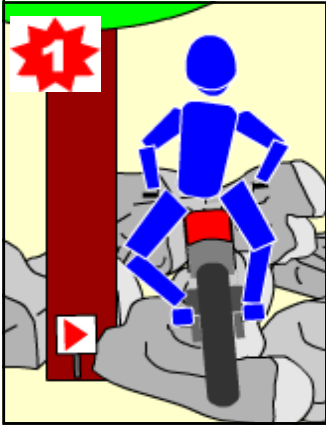
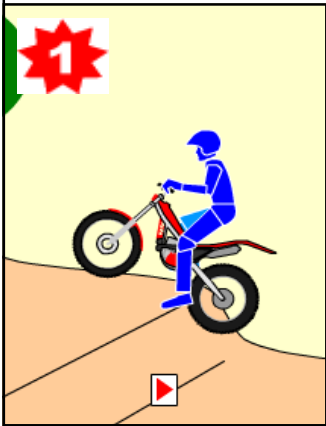
Definizione di Piede a terra

Sarà considerato piede a terra il fatto che una qualsiasi parte del corpo del conduttore o una qualsiasi parte del motociclo tocchi il suolo o si appoggi ad un ostacolo.

Dubbi:

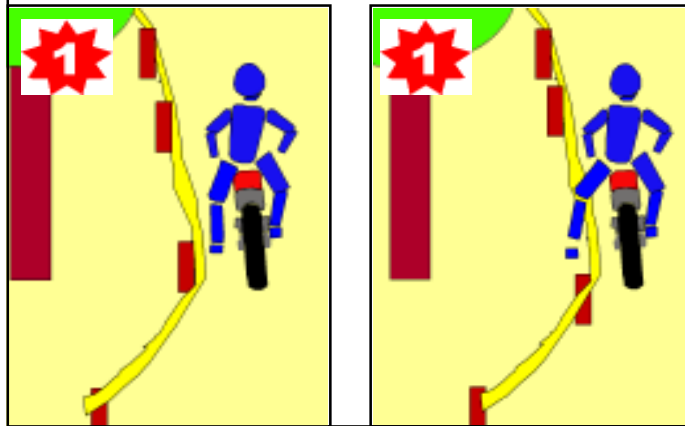
- 1) Lo sfiorare alberi, rocce, senza arresto di progressione non è considerato piede a terra (appoggio)
- 2) Il piede a terra trascinato = 3 punti
- 3) Il piede sulla pedana, tocca il suolo = 0 punti

Capitolo 2



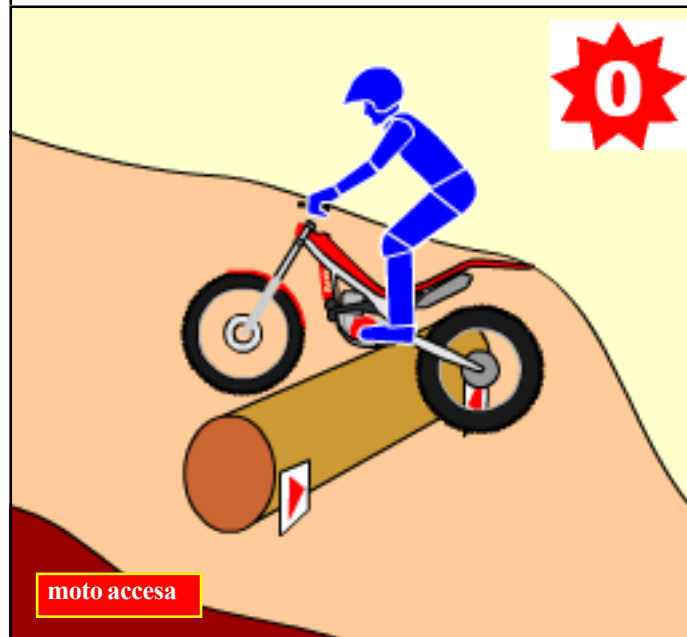
Capitolo 2

Quando la moto è dentro i limiti della zona il piede a terra può aversi sia all'interno che all'esterno della delimitazione della zona.



Capitolo 2

Le sole parti della moto che possono toccare il suolo senza penalità sono: i pneumatici, le pedane e il blocco paramotore.

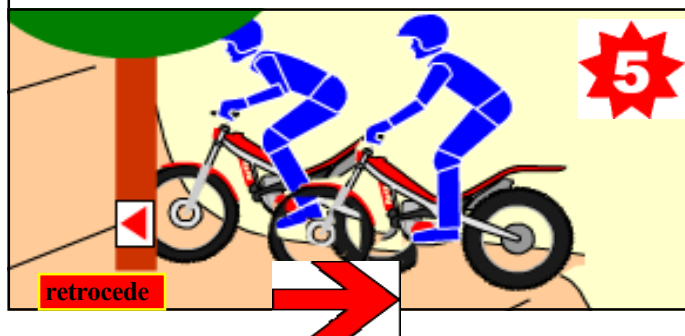


Capitolo 3

Se il motociclo arretra con o senza piede a terra

Fiasco

=5 punti



Capitolo 4

Spostamento laterale con arretramento

Fiasco

=5 punti



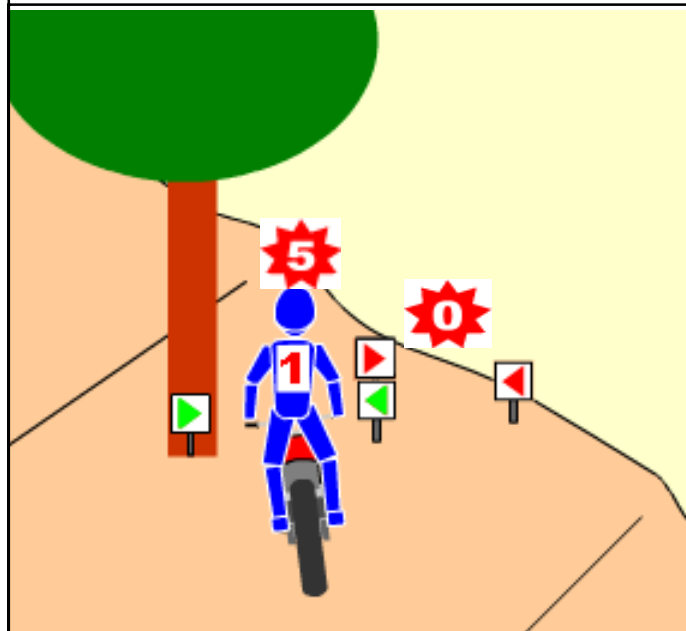
Capitolo 5

Passare attraverso una porta riservata ad una categoria diversa dalla propria; anche se percorsa in senso opposto.

Fiasco

= 5 punti

Definizione porta: passaggio delimitato da due frecce contrapposte (120 cm minimo)



Capitolo 6

Se il pilota non ha le due mani sul manubrio ed è nella condizione di piede a terra con moto ferma. (nè trae un evidente vantaggio)

**Fiasco = 5
punti**

Togliere le mani dal manubrio, in condizione di piede a terra, per sistemarsi il casco: 1 penalità per il piede a terra.



Capitolo 7

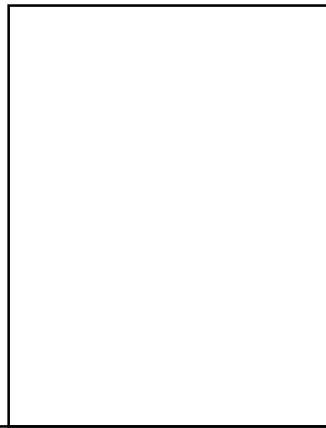
Perdita totale del controllo della moto

Fiasco

=5 punti

1. Il pilota scende dalla moto e mette i piedi a terra dietro la moto.
2. Mette i piedi a terra dalla stessa parte.
3. Il manubrio tocca il suolo.
(Il suolo è inteso dove appoggiano le gomme e non la parete di un pendio o di un albero)

Capitolo 7



Capitolo 8

Oltrepassare la fettuccia di limitazione

Fiasco

=5 punti

La moto supera un limite (fettuccia) con una ruota a **contatto** con il suolo.

Dubbio

- 1) Per la voleè: nessuna penalità
- 2) Spingere la fettuccia oltre il limite: nessuna penalità



Capitolo 8



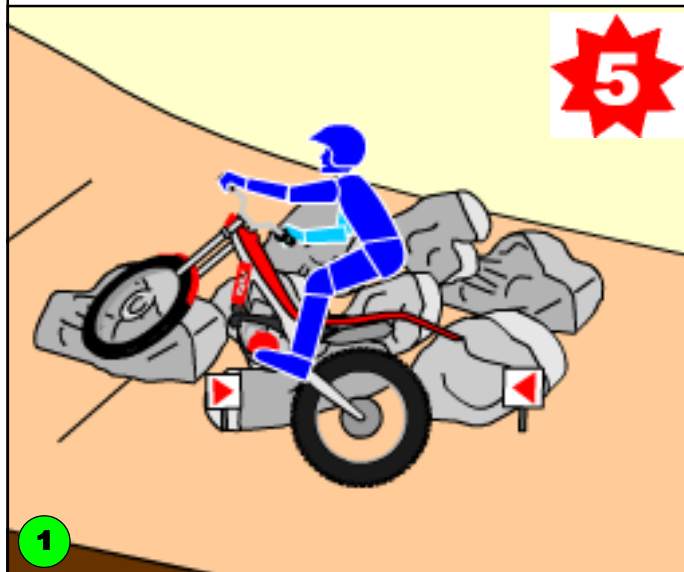
Capitolo 9

Abbandonare il percorso indicato

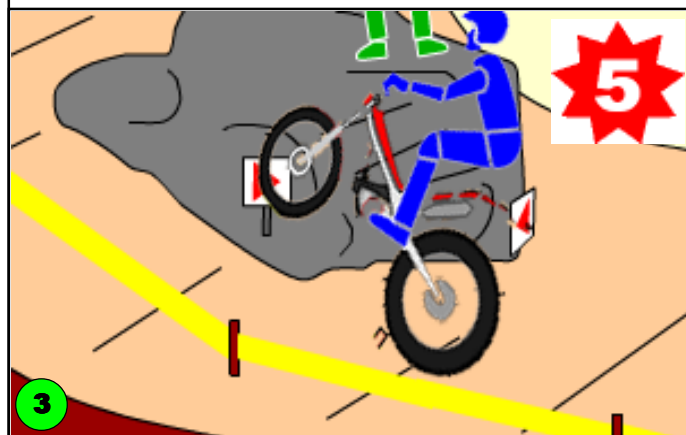
Fiasco

=5 punti

1. Scavalcare una delimitazione o freccia con una o due ruote. (le due ruote devono passare attraverso la porta).
2. Saltare una "porta".
3. Passare sopra una delimitazione o freccia. (delimitazione e/o freccia è considerata oltre il limite della zona)



Capitolo 9



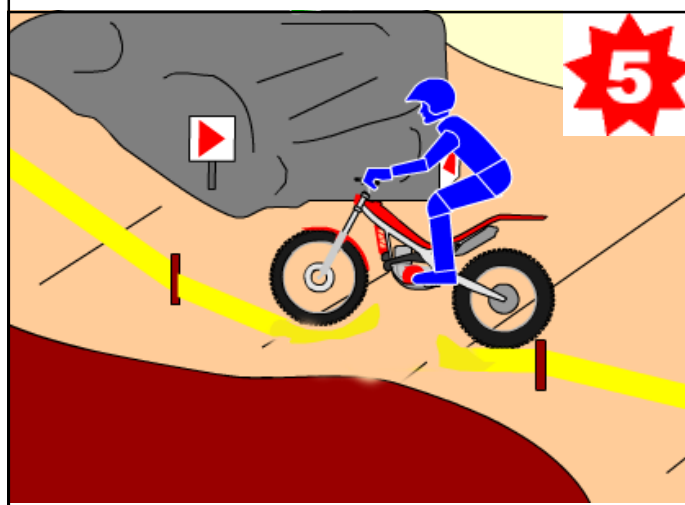
Capitolo 10

Rottura della fettuccia

1. Rompere la fettuccia

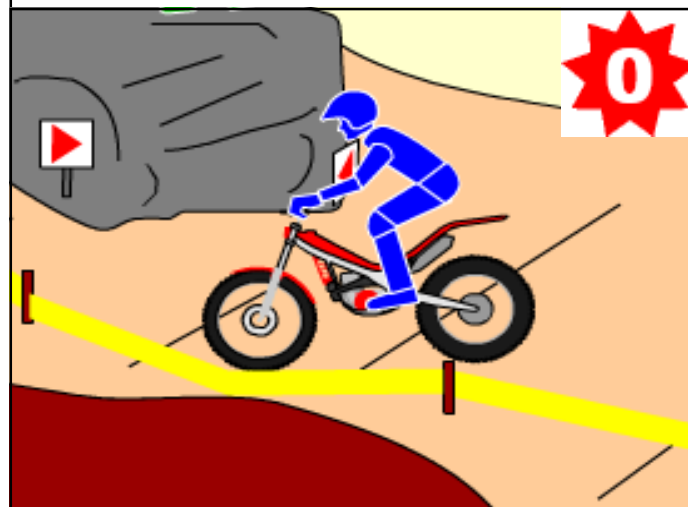
Fiasco:

=5 punti



Capitolo 10

Sfiorare la fettuccia o altre segnalazioni con il corpo o il motociclo è permesso se non si infrangono altre regole vedi Capitolo 6 e 7)



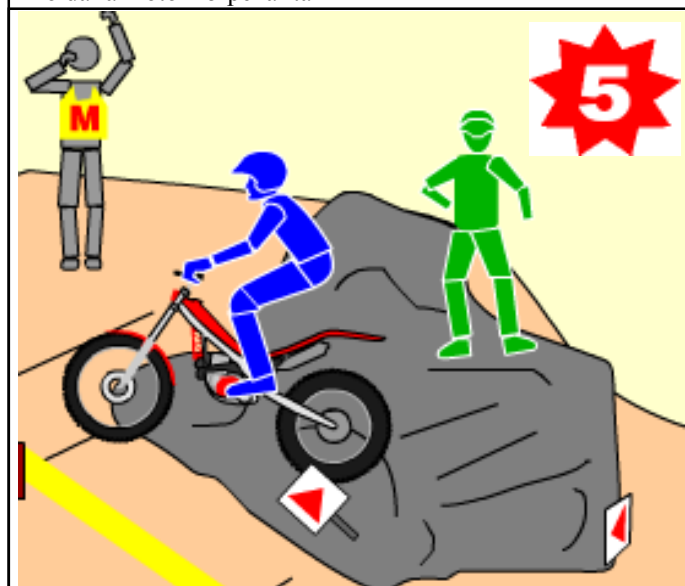
Capitolo 11

Rompere, abbattere un paletto o una freccia

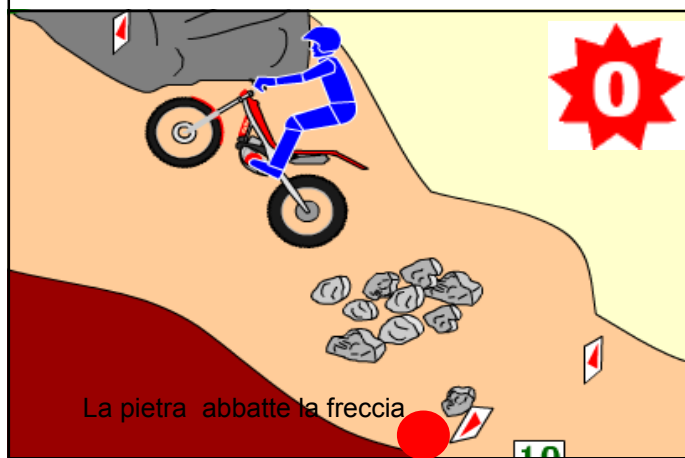
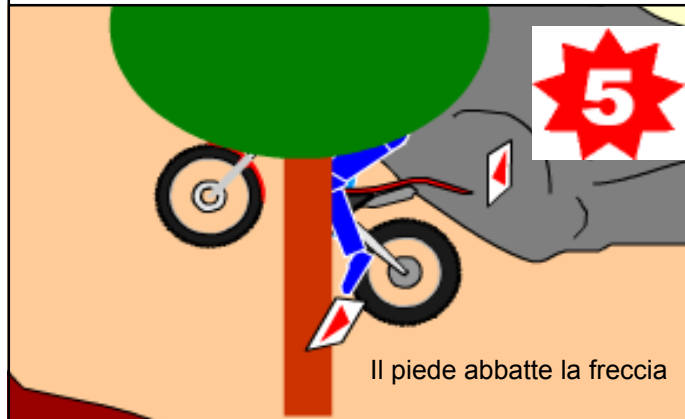
Fiasco:

=5 punti

- 1) Piegare il paletto non è penalità.
- 2) L'effetto "molla" nel paletto di ferro (tocca terra e ritorna) è considerato fiasco = 5 penalità
- 3) Il paletto o la freccia possono essere abbattuti dal piede o dalla moto = 5 penalità



Capitolo 11

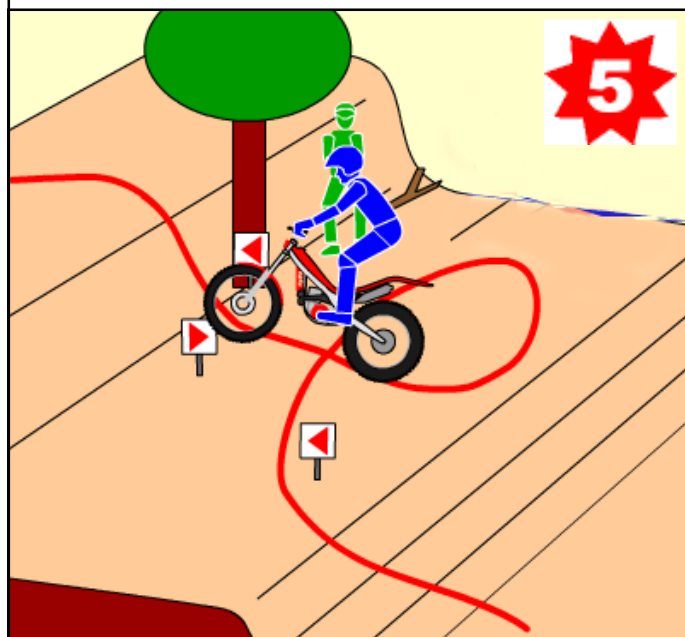


Capitolo 12

Attraversare la propria traccia (incrocio)

Fiasco:

=5 punti

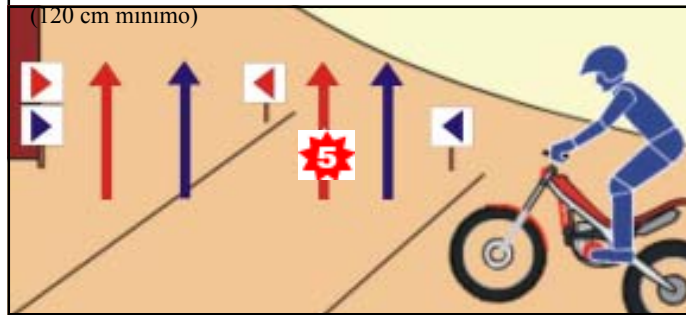


Capitolo 13

La moto attraversa dal lato sbagliato della porta.

Fiasco: =5 punti

Definizione porta: passaggio delimitato da due frecce contrapposte (120 cm minimo)



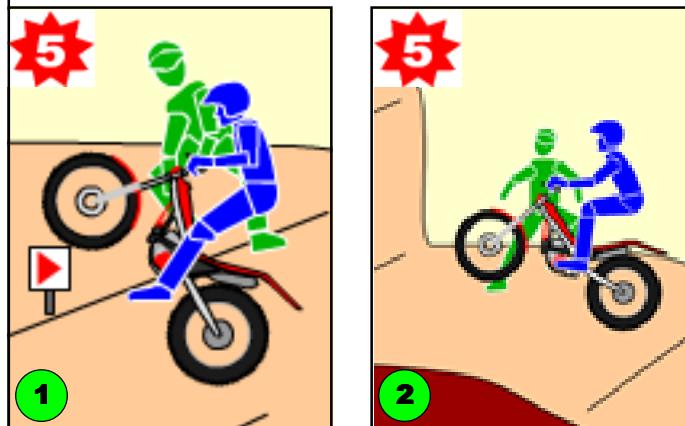
Capitolo 14

Aiuto esterno

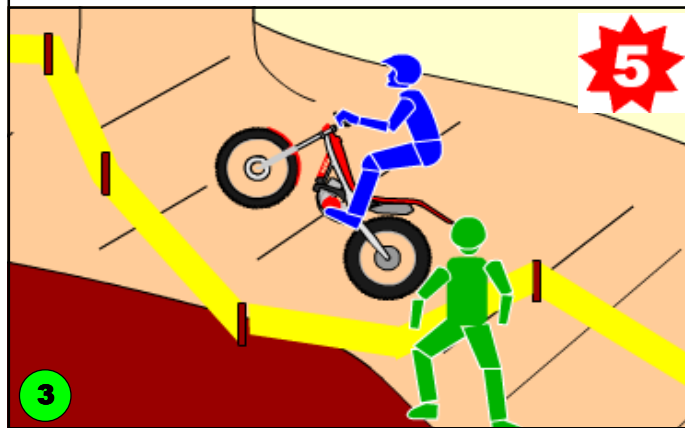
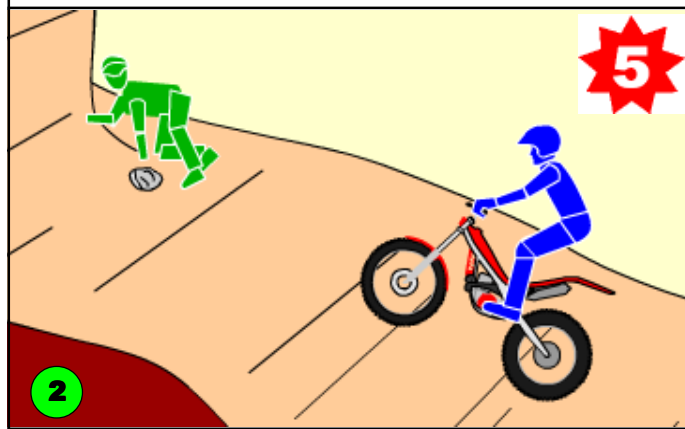
Fiasco: = 5 punti

1. Una terza persona tocca la moto o il pilota.
2. Il pilota o il meccanico cambiano le difficoltà di una zona o spostano un ostacolo naturale
3. Una terza persona allarga la fettuccia

Per misura di sicurezza, il meccanico può essere autorizzato dal Giudice di Zona ad essere presente nei punti pericolosi, massimo due. (seguire il pilota 5 punti)



Capitolo 14



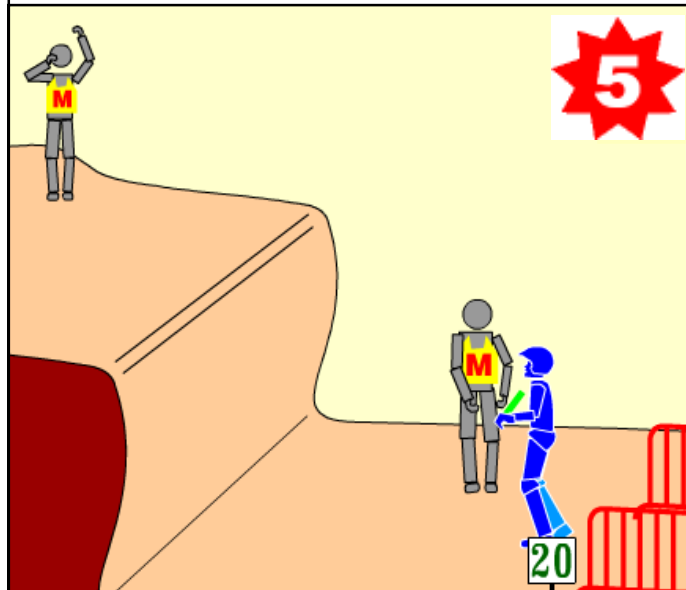
Capitolo 15

Non entrare in una zona e il pilota si presenta dal Giudice di Zona

Fiasco: = 5 punti

Saltare una zona (segnalazione sul cartellino) = 20 punti*

* assegnati dal Direttore di Gara

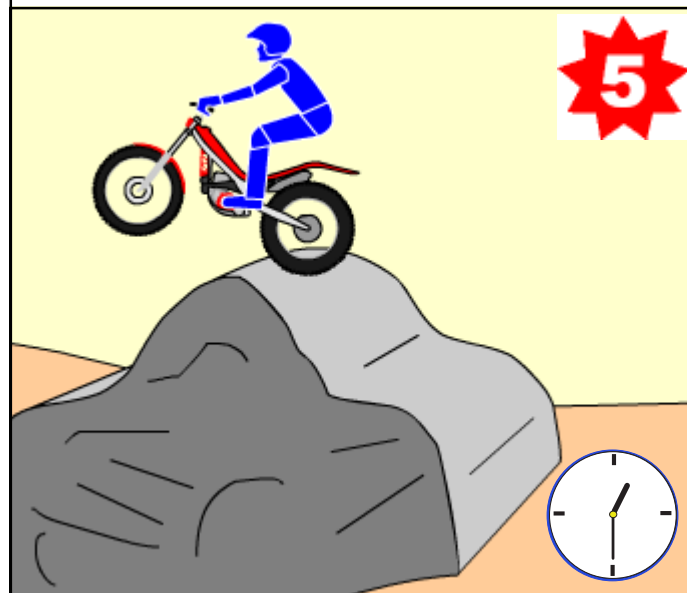


Capitolo 16

Superare il tempo concesso per affrontare la zona

Fiasco: = 5 punti

Tempo: un minuto e mezzo



Capitolo 17

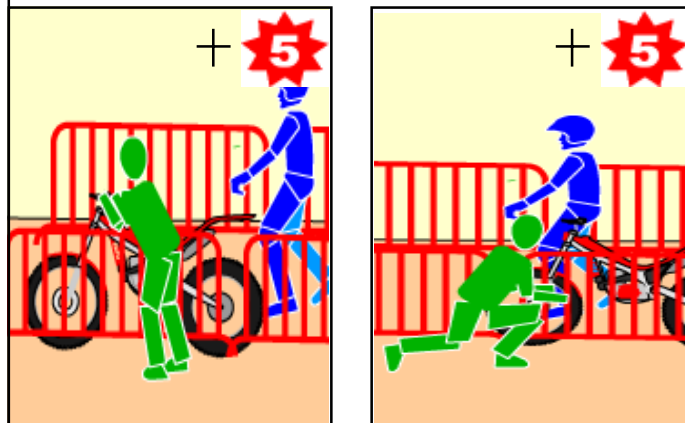
Corridoio d'attesa (zona neutra) aiuto esterno

Fiasco: + 5 punti supplementari

Il pilota deve far avanzare la moto nel corridoio, se riceve un aiuto esterno o se abbandona la moto e **c'è la coda** è penalizzato con 5 punti supplementari.

Coda

- 1) Uscire dal corridoio d'attesa, per qualsiasi motivo, si deve rifare di nuovo la coda.
- 2) Il GdZ ha facoltà di ritirare i cartellini, di ordinarli in base alla coda, e di regolare l'accesso alla zona.



Capitolo 18

Rifiuto di abbandonare una zona, dopo il fiasco, al momento e per la strada indicati dal Giudice di Zona, scaduto il tempo di 1 minuto e mezzo.

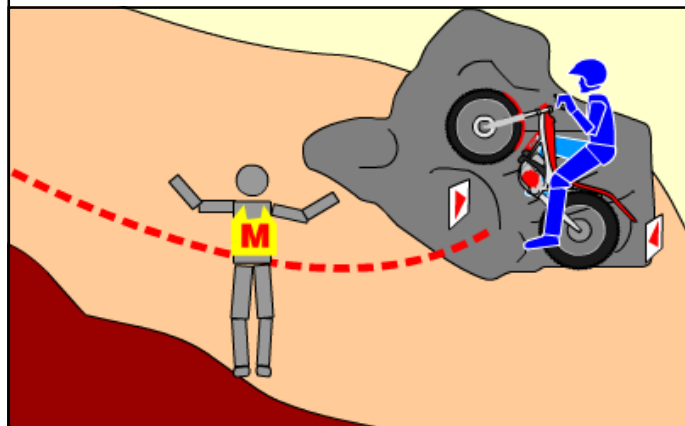
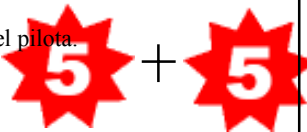
Fiasco: = 5 punti
+ 5 punti supplementari
+ Fare rapporto al D.d.G.
vedi modulo a pag. 37

Segnalazione + 5 supplementari

1) Immediata: tramite il cartellino del pilota.

Si deve bucare il numero della zona.

2) Entro 30 min, tramite rapporto.



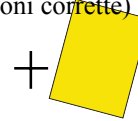
Capitolo 19

Condotta non idonea verso un Giudice di Zona da parte del pilota o del suo meccanico

Cartellino Giallo

**Fare rapporto Direttore Gara
entro 30 min accaduto
vedi modulo a pag. xx**

In caso di evento particolare (contestazione, incidente ecc) il G.d.Z. non deve rilasciare dichiarazioni a nessuno. Comunicerà al D.d.G. l'accaduto (interpretazioni corrette)



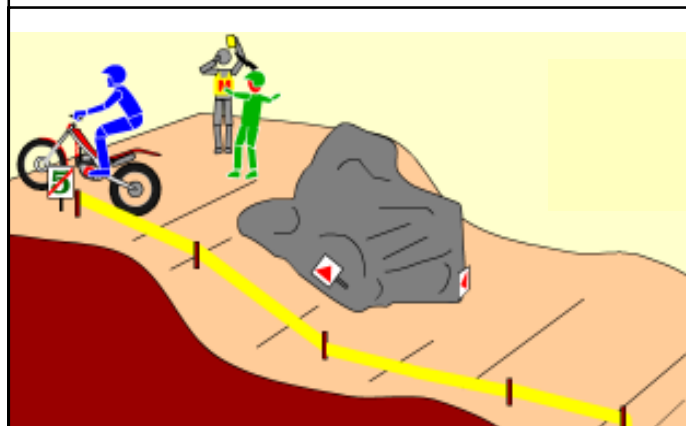
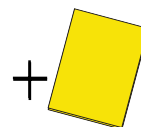
Capitolo 19

Il meccanico contesta il punteggio attribuito al pilota dal Giudice di Zona:

Cartellino Giallo

**Fare rapporto Direttore Gara
entro 30 min accaduto
vedi modulo a pag. 37**

Il G.d.Z. che assiste alla gara come spettatore non deve assolutamente ingerire nel servizio dei colleghi



Capitolo 20

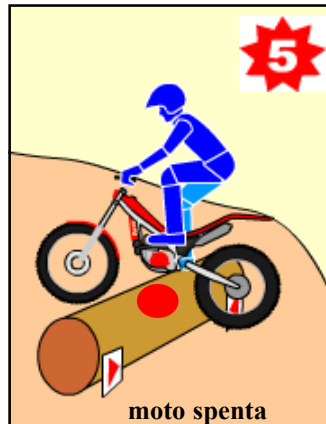
Arresto del motore con appoggio

Fiasco = 5 punti

Arresto del motore con appoggio al suolo di ogni elemento della moto, eccetto le gomme (vedi Cap.2)

Dubbio:

Moto spenta, con piede a terra, ma avanza = 1 punto



Capitolo 21

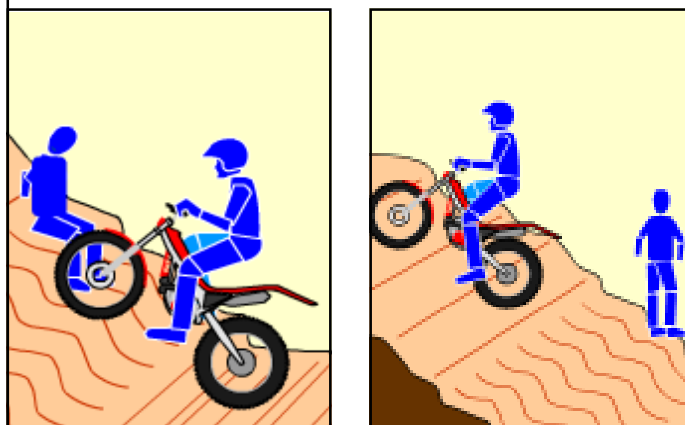
Ostruzione

E' considerata ostruzione, quando un pilota viene ostacolato.

Se il pilota reclama l'ostruzione, il giudice di zona, a sua discrezione, può permettere di rifare la zona.

In tal caso il pilota riparte dall'inizio della zona, ed i punti presi fino al punto dell'ostruzione, saranno mantenuti.

E' assolutamente vietato ripetere la zona per qualsiasi motivo, salvo nel caso di Ostruzione.



Capitolo 22

I dodici comandamenti del Giudice di Zona

1. Chiedere gentilmente al meccanico di non entrare nella zona, salvo che per aiutare il proprio pilota.
2. Essere sempre ben riconoscibile come Ufficiale di Gara.
3. Dare sempre un segnale chiaro al pilota per farlo entrare nella zona.
4. Indicare sempre chiaramente il punteggio ottenuto dal pilota (paletta), in particolare quando ha fatto 5 (immediato)
5. Non lasciarsi distrarre mentre un pilota è in zona.
6. Assicurare sempre le stesse condizioni a ogni pilota.
Per esempio sostituire la fettuccia rotta con una nuova.
7. Non giudicare un pilota se è buono o cattivo, simpatico o no.
Ma solo le penalità che fa.
8. **Beneficio del dubbio sempre a favore del pilota.**
9. Usare bene il fischietto e guardare attentamente il cronometro.
10. E' il Capo Zona che prende la decisione finale, sentiti i suoi collaboratori.
11. La difficoltà della zona non deve influenzare nell'attribuzione delle penalità.
12. Essere sempre ben piazzati per osservare i passaggi più complicati e verificare sempre che la fettuccia sia ad una altezza tra 10 e 30 cm da terra.

Capitolo 23

Rapporto al Direttore di Gara

- CARTELLINO GIALLO
- PENALITA' SUPPLEMENTARI
- CORREZIONE PENALITA'

ZONA N.	GIRO	NUM PILOTA	
MOTIVAZIONE			
Data	Orario	Giudice di Zona	Firma
Ricevuto DdG	Approvato	Ricevuto classifiche	
Ora	Firma	Ora	

Capitolo 24

Equipaggiamento del Giudice di Zona

1. Vademecum
2. Tesserino Giudice di zona
3. Tessera FMI
4. Documento d'identità
5. Divisa (pettorale, maglietta, cappellino,)
6. Pinza segnapunti
7. Fischio
8. Cronometro
9. Tabella segnapunti firmata D.d.G. e Commissario FMI
10. Paletta segnapunti
11. Fettuccia, frecce e picchetti di scorta
12. Martello, corda e nastro adesivo.
13. Blocco notes, 2 penne o pennarello
14. Ombrello
15. Radio o telefono

Incompatibilità

Al Giudice di Zona è inibito l'espletamento della funzione, qualora nella manifestazione partecipi, un loro congiunto di 1° grado.

Capitolo 25

Orari e compiti del Giudice di zona

Un'ora prima della partenza:

1. si presenta al: Direttore di Gara e Commissario FMI
2. gli viene assegnata la zona
3. riceve la "borsa" con tutto il materiale
4. controlla il materiale
5. verifica la tabella firmata dal Commissario e DdG
6. lascia il numero di telefono e si fa dare quello del DdG
7. prende il cestino del vettovagliamento
8. si reca alla zona insieme ai suoi collaboratori

Prima del passaggio del 1° concorrente

9. controlla la zona, che sia tutto a posto, si confronta con il DdG per eventuali dubbi e situazioni anomale.

Durante la gara

10. svolge il suo lavoro con correttezza e rettitudine nel rispetto massimo del regolamento

A fine gara:

11. verifica che tutti i piloti siano transitati prima di lasciare la zona
12. "ripulisce" la zona
13. consegna la tabella al Direttore di Gara
14. spiega eventuali difficoltà nello svolgere il lavoro
15. rimane a disposizione per eventuali reclami

Capitolo 26

Regolamento R.M.M.

Eliminazione o modifica di una Zona

Se una zona controllata non viene superata da alcun pilota al 1° giro, la stessa potrà essere **eliminata o modificata**.... Nel caso di zona con porte di più categorie, verrà **eliminata o modificata** solo per quella categoria o classe.

Comportamento del Giudice di Zona

Avvisa il Direttore di Gara, l'unico autorizzato a **modificare** la zona, prima del passaggio del primo pilota del secondo giro e ne comunica la modifica a tutti i piloti, solo in questa condizione può essere ammessa la modifica, altrimenti la zona dovrà essere eliminata.

Capitolo I°

- 051.4 Zone controllate
- 051.4.2 Delimitazioni
- 051.4.5 Ostruzione
- 051.5.5 Tempo in zona
- 051.6 Allenamenti e visita
- 051.7.4 Pettorali
- 051.7.5 Meccanico
- 051.8.2 Equipaggiamento
- 051.9.2 Penalità nella zona
- 051.9.5 Esclusioni
- 051.10 Cartellino segnapunti
- 051.10.1 Documento ufficiale
- 051.18 Giudici di Zona

Capitolo II° Italiano

- 052.4.1 Zona neutra
- 052.9.4 Cartellino Giallo

Capitolo IV° Marathon

- 056.6 Allenamenti e visita
- 056.7.5 Meccanici
- 056.9.2 Penalità nella zona

Capitolo VII° Indoor

- 057.12.2 Penalità nella zona

Capitolo 27

Variante INDOOR (gara - non zona)

Penalizzazioni per errori (piede a terra)

Percorso netto	= 0 punti
Un errore (piede a terra o appoggio moto)	= 1 punto
Due errori (piedi a terra o appoggio moto)	= 2 punti
Tre errori (piedi a terra o appoggio moto)	= 3 punti
Più di tre errori (piedi a terra o appoggio moto)	= 5 punti
Fiasco	= 5 punti

Nelle zone in parallelo saranno date **penalità supplementari**

Il pilota che termina per primo	= + 0 punti
Il pilota che termina secondo	= + 1 punto
Se i due piloti commettono Fiasco	= + 0 punti

Variante MARATHON

Penalizzazioni per errori (piede a terra)

Superare la zona senza arretrare, SENZA FERMARSI , e senza	
Piede a Terra	= 0 punti
Un piede a terra	= 1 punto
Due piedi a terra	= 2 punti
Più di due piedi a terra	= 3 punti
Arrestarsi con o senza piede a terra	= 5 punti
Fiasco	= 5 punti
Arresto di progressione	= 5 punti

SOMMARIO

Ufficiali di Gara	3
Conteggio dei punti in una zona controllata	3
0 punti Capitolo 1 Percorso netto	4 - 5
1 punto Capitolo 2 Un errore (piede)	6 - 7 - 8 - 9
2 punti Capitolo 2 Due errori (piedi)	6 - 7 - 8 - 9
3 punti Capitolo 2 Più di due errori (piedi)	6 - 7 - 8 - 9
Definizione di piede a terra	6
5 punti Capitolo 3 Arretra con o senza piede a terra	10
5 punti Capitolo 4 Spostamento laterale+arretramento ..	11
5 punti Capitolo 5 Passare in una porta diversa	12
5 punti Capitolo 6 Mani sul manubrio	13
5 punti Capitolo 7 Perdita totale controllo moto	14 - 15
5 punti Capitolo 8 Oltrepassare la fettuccia	16 - 17
5 punti Capitolo 9 Saltare una porta	18 - 19
5 punti Capitolo 10 Rottura della fettuccia	20 - 21
5 punti Capitolo 11 Rompere, abbattere, frec, paletto	22 - 23
5 punti Capitolo 12 Incrocio	24
5 punti Capitolo 13 Lato sbagliato della porta	25
5 punti Capitolo 14 Aiuto esterno	26 - 27
5 punti Capitolo 15 Il pilota si presenta dal GDZ	28
5 punti Capitolo 16 Tempo in zona	29

SOMMARIO

5 punti supplementari	Capitolo 17	Aiuto corridoio	30
5 punti supplementari	Capitolo 18	Strada indicata	31
Cartellino Giallo	Capitolo 19	Condotta non idonea	32
Cartellino Giallo	Capitolo 19	Meccanico contesta .	33
5 punti	Capitolo 20	Arresto+ appoggio ..	34
Ostruzione	Capitolo 21	35
Dieci comandamenti	Capitolo 22	36
Rapporto al DdG	Capitolo 23	37
Equipaggiamento	Capitolo 24	38
Incompatibilità	Capitolo 24	38
Orari e compiti	Capitolo 25	39
Regolamento R.M.M.	Capitolo 26	40
Variante Indoor	Capitolo 27	41
Variante Marathon	Capitolo 27	41

**Federazione
Motociclistica
Italiana**

Viale Tiziano, 70 - 00196 ROMA

Ufficio Sportivo:

Tel. 06 32488229 - Fax 06 3218477

www.federmoto.it

info@federmoto.it