

Club **BMX** Trets

RESPONSABLE DU
CLUB
Philippe BALLONGUE
Mobile 06 11 54 70 95

AMST



ADRESSE SIEGE
18 lot mère de dieu
13530 TRET
Tél/Fax 04 42 61 55 83
Secrétariat 0689446927

REGLEMENT FIEC



QUELQUES POINTS DE REGLEMENT EN COMPETITION INDISPENSABLES POUR LES PILOTES ET SPECTATEURS

1 : le pilote s'engage à avoir un comportement et une attitude sportive envers ses adversaires, à connaître et respecter le règlement.

Le pilote doit respecter, accepter l'autorité des organisateurs et commissaires de courses.

Le pilote pour toute réclamation doit le signaler à un commissaire et demander l'intervention du responsable de son club.

2 : le pilote doit avoir un **vélo** conforme à la réglementation :

Roues de 20 pouces ou de 24 pouces pour les cruisers.

Collier de selle, embouts de guidon et câble de frein sécurisé, une **mousse de potence** et des pédales plates.

Une plaque lisible avec un fond, des chiffres et lettres aux couleurs et tailles correspondantes à la licence et à la classe d'âge :

3 : le pilote doit avoir une tenue conforme au règlement :

Casque intégral coqué, tee-shirt à manches longues, gant doigts longs, pantalon non abrasif, serré aux chevilles et chaussures attachées.

4 : la pré grille :

Le pilote doit être prêt au départ : vélo et tenue réglementaire, être dans son couloir 10 minutes avant le départ de sa Race, connaître ses numéros en grille et répondre à l'appel du commissaire.

5 : le départ en grille :

le pilote doit se positionner dans son couloir, ne pas reculer au départ, ni essayer de sauter la grille et ne doit pas sortir de son couloir avant 10 mètres sous peine d'une pénalité.

Le pilote ne peut plus demander un arrêt dans le déroulement du départ à rider ready.

6 : la course :

Les pilotes ne doivent pas gêner leurs adversaires volontairement, doivent garder leurs trajectoires et ne pas freiner ou arrêter leurs courses sans raisons valables.

En cas de chute, le pilote peut éviter un obstacle et courir sur 10 mètres à côté de son vélo.

7 : l'arrivée :

Le pilote doit garder sa ligne du dernier obstacle jusqu'après la ligne d'arrivée, c'est le passage de la roue avant qui détermine l'ordre d'arrivée.

Le pilote doit attendre son placement de 1 à 8 dans la zone d'arrivée par le commissaire placeur et ne peut partir qu'après son autorisation.

Le pilote peut porter réclamation qu'après le franchissement de la ligne d'arrivée au prët d'un commissaire.

Si sa requête n'a pas aboutie, le pilote doit porter réclamation dans les 10 minutes par écrit auprès du directeur de course en présence d'un responsable du club.

8 : lecture de la feuille de Race :

Repérer sa classe d'âge, son nom, son numéro de Race pour la pré grille, ses 3 numéros de couloir pour le départ et le niveau de qualification pour les phases finales.

9 : conditions de qualification et comptabilisation des points :

Pour les 3 manches de qualification les 4 pilotes ayant enregistrés le moins de points sont qualifiés pour les phases finales (premier : 1 point...dernier 8 points).

En cas d'égalité la meilleure place est qualificative, si l'égalité perdure, c'est la troisième manche qui est déterminante.

La non participation à la troisième manche est éliminatoire, le pilote doit absolument prendre le départ même si il ne franchit pas la ligne d'arrivée pour se qualifier pour les phases finales.

En phase finale, seul les 4 premiers passent à l'étape suivante.

10 : catégorie 20 pouces :

pré licencié ; poussin, pupille, benjamin ; minime ; cadet, junior ; homme, vétérân.

Catégorie cruiser : cadet, junior ; homme, vétérân.

Bonne lecture et si des points de règlement suscitent des questions, n'hésitez pas à solliciter éducateurs ou commissaires.