

DSM DEUTSCHSCHWEIZER BMX-MEISTERSCHAFT



BMX-RACE 4. MAI 2024 | 3. DSM-LAUF LITTAU - LUZERN

SAMSTAG / 4. MAI 2024

09.00 - 09.30 Uhr Freies Training bis Kategorie 10/11
09.30 - 10.00 Uhr Freies Training ab Kategorie 12/13
10.00 - 11.00 Uhr Check-in & Einsprachezeit, Nachmeldungen (+CHF 15.-)

STARTGATTERTRAINING

10.00 - 10.25 Uhr BMX bis Kategorie 10/11
10.25 - 10.50 Uhr BMX Kat. 12/13 bis Kat. 16+ und Cruiser
10.50 - 11.00 Uhr Seitenwagenspanne
11.00 - 12.00 Uhr Mittagspause

RENNBEGINN

12.00 - 12.05 Uhr Warmup
ab 12.15 Uhr Vorläufe / Viertelfinale / Halbfinale und Finalläufe
30min nach Finale, Rangverkündigung / Siegerehrung

FESTWIRTSCHAFT

Die Festwirtschaft ist am Samstag ab 08.00 Uhr geöffnet.

TOMBOLA

Auch dieses Jahr unsere Tombola mit vielen tollen Preisen.

CAMPING

Camping ab Freitag 17.00 Uhr offen, begrenzte Anzahl Plätze,
Kosten Fr. 20.00, Reservation erforderlich. Buchbar über www.bmxracing.ch.

STARTGELD / EINSCHREIBGEBÜHR

Einschreibgebühr für Lizenzierte Fahrer CHF 30.00
Einschreibgebühr für nicht Lizenzierte Fahrer CHF 45.00*
*(inkl. Miettransponder)

TEILNAHMERECHT

Die Fahrer müssen am Tag des Rennens mindestens 5 Jahre alt sein. Teilnahmeberechtigt sind alle Fahrer mit einer gültigen Rennlizenz. Ausgenommen: nicht Lizenzierte, und Seitenwagen, diese müssen einen gültigen Ausweis und eine Mitgliedschaft in einem Radsportclub (ab dem 3. Rennen) vorweisen können. Ausländische Fahrer sind startberechtigt, wenn sie im Besitz einer gültigen UCI Lizenz sind. Die DSM wird für alle in- und ausländischen Fahrer als Open ausgeschrieben. Ausgenommen nicht Lizenzierte, benötigen alle Fahrer einen MyLaps Transponder.

ANMELDUNG

Die Anmeldung erfolgt online über die Webseite, www.bmxracing.ch. Anmeldung bis Mittwoch 23:59 Uhr (30 CHF Lizenzklassen / 45 CHF nicht Lizenziert). Donnerstag 00:00 Uhr (45 CHF Lizenzklassen / 60 CHF nicht Lizenziert). Das Onlineanmeldeportal ist bis 08.00 Uhr am Renntag geöffnet.

REGLEMENT

www.bmxracing.ch



KONTAKT

Präsidentin Rita Geser 078 641 38 20
www.bmxluzern.ch

