



Règlement des Compétitions : BMX Race Tina

1. Cadre de l'épreuve

Les présentes règles s'appliquent à toutes les épreuves organisées sur la piste de Tina. Elles sont basées sur la réglementation fédérale en vigueur afin de garantir la sécurité des pilotes et l'équité sportive.

2. Inscriptions et Matériel

- Licence : Seuls les pilotes à jour de leur licence FFC (ou titre de participation temporaire) sont admis.
- Le Vélo : Seules les BMX de type Standard (20 pouces) et Cruiser (24 pouces) sont autorisées. Pour les catégorie U5 les BMX inférieurs à 20 pouces sont autorisés
- Plaques : Pour cette année 2026, il n'y aura pas d'obligation pour chaque vélo de porter une plaque frontale et des plaques latérales lisibles pour permettre l'identification par les commissaires de course. Néanmoins, les plaques sont autorisées. Le numéro de la plaque doit correspondre au 2 derniers chiffres du NIP + la première lettre du nom de famille. Si un coureur ne dispose pas de plaques, le Comité fournira un dossard

3. Respect des horaires et Ponctualité

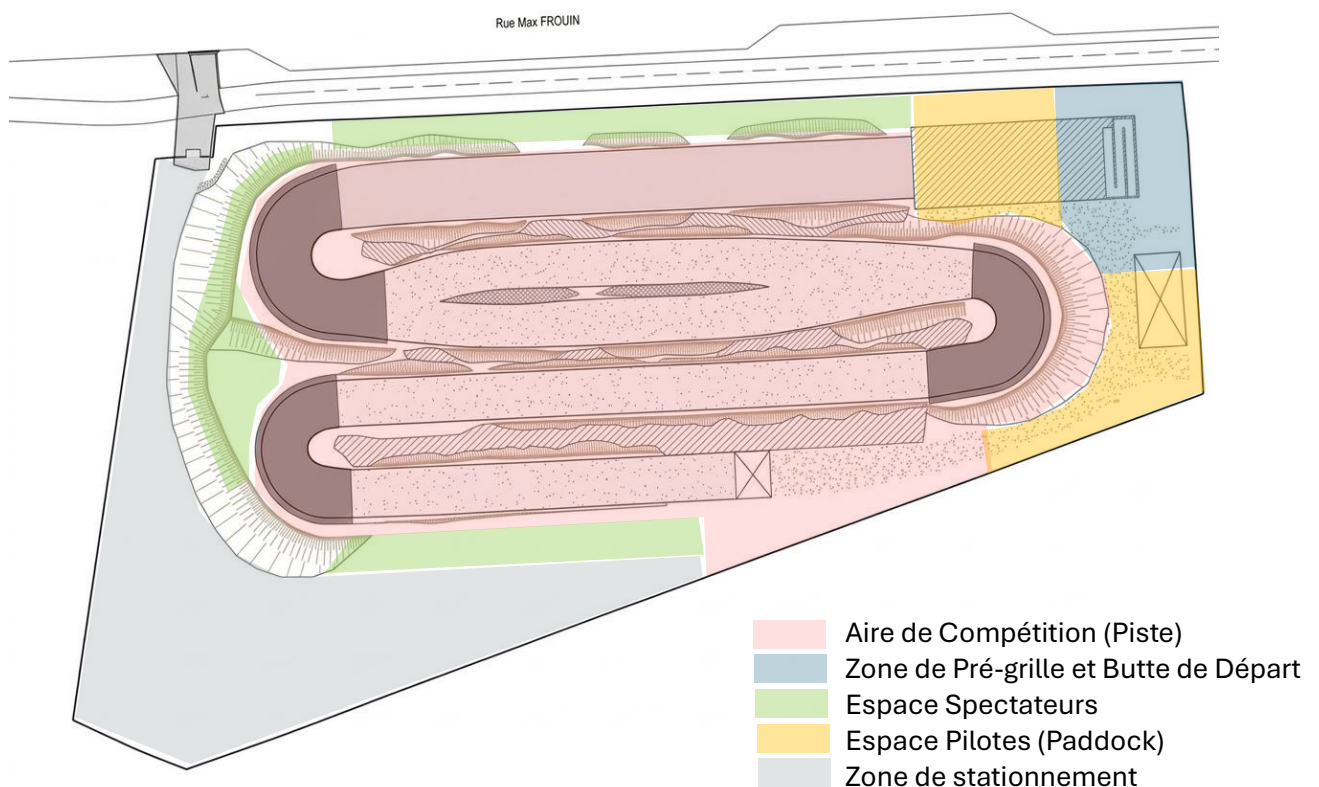
Le respect du timing est impératif pour le bon déroulement de la manifestation.

- Heure d'arrivée sur le site : Les pilotes doivent se présenter au bureau des inscriptions/émargement avant l'heure limite fixée sur l'invitation de la course. Passé cet horaire, le pilote pourra être considéré comme DNS (Did Not Start) pour l'ensemble de la compétition.
- Échauffements : L'accès à la piste pour les échauffements est sectorisé par catégories et limité dans le temps. Tout pilote arrivant après la fin du créneau réservé à sa catégorie ne sera pas autorisé à rouler pour des raisons de sécurité et d'équité.
- Appel en Pré-grille : Il est de la responsabilité du pilote (ou de ses encadrants) de surveiller l'ordre des races.
 - Les pilotes doivent se présenter en zone de pré-grille dès l'annonce de leur catégorie.
 - Si un pilote n'est pas présent à son emplacement au moment où la race est envoyée vers la butte de départ, il sera classé DNS pour la manche concernée.
- Retards de l'encadrement : aucun enfant ne doit être laissé seul devant la grille si l'organisation n'est pas encore opérationnelle.

4. Zonage et Espaces Sécurisés

Afin de garantir la sécurité des pilotes et le bon déroulement des épreuves, le site de Tina est divisé en zones strictement délimitées :

- L'Aire de Compétition (Piste) : Elle est strictement réservée aux pilotes en course et au personnel d'encadrement (arbitres, secouristes). Aucun spectateur, parent ou entraîneur n'est autorisé à pénétrer sur la piste.
- La Zone de Pré-grille et Butte de Départ : L'accès est réservé exclusivement aux pilotes appelés pour leur race et aux officiels.
 - *Note pour les catégories U7/U9* : Un seul accompagnateur par pilote peut être autorisé par le chef-arbitre pour l'installation sur la grille, mais il doit quitter la zone immédiatement après le départ.
- L'Espace Spectateurs : Le public doit impérativement rester derrière les barrières, filets de sécurité ou délimitations prévues par le Comité.
 - Il est strictement interdit de franchir ces limites pour encourager, photographier ou porter assistance à un pilote (en cas de chute, seuls les secouristes et officiels interviennent).
- L'Espace Pilotes (Paddock) : C'est la zone de repos et de préparation. Les spectateurs n'y sont pas admis afin de laisser les coureurs se concentrer.





5. Contrôle et Équipements

Avant le départ, un contrôle peut être effectué par les commissaires :

- Vélo : Le BMX doit être en parfait état de fonctionnement. Les repose-pieds (pegs), béquilles, sonnettes ou tout accessoire saillant sont strictement interdits. Les freins (arrière obligatoire) doivent être efficaces.
- Pédales automatiques : Autorisées uniquement à partir de la catégorie U15 (13 ans et plus). Pour les catégories inférieures (U7 à U13), les pédales plates sont obligatoires.
- Équipement obligatoire : Casque intégral monocoque attaché, gants longs, maillot du club manches longues, pantalon spécifique BMX (ou résistant aux déchirures), chaussettes montantes et chaussures fermées.
- Équipement conseillé : Dorsale
- Caméras : Le port de caméras embarquées (type GoPro) est interdit.

6. Déroulement des Courses

- Système de manches : La compétition se déroule généralement en trois manches qualificatives, suivies de phases finales (Quarts, Demis, Finales) selon le nombre de participants. Ce système est adapté pour chaque manche en fonction du nombre de riders inscrit.
- Grille de départ : La place sur la grille permet à chacun de disposer selon la manche d'un couloir extérieur, puis intérieur, puis central avec un changement des 2 pilotes de part et d'autres.
- Pré-grille : Les pilotes doivent se présenter dès l'appel de leur race.
- Procédure de départ : Les pilotes doivent être présents en zone de pré-grille dès l'appel de leur race. Tout pilote absent au moment du "Ready Party" est disqualifié pour la manche.
- Départ : Un pilote qui n'est pas sur la ligne de départ lorsque le signal de "Ready Party" est donné ne pourra pas prendre le départ de la manche.

7. En cas de chute

Comportement du Coureur (Pilote)

- Interdiction de sens inverse : Il est formellement interdit de terminer la course ou de remonter la piste en sens inverse, même après une chute.
- Reprise de course sous condition : Un pilote ayant chuté ne peut reprendre la course qu'après avoir reçu l'autorisation d'un officiel ou du staff médical présent.
- Réintégration de la piste : Si le pilote est sorti des limites (lignes blanches), il doit revenir sur la piste à l'endroit le plus proche de sa sortie, sans gêner les autres et sans en tirer avantage (risque de déclassement REL).

Comportement des Spectateurs (Parents et Entraîneurs inclus)

- Stricte interdiction de pénétrer sur la piste : L'aire de compétition est exclusivement réservée aux pilotes en course et au personnel d'encadrement.



- Non-assistance par le public : Il est strictement interdit de franchir les limites (barrières, filets) pour porter assistance à un pilote.
- Rôle des accompagnateurs (U7/U9) : Même pour les petites catégories, l'accompagnateur autorisé sur la grille doit quitter la zone immédiatement après le départ et ne doit pas intervenir en piste en cas d'incident.

Secours et Officiels (Personnel d'encadrement)

- Exclusivité d'intervention : Seuls les secouristes et les officiels sont habilités à intervenir en cas de chute.
- Signalisation par Drapeau Jaune : En cas de chute grave (individuelle ou collective), les commissaires agitent un drapeau jaune.
- Neutralisation partielle : Dès l'apparition du drapeau jaune, les pilotes encore en course doivent ralentir et ne plus sauter les obstacles jusqu'à la fin de la zone de danger.
- Pouvoir de décision : Le chef-arbitre et le personnel médical ont toute autorité pour décider de l'évacuation d'un pilote ou de son aptitude à continuer.

8. Règles de Course et Fautes Sportives

Le BMX Race est un sport de contact modéré, mais certaines manœuvres sont sanctionnées :

- Coupe de virage : Il est strictement interdit de sortir des limites de la piste (franchir les lignes blanches ou les balises).
- Changement de trajectoire : sur la ligne droite d'arrivée il est obligatoire de garder sa ligne et donc de ne pas changer de trajectoire
- Obstruction volontaire : Tout pilote qui change de trajectoire brusquement pour gêner un adversaire ou qui utilise ses bras/jambes pour pousser un autre concurrent sera sanctionné.
- Sortie de piste : Un pilote sortant de la piste doit y revenir à l'endroit le plus proche de sa sortie, sans gagner de position.

9. Arbitrage et Réclamations

- Autorité : L'arbitre de départ et le chef-arbitre ont tout pouvoir pour prendre des décisions immédiates.
- Sanctions : Les sanctions peuvent aller de l'avertissement au déclassement (relais en fin de manche) ou à l'exclusion définitive de la compétition.
- Réclamations : Toute réclamation doit être déposée par le pilote (ou son responsable légal pour les mineurs) auprès du chef-arbitre dans les 15 minutes suivant l'annonce des résultats de la manche concernée.



10. Sécurité et Chutes

- En cas de chute collective ou individuelle grave, les commissaires peuvent agiter un **drapeau jaune**. Les pilotes encore en course “derrière” la chute doivent ralentir et ne pas sauter les obstacles jusqu'à la fin de la zone de danger.
- Un pilote ayant chuté ne peut reprendre la course qu'après autorisation d'un officiel ou du staff médical présent.

11. Codification des Résultats et Sanctions

Les résultats des pilotes ne franchissant pas la ligne d'arrivée ou commettant des fautes sont codifiés ainsi sur les feuilles de score :

- DNF (Did Not Finish - N'a pas terminé) : Attribué à un pilote qui a pris le départ mais n'a pas franchi la ligne d'arrivée. Le pilote marque les points correspondant à la dernière place de la manche.
- REL (Relegated - Relégué) : Attribué à un pilote qui a commis une faute technique ou gêné un adversaire durant la course. Il est classé à la dernière place de sa manche (ou de la finale).
- DSQ (Disqualified - Disqualifié) : Attribué en cas de conduite antisportive grave, d'équipement non conforme ou de non-respect délibéré du règlement. Un pilote DSQ perd tous ses points sur l'épreuve.
- DNS (Did Not Start - N'a pas pris le départ) : Attribué à un pilote absent sur la grille au moment du départ.

12. Comportement en piste

- Obstruction : Tout changement de trajectoire brusque visant à gêner délibérément un autre pilote est passible d'une sanction REL.
- Sortie de piste : Si un pilote quitte la piste (franchissement des lignes blanches), il doit y revenir sans gêner les autres et sans en tirer avantage, sous peine de REL.
- Chute : En cas de chute, le pilote doit dégager la piste le plus vite possible. Il est formellement interdit de terminer la course en sens inverse.

13. Arbitrage

Le Jury des Commissaires a toute autorité pour interpréter les règles et appliquer les codes DNF, REL ou DSQ selon les incidents de course observés. Les décisions des arbitres basées sur l'observation directe des faits sont souveraines et sans appel immédiat.