

GUIDE DE COMPETITION

**Ou petit manuel de survie pendant
une compétition de BMX « race »
à destination des pilotes... et surtout
des parents**

SOMMAIRE

- S'inscrire à une compétition
- Déroulement général d'une compétition
- Préparer son BMX
- Préparer sa tenue (pantalon, maillot, casque...)
- Sur place

S'INSCRIRE A UNE COMPETITION

Ca y est, vous avez décidé d'inscrire votre enfant à une compétition de BMX « race ». Il va enfin pouvoir se confronter aux autres pilotes de sa catégorie et mesurer tout le chemin parcouru depuis son premier entraînement... et celui restant à faire.

Mais comment faire?

- Tout d'abord, il vous faut récupérer le calendrier des compétitions. Celui-ci est disponible:
 - Sur le site internet du club: www.bcmv.fr
 - Sur le panneau d'affichage dans le bureau à la piste sous la butte de départ
- Vous y trouverez la date, le lieu, et le montant des inscriptions.
- Une fois la ou les dates choisies, il faudra vous rendre sur le portail d'inscription sur le site internet du BCMV

S'INSCRIRE A UNE COMPETITION

Sur le site internet du BCMV, vous trouverez:

- Le type d'épreuve (CNE, Challenge France, Championnat...)
- La date
- Le lieu de compétition
- Le dossier d'invitation de l'épreuve fourni par l'organisateur, à télécharger si besoin, sur lequel vous trouverez tous les renseignements utiles:
 - Localisation exacte – Plan d'accès
 - Horaires
 - Hôtels à proximité si vous voulez passer le week-end sur place en famille
 - ...

S'INSCRIRE A UNE COMPETITION

Sur le site, vous trouverez aussi:

- Un formulaire d'inscription ou vous devrez renseigner:
 - Le NOM
 - Le Prénom
 - La date de naissance
 - La catégorie courue: 20'', 24'' (seulement 15 ans et +), ou les deux
- **La date limite d'inscription** (en général le mardi ou le mercredi avant l'épreuve pour un CNE par ex.).
Passé cette date, il ne sera plus possible de s'inscrire

RAPPEL, le BCMV ne prend plus en charge le montant des inscriptions aux compétitions. Celui-ci devra être acquitté avant la date limite d'inscription.

Le paiement se fait directement en ligne, de manière sécurisée, directement sur le site du BCMV

DEROULEMENT GENERAL D'UNE COMPETITION

Une compétition de BMX « race » se déroule en 4 phases:

- **Les essais**
- **Les manches qualificatives**
- **Les phases finales**
- **La remise des récompenses**

DEROULEMENT GENERAL D'UNE COMPETITION

LES ESSAIS

Ceux-ci permettent aux pilotes de prendre connaissance de la piste, la grille de départ. En revanche ce ne sont pas des échauffements. Ceux-ci auront du être pratiqués avant pour éviter les accidents musculaires et minimiser ainsi les risques de chutes.

D'une façon générale, les essais sont découpés en blocs (regroupement par âges) pour permettre à chacun de faire le plus d'essais possibles et minimiser les risques d'accident (un pilote adulte avec un petit de 8 ans).

Le timing prévisionnel des essais est généralement indiqué dans le dossier d'invitation fourni par l'organisateur et/ou communiqué par mail dans les jours précédant l'épreuve.

DEROULEMENT GENERAL D'UNE COMPETITION

LES MANCHES QUALIFICATIVES

Celles-ci sont au nombre de trois. Elles permettent de sélectionner les meilleurs pilotes de chaque catégorie qui s'affronteront ensuite durant les phases finales

A chaque manche qualificative, les pilotes vont se battre 8 par 8 au maximum sur un tour de piste et marquer des points (1 pt au premier, 2 pts au deuxième...)

Au terme des trois manches, on additionne les points de chaque pilote et les 4 pilotes ayant le moins de points se voient qualifiés pour les phases finales.

En cas d'égalité de point, c'est la place à la troisième manche qualificative qui sera prédominante

DEROULEMENT GENERAL D'UNE COMPETITION

LES PHASES FINALES

En fonction du nombre d'inscrits dans chaque catégorie, les phases finales sont découpées en 1/16, 1/8, 1/4, ou finale directement

Chaque niveau se déroule sur une seule manche, ou manche « sèche », et les 4 premiers pilotes sont qualifiés pour la phase suivante, jusqu'à la finale.

DEROULEMENT GENERAL D'UNE COMPETITION

LA REMISE DES RECOMPENSES

Cette phase marque la fin de la compétition, mais en fait totalement partie. Les pilotes, et leurs supporters, doivent donc avoir une attitude correcte jusqu'à la fin de celle-ci, sous peine d'exclusion.

Les pilotes récompensés doivent se présenter au podium en tenue (pantalon de BMX, maillot de club **OBLIGATOIRE**, paire de basket). Pas de tongs, de short, de casque.

En fonction du type de compétition, et/ou de l'âge des pilotes, les 3 premiers ou tous les finalistes seront appelés sur le podium pour recevoir leurs médailles ou trophées.

PREPARER SON BMX

Avant de participer à une compétition, il faudra veiller à ce que le BMX ne comporte pas:

- De câble de frein effiloché
- D'embouts de guidon non bouchés
- D'éléments réfléchissants dans les roues et sur les pédales
- De sonnette ou d'autre éléments de sécurité nécessaire pour aller sur la voie publique

Tous ces éléments risqueraient de blesser gravement le pilote en cas de chute pendant la compétition

Le pilote ne pourra pas accéder à la piste, et donc aux essais ou la compétition, si ces points sont détectés par les arbitres.

De même, et cela tombe sous le sens, le BMX devra être propre et révisé (serrages et pièces contrôlés, pneus gonflés...). Il serait dommage de se retrouver éliminé pour un problème mécanique qui aurait pu être évité.

PREPARER SON BMX

Avant de participer à une compétition, il faudra veiller à ce que le BMX comporte:

- Une plaque frontale fixée sur le guidon
- Une plaque latérale fixée sur le cadre juste derrière la colonne de direction

ATTENTION, les couleurs du fond plaque frontale et des numéros changent en fonction de la catégorie course

Catégorie	Plaque Frontale		Plaque latérale		
	Couleur fond	Couleur numéros	Couleur fond	Couleur numéros	
Garçons	Jaune	Noir	Blanc	Noir	
Filles	Bleu	Blanc	Blanc	Noir	
Cruisers	Rouge	Blanc	Blanc	Noir	

Vous pourrez trouver ces composants sur les stands de marchands de cycles sur les compétitions, sur les sites internet spécialisés, dans les magasins de cycles vendant des BMX (un seul sur Dijon). Les produits que vous y trouverez seront réglementaires.

PREPARER SON BMX

Le numéro de pilote vous suivra toute votre vie de licencié à la Fédération Française de Cyclisme.

Où le trouver :

Pour tout le monde sur le site de la FFC dans votre espace personnel. Dès que vous êtes connectés, il apparaît dans l'onglet « votre carte de licence »

En plus de cela, une liste des membres du BCMV sera à votre disposition dans le bureau sous la butte de départ avec ce numéro indiqué.



BC MESSIGNY ET VANTOUX
Président

UCI UNION CYCLISTE INTERNATIONALE

Fédération Française de Cyclisme
1, rue Laurent Fignon
78180 Montigny le Bretonneux
info@ffc.fr
www.ffc.fr

Certif. Med. : Oui
N° Pilote : 03B

Membre correspondant (Club) (4221080)

2020

Le titulaire se soumet aux règlements de l'UCI et des fédérations nationales et accepte les contrôles antidopage et les tests sanguins qui y sont prévus ainsi que la compétence exclusive du TAS

Assistance en cas d'urgence : FC ASSISTANCE - 01 70 95 94 64 - réf 0803315
Question relative aux assurances : GRAS SAVOYE SPORT ET EVENEMENTS
09 72 72 01 38 - ffc@grassavoie.com - www.ffc.grassavoie.com

PREPARER SA TENUE

Avant de participer à une compétition, il faudra veiller à sa tenue qui doit comporter:

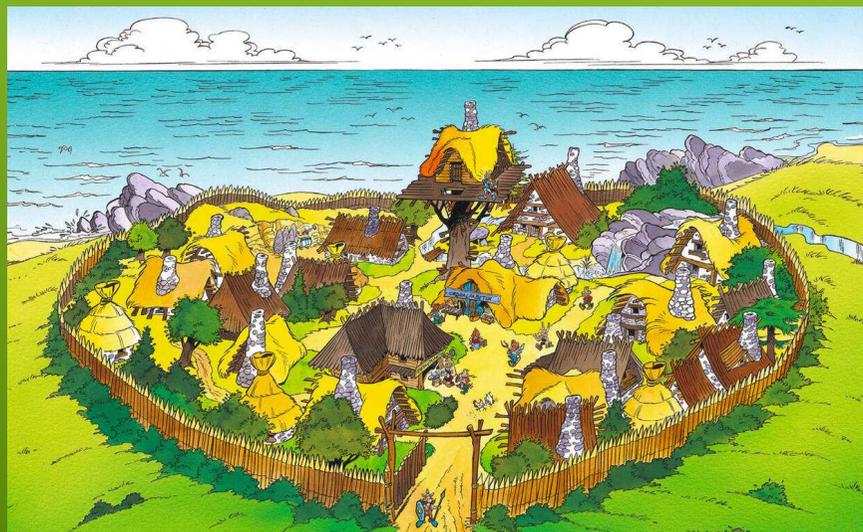
- Un casque intégral
 - Sans impact de chute (la coque s'enfonce à la pression du doigt)
 - Visière présente, non cassée
 - Sangle jugulaire bien fixée
 - Sans fixation de caméra
- Une paire de gant en bon état
- Un maillot à manches longues (de club prioritairement)
- Un pantalon long non troué (de BMX ou type « jean » obligatoirement)
- Des chaussettes recouvrant les malléoles
- Des chaussures tenant bien au pied

Les gilets de protection, les genouillères ne sont pas obligatoires. Ils sont vivement conseillés et doivent être portés en dessous du maillot et du pantalon, maillot rentré dans le pantalon

SUR PLACE

Tout d'abord, il vous faudra vider la voiture... et charger le baudet avec sièges, glacières, caisse à outils...

Il vous faudra ensuite repérer l'emplacement du BCMV. Pour cela, chercher une concentration forte de maillots du club, vous ne devriez plus être loin. Ca devrait ressembler à ça:



SUR PLACE

Une fois installé, repérer les différents points remarquables:

- Le panneau d'affichage des races (souvent des panneaux électoraux)
- La prégrille et ses accès
- La buvette (encourager les pilotes du club, ça donne soif)
- Les toilettes (en cas d'envie pressante juste avant sa course)

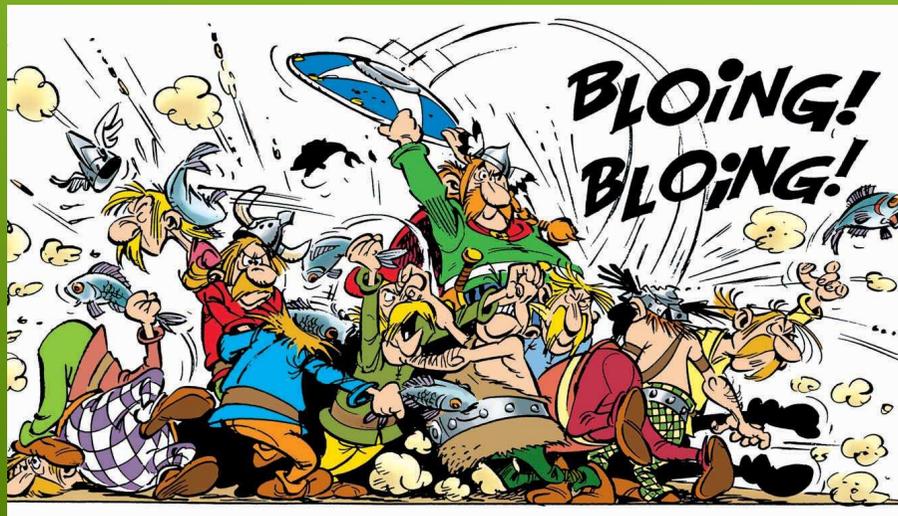
Il est temps maintenant de se concentrer et d'attendre l'heure pour son block d'essai...
ou de courir parce qu'on est en retard. Direction donc la prégrille en passant par le
panneau d'affichage des « races » au cas où celles-ci seraient déjà affichées.

SUR PLACE

Pendant les essais, le speaker de l'épreuve va faire une annonce importante:

« Les feuilles de races sont affichées »

Vous pourrez alors vous rendre au panneau d'affichage des races (souvent des panneaux électoraux) et tenter de trouver votre nom ou celui de votre enfant. Attention, ça ressemble parfois à ça:



SUR PLACE

Sérieusement: pour se repérer sur le panneau d'affichage des races, il faut procéder par ordre:

- **Les races sont numérotées de 1 à xx en commençant par les catégories Cruiser puis les catégories 20'' ,**
- **Les races sont toujours numérotées dans le sens croissant au niveau des âges (pré licenciés, poussins, pupilles, benjamins...)**
- **Parfois les races sont affichées par catégorie sur des panneaux différents, ce qui facilite la recherche**

SUR PLACE

Une fois la catégorie trouvée, chercher son nom et son prénom. Une fois celui-ci trouvé, vous allez récupérer toutes les informations nécessaires pour la suite:

- Le numéro de « race »
- Les places du pilote sur la grille de départ pour chaque manche qualificative

				MINIMES		
Race N°				Manches		
N°	Noms	Prénoms	Club	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

SUR PLACE

Et maintenant: place à la compétition! Il est temps de mettre en pratique tout ce que vos entraîneurs vous ont appris jusqu'aux finales et la remise des récompenses et les podiums



Et surtout n'oubliez pas le principal: tout ceci n'est qu'un jeu