Gli Organizzatori

L’Appenninica MTB Stage Race è una manifestazione sportiva agonistica organizzata da ASD Happy Trail MTB con sede in Alto Reno Terme (BO). Ai fini del presente regolamento ASD Happy Trail MTB è definita “organizzatore”.

Denominazione

La denominazione completa è Appenninica MTB Stage Race. Il termine “Appenninica” viene alle volte utilizzato anche da solo. Ai fini del presente regolamento ci potrà anche riferire ad Appenninica con il termine “gara”.

La Formula di Gara

Gara in mountain bike di più giorni consecutivi con un prologo e 7 tappe. I partecipanti gareggiano in team da due o individualmente (SOLO). Il tempo cronometrico del prologo designerà le griglie di partenza della tappa 1.

Formato 4-Tappe

La gara in versione ridotta percorre la seconda parte della gara intera e vi si possono iscrivere I concorrenti SOLO. Questo format di gara si chiama Appenninica4 MTB Stage Race ed ha un logo dedicato. Il nome “Appenninica4” viene usato anche da solo. Le stesse regole di Appenninica sono valide per Appenninica4.

Partecipanti

La gara è aperta sia ai tesserati FCI che non e pertanto saranno ammessi:

- Tesserati FCI ed Enti di promozione convenzionati FCI o partecipanti stranieri in possesso di tessera internazionale riconosciuta dall’UCI.

- Non tesserati muniti di certificato medico agonistico per ciclismo e tessera giornaliera obbligatoria (costo extra).

Età dei Partecipanti

L’età dei partecipanti dovrà essere di almeno 19 anni compiuti e non più di 70 anni.

Quota di Partecipazione

La quota di partecipazione è indicata sul sito [www.appenninica-mtb.com](http://www.appenninica-mtb.com). Solo i team che avranno saldato la quota di partecipazione ed eventuali extra prenotati a propria discrezione potranno prendere il via.

Iscrizioni

Solo i team pre-iscritti possono partecipare alla gara.

Il team deve presentarsi al tavolo iscrizioni nella località del prologo negli orari che verranno comunicati sul sito web dall’organizzatore.

Per perfezionare l’iscrizione occorrono documento d’identità, tessera FCI o equivalente UCI oppure certificato medico non più vecchio di 6 mesi per i non tesserati .

Con il perfezionamento dell’iscrizione viene accettato il presente regolamento ed i successivi emendamenti e vengono anche accettate le prescrizioni comunicate verbalmente dall’organizzatore o dal direttore di gara ad integrazione o modifica parziale del presente.

Categorie

Sono previste classifiche per categorie oltre alla classifica generale.

* **Men**: due uomini
* **Women**: due donne
* **Mixed**: un uomo ed una donna
* **Masters 80**: la somma delle età almeno 80 il giorno del Prologo
* **Grand Masters 100**: la somma delle età almeno 100 il giorno del Prologo
* **Classifica Speciale**: **Heritage Teams** sono team formati da genitore e figlio/a\*
* **SOLO Man**
* **SOLO Woman**

\* concorrono anche nelle altre classifiche

Ciascuna categoria verrà attivata con un minimo di tre team.

Stato di Salute

I concorrenti dichiarano di essere in buona salute ed idonei alle condizioni atletiche e psicofisiche della gara.

L’organizzatore si riserva di non far partire o proseguire un concorrente dopo essersi consultato col medico di gara. In tal caso la decisione è senza appello.

Biciclette

Sono ammesse solo mountain bike. Non sono ammesse biciclette che adottino qualsivoglia tecnologia - elettrica e non - per assistere la pedalata.

Diametro delle ruote e sezione delle coperture sono a discrezione dei partecipanti.

Le biciclette devono essere ben manutenute e funzionanti per tutta la durata della gara. Il funzionamento in sicurezza delle biciclette è responsabilità del team.

Numero di Gara

Il team verrà dotato di due tabelle porta numero che riporteranno il numero del team e la lettera A oppure B. A o B corrisponderanno a ciascun concorrente e non sono interscambiabili.

Il concorrente SOLO viene dotato di un porta numero.

I numeri andranno assicurati davanti al manubrio e dovranno essere ben leggibili per l’intera durata di ciascuna tappa.

In caso di perdita o danneggiamento della tabella porta numero i concorrenti devono recarsi al race office a fine tappa per comunicarlo e ritirarne un’altra.

Solo concorrenti col numero di gara sulla bici saranno ammessi in griglia.

Il numero di gara non potrà essere modificato o coperto in nessun modo.

Casco ed Equipaggiamento Minimo Obbligatorio

Appenninica è una gara che richiede un equipaggiamento in perfette condizioni, attrezzi e ricambi per la manutenzione, abbigliamento per condizioni di freddo e pioggia.

Il casco omologato (standard ASTM, EN1078, CPSC o Snell B95) è sempre obbligatorio in gara.

Il casco non dovrà essere danneggiato e dovrà essere indossato sempre allacciato.

Il team è tenuto ad indossare maglie ciclo identiche anche se parzialmente coperte da zaino idrico o temporaneamente coperte da antipioggia/antivento.

Solo i leader di classifica e della generale di possono indossare la maglia di leader nella tappa successiva.

Ciascun concorrente dovrà indossare il braccialetto identificativo durante tutta la durata della gara a partire dal check-in.

Ciascun concorrente dovrà avere alla partenza una riserva d’acqua di minimo 1.5 lt.

Ciascun concorrente dovrà avere con se:

* Multiattrezzo
* Telefono cellulare
* Un forcellino del cambio di riserva
* Una giacca antivento/antipioggia
* Due barrette energetiche
* Il necessario per la riparazione di due forature

Ciascun team (uno per team) dovrà avere con se:

* Strumento GPS acceso ed in modalità di registrazione
* Kit primo soccorso con telino di sopravvivenza
* Uno smaglia catene e 2 false maglie

Equipaggiamento vietato:

* Radio trasmittenti
* Auricolari
* Portapacchi
* Appendici al manubrio sprovviste di tappi in gomma
* Qualsiasi altro componente od accessorio che il direttore di gara ritenga potenzialmente pericoloso

Cronometraggio

Il chip elettronico per il cronometraggio va fissato sulla bicicletta come da istruzioni allegate al chip elettronico ricevuto.

Il chip elettronico non può essere spostato dalla bicicletta di un concorrente ad un’altra – anche se del compagno di team – pena la squalifica.

Lo start della propria griglia di partenza farà partire il cronometro che si fermerà al passaggio sul tappeto elettronico della finish line. La classifica viene stilata in base al tempo impiegato dallo start all’attraversamento del secondo concorrente sulla finish line aumentato di eventuali penalità (vedi Penalità).

Altri controlli potranno essere effettuati lungo il percorso al fine di verificare che il team stia procedendo insieme (vedi Lavoro di Squadra ed Aiuti) o che il team passi un cancello intermedio prima del tempo limite (vedi Tempo Massimo e Cancelli).

Griglie di Partenza

Saranno predisposte un minimo di due griglie di partenza e fino ad un massimo di quattro in base alla classifica generale.

Si può entrare nelle griglie di partenza da mezz’ora prima dell’orario di partenza.

Il team è tenuto ad entrare nella griglia di partenza non più tardi di cinque minuti dall’orario di partenza. Se un team non si presenta al check-in della propria griglia o si presenta in ritardo lo stesso verrà spostato in ultima griglia senza penalità (il tempo di gara partirà allo start della nuova griglia di appartenenza).

In nessun caso un team potrà cambiare griglia di propria iniziativa.

In caso di ritardo o problemi un team potrà iniziare la tappa fino ad un massimo di 10 minuti dalla partenza dell’ultima griglia (il tempo partirà dal via ufficiale dell’ultima griglia). Il team che effettua una partenza in ritardo (fuori dalle griglie) deve dichiararsi al commissario di gara alla linea di partenza pena essere classificati DNS (non partiti).

Il team deve entrare in griglia con entrambi i concorrenti allo stesso momento (salvo che si tratti di un membro del team fuori gara; vedi Finisher Solo).

La composizione delle griglie di partenza vengono comunicate tramite affissione presso il race office ed in aggiunta in ogni altra maniera che l’organizzatore deciderà di predisporre (SMS ad esempio).

Finish Line

Entrambi i concorrenti del team devono attraversare la linea di arrivo per concludere la tappa ed il cronometro viene fermato al passaggio del secondo membro del team.

Per ragioni logistiche e/o di sicurezza il tappeto elettronico del cronometraggio e la linea di arrivo potrebbero discostarsi di alcuni metri.

Il team deve attraversare la linea di arrivo con entrambe le biciclette anche se non in sella.

I concorrenti devono attraversare la linea del traguardo insieme o a due minuti massimi uno dall’altro.

In caso di volata o di arrivo in gruppo i concorrenti dovranno procedere senza cambiare la traiettoria ovvero puntando dritti verso l’arrivo una volta che questo sia in vista. La mancanza di rispetto di questa regola potrà comportare una penalità (vai a Penalità).

Lavoro di Squadra ed Aiuti

I due concorrenti di un team devono procedere insieme o in ogni caso a 2 minuti massimi di distanza.

Un concorrente può aspettare o tornare indietro – senza creare situazioni di pericolo per gli altri concorrenti o per se stesso – per assistere il compagno/a.

I due minuti di distacco massimo potranno essere verificati all’arrivo ma anche in punti intermedi segreti lungo il percorso oltre che ai punti di ristoro.

I due concorrenti di un team si possono aiutare spingendo o tirando con il solo contatto fisico (non sono ammessi cavi o appendici di alcuna sorta).

I due concorrenti di un team possono collaborare a loro discrezione nell’effettuazione di riparazioni meccaniche anche scambiando componenti.

Un team può essere aiutato da un concorrente di un altro team solo se fuori dalla zona podio della classifica.

Concorrenti che procedono fuori classifica (tabella porta numero sbarrata) devono avere un comportamento neutro e non possono svolgere il ruolo di gregari per altri team.

L’assistenza meccanica esterna ed altri tipi di assistenza non dell’organizzazione sono solo consentiti nelle apposite zone designate in prossimità dei punti di ristoro (Zona Assistenza).

L’assistenza fuori dalle zone designate è passibile di Penalità.

Prologo/Prova a Cronometro

Il prologo ed eventuale prova a cronometro (nelle edizioni della gara in cui prevista) sono regolamentati dal presente articolo. Per tutto quanto non menzionato vengono applicate le regole descritte negli altri articoli.

Il team si dovrà presentare nella zona di partenza 15 minuti prima dell’ora di partenza a loro assegnata.

La partenza è per team e non di gruppo con un via ogni 30 secondi.

L’ora di partenza è comunicata con affissione presso il race office ed in ogni altro modo che l’organizzatore riterrà utile e necessario.

Il tempo impiegato per completare il prologo designerà la griglia di partenza della tappa 1.

Il tempo impiegato dal team per il prologo e prova a cronometro viene sommato al tempo delle classifiche di categoria e generale come per qualsiasi altra tappa.

Il team che non si presenta alla chiamata del commissario di gara alla linea partenza non potrà prendere il via ed il suo tempo sarà quello dell’ultimo team classificato + 10 minuti.

Tracciatura del percorso e Navigazione

Il percorso potrà essere tracciato – a discrezione dell’organizzatore – con vernice idrosolubile, nastro segnaletico (comunemente chiamato fettuccia), frecce.

Il nastro appeso sulla destra del tracciato di gara vuole dire che il percorso svolta a destra; il nastro appeso a sinistra vuole dire che il percorso svolta a sinistra.

Le tracce GPS sono scaricabili dal sito a partire dall’ultima settimana antecedente la gara.

In caso di discrepanze la segnaletica sul percorso prevarrà rispetto alla traccia GPS.

Alcuni volontari, personale dello staff o la polizia municipale potranno presidiare alcuni incroci.

I concorrenti sono responsabili della navigazione e non dovranno fare affidamento su indicazioni di tifosi e personale non di gara.

Non sono in nessun caso consentiti tagli di percorso néin bici né a piedi.

Ove più linee siano percorribili, pur rimanendo sul tracciato principale, i concorrenti potranno procedere a loro discrezione.

Non sono consentiti tagli di tornanti o deviazioni che escano dalla traccia del sentiero.

Se si rende necessario abbandonare temporaneamente il percorso occorrerà rientrare nello stesso punto di uscita.

Modifica di una Tappa

L’organizzatore potrà accorciate o anche annullare una tappa se non vi sono le condizioni per mantenere il percorso originario.

In caso di annullamento di una tappa durante lo svolgimento la classifica verrà validata solo se il 51% dei concorrenti partiti avranno già raggiunto l’arrivo diversamente la classifica di tappa verrà annullata. I concorrenti fermati sul percorso verranno inseriti in classifica con un tempo calcolato in base ad un coefficiente che si basa sulla classifica di categoria.

Tempo Massimo

Il tempo massimo viene calcolato in base a distanza, dislivello, terreno e condizioni meteo.

Il tempo massimo della tappa (cut off time) viene comunicato al mattino dopo avere valutato condizioni meteo ed eventuali modifiche al percorso e verrà affisso sia al race office che all’ingresso delle griglie.

Nelle tappe più lunghe l’organizzatore potrà predisporre in corrispondenza dei punti di ristoro dei cancelli intermedi con tempo massimo.

A discrezione dell’organizzatore il team o singolo concorrente fuori tempo massimo al cancello intermedio potrà proseguire o dovrà abbandonare il percorso di gara ma in entrambi i casi in classifica a fine giornata risulterà DNF.

L’organizzatore potrà per motivi di sicurezza ed a sua insindacabile discrezione inserire altri cancelli intermedi.

Il tempo al cancello è preso sul secondo dei componenti del team.

Team in gara come DNF

Un team o SOLO che è uscito oltre il tempo massimo potrà ripartire nella tappa successiva fuori classifica (DNF).

Un team o SOLO che esce dal tempo massimo una seconda volta dovrà abbandonare la gara.

La tabella porta numero sbarrata identifica un team che gareggia fuori classifica dopo essere uscito dal tempo massimo una prima volta.

I team o SOLO che continuano con la tabella porta numero sbarrata devono avere un comportamento neutro e non possono svolgere il ruolo di gregari verso altri team e tanto meno ostacolare o rallentare altri team in gara.

Penalità e Squalifiche

I tagli di percorso sono immediatamente sanzionabili con la squalifica. L’organizzatore potrà richiedere la traccia GPS registrata dal team per verificare eventuali anomalie sulla traccia percorsa.

Altri motivi di squalifica comprendono:

Sostituzione di uno o di entrambi i partecipanti

Assistenza esterna non regolare

Penalità di 30 minuti per:

Comportamento pericoloso od antisportivo

Aver gettato rifiuti ed abbandonato immondizia come camere d’aria e bombolette C02

Penalità di 15 minuti per:

Non avere l’Equipaggiamento Minimo Obbligatorio

Procedere senza compagno/a a meno di 2 minuti

I giudici di gara sul percorso ed in bici possono squalificare o penalizzare i team che non rispettino il tracciato del percorso o che infrangano le altre regole del presente.

Ritiri

In caso di ritiro i concorrenti dovranno obbligatoriamente e tempestivamente comunicare che non intendono partire (DNS) o proseguire (DNF).

La comunicazione del ritiro non è reversibile e va fatta o chiamando il numero del race office o consegnando il numero di gara ad un giudice di percorso.

I concorrenti che si ritirano saranno segnati come DNF in classifica e non potranno proseguire la gara.

I concorrenti ritirati saranno responsabili di come raggiungere il race village di fine tappa.

L’organizzatore potrà mettere a disposizione i mezzi della logistica per trasferire i ritirati a fine tappa addebitandone l’eventuale costo.

Una volta raggiunto il race village il concorrente ritirato potrà richiedere assistenza al race office su come proseguire fuori gara o raggiungere la località dell’ultima tappa per recuperare la propria auto e/o valigia da bici.

Un concorrente ritirato che non comunica di avere abbandonato la gara sarà considerato ancora sul percorso innescando le ricerche il cui costo gli verrà addebitato.

All’interno di un team ci può essere un ritirato ed un concorrente che prosegue.

Finisher Solo di un Team

Un concorrente che rimane senza compagno/a a causa di ritiro può proseguire la gara come Solo.

Un concorrente Solo non apparirà in classifica ma potrà terminare la gara sotto le stesse regole applicabili ad un solo concorrente.

Il concorrente Solo può fregiarsi del titolo di Finisher pur essendo il proprio team DNF.

I concorrenti Solo devono avere un comportamento neutro e non possono svolgere il ruolo di gregari per altri team e tanto meno ostacolare o rallentare altri team in gara.

Diritti d’Immagine

Gli iscritti alla gara autorizzano l’organizzatore ed i suoi partner all’uso della propria immagine e del proprio nome per uso inerente la promozione della gara e del territorio ospitante. Al momento del check-in iscrizioni verrà chiesta espressa autorizzazione in base alle vigenti leggi sulla privacy.