

## BANDIERE (regolamento Motorismo Uisp) 2026

### Motocross

#### **BANDIERA A SCACCHI BIANCA E NERA**

Dovrà essere esposta dal Direttore, al primo Pilota che termina la Manche.

In caso venga usato il servizio Trasponder, l'arrivo può essere alla base del salto e sarà segnalato con indicatori a scacchi bianchi e neri.

#### **BANDIERA ROSSA**

Prove interrotte. I piloti devono rallentare, non sorpassare e attenersi alle indicazioni del D.D.G. o degli addetti di pista.

È usata anche per: chiusura del circuito o percorso, arresto per falsa partenza nelle gare di motocross.

#### **BANDIERA BLU**

Avviso di sorpasso. Indica al pilota che sta per essere doppiato.

Immobile: il sorpasso sta per essere effettuato.

Agitata: il sorpasso è immediato

#### **BANDIERA VERDE**

Inizio procedura di partenza: L'addetto al controllo dello schieramento deve transitare davanti al cancello (piloti) per controllare la regolarità dello schieramento. Inizio sessione prove cronometrate

### **BANDIERA GIALLA**

**Segnale di pericolo:**

**Immobile: rallentare, divieto di sorpasso.**

**Agitata: rallentare, tenersi pronti all'arresto; divieto di sorpasso, se sventolata sulla rampa di un salto divieto di saltare, pena fino alla squalifica dalla classifica di manche o Gara. Il Direttore di Gara potrà sanzionare anche su segnalazione dell'Ufficiale di Percorso. (Sanzioni: retrocesso di 5 o più posizioni, se recidivo, squalifica dalla Manche o dalla gara)**

### **BANDIERA NERA ACCOMPAGNATA DA NUMERO PILOTA**

Eposta abbinata al numero del conduttore, indica l'obbligo per quel conduttore di fermarsi obbligatoriamente al giro successivo.

Può essere esposta a conduttori con problemi meccanici che mettono a rischio la sicurezza del pilota coinvolto e quella degli altri concorrenti, oppure a piloti squalificati dalla direzione per comportamento pericoloso. Il Direttore di Gara potrà sanzionare anche su segnalazione dell'Ufficiale di Percorso.

### **BANDIERA BIANCA O CON CROCE ROSSA**

Segnala la presenza di personale medico che sta operando un intervento di soccorso all'interno del tracciato.

Il Direttore di Gara potrà sanzionare anche su segnalazione dell'Ufficiale di Percorso.

### **DIRETTORE**

Responsabile della manifestazione. Ha il compito di gestire le manifestazioni attivando la partenza e l'arrivo, gli allineamenti ed effettuare le segnalazioni ai piloti a mezzo di apposite bandiere. Il

Direttore è competente per tutte le decisioni disciplinari e non.  
La sua postazione sarà presso la zona del traguardo.  
Se impossibilitato al prosieguo delle sue mansioni, durante la manifestazione, il Direttore potrà essere sostituito dal Giudice.

### **GIUDICE**

Ha il compito di sovrintendere la manifestazione per conto della UISP SdA Motorismo, (**Nazionale o Regionale**) collaborando con il Direttore di Gara.

### **SOSTA OBBLIGATORIA**

Obbligatorio almeno 30' di sosta dopo l'arrivo dell'ultimo pilota prima di richiamare gli stessi al cancello.

L'arrivo è da intendersi come manche valida (**se sono stati fatti almeno il 50% dei giri previsti dal programma**).

Qualora avvenisse una falsa partenza o non si raggiungesse il numero di giri minimi previsti, la manche può essere ripetuta senza periodi di sosta (è facoltà del Direttore di Gara, ripetere la manche accorciando la durata).

### **RISULTATI**

Una manche sarà terminata ufficialmente alla fine del giro nel quale la bandiera a scacchi è stata esposta al vincitore.

I piloti che seguono il vincitore dovranno arrestarsi dopo aver superato la linea di arrivo e rientrare in sicurezza nei paddock.

Tutti i piloti che termineranno la manche nello stesso giro del vincitore saranno classificati secondo l'ordine di transito sulla linea del traguardo, seguiti dai piloti con un giro in meno, poi due giri in meno e via di seguito.

I piloti hanno 5 minuti per terminare il giro in cui è stata esposta la bandiera a scacchi. Trascorsi i 5 minuti, i conduttori che non avranno ancora tagliato il traguardo saranno considerati ritirati.

**Misure Bandiere: Cm 60 x 40      Cm 80 x 60**

**N.B. Specifica per bandiere Enduro.  
( significato diverso dal Cross)**

**Bandiera Scacchi Bianca/Rossa**

Fine prova speciale nell'enduro

**Bandiera Rossa**

**Percorso chiuso,**

**Bandiera Verde**

Via libera

**Bandiera Gialla**

**Segno di pericolo,** Posta in prossimità del controllo orario nelle gare di Enduro ( 20 metri circa )

**Bandiera Bianca**

Segnalazione prima del controllo-orario e parco assistenza nelle gare di enduro. (**Bandiera Bianca con Croce Rossa, Richiesta di Soccorso sul tracciato**)

**Bandiera Blu**

**Segnalazione prima del controllo timbro.**



Motorismo

## BANDIERA A SCACCHI BIANCA E NERA: fine gara