

# Déroulement d'une compétition : "RACE"

## LE BMX EN COMPETITION... C'EST QUOI ?

Le BMX "Race"

C'est un sprint sur une piste composée d'obstacles et de virages à franchir le plus rapidement possible avec 8 pilotes maximum. Accélération, technique, tactique, vitesse et endurance sont de rigueur. Débrancher son cerveau peut s'avérer utile....

## Les compétitions

Les compétitions de BMX, qui existent aux niveaux départementaux, régionaux, nationaux et internationaux, s'adressent à tous les âges et niveaux. Il existe une dizaine de catégories de pilotes classés par âge : des prélicenciés (6 ans et -) aux vétérans (40 ans et +) en passant par les élites (catégorie semi-professionnelle).

Une compétition est une suite de courses (appelées "**Races**"), où les compétiteurs (appelés "**Pilotes**") s'affrontent par catégories d'âge. Chaque "**Race**" se déroule sur 1 tour de piste avec un maximum de **8 Pilotes**.

Lors d'une compétition, tu débutes avec les qualifications qui sont disputées en 3 manches (ou 3 "**Races**"). A l'issue de ces trois manches, les 4 premiers sont qualifiés pour le tour suivant. Le classement des 3 manches qualificatives se fait à l'addition des places obtenues en sachant que le premier d'une manche marque 1 point, le deuxième 2 points.....le 8<sup>ème</sup> et dernier 8 points.

Exemple : un pilote qui termine  
2<sup>ème</sup> à la manche 1    marque 2 points  
4<sup>ème</sup> à la manche 2    marque 4 points  
6<sup>ème</sup> à la manche 3    marque 6 points

Il cumule les points obtenus (2+4+6) soit 10 points et tous les pilotes font de même. Les 4 premiers pilotes au classement (**donc ceux ayant le moins de points**) sont qualifiés pour le tour suivant. Attention important : en cas d'égalité de points, c'est le classement de la dernière manche qui départage les pilotes.

Après les manches qualificatives, les courses (1/16<sup>ème</sup> de finale 1/8<sup>ème</sup> de finale, 1/4 ou 1/2 finales selon le nombre de participants) sont ensuite à élimination directe. Les 4 premiers se qualifient pour le tour suivant (les autres sont éliminés) jusqu'à la finale qui réunit les 8 meilleurs pilotes de la catégorie.

Il existe d'autres formats de courses mais plus rarement ou au niveau international.

Pour résumer : il s'agit d'un sprint où huit pilotes se disputent les premières places. Les courses se déroulent sur 1 tour de piste, des qualifications jusqu'aux finales.

## La piste

Le départ est donné sur un "butte" avec une grille où les pilotes se tiennent en équilibre en attendant les ordres du starter.

Ensuite un équipement électronique automatisé ("Voice-box") annonce le départ, déclenche les feux (rouge, orange et vert) et abaisse la grille et c'est parti....

Une piste de BMX mesure entre 270 et 450 mètres de long.

Les virages sont relevés : entre 3 et 5 en moyenne

Les obstacles (petites et grandes bosses, tables, combinés de bosses....) : entre 10 et 15 obstacles différents sont placés sur les différentes lignes droites.

Chaque piste est différente : longueur, nombre et variété des obstacles, nombre de virages, hauteur de butte de départ, etc.....

## Déroulement d'une compétition en 4 points

### -1- En arrivant sur le lieu de compétitions

Il faut **vérifier la liste des inscriptions** (afficher sur des panneaux) pour contrôler que tu es bien inscrit.

Si tu n'y es pas, il faut le signaler à ton coach et aux commissaires de course ou à l'organisateur.

**Attention** : Les inscriptions ne se font pas le jour de la course.

Il faut s'inscrire par le biais du club au plus tard dans la semaine précédente (voir avec les coaches)

**Petit conseil** : Si le pilote est débutant ou ne sait pas encore lire (pour les précenciés),

il est souhaitable que les parents vérifient la liste d'inscription.

### -2- Les Essais

Toutes les compétitions commencent par des essais. Ces essais se font par groupes d'âge.

En premier lieu ce sont des essais libres (départ sans la grille),

puis c'est les essais contrôlés qui se font en simulation "Race" (huit pilotes sur la grille, "start" avec grille, tour de piste, puis 8 autres pilotes...).

**Petits conseils** : il faut toujours des embouts de guidons sous peine de ne pas pouvoir prendre le départ d'une course.

Il y a aussi un contrôle des plaques latérales et frontales pour vérifier que les normes soient respectées (couleur, taille des chiffres et lettre....).

### -3- Manches qualificatives

Ensuite les courses peuvent commencer. On débute par les 3 manches qualificatives. Les feuilles de "race" sont affichées (avec les 3 manches). Elles comportent :

- le numéro de la race
- la catégorie
- les noms des pilotes
- leurs places sur la grille (grille de départ avec 8 couloirs numérotés de 1 à 8) pour les 3 manches qualificatives.

**Petit conseil pour les parents** : pour les nouveaux compétiteurs, notez avec un stylo le numéro de race et les couloirs des 3 manches sur la main ou le bras de votre enfant (ils ont tendance à oublier)

MINIMES

Race N°      **nom des pilotes**      **places sur la grille**

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

Les pilotes sont invités à se rendre en "pré-grille" où ils sont placés dans des couloirs indiquant leur numéro de race.

Chaque race va alors être appelée dans l'ordre croissant et monter sur la butte de départ.

### -4- Phases finales

A l'issue des 3 manches qualificatives, les 4 premiers pilotes de chaque race se voient qualifiés pour les 1/8, 1/4 ou 1/2 finales.

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 (les 4 derniers sont éliminés).

Les finales se courent à huit pilotes avec présentation de ceux-ci avant chaque départ (la classe....).