

# Partie 6bis: Compétitions de BMX Freestyle

version 01.02.17

## Chapitre VI. Compétitions de BMX Freestyle Park

**6bis.6.003** Une compétition de BMX Freestyle Park pour chaque catégorie peut se composer des phases (Qualification, Demi-finale ou Finale) décrites ci-dessous, et comprendre un certain nombre de manches par phase.

Une manche est un groupe composé de 2 à 5 coureurs.

Le regroupement de phases et de manches pour une catégorie dépend du nombre d'inscrits. Le tableau suivant explique ces regroupements.

| Nombre d'inscrits   | Phases de compétition   | Règle de qualification  | Nombre de manches  |
|---------------------|---|---|--|
| 5 à 8 inscrits      | 2 phases:<br>Qualification x 1<br>Finale x 1                    | Les 4 meilleurs coureurs de la Qualification disputent la Finale  | Qualification: comme ci-dessous<br><br>1 manche de 4 coureurs en Finale  |
| 9 à 15 inscrits     | 2 phases:<br>Qualification x 1<br>Finale x 1                    | Les 8 meilleurs coureurs de la Qualification disputent la Finale  | Qualification: comme ci-dessous<br><br>2 manches de 4 coureurs en Finale   |
| 16 à 30 inscrits    | 2 phases:<br>Qualification x 1<br>Finale x 1                    | Les 12 meilleurs coureurs de la Qualification disputent la Finale   | Qualification: comme ci-dessous<br><br><del>3</del> 4-manches de <del>3</del> 4 coureurs en Finale   |
| Plus de 31 inscrits | 3 phases:<br>Qualification x 1<br>Demi-finale x 1<br>Finale x 1 | Les 24 meilleurs coureurs de la Qualification disputent la Demi-finale<br><br>Les 12 meilleurs coureurs de la Demi-finale disputent la Finale | Qualification: comme ci-dessous<br><br>6 manches de 4 coureurs en Demi-finale<br><br><del>3</del> 4-manches de <del>3</del> 4 coureurs en Finale |

**Nombre de manches :** Le nombre de manches par série se trouve dans le tableau ci-dessus. Dans la phase de qualification, le nombre de manches doit être déterminé pour arriver à avoir le plus grand nombre de manches possibles composées de 4 coureurs.

Lorsqu'il n'est pas possible d'avoir seulement des manches de 4 coureurs, il y aura soit 1 ou 2 manches de 3 coureurs, soit 1 manche de 5 coureurs ; l'idée étant de faire en sorte d'avoir un nombre maximum de manches avec 4 coureurs. Les manches de 3 ou 5 coureurs passeront en dernier dans l'ordre de passage. ~~Dans une finale, si le nombre de manches tel que défini dans le tableau ci-dessus n'est pas possible, alors 1 ou 2 manches comprendront 4 coureurs. Ces manches passeront en dernier dans l'ordre de passage~~

(Texte modifié au : 01.02.17)

#### Notes et résultats

**6bis.6.011** Chaque juge doit donner à chaque coureur une note comprise entre 0.00 et 99.99, en tenant compte de la totalité de la performance du coureur sur les 2 tours. Il n'y a pas de note individuelle par tour.

On fait ensuite une moyenne des notes données par tous les juges pour chaque coureur. Cette note moyenne est la note officielle de la performance du coureur sur 2 tours pour la manche en question. Chaque note moyenne est précise à 2 décimales près ; les fractions de points au-delà ne sont pas prises en compte (les notes ne sont pas arrondies).

Dans le cas où 5 juges et plus sont désignés pour présider la compétition, la note la plus haute et la note la plus basse ~~ne sont ne doivent pas être~~ prises en compte dans le calcul de la note moyenne.

(Texte modifié au : 01.02.17)

#### Procédure pour la gestion de la compétition

**6bis.6.029** Chaque coureur doit faire 2 tours dans chaque manche. Chaque tour durera ~~entre 45 secondes et (1) minute 10 secondes. La durée de chaque tour sera décidée par le juge principal, le Commissaire et l'organisation, en fonction des prévisions météorologiques (les tours doivent être plus courts quand les conditions sont plus difficiles). La limite de temps des tours sera publiée dans la zone des coureurs sur les lieux de la compétition.~~

Le Commissaire désigné pour gérer la compétition est responsable du chronométrage. ~~pendant l'épreuve~~

(Texte modifié au : 01.02.17)

#### Débuter un tour

**6bis.6.030** Les coureurs peuvent commencer leur tour dans n'importe quelle position. Ils doivent être prêts dans la position de départ qu'ils ont choisie avant de débiter leur tour.

Le **chronométrage** sera lancé pour chaque tour lorsque, d'après le Commissaire, le coureur ~~commence à se déplacer au cas où il débute sur une surface plate ou tombe d'un obstacle ou d'un niveau supérieur du parc. fait sa première tentative de figure. Cela peut être après une descente d'obstacle ou~~

~~lorsque le coureur commence à bouger de sa position de départ.~~ À cet égard, la décision du Commissaire responsable du chronométrage est finale et ne peut être contestée.

(Texte modifié au : 01.02.17)

Terminer un tour

**6bis.6.031** Un tour est terminé lorsque le temps du tour s'est écoulé.

Si un coureur est immobile lorsque le temps est écoulé, rien de plus ne sera noté.

Si un coureur est en mouvement lorsque le temps est écoulé, toute figure terminée dans les ~~3~~ 8-secondes suivant l'arrêt du temps comptera. Une figure terminée est une figure où les deux roues sont en contact avec une partie plate (horizontale) de la surface du parc.

(Texte modifié au : 01.02.17)

Temps mort pour les problèmes mécaniques, **pneus plats inclus**

**6bis.6.032** ~~Pendant un tour, si la bicyclette d'un coureur subit un dégât ou un problème mécanique, y compris un pneu à plat, le coureur a jusqu'à ce que le temps écoulé pour son exécution soit pour résoudre le problème ou pour obtenir un autre vélo et continuer. Si le temps de sa course est écoulé avant qu'il continue à rouler, sa course sera déclarée terminée, et il ne sera pas autorisé à recommencer à rouler. Que le coureur soit ou non en mesure de reprendre sa course avant que le temps ne s'écoule, Les juges ne considèrent que la circonscription qui a été effectuée dans le délai imparti. Pour éviter tout doute, la note attribuée à un coureur pour une manche est déterminée en fonction de sa performance dans les deux courses, complété ou non, dans la manche en question.~~

~~casse une pièce essentielle de son vélo comme défini à l'article 6bis.6.033, qui le rend inutilisable, et qu'il reste plus de 15 secondes dans le tour (que ce soit le 1er ou le 2e), le temps peut être arrêté à la demande du coureur.~~

~~La demande doit être approuvée par le Commissaire, qui décidera si le problème mécanique remplit les critères qui permettraient au coureur d'avoir un temps mort. Il s'agit d'une décision finale, qui ne peut être contestée.~~

~~Une fois que l'approbation est donnée pour le temps mort, le coureur a 20 secondes pour réparer ou changer son vélo avant de poursuivre son tour.~~

~~En cas de changement de vélo, le coureur doit utiliser son propre vélo de rechange ou avoir l'autorisation d'un autre coureur, qui participe à la compétition, pour emprunter son vélo.~~

~~Après les 20 secondes de temps mort, le coureur doit reprendre son tour au moment où le chronomètre a été arrêté à l'emplacement qu'il désire dans les limites du parc. Toutefois, comme sanction, son tour s'arrêtera 5 secondes avant la limite de temps publiée pour chaque tour de la compétition.~~

~~Si le coureur n'est pas prêt à reprendre 20 secondes après avoir reçu l'accord du Commissaire pour le temps mort, alors le tour est terminé.~~

(Texte modifié au : 01.02.17)

**6bis.6.033** ~~La cassure d'une pièce essentielle d'un vélo se limite à la cassure du cadre ou des composants individuels du vélo.~~

~~Les problèmes liés à un mauvais entretien, à des pièces déjà endommagées ou usées ou à de mauvais ajustements (par exemple: le déraillement d'une chaîne, une oreillette détachée ou les guidons qui bougent dans la tige à cause d'un mauvais serrage des boulons, et cetera) ne sont pas considérés comme étant une cassure d'une pièce essentielle du vélo.~~

(Abrogé au : 01.02.17)

**6bis.6.034** ~~Le Commissaire peut décider de ne pas accorder de temps mort s'il est convaincu que le coureur a délibérément agi de manière à ce qu'il soit probable que son vélo soit endommagé, que ce soit pendant un tour ou à tout autre moment de la compétition.~~

(Abrogé au : 01.02.17)

**6bis.6.035** ~~Si un coureur crève plus de 15 secondes avant la fin de son premier tour, le temps est arrêté. Le coureur en question est alors autorisé à faire des réparations jusqu'au début de son second tour. Lors de son second tour, le coureur aura droit à un bonus en temps correspondant au temps restant lorsque le chronomètre a été arrêté, moins une déduction de 5 secondes.~~

(Abrogé au : 01.02.17)

**6bis.6.036** ~~Si un coureur crève lors de son second tour avec plus de la moitié du temps restant pour ce tour, le temps est arrêté.~~

~~Dans ce cas, le coureur a jusqu'à la fin du second tour du dernier coureur de la manche pour faire des réparations. Suite à cela, le coureur sera autorisé à faire un tour supplémentaire, qui correspond au temps qui restait lorsque le chronomètre a été arrêté, moins une déduction de 5 secondes.~~

(Abrogé au : 01.02.17)

**6bis.6.037** ~~Si le dernier coureur d'une manche crève lors de son second tour, avec la moitié du temps restant pour ce tour ou plus, alors le temps est arrêté. S'il reste moins de la moitié du temps avant la fin du second tour, alors il n'y aura pas de temps mort en cas de crevaison.~~

~~Si un temps mort est accordé, le coureur en question a 1 minute pour effectuer les réparations. Suite à cela, le coureur fera un tour supplémentaire, qui correspond au temps qui restait lorsque le chronomètre a été arrêté, moins une déduction de 5 secondes.~~

(Abrogé au : 01.02.17)

**6bis.6.038** ~~Dans le cas où un temps mort est accordé (que ce soit pour le 1er ou le 2nd tour) et que le coureur ne parvient pas à réparer son pneu ou à changer de vélo dans le temps imparti, alors le coureur n'est pas autorisé à reprendre le départ; il recevra une note basée sur sa performance avant la crevaison.~~

~~En cas de temps mort pour une crevaison, un coureur peut soit réparer le pneu ou changer de roues, soit carrément changer de vélo, comme indiqué ci-dessus. En cas de changement de pneu ou de vélo, ce changement doit être effectué dans les mêmes conditions que les changements de vélo énoncés ci-dessus à l'article 6bis.6.032.~~

(Abrogé au : 01.02.17)

**6bis.6.039** ~~Si le Commissaire est convaincu que la crevaison a été causée délibérément, il peut décider de ne pas accéder à la demande de temps mort du coureur. Il s'agit d'une décision finale, qui ne peut pas être contestée.~~

(Abrogé au : 01.02.17)

## Chapitre VII. Installations et périmètre de la compétition

**6bis.7.002** Le périmètre doit comprendre au moins 3 obstacles. Un obstacle est un élément dans le parc qui se trouve à un niveau plus élevé que le niveau sur lequel il est disposé. Cela peut comprendre les murs du parc, s'il y en a.

~~Chaque obstacle du niveau le plus bas du parc doit au moins faire 4 mètres de large, avec au moins 2 mètres sans aucun autre obstacle ou obstruction tout autour de chaque obstacle. Les obstacles peuvent être reliés entre eux, mais seulement à la condition qu'ils aient un côté entier en commun. Sinon, la zone de sécurité de 2 mètres doit être respectée.~~

Les obstacles qui ont leur base au-dessus du niveau du sol doivent au moins faire 2 mètres de large ; à nouveau, la zone de sécurité de 2 mètres doit être maintenue. Ces obstacles peuvent également être reliés entre eux comme décrit ci-dessus.

Une distance d'au moins 5 mètres (qui comprend les 2 mètres des zones de sécurité des deux obstacles) doit séparer les obstacles qui ne sont pas reliés entre eux.

Les distances se mesurent toujours selon la trajectoire la plus courte à partir du point où les obstacles commencent à s'élever ou redescendent au niveau du sol, en suivant la trajectoire présumée des coureurs lorsqu'ils utilisent l'obstacle.

(Texte modifié : 01.02.17)

**6bis.7.003** Les rampes ainsi que la surface de base entre elles doivent être construite à partir d'une surface suffisamment dure et uniforme qui assure une bonne traction pour les pneus de vélos tels que le bois ou le béton quelques soit les matières utilisées, ces surfaces ne doivent pas présenter de défauts importants tels que des fissures, des bosses ou des trous. ~~La surface au sol du parc entre les obstacles peut être en bois ou en béton.~~

(Texte modifié au : 01.02.17)

## Chapitre IX.Règles pour la Coupe du Monde UCI de BMX Freestyle Park

### Conditions d'enregistrement

**6bis.9.002** Lors de l'enregistrement, il est obligatoire de présenter un document d'identité en cours de validité, notamment un passeport ou une carte nationale d'identité. À partir du 1er janvier 2017, une licence de cyclisme valide, telle que définie dans la Partie I du Règlement de l'UCI, est requise. ~~En 2016, tous les coureurs doivent signer une déclaration dans laquelle ils s'engagent à accepter et à appliquer le Règlement de l'UCI et à suivre les instructions des officiels désignés pour la compétition et de l'organisation.~~

(Texte modifié au : 01.02.17)

### Programme de la compétition

**6bis.9.013** Le programme de chaque épreuve sera publié dans le Guide Technique. Sans préjudice de toute autre disposition particulière au présent règlement, les éléments décrits dans les articles 6bis.9.014 à 6bis.9.016 doivent être respectés dans le programme. ~~Les compétitions et les entraînements pour les catégories Hommes Elite et Femmes Elites seront en tout temps prioritaires par rapport à celles des autres catégories d'amateurs qui peuvent être organisées, même si cela signifie que le temps disponible pour ces autres catégories doit être réduit ou éliminé.~~

(Texte modifié au : 01.02.17)

### Entraînement

**6bis.9.014** Tout programme de Coupe du Monde UCI de BMX Freestyle Park comprendra (au moins) le temps d'entraînement suivant :

- a. La veille de la phase de qualification, ~~au moins 40 minutes pour chaque catégorie~~ une séance d'entraînement sera organisée pour chaque catégorie. Le temps autorisé doit, de l'avis du délégué technique, être le minimum requis pour permettre aux coureurs de se familiariser raisonnablement avec le parc
- b. Chaque journée de compétition, un échauffement d'au moins 15 minutes avant le départ de la compétition pour chaque catégorie

(Texte modifié au : 01.02.17)

**6bis.9.015** En cas de changement de programme, ~~les 40 minutes minimum~~ un temps d'entraînement adéquat doit être respecté, ~~comme décidé par le délégué technique~~ même si cela a lieu immédiatement avant la compétition ; dans ce cas, les 15 minutes d'échauffement ne sont plus nécessaires.

(Texte modifié au : 01.02.17)

**6bis.9.016** ~~Dans le cas où 15 coureurs ou moins sont inscrits dans une catégorie, le temps minimum d'entraînement peut être réduit à 20 minutes.~~ La catégorie Femme Elite lors de la Coupe du Monde BMX Freestyle Park de l'UCI aura un entraînement distinct pour toutes catégories Hommes. Le temps accordé pour cet entraînement sera le même que celui accordé pour chaque groupe de la catégorie Hommes Elite. Dans le cas où la catégorie Femmes Elite est suffisamment grande pour être divisée en groupes, chaque groupe d'entraînement Femmes Elite devrait recevoir le même temps d'entraînement que chaque groupe d'entraînement Hommes Elites.

(Texte modifié au : 01.02.17)

**6bis.9.017** ~~L'organisateur peut décider de diviser l'entraînement en groupes pour les catégories où il y a de nombreux participants.~~ Dans le cas où une catégorie comprend 26 coureurs ou plus inscrits et confirmés à la suite de la confirmation des coureurs, la catégorie sera divisée aussi uniformément que possible en deux groupes d'entraînements ou plus, composés chacun de 25 coureurs au plus. La composition des groupes d'entraînements se fait en ordre de placement ; C'est-à-dire que les meilleurs coureurs classés seront regroupés, suivis par les coureurs les mieux classés, et ainsi de suite, jusqu'à ce que les coureurs les moins bien ou non classés soient atteints. Le temps accordé à chaque groupe d'entraînement sera le même et sera fixé par le délégué technique.

(Texte modifié au : 01.02.17)

**6bis.9.018** Les coureurs doivent s'entraîner dans le groupe auquel ils ont été assignés. Les coureurs qui s'entraînent dans un autre groupe ~~ou en dehors de l'horaire officiel~~ seront disqualifiés.

(Texte modifié au : 01.02.17)

**6bis.9.0180bis** Dans le cas où le parc est terminé avant le début de la compétition, il doit rester fermé à tous les coureurs. Seuls les coureurs inscrits et confirmés sont autorisés à monter sur le parc et sont limités à utiliser le parc que pendant l'horaire officiel de l'épreuve.

(Article introduit au : 01.02.17)

Format de l'épreuve – Hommes Élite

Qualification

**6bis.9.024** L'ordre de la liste des partants et le regroupement des coureurs en manches sont réalisés dans l'ordre inverse du classement actuel de la Coupe du Monde UCI de BMX Freestyle Park. Le classement final de l'année précédente est utilisé pour la première épreuve de la saison.

Tout coureur non classé prendra le départ avant les coureurs classés, dans un ordre déterminé de façon aléatoire. ~~Pour 2016, la liste de départ pour la première épreuve de la série sera établie à la discrétion de l'organisateur.~~

(Texte modifié au : 01.02.17)

Demi-finale

**6bis.9.026** Lors de la première épreuve de chaque saison de la Coupe du Monde UCI de BMX Freestyle Park, les 5 meilleurs du classement de la précédente Coupe du Monde UCI de BMX Freestyle Park ~~(ou les 5 meilleurs du FISE World Series 2015, dans le cas de la série de la Coupe du Monde UCI 2016 de BMX Freestyle Park)~~ sont automatiquement qualifiés en demi-finale, en plus des meilleurs coureurs de la phase de qualification.

Pour toutes les autres épreuves de la Coupe du Monde UCI de BMX Freestyle Park, les 5 meilleurs coureurs de la précédente Coupe du Monde UCI de BMX Freestyle Park et le vainqueur de la précédente série de la Coupe du Monde UCI de BMX Freestyle Park sont automatiquement qualifiés en demi-finale, en plus des meilleurs coureurs de la phase de qualification. Le nombre de coureurs qualifiés à l'issue de la phase de qualification doit être tel que le nombre total de coureurs dans la demi-finale s'élève à 24 (au cas où un ou plusieurs des coureurs invités ne s'inscrivent pas).

Si un ou plusieurs des coureurs automatiquement qualifiés comme décrit ci-dessus ne s'inscrivent pas à l'épreuve dans le délai stipulé ci-dessus à l'article 6bis.9.008, davantage de coureurs de la phase de qualification seront qualifiés en demi-finale afin que le nombre total de coureurs en demi-finale s'élève à 24.

Dans le cas où un ou plusieurs coureurs automatiquement qualifiés ne prennent pas le départ de la demi-finale ou sont disqualifiés, la demi-finale se disputera avec moins de 24 coureurs.

(Texte modifié au : 01.02.17)



Format de l'épreuve – Femmes Élite

Qualification

**6bis.9.035** L'ordre de la liste de départ et les manches sont dans l'ordre inverse du classement actuel de la Coupe du Monde UCI de BMX Freestyle Park (on utilise le classement final de l'année précédente pour la première épreuve de la saison).

Toute coureuse non classée prendra le départ avant les coureuses classées, dans un ordre déterminé de façon aléatoire. ~~Pour 2016, la liste de départ pour la première épreuve de la série sera établie à la discrétion de l'organisation.~~

(Texte modifié au : 01.02.17)

**6bis.9.040** En plus des 2 tours qui sont normalement donnés à chaque coureuse, ~~toutes~~ les finales de la Coupe du Monde UCI de BMX Freestyle Park ~~comprendront~~ ~~pourrait comprendre~~ une compétition de la meilleure figure, qui sera gérée conformément à l'article 6bis.6.012.

(Texte modifié au : 01.02.17)

## Annexe I. Grille de points pour la Coupe du Monde UCI de BMX Freestyle Park

| Rang | Points | Rang | Points | Rang | Points | Rank | Points | Rank | Points |
|------|--------|------|--------|------|--------|------|--------|------|--------|
| 1er  | 10000  | 21e  | 900    | 41e  | 170    | 61st | 82     | 81st | 28     |
| 2e   | 9000   | 22e  | 700    | 42e  | 165    | 62nd | 79     | 82nd | 26     |
| 3e   | 8200   | 23e  | 500    | 43e  | 160    | 63rd | 76     | 83rd | 24     |
| 4e   | 7700   | 24e  | 400    | 44e  | 155    | 64th | 73     | 84th | 22     |
| 5e   | 7200   | 25e  | 300    | 45e  | 150    | 65th | 70     | 85th | 20     |
| 6e   | 6700   | 26e  | 290    | 46e  | 145    | 66th | 67     | 86th | 18     |
| 7e   | 6200   | 27e  | 280    | 47e  | 140    | 67th | 64     | 87th | 16     |
| 8e   | 5900   | 28e  | 270    | 48e  | 135    | 68th | 61     | 88th | 14     |
| 9e   | 5400   | 29e  | 260    | 49e  | 130    | 69th | 58     | 89th | 12     |
| 10e  | 4900   | 30e  | 250    | 50e  | 125    | 70th | 55     | 90th | 10     |
| 11e  | 4400   | 31e  | 240    | 51e  | 120    | 71st | 52     | 91st | 9      |
| 12e  | 3900   | 32e  | 230    | 52e  | 115    | 72nd | 49     | 92nd | 8      |
| 13e  | 3500   | 33e  | 220    | 53e  | 110    | 73rd | 46     | 93rd | 7      |
| 14e  | 3100   | 34e  | 210    | 54e  | 105    | 74th | 43     | 94th | 6      |
| 15e  | 2700   | 35e  | 200    | 55e  | 100    | 75th | 40     | 95th | 5      |
| 16e  | 2300   | 36e  | 195    | 56e  | 97     | 76th | 38     | 96th | 4      |
| 17e  | 2000   | 37e  | 190    | 57e  | 94     | 77th | 36     | 97th | 3      |
| 18e  | 1700   | 38e  | 185    | 58e  | 91     | 78th | 34     | 98th | 2      |
| 19e  | 1400   | 39e  | 180    | 59e  | 88     | 79th | 32     | 99th | 1      |
| 20e  | 1100   | 40e  | 175    | 60e  | 85     | 80th | 30     |      |        |

(Texte modifié au : 01.02.17)