



Organisation d'une course de BMX

L'affichage des « Races »

- Les pilotes sont répartis par catégories d'âge dans des « Races ».
- Chaque pilote devra trouver :

- Son Numéro de « race »

- Identifier ses couloirs de départ sur la grille : 1 couloir différent par manche qualificative.

- Chaque pilote participe aux trois manches, qualificatives pour les tours suivants

- Exemple : Eddy CLERTE du club de St Avertin roule en

- Catégorie Pupille
- Dans la Race : 33
- Partira en Manche 1 du couloir 8
- Partira en Manche 2 du couloir 2
- Partira en Manche 3 du couloir 3
- Ira en ¼ de Finale s'il passe les manches

1

CDF CHALLENGE TREGUEUX											
RACE 33 08- Pupille				P L A C E	T O T A L	RESULTATS			POSITIONS		
PLAQUE	NOM	PRENOM	CLUB			M1	M2	M3	M1	M2	M3
73C	CLERTE	Eddy	St Avertin					8	2	3	
07L	LANCIEN		Locmaria					7	6	1	
	DA COSTA	Léonard	Tregueux					6	3	5	
11N	NAVARRO	Quentin	Beaume les Dames					5	1	7	
47K	KERSUZAN	Romain	Voisins le Btx					4	8	2	
35V	VICAT	Romain	Mours					3	5	6	
06F	FAY	Benjamin	Vire					2	7	4	
68P	PRIOUX	Valentin	St Briec					1	4	8	

2

3

4

CDF CHALLENGE TREGUEUX											
RACE 34 08- Pupille				P L A C E	T O T A L	RESULTATS			POSITIONS		
PLAQUE	NOM	PRENOM	CLUB			M1	M2	M3	M1	M2	M3
18F	FOVET	Ludovic	Les Clayes sous Bois					8	2	3	
70R	RICHARD	Luc	St Jean d'Angély					7	6	1	
25L	LAURAIN	Alexandre	Osny					6	3	5	
07G	GENET	Benoît	Vallet					5	1	7	
02C	CHABUT	Thibaut	Massy					4	8	2	
64R	ROUXEL	Valentin	Tregueux					3	5	6	
48M	MENIER	Antoine	Quevert					2	7	4	
57B	BROUDIC	Erwan	Acigné					1	4	8	



La pré-grille

- La pré grille est l'endroit dans lequel les pilotes doivent se présenter avant d'être appelé par les arbitres (correspond à la chambre d'appel en natation ou athlétisme)
- Comment se ranger en Pré grille ?
 - Race 10, 20, se rangent dans le couloir « 0 »
 - race 1, 11, 21 se rangent dans le couloir « 1 »
 - race 2, 12, 22 se rangent dans le couloir « 2 »
 - Il y a 10 couloirs en pré-grille



Couloirs de pré-grille



La grille

- Le pilote s'installe dans le couloir indiqué sur sa feuille de race.



Numéro de couloir

L'arrivée

- Une fois l'arrivée franchie, les pilotes s'installent à leur place et attendent que l'arbitre leur confirme la place qu'ils ont réalisé lors de la manche.



Le pilote arrivé 3^{ème} se place devant le N° 3



Les Manches qualificatives

- Chaque pilote marque des points lors des 3 manches qualificatives. L'addition des 3 résultats permet de réaliser le classement final. Les 4 meilleurs (ceux qui totalisent le moins de points, identifiés en vert dans le tableau) sont qualifiés pour les tours suivants

Nom	Manche 1		Manche 2		Manche 3		Total
	Place	Points	Place	Points	Place	Points	
Pilote 1	1er	1	6eme	6	2eme	2	9
Pilote 3	3eme	3	1er	1	7eme	7	11
Pilote 8	8eme	8	3eme	3	1er	1	12
Pilote 4	4eme	4	2eme	2	6eme	6	12
Pilote 6	6eme	6	4eme	4	3eme	3	13
Pilote 2	2eme	2	7eme	7	5eme	5	14
Pilote 5	5eme	5	5eme	5	8eme	8	18
Pilote 7	7eme	7	8eme	8	4eme	4	18



Tours à élimination directe

- Les pilotes ayant passé les manches qualificatives se retrouvent dans les tours à élimination directe : $\frac{1}{4}$ de finale ou $\frac{1}{2}$ finale en fonction du nombre de pilotes inscrits à la course.
- Pour franchir les tours à élimination directe il faut arriver dans les 4 premiers
- Les tours à élimination directe se déroulent sur 1 manche sèche