

LIGA LOCAL DE BMX DE ALCOY

Normativa específica para la modalidad BMX Race Evolution

1-Finalidad:

El Club Ciclista BMX Alcoy organiza la Liga Local de BMX de Alcoy registrada als JOCS Esportius de la Comunitat Valenciana como actividad de **PROMOCIÓN**. Y para tal fin se desarrolla el siguiente formato de carreras específico con los principales objetivos de promocionar a los deportistas que se inician en este deporte y servir como entrenamiento a los deportistas ya federados que participan en esta Liga Local de BMX.

2-Participantes:

La presente Liga Local de BMX de Alcoy está destinada exclusivamente a deportistas registrados en els Jocs Esportius de la Comunitat Valenciana.

2.1-Edades de los participantes:

Deportistas nacidos entre el 1 de enero de 2009 y el 31 de diciembre de 2018: inscritos als XLIII Jocs Esportius de la Comunitat Valenciana.

-Resto de deportistas: licencia federativa en vigor o seguro deportivo y miembro del Club Ciclista BMX Alcoy.

2.2-Categorías:

Las categorías por edades **incluidas als Jocs Esportius** serán las siguientes:

-Prebenjamín: 2017/2018.

-Benjamín: 2015/2016.

-Alevín: 2013/2014.

-Infantil: 2011/2012.

-Cadete: 2009/2010.

Las categorías Querubín, Junior y Masters no están incluidas als Jocs Esportius de la Comunitat Valenciana y por tanto es obligatorio disponer de Licencia federativa en vigor o seguro deportivo.

2.3-Ajuste de nivel de participación:

2.3.1-Los corredores federados de 1º año, participarán y puntuarán en la categoría que les corresponde por edad.

2.3.2-Los corredores federados con 2 ó más años de antigüedad de licencia, participarán y puntuarán como mínimo en una categoría inmediata superior a la suya.

2.4-Requisitos mínimos:

El ciclista debe tener una habilidad mínima sobre la bicicleta y ser capaz de poder circular por toda la pista de BMX sin ayuda para poder inscribirse.

3-Equipación:

Es obligatorio el uso de protecciones como casco, guante largo, rodilleras y coderas. Se recomienda el uso de otros tipos de protección como casco integral, y peto. No está permitido participar con manga corta ni pantalón corto sin protección de codos y rodillas.

3.1-Pedales automáticos:

Se permite el uso a partir de categorías Infantil y superiores. Queda prohibido el uso de pedales automáticos en categorías Alevín e inferiores.

4-Bicicleta:

Se recomienda el uso de bicicletas BMX Race, pero se puede utilizar otro tipo de bicicleta siempre que disponga rueda de tacos, sea de tamaño adecuado al corredor para la práctica del BMX y no esté equipada de complementos como caballetes, estribos... que puedan obstaculizar el movimiento en pista. Será responsabilidad del tutor del corredor que la bicicleta se encuentre en buen estado mecánico, teniendo en cuenta los siguientes criterios básicos:

- Estado correcto de frenos: obligatorio freno trasero.
- Estado correcto de dirección: ausencia de holguras, giro correcto.
- Estado correcto de pedalier: ausencia de holguras, pedaleo correcto.
- Estado correcto de la transmisión del pedalier: correcto tensado de cadena que asegure que esta no se salga del guiado de plato y piñón.
- Estado correcto de manillar: extremos taponados, correcta posición de manetas de freno.
- Estado correcto de ruedas: ausencia de holguras, giro correcto.
- Estado correcto de neumáticos: presiones de aire correctas y control del desgaste del neumático.

5-Modalidades de carrera:

5.1-BMX Race Evolution:

Para participar en la Liga Local de BMX Race Evolution es imprescindible realizar una prueba de crono individual previa en la pista de BMX de Alcoy. Esta prueba determinará el orden de salida inicial en la competición. Los tiempos registrados se utilizarán para dividir a los corredores en grupos para la primera carrera.

Los grupos de carrera de la Liga Local de BMX se conformarán por bloques según el crono individual de tiempos obtenidos antes del inicio de la primera prueba, para la primera carrera.

Las tomas de crono se llevarán a cabo septiembre y octubre, antes del inicio de la temporada.

Los corredores tienen la opción de realizar múltiples intentos para mejorar sus tiempos personales.

Los corredores que no completen un registro de tiempo se colocarán después del último registro de su categoría.

Los corredores se dividirán en dos bloques de carrera según su categoría:

- Bloque 1: desde Querubín hasta Alevín.
- Bloque 2: desde Infantil hasta Master.

En cada bloque se formarán mangas de hasta 8 corredores con tiempos de crono similares, y se disputarán 4 carreras puntuables (motos).

Después de cada manga (moto), los 4 primeros corredores de cada grupo pasarán a la

siguiente manga en un grupo superior, mientras que los 4 últimos corredores pasarán a la siguiente manga en un grupo inferior. (Ver tabla 1).

Tabla de cruzamientos de cada grupo de carreras dentro de un mismo Bloque: (Tabla 1).

MOTO 1
carreras A 1 hasta Ax
(según el número de corredores inscritos)

MOTO 2
Se forman los grupos según los resultados de la MOTO 1

MOTO 3
Se forman los grupos según los resultados de la MOTO 2

MOTO 4
Se forman los grupos según los resultados de la MOTO 3

1ª carrera de la MOTO 1:
Formada por los corredores con los tiempos más lentos.

Última carrera de la MOTO 1:
Formada por los corredores con los tiempos más rápidos.

LIGA LOCAL DE BMX	09/11/2024	CARRERA	MOTOS	1	A1
DORSAL	NOMBRE	CATEGORIA	CALLE	SALTA	PUNTOS
1	AND	AND	1	150	150.1
2	AND	AND	2	150	150.1
3	AND	AND	3	150	150.1
4	AND	AND	4	150	150.1
5	AND	AND	5	150	150.1
6	AND	AND	6	150	150.1
7	AND	AND	7	150	150.1
8	AND	AND	8	150	150.1
9	AND	AND	9	150	150.1
10	AND	AND	10	150	150.1
11	AND	AND	11	150	150.1
12	AND	AND	12	150	150.1
13	AND	AND	13	150	150.1
14	AND	AND	14	150	150.1
15	AND	AND	15	150	150.1
16	AND	AND	16	150	150.1
17	AND	AND	17	150	150.1
18	AND	AND	18	150	150.1
19	AND	AND	19	150	150.1
20	AND	AND	20	150	150.1
21	AND	AND	21	150	150.1
22	AND	AND	22	150	150.1
23	AND	AND	23	150	150.1
24	AND	AND	24	150	150.1
25	AND	AND	25	150	150.1
26	AND	AND	26	150	150.1
27	AND	AND	27	150	150.1
28	AND	AND	28	150	150.1
29	AND	AND	29	150	150.1
30	AND	AND	30	150	150.1
31	AND	AND	31	150	150.1
32	AND	AND	32	150	150.1
33	AND	AND	33	150	150.1
34	AND	AND	34	150	150.1
35	AND	AND	35	150	150.1
36	AND	AND	36	150	150.1
37	AND	AND	37	150	150.1
38	AND	AND	38	150	150.1
39	AND	AND	39	150	150.1
40	AND	AND	40	150	150.1
41	AND	AND	41	150	150.1
42	AND	AND	42	150	150.1
43	AND	AND	43	150	150.1
44	AND	AND	44	150	150.1
45	AND	AND	45	150	150.1
46	AND	AND	46	150	150.1
47	AND	AND	47	150	150.1
48	AND	AND	48	150	150.1
49	AND	AND	49	150	150.1
50	AND	AND	50	150	150.1
51	AND	AND	51	150	150.1
52	AND	AND	52	150	150.1
53	AND	AND	53	150	150.1
54	AND	AND	54	150	150.1
55	AND	AND	55	150	150.1
56	AND	AND	56	150	150.1
57	AND	AND	57	150	150.1
58	AND	AND	58	150	150.1
59	AND	AND	59	150	150.1
60	AND	AND	60	150	150.1
61	AND	AND	61	150	150.1
62	AND	AND	62	150	150.1
63	AND	AND	63	150	150.1
64	AND	AND	64	150	150.1
65	AND	AND	65	150	150.1
66	AND	AND	66	150	150.1
67	AND	AND	67	150	150.1
68	AND	AND	68	150	150.1
69	AND	AND	69	150	150.1
70	AND	AND	70	150	150.1
71	AND	AND	71	150	150.1
72	AND	AND	72	150	150.1
73	AND	AND	73	150	150.1
74	AND	AND	74	150	150.1
75	AND	AND	75	150	150.1
76	AND	AND	76	150	150.1
77	AND	AND	77	150	150.1
78	AND	AND	78	150	150.1
79	AND	AND	79	150	150.1
80	AND	AND	80	150	150.1
81	AND	AND	81	150	150.1
82	AND	AND	82	150	150.1
83	AND	AND	83	150	150.1
84	AND	AND	84	150	150.1
85	AND	AND	85	150	150.1
86	AND	AND	86	150	150.1
87	AND	AND	87	150	150.1
88	AND	AND	88	150	150.1
89	AND	AND	89	150	150.1
90	AND	AND	90	150	150.1
91	AND	AND	91	150	150.1
92	AND	AND	92	150	150.1
93	AND	AND	93	150	150.1
94	AND	AND	94	150	150.1
95	AND	AND	95	150	150.1
96	AND	AND	96	150	150.1
97	AND	AND	97	150	150.1
98	AND	AND	98	150	150.1
99	AND	AND	99	150	150.1
100	AND	AND	100	150	150.1

La puntuación en cada manga será mayor en los grupos de menor nivel y menor en los grupos de mayor nivel (ver Tabla 2).

Todos los corredores participarán en un total de 4 carreras acumulando puntos en cada una. El objetivo es quedar en mejor posición dentro de una carrera para acumular el menor número de puntos. No habrá mangas de semifinales ni finales. Con el recuento de puntos, se separa a los corredores por categorías, ordenándolos de menor a mayor puntuación, para obtener así la clasificación general del día de carrera.

La puntuación de cada manga de carrera será la siguiente: (Tabla 2)

CARRERA 1		CARRERA 6		CARRERA 11		CARRERA 16	
RESULTADO	PUNTOS	RESULTADO	PUNTOS	RESULTADO	PUNTOS	RESULTADO	PUNTOS
1º	77	1º	57	1º	37	1º	17
2º	78	2º	58	2º	38	2º	18
3º	79	3º	59	3º	39	3º	19
4º	80	4º	60	4º	40	4º	20
5º	81	5º	61	5º	41	5º	21
6º	82	6º	62	6º	42	6º	22
7º	83	7º	63	7º	43	7º	23
8º	84	8º	64	8º	44	8º	24

CARRERA 2		CARRERA 7		CARRERA 12		CARRERA 17	
RESULTADO	PUNTOS	RESULTADO	PUNTOS	RESULTADO	PUNTOS	RESULTADO	PUNTOS
1º	73	1º	53	1º	33	1º	13
2º	74	2º	54	2º	34	2º	14
3º	75	3º	55	3º	35	3º	15
4º	76	4º	56	4º	36	4º	16
5º	77	5º	57	5º	37	5º	17
6º	78	6º	58	6º	38	6º	18
7º	79	7º	59	7º	39	7º	19
8º	80	8º	60	8º	40	8º	20

CARRERA 3		CARRERA 8		CARRERA 13		CARRERA 18	
RESULTADO	PUNTOS	RESULTADO	PUNTOS	RESULTADO	PUNTOS	RESULTADO	PUNTOS
1º	69	1º	49	1º	29	1º	9
2º	70	2º	50	2º	30	2º	10
3º	71	3º	51	3º	31	3º	11
4º	72	4º	52	4º	32	4º	12
5º	73	5º	53	5º	33	5º	13
6º	74	6º	54	6º	34	6º	14
7º	75	7º	55	7º	35	7º	15
8º	76	8º	56	8º	36	8º	16

CARRERA 4		CARRERA 9		CARRERA 14		CARRERA 19	
RESULTADO	PUNTOS	RESULTADO	PUNTOS	RESULTADO	PUNTOS	RESULTADO	PUNTOS
1º	65	1º	45	1º	25	1º	5
2º	66	2º	46	2º	26	2º	6
3º	67	3º	47	3º	27	3º	7
4º	68	4º	48	4º	28	4º	8
5º	69	5º	49	5º	29	5º	9
6º	70	6º	50	6º	30	6º	10
7º	71	7º	51	7º	31	7º	11
8º	72	8º	52	8º	32	8º	12

CARRERA 5		CARRERA 10		CARRERA 15		CARRERA 20	
RESULTADO	PUNTOS	RESULTADO	PUNTOS	RESULTADO	PUNTOS	RESULTADO	PUNTOS
1º	61	1º	41	1º	21	1º	1
2º	62	2º	42	2º	22	2º	2
3º	63	3º	43	3º	23	3º	3
4º	64	4º	44	4º	24	4º	4
5º	65	5º	45	5º	25	5º	5
6º	66	6º	46	6º	26	6º	6
7º	67	7º	47	7º	27	7º	7
8º	68	8º	48	8º	28	8º	8

La asignación de las calles en cada carrera será según el orden de llegada de la moto anterior y según lo establecido en la tabla siguiente: (Tabla 3)

MOTO1		MOTO 2		MOTO 3		MOTO 4	
Asignación de Calle por crono	MOTO 1	Asignación de Calle por resultado En Moto 1	MOTO 2	Asignación de Calle por resultado En Moto 2	MOTO 3	Asignación de Calle por resultado En Moto 3	MOTO 4
	CALLE		CALLE		CALLE		CALLE
8º del grupo	8	5º de carrera anterior	2	5º de carrera anterior	3	5º de carrera anterior	5
7º del grupo	7	6º de carrera anterior	6	6º de carrera anterior	1	6º de carrera anterior	3
6º del grupo	6	7º de carrera anterior	3	7º de carrera anterior	5	7º de carrera anterior	1
5º del grupo	5	8º de carrera anterior	1	8º de carrera anterior	7	8º de carrera anterior	2
4º del grupo	4	1º de carrera siguiente	8	1º de carrera siguiente	2	1º de carrera siguiente	6
3º del grupo	3	2º de carrera siguiente	5	2º de carrera siguiente	6	2º de carrera siguiente	4
2º del grupo	2	3º de carrera siguiente	7	3º de carrera siguiente	4	3º de carrera siguiente	8
1º del grupo	1	4º de carrera siguiente	4	4º de carrera siguiente	8	4º de carrera siguiente	7

En cada carrera, los corredores acumularán puntos en función del resultado y la manga en la que se encuentren. El objetivo es quedar entre los primeros de cada grupo para avanzar a una carrera superior en la siguiente manga y así poder obtener menos puntos en la siguiente carrera.

Al finalizar las carreras, con la suma de puntos de cada corredor se separarán por categorías y se obtendrá el resultado final del día de carrera.

La puntuación final obtenida en el día de carrera, después de 4 mangas de carreras y separada por categorías, será la siguiente: (Tabla 2).

Posición	Puntos
1º	25
2º	23
3º	22
4º	21
5º	20
6º	19
7º	18
8º	17
9º	16
10º	15
11º	14
12º	13
13º	12
14º	12
15º	11

Posición	Puntos
16º	11
17º	10
18º	10
19º	9
20º	9
21º	8
22º	8
23º	7
24º	7
25º	6
26º	6
27º	5
28º	5
29º	4
30º	4

Posición	Puntos
31º	3
32º	3
33º	2
34º	2
35º	1
36º	1
37º	1
38º	1
39º	1
40º	1
41º	1
42º	1
43º	1
44º	1
45º	1

Esta puntuación se sumará a la clasificación general durante las seis pruebas puntuables de la temporada de la Liga Local de BMX de Alcoy. La clasificación general estará disponible en la página web: [www.bmxalcoy.es]

5.2-Pump track Crono:

La cuarta prueba de la Liga Local de BMX se disputará en el Pump Track de Ontinyent en el modo de vuelta individual cronometrada. Cada corredor dispondrá de 2 mangas individuales para intentar marcar el mejor tiempo de su categoría. La puntuación final será por orden de tiempos de menor a mayor obteniendo los mismos puntos que en las demás pruebas de la Liga Local.

6-Reglamentación general:

Para el resto de normativa general de BMX no especificada en los puntos anteriores, se regirá en base al Reglamento Nacional de BMX aprobado por la Real Federación Española de Ciclismo. Puede consultarse en el siguiente enlace:

REGLAMENTO BMX

7-Penalizaciones:

Por tratarse La Liga Local de BMX de Alcoy de una actividad registrada en el Jocs Esportius de la Comunitat Valenciana como actividad de **PROMOCIÓN**, se aplicara la puntuación de **Joc Net** donde se contemplan las siguientes particularidades:

Comportamiento en la pista:

El comportamiento inadecuado será penalizado **con descuento de puntos:**

- Los corredores que figuran inscritos en una prueba y han confirmado su participación en el periodo establecido para ello, son los únicos que pueden acceder o entrenar en cualquier parte de la pista en los días de competición.
- Los comisarios de pista son la autoridad final en cualquier competición y tiene el derecho de imponer una sanción a cualquier competidor, padre, espectador o director de equipo en aras de la seguridad o por violación de estas normas.
- Si un corredor cae o es obligado a parar por motivos mecánicos, la primera responsabilidad de este será apartarse él y su bicicleta de la pista, para provocar la mínima obstrucción a otros corredores. Si un corredor, no puede o no se levanta después de una caída, solo podrá ser trasladado por las asistencias de primeros auxilios.
- Cualquier corredor que deje la pista durante una manga, en cualquier situación, tendrá que entrar en el lugar más cercano. No interferirá con otro corredor y no intentará ganar ventaja fraudulentamente. Si así lo hiciera, será sancionado.
- El corredor que encabece la carrera, o el corredor que como mínimo tenga una rueda de ventaja sobre los demás, tendrá el derecho de elegir trayectoria en la pista y a través de las curvas. En la recta de llegada, el corredor que encabece la carrera no ha de obstaculizar expresamente a ningún otro corredor que intente adelantarlo. Esta acción será motivo de sanción.
- Descalificación por caída en curva. Se considera descalificación si un corredor desplaza a otro en una curva, y le saca de la pista, formando las dos bicicletas una forma de T.
- Un corredor no contactará con cualquier parte de su cuerpo o bicicleta con otro corredor o bicicleta durante una carrera con la intención de impedir el progreso de un corredor para adelantarlo a él o provocar que sea adelantado por otro corredor.
- El correr en equipo, o ayudar a otro corredor a conseguir una mejor posición de llegada es ilegal. Los infractores serán sancionados.
- Si una manga es parada por cualquier circunstancia, sin que se haya completado el recorrido total, los corredores tendrán que volver inmediatamente a la línea de salida y esperar nuevas instrucciones del personal autorizado. Una nueva salida será señalizada a través de un pito, bocina o similar. El volver a correr una manga clasificatoria, cuartos,

semifinal, o final, solo se llevará a término si el desarrollo de la carrera ha sido influenciado por la obstrucción de público o por cualquier otra causa ajena a uno o más corredores.

- Los corredores inscritos en la carrera, son los únicos corredores autorizados a correr o entrenar en cualquier parte de la pista el día o días de la carrera.

- Una conducta indecorosa, un lenguaje ordinario, una agresión entre corredores o con cualquier otra persona, así como una falta de respeto hacia los comisarios o hacia el público serán sancionados y pueden llevar a la descalificación.

-Queda prohibido el uso de pedales automáticos en categorías desde querubín hasta alevín (ambos incluidos).

Infracciones:

Las siguientes faltas serán penalizadas **con descuento de puntos:**

a) Pisar las líneas de la parrilla de salida o invadir los carriles de los demás corredores durante la salida.

b) Trazar las curvas por la parte interior del circuito pisando voluntariamente la parte no pavimentada.

c) Cerrar la trayectoria de otro corredor cuando se tiene menos de $\frac{2}{3}$ de ventaja sobre este.

d) Empujar a otro corredor con el cuerpo o la bicicleta durante el recorrido de la pista.

e) Realizar una conducción temeraria que implique un riesgo de caída a los demás corredores.

Las siguientes faltas serán penalizadas **con suspensión de la competición:**

a) Competir con nombre falso.

b) Falsificación del registro de la competición o de los premios en lo que hace a edad, categoría o cualquier otro motivo, para intentar ganar injustamente ventaja en cualquier competición.

c) Participar en competición fraudulenta donde el resultado ya esté previsto con anterioridad.

d) Dar, ofrecer o recibir, directamente o indirectamente, sobornos de cualquier manera, de corredor, personal autorizado, espectador implicado en la presentación de una competición de BMX o de cualquier otra persona.

e) Participar voluntariamente con una bicicleta que no cumpla las normas básicas de seguridad.

f) Alterar la especificación de la bicicleta después de ser inspeccionada para infringir el reglamento de competición.

g) Comprometerse a cualquier entrenamiento incorrecto, mala conducta o acción perjudicial al deporte del BMX, esté relacionado específicamente con la competición o no.

Reclamaciones:

Incidentes o irregularidades durante la carrera. Los corredores que protesten por estas incidencias han de significar su acción de reclamación levantando la mano al cruzar la línea de llegada. Los corredores informarán al Árbitro Principal de la naturaleza de su reclamación, el cual realizará las pertinentes consultas a los Jueces de Pista que hubiesen podido ser testimonios del supuesto incidente y seguidamente dará a conocer su decisión.



Sanciones:

Los corredores pueden ser penalizados por los siguientes procedimientos:

- a) Un aviso oficial. El corredor que haya recibido más de un aviso oficial, en el mismo día de la competición, será automáticamente descalificado para la carrera en cuestión.
- b) Desplazado al último puesto de la manga clasificatoria. Los otros competidores avanzan un puesto.
- c) Descalificación no puntúa. No pasa de ronda si es una manga clasificatoria, y no obtendrá puesto si es una final.
- d) Si sólo 2 corredores se involucran en un incidente. Se invierten los puestos.
- e) Sanción de puntos en el ranking de Joc Net.