

DEROULEMENT D'UNE COMPETITION

(mémo d'aide)

Les compétitions de BMX existent au niveau départemental, régional, national et international.

Une compétition est une suite de courses (appelées "Races"), où les "Pilotes" s'affrontent par catégories d'âge

Une "Race" se déroule sur 1 tour de piste avec un maximum de 8 Pilotes.

Les **qualifications** sont disputées en 3 manches (ou 3 "Races"). A l'issue des ces trois manches, les 4 premiers sont qualifiés pour le tour suivant.

- Arrivée sur les lieux.

Vérifier sur les **panneaux d'affichage** si je suis inscrit (Nom, catégorie, numéro)

Les races sont précédées par des **essais libres** qui servent à s'échauffer et à se familiariser avec la piste et la grille de départ, ils durent 20 à 30 minutes.

- Ensuite sont affichées les **feuilles de « Race »**. On y trouve :

- ❖ -La **catégorie des pilotes** (Poussins, Minimes...)
- ❖ Le **Numéro de la Race** permet de se placer en **pré-grilles** dans les couloirs numérotés de 1 à 10 pour les 3 manches qualificatives.

Le couloir 1 comporte également 01,11,21,31.....91.

Même numérotation pour les autres couloirs, jusqu'au N°10,20,30.....90

Si vous êtes dans la race 13, se présenter au couloir N°3, mais derrière la race 03 (pour ne pas se trouver dans la mauvaise race).

Un appel des pilotes est fait par l'arbitre de pré-grille.

- ❖ -**N° et Nom du Pilote suivi des N° de place sur la grille de départ** pour chacune des 3 manches qualificatives.

Exemple pour le 2^{ème} pilote : **7- 6 -1** : Place 7 pour la 1^{ère} manche, Place 6 pour la 2^{ème} , Place 1 pour la 3^{ème}.

Ces N° (race et places) peuvent être marqués sur le poignet du pilote ; ou mieux sur un scotch collé sur le guidon afin de ne pas les oublier.

- **Calcul des points** : A chacune des manches, le pilote marque des points : le pilote arrivé 1^{er} de sa race comptabilise 1 point, le 2^{ème} 2 points, et ainsi de suite.

A l'issue des 3 manches qualificatives, on additionne les points du pilote. Les 4 pilotes de la race, qui totalisent le moins de points, sont qualifiés pour les 1/8, 1/4, 1/2 ou finales. En cas d'ex aequo, c'est le classement de la dernière manche qui classe le pilote.

Les 1/8, 1/4, 1/2 finales se font sur une manche sèche. C'est à dire : Les quatre premiers de chaque Race accèdent à la suite de la compétition jusqu'aux finales.

De **nouvelles feuilles de Race sont éditées pour chaque phase**. Il faut donc retourner à l'affichage pour savoir où se placer en pré-grilles.

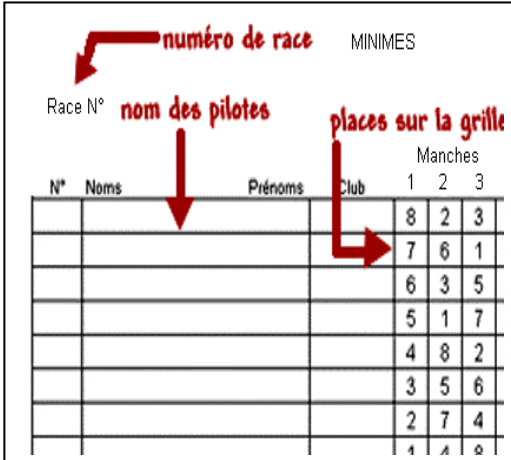
A ce stade, il n'y a pas de place à noter pour se positionner sur la grille de départ.

Le 1^{er} pilote de la Race choisit sa place, idem pour les pilotes suivant. Le 8^{ème} n'a plus qu'une place.

- **Ligne d'arrivée :**

A l'arrivée, lorsqu'il n'y a pas de Photo-finish, les pilotes se placent devant les N° correspondant à leur position, les arbitres d'arrivée valident le classement avant de quitter la zone d'arrivée.

C'est aussi à l'arrivée que le Président du Jury signale les pénalités aux pilotes n'ayant pas respecté le règlement de course.



N°	Noms	Prénoms	Club	Manches		
				1	2	3
				8	2	3
				7	6	1
				6	3	5
				5	1	7
				4	8	2
				3	5	6
				2	7	4
				1	4	8

Allez c'est parti : « Ok Riders Random Start »

« Riders ready, watch the gate »

Bip bip bip bipbip !!!