7 Equipements du pilote :

Obligatoires:

Casque intégral (jugulaire attachée, caméra embarquées interdites)

Gants couvrants tous les doigts,

Manches longues, Pantalon long,

Chaussettes couvrant les chevilles,

Lycra et jogging interdits.

Conseillés:

Coque avec dorsale et coudières **sous le maillot**

Genouillères

Pensez à porter le

maillot du club pendant les courses

<u>Equipements du BMX :</u>

Pas de câbles effilochés.

Plaques et numéros aux dimensions normalisées.

Mousses non obligatoires mais recommandées.

Extrémités des guidons bouchés solidement.

Pédales automatiques autorisées à partir de 13 ans (minimes)

Des contrôles sont réalisés à tout moment. (pilote et vélo).

3

<u> Affichage :</u>

Consultez les panneaux d'affichage pour connaître votre numéro de Race afin de vous présenter en pré-grille et les différents couloirs pour vous placer sur la grille de départ.

L'affichage d'une Race est considéré comme un appel.



Les essais sont obligatoires.

Chaque pilote court 3 manches qualificatives.

Le 1^{er} pilote obtient 1 point, le 2^{ème} 2 points... Les 4 pilotes ayant le moins de points participent aux 1/16, 1/8,1/4,1/2, et finale (en 1 manche).

<u>La Pré-grille et la Grille de départ :</u>

En pré-grille, si les pilotes ne répondent pas à leurs noms ou à leurs numéros, ils sont considérés comme absents.

Pour information, Que dit la grille :

- « Ok, Riders Random Start »
- « Riders ready Watch the Gate"

6

Règles au départ :

- La roue doit être plaquée contre la grille de départ et le sol.

Les pilotes ne doivent pas créer de situation dangereuse durant la descente de la butte. Il n'est plus obligatoire de garder le couloir pendant une distance de 10m. Mais attention aux pénalités



Règles en course :



- Interdiction de pousser intentionnellement un autre pilote avec les bras ou les jambes.
- Interdit de freiner subitement pour faire chuter un autre concurrent.
- Interdit de favoriser un autre pilote afin qu'il obtienne un meilleur classement.
- Après un incident de course, le pilote ne peut pas courir en poussant son vélo sur plus de 10m sauf si le BMX est inutilisable.
- Lors des sauts, ne pas exécuter de figures aériennes inutiles et dangereuses.
- Si pendant la course, un pilote quitte involontairement la piste, il doit y revenir le plus rapidement possible, sans gêner les autres et sans se créer d'avantage.

Règles à l'arrivée :

- Dans la dernière ligne droite, un concurrent ne doit pas gêner intentionnellement ou non un autre pilote pour l'empêcher de le dépasser. Les changements de trajectoires sont donc interdits.
- Interdit d'enlever ou de détacher son casque avant le passage de la ligne d'arrivée.
- C'est le pneu avant sur la ligne d'arrivée qui détermine l'ordre d'arrivée.
- Se placer devant les numéros d'arrivée en attendant la validation du classement par l'arbitre.
- Podium : tout pilote concerné doit se présenter en tenue (sauf casque) avec maillot du club obligatoire.

9

Les drapeaux et leurs significations :



- Drapeau **Vert** : la piste est dégagée, la course peut commencer.
- Drapeau **Jaune fixe** : la piste n'est pas dégagée, les pilotes sont maintenus sur la grille de départ.
- Drapeau Jaune agité : irrégularité constatée.
- Drapeau **Rouge** : Les pilotes doivent cesser de courir immédiatement et retourner en grille de départ.



Sanctions ou pénalités :



Suívant les cas :

De l'avertissement verbal ou officiel, à la relégation au classement ou disqualification.

Signalisation soit verbalement, soit par un carton jaune ou rouge.

71

Règles anti-dopage :



<u>Le dopage</u>: permet d'accroître ses performances physiques ou mentales en absorbant des substances médicamenteuses.

Pratique formellement interdite pour deux raisons :

- C'est de la tricherie.
- Pour votre santé.

Des contrôles inopinés peuvent avoir lieu sur les courses.



A bientôt sur les pistes et sur les podiums...















77

LES

COMMANDEMENTS DU BMX



