

## **REGLAMENTO OFICIAL DE COMPETENCIAS COMISIÓN ANTIOQUEÑA DE B.M.X**

El presente reglamento tiene como propósito explicar en forma clara y concisa las normas que rigen las competencias de BMX (Bicicross) en Antioquia, avaladas por la Liga de Ciclismo de Antioquia por medio de la Comisión Antioqueña de BMX, con el propósito que tanto los organizadores de dichas competencias como los deportistas, delegados, Comisarios y auxiliares que en ella participan, tengan una base clara para conocer tanto sus derechos, como sus deberes y obligaciones. El presente reglamento es de forzosa aplicación en todo evento avalado por la Comisión Antioqueña de BMX y es el reglamento único en todas las competencias en el departamento de Antioquia.

El presente reglamento se revisará periódicamente y la CAB publicará en cada convocatoria la revisión del Reglamento que está vigente el día de la carrera.

Es responsabilidad de todos los Clubes conocer y divulgar este reglamento entre los deportistas, padres, entrenadores, etc.

En la pagina Web de la CAB, deberá haber una copia del reglamento vigente publicada.

### **PARTE A**

La PARTE A de este reglamento, está conformada por la sección I, la cual contiene definiciones y abreviaturas de términos usados en el presente reglamento.

#### **Sección I DEFINICIONES**

##### **PISTA**

Es el espacio donde se desarrolla la carrera, esta compuesto de rectas, obstáculos y peraltes, que tiene un punto de partida y uno de llegada.

##### **EVENTO O TORNEO**

Actividad organizada que consta de una o varias validas llamadas carrera

##### **VALIDA O CARRERA**

Es una competencia que consta de unas mangas

##### **MOTO o MANGA**

Es la unidad que conforma la competencia esta dividida en 3 clasificatorias y final, y dependiendo del numero de corredores de una categoría tendrán 1/32, 1/16, Octavos, Cuartos y Semi.

##### **MANGA CLASIFICATORIA**

Es cada una de las rondas que sirven para clasificar a los deportistas a una fase siguiente:

**SEMI:** Una ronda que se realiza cuando tenemos entre 17 y 32 corredores inscritos en una categoría.

**CUARTO:** Una ronda que se realiza cuando tenemos entre 33 y 64 corredores inscritos en una categoría.

**OCTAVO:** Una ronda que se realiza cuando tenemos entre 65 y 128 corredores inscritos en una categoría.

##### **FINAL**

Es la última manga en una categoría para determinar el ganador.

##### **RONDA**

Una serie completa de mangas del mismo grado de eliminación hacia las finales, en las cuales a todos los corredores inscritos de una categoría, se les da la oportunidad de correr. Por lo tanto hay 3 rondas de Mangas, 1 ronda de MANGA CLASIFICATORIA y una ronda de FINALES.

##### **RANKINGS**

Es el sistema continuo de Ranking de la CAB para damas y hombres.

##### **CAB**

Comisión Antioqueña de BMX

##### **CODECIA**

Colegio de Comisarios de Antioquia

##### **UCI**

Unión Ciclística Internacional.

### **PARTE B**

La parte B de este reglamento regula todas las partes involucradas en el BMX y que hacen parte de la Liga de Ciclismo de Antioquia.

#### **Sección II ENTIDADES INVOLUCRADAS EN EL BMX**

##### **LIGA DE CICLISMO DE ANTIOQUIA**

Es la organización legalmente constituida del deporte del Ciclismo en el departamento de Antioquia y que regula estos deportes por medio de sus comisiones departamentales.

##### **COMISIÓN ANTIOQUEÑA DE BMX**

Es la organización nombrada por la Liga de Ciclismo de Antioquia para regular y administrar todo lo relacionado con el deporte del BMX en Antioquia.

## **CLUB**

Son las Asociaciones deportivas Municipales con reconocimiento deportivo vigente y legalmente afiliados a la Liga de Ciclismo de Antioquia.

### **Sección III TORNEOS AVALADOS POR LA CAB TORNEOS O EVENTOS**

La CAB programará un calendario anual de competencias, en el cual se debe incluir como mínimo los siguientes torneos: CAMPEONATO DEPARTAMENTAL DE BMX, COPA ANTIOQUIA, JUEGOS DEPARTAMENTALES, JUEGOS INTERCOLEGIADOS, JUEGOS CIUDAD DE MEDELLÍN y EVENTOS ANUALES ORGANIZADOS POR LOS CLUBES.

1. Todas las instituciones afiliadas a la CAB, deberán realizar cualquier evento o torneo de acuerdo al presente reglamento.
2. Las organizaciones que deseen les sea asignado un evento o una válida de un torneo, deberán hacer su solicitud en forma escrita y dirigida a la Comisión Técnica antes del 15 de Noviembre del año inmediatamente anterior, a la asignación de la válida.
3. Ninguna organización afiliada a la Liga de Ciclismo o a la CAB, podrá programar carreras en la misma fecha y horario de las programadas por la CAB sin su aprobación.
4. La institución que sea sede de un evento o válida es responsable por toda la promoción y la publicidad del evento.
5. Los juegos intercolegiados, Juegos Ciudad de Medellín, son los únicos eventos en que podrán participar deportistas no afiliados a la CAB y cuya reglamentación se publicará oportunamente antes de cada evento.

### **IV Sección DEL CAMPEONATO DEPARTAMENTAL**

1. El Campeonato Departamental es la máxima competencia en importancia en el Departamento de Antioquia.
2. Es el campeonato selectivo para el Campeonato nacional.

### **V Sección JUEGOS INTERCOLEGIADOS DEPARTAMENTALES**

1. Los juegos Intercolegiados Departamentales son programados por INDEPORTES de acuerdo al reglamento enviado por la Comisión Técnica de BMX Antioquia y la carta Magna de los intercolegiados.
2. Solo participan deportistas que no hayan intervenido en competencias en el ámbito internacional.

### **VI Sección COPA ANTIOQUIA**

1. Esta competencia se programará cada año y se deberá realizar en diferentes pistas del departamento, de acuerdo a las solicitudes enviadas por las diferentes organizaciones del BMX departamental a la CAB.
2. La COPA ANTIOQUIA es un torneo que estará compuesto de 6 válidas, donde se premiarán a los 8 primeros deportistas en cada categoría, una vez sumado el puntaje de las válidas, siempre y cuando hayan participado en mínimo el 70% de las válidas.

### **VII Sección JUEGOS DEPARTAMENTALES**

1. Los Juegos Departamentales son programados por INDEPORTES de acuerdo al reglamento enviado por la Comisión Técnica de BMX Antioquia, y la carta Magna de los Juegos Departamentales.
2. Se correrán en las categorías Infantil, Pre Juvenil, Juvenil y Mayores en Novatos y Expertos, y Juvenil y Mayores, en la categoría Damas.
3. Un corredor de edad inferior a la reglamentada en la categoría Infantil puede participar en los zonales departamentales, y si clasifica a la final departamental no tendrá inconveniente para representar a su municipio.
4. En la categoría mayores solo pueden participar damas y hombres que tengan hasta 22 años.
5. Solo participan deportistas que no hayan intervenido en competencias en el ámbito internacional.

### **VIII Sección INSTALACIONES Y PISTA COMPETENCIA**

Las siguientes son las recomendaciones para una pista de BMX, pero para el efecto de realizar una competencia la pista deberá ser avalada por la Comisión Técnica de la CAB.

#### **A. PISTA DE BMX**

1. El piso de la pista debe ser de un material firme y compacto que permita un buen agarre de las llantas formando un circuito que debe medir un mínimo de 200 metros y un máximo de 450 metros de longitud. (Se mide por el centro de la pista o línea central).
2. El ancho de la pista en la salida debe ser por lo menos de diez metros y no debe ser inferior a cinco metros en el resto del recorrido.

#### **B. LA COLINA DE SALIDA**

1. Debe ser como mínimo de diez metros de ancho y una elevación como mínimo de 1.5 metros de alto con respecto a su primera recta.

2. La longitud de la bajada debe ser como mínimo de doce metros y debe haber claramente marcadas ocho líneas en la pista hasta una distancia mínima de diez metros desde el partidador.
3. Una línea a diez metros del partidador debe estar claramente marcada a lo ancho de la pista indicando el punto donde se le permite cambiar de línea al corredor.

### **C. EL PARTIDOR**

1. El ancho mínimo del partidador debe ser de ocho metros y debe de ser posible controlarlo electrónicamente con la posibilidad de operarlo manualmente.
2. La altura mínima de la parrilla de salida es de cincuenta centímetros y cuando esté levantada debe de formar un ángulo de 90 grados con relación a la pendiente la cual debe soportar las ruedas de las bicicletas en la posición de salida.
3. Las posiciones de salida del 1 al 8 deben estar marcadas, siendo el carril numero 1 al lado que gira la primera curva, y deben ir en orden numérico.
4. Si el partidador es electrónico, el semáforo con luces apropiadas deberá proporcionarse y posicionarse de tal manera que sea claramente visible para todos los competidores, sin ninguna desventaja, en la posición de listos.
5. Cuando el partidador sea manual las voces que se utilizaran serán las siguientes
  - a. Arriba
  - b. Repito arriba
  - c. Listos
  - d. Salen

### **D. RECTA DE SALIDA**

1. Deberá tener como mínimo 30 metros.
2. Se recomienda que el primer obstáculo esté localizado a no menos de quince metros del partidador.

### **E. LA PRIMERA CURVA**

1. La altura del primer peralte deberá depender del ángulo de la curva, pero deberá ser suficiente para permitir el recorte rápido de la curva y una salida segura hacia la siguiente.
2. El ancho mínimo de la primera curva debe ser de seis metros desde la parte interior de la pista hacia la parte alta de la curva.

### **F. CURVAS DE PISTA Y OBSTÁCULOS**

1. El número mínimo de curvas en la pista es de Una.
2. La medida mínima de las curvas de la parte interior a la parte alta de la curva es de cinco metros.
3. Todos los obstáculos de la pista deberán ser diseñados pensando en la seguridad de los deportistas, la pista debe presentar un reto para el competidor pero en forma tal que los competidores más jóvenes sean capaces de pasarlos completamente seguros.
4. Un obstáculo es definido por su pendiente de entrada y de salida y puede ser un sencillo, doble, triple o múltiple, como también un paquete de 4 o 5 múltiples.

### **G. DEMARCACIÓN DE LA PISTA**

1. Todos los límites de la pista deben estar bien demarcados.

### **H. CERRAMIENTO**

1. Con el fin de colocar una barrera entre los espectadores y los participantes, la pista debe tener un cerramiento.

### **I. LÍNEA FINAL**

1. La pista deberá tener una línea final claramente demarcada para indicar el punto donde se le tomará la posición final a los corredores. La línea deberá ser de 10 cm. de ancho.
2. Cualquier pancarta colocada sobre la línea final como en cualquier parte de pista debe estar a una altura suficiente para evitar que interfiera con los corredores.
3. El uso de equipo de video es recomendado. Este equipo debe ser instalado de forma que quede alineado con la línea final a nivel de la tierra de modo que suministre una visión de un lado al otro de la pista. La cámara de video no debe tener nada que la obstruya con respecto a la superficie y la línea final. También deberá haber una toma de una video cámara en la parte frontal para facilitar la lectura de los number plates de los corredores. Este equipo debe estar colocado y funcionando con una anterioridad de 1 hora antes del comienzo de la carrera en caso de estar disponible.
4. En un área adyacente a la línea final pero al menos 2 metros adyacentes a la línea de llegada deben haber los postes de llegada, los cuales deberán estar marcados de 1 a 8, cuyo propósito es ayudarle a los comisarios de llegada determinar el orden de llegada de cada carrera. El sistema de postes de llegada no aplicará cuando se utilice el sistema de video.

### **J. ÁREA DE PITS**

Cerca de la colina de salida debe haber un área de pits que consiste de 10 líneas numeradas de 1 a 10, donde los corredores deberán ser distribuidos de acuerdo a las instrucciones de los oficiales de pits.

#### **K. ÁREA DE DESCANSO**

1. La localización del área de descanso de competidores deberá estar cerca del área de pits y tener un espacio suficiente para el número de deportistas inscritos en un evento.
2. Las áreas deberán estar claramente marcadas y definidas y en lo posible cubiertas con carpas o elementos que protejan del sol y la lluvia.

#### **L. CABINA O PLATAFORMA DE COMENTARISTAS Y ANUNCIADORES**

1. Deberá Estar en una posición elevada, disponible para el narrador o anunciador, el cual debe tener una vista clara e ininterrumpida de toda la competencia.

#### **M. ÁREAS DE LOS COMISARIOS DE CARRERA**

1. Cada Comisario de Carrera debe operar desde una posición bien definida en el circuito de la pista, la localización de éstos debe ser conocida por todos los deportistas y los delegados.
2. El Comisario Jefe debe operar desde una posición que le permita a éste una vista clara de toda la pista.

#### **N. TABLA DE PLANILLAS**

1. Deben ser construidas de un material resistente al agua, con el fin de colocar las planillas de las mangas (Motos) y deben estar cerca de la zona de pits o el área de descanso de los deportistas.

#### **O. OFICINA DE SISTEMA Y CONTROL DE LA CARRERA**

1. La oficina de sistema y control de la carrera debe estar localizada en un lugar que esté situada dentro de los límites perimetrales de la pista y debe ser del tamaño suficiente para procesar el número de corredores de una manera ordenada.

#### **P. EL SISTEMA DE SONIDO**

1. El sistema de sonido, debe estar en capacidad de proyectar la voz del anunciador a todas las partes de la pista, la zona de pits y la zona de descanso de los corredores.

#### **Q. FACILIDADES DE PARQUEO Y ESPECTADORES**

1. Debe haber parqueo amplio y suficiente para automóviles y autobuses en las vecindades de la pista.
2. El día de la carrera el área de parqueo deberá estar manejada por oficiales de control de parqueo que conozcan su oficio de tal manera que aseguren el ordenado y seguro parqueo de los carros.
3. Se deberá disponer de tribunas o en su defecto de un sitio del que tanto los deportistas como el público y los acompañantes puedan presenciar la competencia en condiciones cómodas.
4. Las instalaciones sanitarias deben ser suficientes para atender a corredores y espectadores, deben estar disponibles para atenderlos fácilmente.
5. Los expendios de refrescos y comidas deben ser lo suficientemente grandes y en suficiente cantidad para manejar el número de personas presupuestadas.

### **IX Sección DE LOS COMISARIOS DE COMPETENCIA Y AUXILIARES**

Toda competencia avalada por la CAB deberá tener el número adecuado de comisarios y oficiales calificados y avalados por CODECIA para asumir todas las responsabilidades y desarrollar todas las tareas que se les asignen en cualquiera de las posiciones que se describen en este reglamento. Solo podrán estar al momento del evento dentro de la pista los comisarios y auxiliares mencionados a continuación, los entrenadores, delegados, padres de familia y acompañantes no pueden estar en el interior de la pista de BMX.

#### **A. DELEGADO TÉCNICO**

Cuando la Comisión Técnica así lo requiera deberá nombrar un Delegado Técnico el cual será representante de la CAB, y en caso de no ser necesario las funciones del Delegado Técnico deberán ser asumidas por el Director de Carrera.

El Delegado Técnico debe:

1. Supervisar todos los aspectos técnicos del evento.
2. Es el representante de la comisión técnica y el comité ejecutivo de la CAB.
3. Hacer una inspección de la pista con un tiempo prudente antes del evento y reunirse con los organizadores para informar sus recomendaciones, deberá enviar un informe escrito a la Comisión Técnica de la CAB, con copia a los organizadores del evento.
4. Hacer seguimiento con el organizador del evento para que sus recomendaciones se cumplan desde que se originó el reporte del numeral 3.
5. Estar en la pista con el tiempo suficiente antes de iniciar el entrenamiento oficial y hacer una inspección de la pista en conjunto con el Comisario Jefe y un representante de los organizadores del evento, la determinación final del estado de la pista y cualquier cambio que se deba hacer en ésta debe ser aprobado por el delegado técnico.
6. Hacer un reporte escrito a la Comisión Técnica de la CAB después del evento, este reporte podrá ser copiado al organizador.

#### **B. DIRECTOR DE CARRERA**

El director de carrera es nombrado por la Comisión Técnica de la CAB y deberá ser publicado su nombre en la convocatoria a cada evento o torneo.

Para ser Director de Carrera, deberá estar calificado con curso de Comisario nivel II.

El director de carrera con la asistencia de los comisarios, deberá ser responsable de lo siguiente:

1. Si la Comisión Técnica de la CAB lo requiere, deberá asumir las funciones y responsabilidades del Delegado Técnico.
2. Establecer y mantener todos los horarios del evento.
3. Deberá solicitar todos los comisarios, oficiales y personal administrativo en sus respectivos cargos como se describe en este reglamento en una cantidad que esté de acuerdo con el tamaño del evento.
4. Es el responsable de nombrar el Comisario Jefe, escogiéndolo de uno de los comisarios asignados para el evento.
5. Deberá hacer los arreglos para contar con el equipo suficiente para el desarrollo de la carrera.
6. Deberá adquirir y presentar todos los trofeos para la premiación.
7. Debe hacer un reporte confidencial del trabajo de todos los comisarios a la comisión técnica, el cual será pasado a CODECIA.
8. En caso de ser necesario deberá coordinar la reunión de deportistas y delegados.

### **C. COMISARIOS DE CARRERA**

Un evento de BMX debe tener como mínimo 9 comisarios distribuidos de la siguiente forma, un Comisario Jefe, Un Comisario de Sistema, Un Comisario de Zona de Pits, Un Comisario de Salida, Dos Comisarios de Recorrido, y Tres Comisarios de Llegada.

1. Los comisarios de carrera son responsables de asegurarse y hacer cumplir el reglamento que esté rigiendo en cada evento.
2. Los comisarios de carrera deben tener las siguientes calificaciones:
  - Deben estar afiliados al Colegio de Jueces de la Liga de Ciclismo de Antioquia.
  - Deben haber aprobado el curso y estar certificados como comisarios de BMX en nivel II.
  - Todos los comisarios deben tener una vestimenta igual que los distinga y que sean fácilmente identificados por los corredores y delegados.
  - Un comisario será designado como Comisario Jefe por el Director de Carrera y es el encargado de solucionar todos los reclamos y protestas envolviendo corredores, comisarios, oficiales y delegados.
  - El Comisario Jefe podrá ser asistido por un Asistente del Comisario Jefe en el cumplimiento de sus responsabilidades y podrá actuar como el representante del Comisario Jefe cuando éste no se encuentre disponible.
  - El comisario jefe es el responsable de repartir las posiciones que ocupará cada uno de los otros comisarios en el evento.

### **D. COMISARIO DE SISTEMA**

El Comisario Sistema es el responsable de las inscripciones y clasificación de todos los corredores en el evento, el procesamiento y la publicación de las planillas, el procesamiento de los resultados (tanto intermedios como finales). El comisario de sistema podrá ser asistido por el número de administradores que se necesiten según el evento.

1. Los administradores de inscripciones son responsables de lo siguiente:
  - a. Recibir y verificar que todas las inscripciones de los deportistas cumplan con todas las normas y regulaciones de inscripción.
  - b. Publicar una lista de inscritos por categorías una vez cerradas las inscripciones según se publique en la convocatoria.
  - c. Los administradores de planillas son responsables de dividir el total de corredores inscritos en cada categoría en mangas de un número no mayor de 8 deportistas y de colocar sus nombres en la respectiva planilla.
  - d. Los oficiales de planillas son responsables de preparar y publicar las planillas en los tableros de planillas, éstas deben ser pegadas en orden de acuerdo a la forma como correrá la carrera con el número de identificación de cada manga (Moto) y bien claro.

### **E. COMISARIOS DE LÍNEA DE LLEGADA**

1. Deberá haber un mínimo de 3 comisarios calificados de línea de llegada, quienes son responsables de registrar individualmente en forma escrita las posiciones finales de cada corredor cuando éste cruce por la línea final en cada carrera. La posición oficial de cada deportista será determinada por la mayoría de comisarios de línea de llegada. Los resultados oficiales deben ser transmitidos al Comisario de sistema para registro de las posiciones de llegada en las planillas.

2. Todos los comisarios de llegada deberán operar desde un área inmediatamente adyacente a la línea final, que les permita a ellos una vista clara y sin obstáculos para ver los corredores cuando crucen la línea final.

#### **F. COMISARIO DE SALIDA**

1. El comisario de salida es el responsable de verificar que todos los corredores salgan en una manga, con el Number Plate adecuado y en el carril asignado. Si un corredor no sale éste deberá colocar en su tarjeta la denominación NS (No salen), si salen todos los corredores deberá colocar la denominación ST (salen todos), esta tarjeta deberá ser enviada al comisario jefe de administración. Adicionalmente, éste deberá hacer saber al Comisario Jefe de cualquier infracción que se cometa en la salida y deberá hacer la anotación en la respectiva tarjeta. Es quien le dice al starter cuando debe soltar la manga. Tiene la autoridad de no dejar salir un corredor que no tenga el equipo de seguridad requerido.

- G. **COMISARIOS DE RECORRIDO.** Son responsables de monitorear la conducta de los corredores en la pista y de reportar a otros comisarios de las condiciones de la pista que requieran de una atención especial. El Comisario Jefe deberá determinar el número de oficiales de carrera necesarios en un evento. Los comisarios de recorrido deberán estar ubicados en sitios estratégicos en la pista y cerca de los obstáculos. Los comisarios de recorrido deben anotar cualquier violación al reglamento o incidente del que ellos sean testigos. Estas anotaciones deben estar disponibles en caso de que el Comisario Jefe las requiera. Son los que deciden si una manga se repite debido a un objeto extraño en la pista.

- H. **COMISARIO DE PITS.** Es el responsable de dirigir los corredores dentro de la línea apropiada de pits, deberá anunciar el número de la carrera, la edad, el nivel de habilidad y llamar a cada uno de los deportistas en cada manga. Deberá tener una copia de las planillas.

#### **I. AUXILIARES**

1. **STARTER.** Es la persona responsable de dar la salida de cada carrera. El starter debe operar el control de la parrilla y efectuar cualquier acción necesaria y apropiada para asegurarse de que cada corredor tenga una salida segura y justa. Debe dar mínimo dos tiempos si son requeridos por los deportistas.

2. **AUXILIARES DE CARRERA.** Son responsables de las banderas en los eventos, ellos son quienes indican en que momento hay un obstáculo en la pista.

3. **PRIMEROS AUXILIOS.** Al menos una ambulancia y un número adecuado de socorristas incluyendo un médico deben estar disponibles durante las prácticas y la carrera. Tanto, los socorristas como la ambulancia deben estar ubicados cerca de la pista y en una posición que permita una ruta de salida fácil, la cual debe ser mantenida durante el evento. No podrán desarrollarse carreras sin el servicio de personal médico.

Sólo serán transportados en ambulancia hacia un centro asistencial, los pacientes que el médico remita y que en su concepto necesitan ser transportados en ambulancia.

4. **ANUNCIADOR Y COMENTARISTA DE LA PISTA.** Es el responsable de hacer anuncios formales concernientes a la competencia y de informar a los corredores, espectadores, comisarios y oficiales, de cualquier cambio en la programación del evento. Debe narrar y comentar todas las carreras en beneficio de los espectadores. Él no podrá hacer ningún comentario que esté opuesto a los intereses de la CAB o del deporte del BMX en general. Tampoco podrá juzgar los resultados de cualquier carrera o comentar sobre cualquier posible infracción que haya observado. No llamara a ningún deportista que falte en el partidador, solo anunciara que mangas deben estar en la zona de pits.

5. **AUXILIARES DE PITS.** Son responsables de ayudar a dirigir los corredores dentro de la línea apropiada de pits.

6. **AUXILIARES DE LA COLINA DE SALIDA.** Son responsables de dirigir los corredores desde los pits hasta el carril apropiado en el partidador en todas las carreras. Ellos deberán estar ubicados en la parte trasera del partidador y autorizar únicamente a los deportistas que estén programados para la próxima carrera avanzar hacia el partidador.

7. **AUXILIARES DE CONTROL DE ÁREA DE LÍNEA DE LLEGADA.** Son responsables de controlar el paso de corredores y otras personas dentro del área de llegada. Ellos deben estar colocados en cada punto de acceso y salida del área de llegada para prevenir la entrada de padres, delegados y espectadores, excepto cuando ocurra una emergencia médica y se necesite su presencia. Los oficiales del control del área de llegada, también son responsables de mantener el orden de los corredores mientras son organizados en los postes de llegada posterior a su carrera. Son los encargados de recoger las papeletas a los Comisarios de llegada luego de terminar cada manga, estos resultados deberán llevarlos a la oficina de sistema.

8. **PERSONAL DE SEGURIDAD.** La organización deberá proveer el número necesario de personal de seguridad o de policía para garantizar la seguridad de los corredores y los espectadores. Éstos deben tener un uniforme que los identifique como tal.

### **PARTE C**

El reglamento en su parte C, comprende la sección X a la XIV, en éstas se explicará cómo se debe realizar un evento de BMX avalado por la CAB.

### **X Sección REGLAS DE COMPETENCIA EN GENERAL**

#### **A. ARTÍCULO 1. LICENCIAS, AFILIACIONES Y CONDUCTA GENERAL.**

1. La edad mínima para poder competir en el BMX es de 5 años.
2. Todos los deportistas que participen en una competencia deberán cumplir con lo siguiente:
  - Pertener a un club con reconocimiento vigente del INDER y estar afiliado a la Liga de Ciclismo de Antioquia.
  - No encontrarse sancionado por su club o por la Comisión Antioqueña de BMX.
  - Que el club se encuentre a paz y salvo por todo concepto con la Comisión Antioqueña de BMX.
  - Poseer licencia vigente de la Comisión Antioqueña de BMX. La cual tiene vigencia de un año desde el momento que es expedida.
  - Competir en nombre de su Club, patrocinador o municipio de su residencia permanente.
  - No tener impedimento de salud para participar en eventos deportivos.
  - Un deportista para cambiarse de club debe estar a paz y salvo con el club que se retira y enviar una carta a la CAB, en caso de pasarse a otro.
  - El deportista deberá notificar por escrito a la CAB de su cambio y adjuntar el paz y salvo de su club anterior.
  - Un deportista que se cambie de club en el medio de un torneo y esté representando a su club anterior como miembro del equipo de éste, no podrá representar a su nuevo club hasta que no se termine el torneo. Si el deportista no se encontraba inscrito por su club anterior en el equipo que representa a éste, el deportista si podrá representar a su nuevo club.
  - Es responsabilidad de cada Club mantener actualizada la hoja de vida de todos los deportistas tanto en la CAB, como en la Liga de Ciclismo de Antioquia.
  - Haber entregado los datos completos de la afiliación a la CAB y haber adjuntado copia del registro civil, tarjeta de identidad o cédula de ciudadanía, carta de autorización de los padres de familia para la práctica del BMX, fotocopia del SISBEN, EPS o póliza contra accidentes antes del 31 de diciembre de cada año, o como mínimo antes de competir en un evento.
  - Los derechos de inscripción a la CAB se pagarán anualmente y tienen un costo que será publicado oportunamente por la CAB.
  - Al momento de la premiación todos los deportistas deben estar bien presentados, no se admiten deportistas en el podium de premiación en pantalón corto (pantalóneta), deportista que no se presente al momento de la premiación, perderá el derecho a su premio.
3. Todos los corredores deberán cumplir con este reglamento y seguir las instrucciones dadas a ellos por cualquier comisario o auxiliar en cualquier momento durante el desarrollo del evento. Cada corredor deberá mantener una conducta que refleje los ideales del buen deportista y deberá evitar cualquier conducta que pueda llevarlo a él o al deporte del BMX a una situación embarazosa. El uso de vocabulario obsceno está prohibido. Corredores que usen este tipo de vocabulario serán penalizados de una forma que la definirá el Comisario Jefe.
4. Cualquier corredor que se encuentre compitiendo bajo el efecto de sustancias prohibidas o dopado, será descalificado del evento y podrá ser penalizado más adelante por la CAB.

#### **B. NIVEL DE HABILIDAD Y CATEGORÍAS.**

1. Los deportistas que compitan en un evento serán clasificados de acuerdo a su edad, sexo, tipo de bicicleta y nivel de habilidad.
2. Dos tipos de bicicleta son reconocidos: La estándar con un diámetro nominal de 20 pulgadas y la de Crucero, con ruedas no menores de 57 cm. (22 ½ pulgadas) en diámetro actual y no mayor de 26 pulgadas en un diámetro nominal.
3. Para la clasificación de la edad del corredor, será la que tenga el corredor el 31 de diciembre del año de la competencia
4. Las damas podrán correr inicialmente en Rookie, pero cuando pasen a la categoría Damas no pueden volver a este nivel de habilidad.
5. Las Damas se consideran del mismo nivel de habilidad de los hombres novatos para efectos de combinar categorías.

#### **C. NIVELES DE HABILIDAD**

Los niveles de habilidad son los siguientes:

Rookie, (Principiante)

Damas.

Novatos.

Expertos.  
Elite.

1. Cambio del Nivel de Habilidad. La responsabilidad primaria para cambiar de nivel de habilidad de Rookie a novatos, o novato a experto descansa en el corredor y sólo se requiere de su manifestación, verbal o escrita, clara y decidida. Los entrenadores y técnicos de los municipios, sin embargo, son responsables de monitorear el rendimiento de los corredores y pueden cambiar del nivel de habilidad a los corredores novatos basados en el seguimiento de su rendimiento. Para cambiar de nivel de habilidad experto a novato, deberá solicitar únicamente por escrito a la Comisión Técnica de BMX Antioquia, quien estudiará los resultados y podrá aprobar o postergar la solicitud a su decisión, siempre y cuando tenga menos de un año en su nivel de habilidad.

2. El año local de competencia va desde el 1º de enero al 31 de diciembre.

3. Corredores que estén clasificados como Rookies o Novatos, se podrán subir de nivel de habilidad en cualquier momento, pero no podrán regresar a su anterior nivel de habilidad.

4. Si un competidor Rookie (Principiante) o novato pasa en el ámbito nacional a novatos o expertos, automáticamente lo hará también a nivel departamental.

5. Los deportistas que participen en los zonales departamentales en la categoría novatos siendo rookies quedaran a partir de ese momento en esa categoría.

6. Los deportistas que participen en la final departamental como novatos y queden entre los medallistas pasaran automáticamente a la categoría expertos

7. Un corredor no podrá competir en una categoría fuera de su edad, sexo o nivel de habilidad a excepción de

\* Los corredores de expertos y damas que hagan tres puntajes perfectos, (o sea que ganen las tres mangas y la final), en los eventos que participen y manifiesten mediante una carta a la Comisión Técnica de BMX Antioquia, el deseo de cambiar de categoría, o nivel de habilidad.

\* Los deportistas rookies o novatos que hagan estos tres puntajes perfectos pasaran al nivel de habilidad siguiente, al final de cada semestre.

\* Si un deportista Rookie o Novato ocupa el primer lugar en cinco finales o mas, en los eventos programados por la CAB en el semestre, pasara al nivel de habilidad superior para el siguiente semestre.

8. La comisión Técnica llevara un ranking en el cual luego de cada evento se tomara los puntos de todos los corredores que participen en él, estos puntos servirán para cambiar de nivel de habilidad de la siguiente forma:

a. Los rookies cuando lleguen a los 1000 puntos pasaran a novatos.

b. Los Novatos cuando lleguen a los 1500 puntos pasaran a expertos.

c. Los expertos para poder solicitar a la Comisión Técnica de BMX Antioquia, el cambio de categoría deben tener como mínimo el 90% de los puntos posibles a partir del 5 evento realizado.

\* Este ranking será infinito para las categorías rookies y novatos, para los expertos será anual.

\* Los deportistas damas, expertos o elite que soliciten a la Comisión Técnica de BMX Antioquia, el cambio de nivel de habilidad o categoría, volverán a su categoría si no tienen como mínimo el 25% de los puntos del primero de la categoría a la cual paso. Cuando a uno de estos deportistas le sea aprobado el cambio, pasara a su nueva categoría con la mitad de los puntos que tenia.

La Comisión Técnica anualmente se reunirá durante el último mes del año y mediante resolución motivada que se publicará en la cartelera de la entidad ascenderá de nivel de habilidad a los deportistas que durante ese año participaron en las competencias en Rookie o en Novatos. La Comisión Técnica tendrá libertad de ascender los niveles de habilidad por semestre o en un grupo de todo el año, de acuerdo con el número de Bicirossistas que vienen participando en los eventos.

#### **D. CATEGORÍAS.**

Las siguientes serán las categorías que se correrán en las competencias oficiales de la CAB.

##### **Hombres Expertos**

7 años y menos

8 años

9 años

10 años

11 – 12 años Infantil

13 – 14 años Pre juvenil

15 – 16 años Juvenil

17 años y mas Mayores

ELITE

##### **Hombres Novatos**

6 años y menos

7 años

8 años

9 años

10 años

11 – 12 años Infantil

13 – 14 años Pre juvenil

15 – 16 años Juvenil

17 años y mas Mayores

**Damas**

8 años y menos  
 9 – 11 años  
 12 – 14 años  
 15 años y más

**Open**

8 años  
 9 años  
 10 años  
 11 – 12 años  
 13- 14 años  
 15 – 16 años  
 17 años y mas  
 Elite Crucero

**Cruceros**

12 años y menos  
 13 años y más  
 Master 29 a 39 años  
 Senior Master 40 y mas años

**Rookie**

6 años y menos  
 7 – 8 años  
 9 – 10 años  
 11 – 12 años  
 13 – 14 años

**E. COMBINACIÓN DE CATEGORÍAS**

En el caso de que en un evento avalado por La CAB existiera una categoría con menos de tres corredores inscritos se deberán combinar de acuerdo a los siguientes términos, pero los que clasifiquen para la final serán premiados y recibirían puntos de acuerdo a su paso por la llegada o meta.

1. Si hay menos de tres corredores Rookies (principiante) inscritos en una categoría, deberán ser combinados primero con los corredores Rookies de la siguiente categoría, segundo con los Rookies de hasta dos categorías más. Si aún así no se completa la categoría, no podrá correr ese día y su dinero será abonado para la próxima competencia.
2. Si hay menos de tres corredores novatos inscritos en una categoría, deberán ser combinados primero con los corredores novatos de la siguiente categoría, segundo con los novatos de hasta dos categorías más. Si aún así no se completa la categoría, no podrá correr ese día y su dinero será abonado para la próxima competencia.
3. Si hay menos de tres corredores expertos inscritos en una categoría, deberán ser combinados primero con los expertos de la siguiente categoría y segundo con los expertos de hasta dos categorías más. Los expertos sólo combinan con expertos. Para la categoría Elite no existe opción de combinación, si no se completan los tres corredores no podrán correr ese día y el dinero será abonado para la próxima competencia.
4. Si hay menos de tres damas inscritas en una categoría, deberán ser combinadas primero con las damas de la categoría siguiente, segundo con los novatos de su edad. Si aún así no se completa la categoría, no podrá correr ese día y el dinero será abonado para la próxima competencia.
5. cuando en la categorías Rookie 13 - 14 años, damas 15 años y mas, novatos mayores y expertos mayores, hay menos de tres corredores inscritos pueden ser combinados así: los Rookie 13 – 14, con novatos juvenil, damas 15 años y mas, con novatos mayores, novatos mayores, con expertos mayores, y expertos mayores, con la elite. Estos deportistas no perderán su categoría original, y este cambio se hará solo si el deportista desea participar ese evento en la categoría en la que se le brinda la posibilidad.

**F. DE LA CATEGORÍA OPEN.**

1. Un evento puede ser con Open, y lo escogerá la Comisión Técnica de BMX. En la Open solo participan los deportistas Novatos y Expertos que se inscriban para esta competencia, si un deportista Rookie quiere participar en la Open debe manifestarlo al momento de la inscripción. Ese evento solo tendrá dos mangas clasificatorias para las categorías Novatos Expertos y la Open, la tercera manga será la mejor de las dos, la categoría Rookie tendrá sus 3 mangas normales.
2. Para la categoría elite es obligatorio participar en la bicicleta crucero.

**G. PREMIACIONES EN EFECTIVO.**

Cuando en un evento se vaya a premiar en efectivo se tendrá en cuenta la siguiente tabla:

Puesto	8 Deportistas	7 Deportistas	6 Deportistas	5 Deportistas	4 Deportistas	3 Deportistas
1º	35%	35%	40%	40%	45%	50%
2º	20%	20%	25%	25%	30%	30%
3º	15%	15%	15%	15%	15%	20%
4º	8%	9%	8%	12%	10%	
5º	7%	8%	7%	8%		
6º	6%	7%	5%			
7º	5%	6%				

8º	4%					

## H. BANDERAS

Las banderas de los colores que a continuación se especifican son usadas por los oficiales de pista como medio de comunicación entre ellos y los corredores. Las banderas tienen los siguientes significados.

**Bandera Verde:** La pista está sin obstáculos y libre para que la carrera proceda.

**Bandera Amarilla:** La pista se encuentra obstruida y la carrera debe ser parada en el partidador.

**Bandera Roja:** Los corredores en la pista deben detenerse inmediatamente y regresar al partidador donde se les dará nuevas instrucciones.

## I. PRÁCTICA Y REUNIÓN DE DEPORTISTAS.

Una práctica oficial deberá ser programada en la pista antes de cualquier evento.

Después de que la práctica haya concluido el Comisario Jefe podrá llamar a los delegados a una reunión con el propósito de informar a éstos de cualquier regulación adicional que sea necesaria durante la carrera.

## J. PROGRAMACIÓN DE LA CARRERA, TRANSFERENCIA Y PUNTAJES.

1. Las inscripciones para los eventos se cerrarán el día jueves a las 9:00 p.m., previa presentación de la licencia regional de la CAB. Al día siguiente en horas de la tarde, se deberá publicar un listado con todos los inscritos y se cerrarán los reclamos de inscritos el viernes a las 7:00 p.m. El día de la carrera se publicarán las Motos o Mangas una hora y media antes del inicio de la carrera, los reclamos sobre las motos sólo se aceptarán hasta 30 minutos antes de comenzar la competencia.
2. Las planillas deben contener la siguiente información:
  - a. El nombre de cada corredor y su número.
  - b. El nombre de la carrera.
  - c. La ronda clasificadora a la cual el deportista será transferido.
  - d. El carril para cada moto o manga.
  - e. El club al que pertenece el deportista
3. A menos que el Comisario Jefe el día del evento determine algo diferente cada participante en un evento debe tener la oportunidad de competir contra los mismos corredores durante las tres primeras mangas. La posición final de cada participante al terminar las tres clasificatorias será determinada por la suma de los puntos obtenidos en las tres carreras, los puntos se asignan según el puesto obtenido en la carrera, esto es primero un punto, segundo dos puntos y así sucesivamente, el corredor con menor puntaje ocupará el mejor lugar. En caso de un empate el ganador estará determinado con base en la posición obtenida en la tercera ronda. si continúa el empate se resolverá a favor del que haya tenido menor puntaje en la segunda manga y así sucesivamente.
4. Si el número de deportistas inscritos en una categoría es mayor o igual que 3 y menor o igual que 8, los deportistas correrán 3 mangas eliminatorias y se eliminará el deportista que tenga el mayor puntaje de acuerdo al sistema olímpico, los otros serán transferidos a la final.  
Ej.: 6 deportistas pasan 5 a final.
5. Si el número de deportistas inscritos en una categoría es superior a ocho, éstos competirán entre sí eliminándose hasta quedar un total de ocho, que competirán en una carrera llamada final para definir las posiciones en el evento, todo de acuerdo al sistema de transferencias descrito en este reglamento. Ver cuadro en apéndice 2.
6. Un competidor para poder participar en los eventos nacionales e internacionales debe como mínimo competir un 70% de los eventos programados por la Comisión Antioqueña de BMX.
7. Si un corredor no sale en una manga (NS) éste obtendrá un puntaje igual al número de deportistas que participen en la manga más 2 puntos, si falla en salir en una segunda oportunidad el deportista será descalificado.
8. La posición final de cada corredor con respecto a los otros corredores es usada como la base para todas las determinaciones de puntuación, incluyendo: premiación, transferencias, cambia a un nivel de habilidad superior y para calcular los puntos del ranking local. Un corredor será considerado de haber terminado una carrera y será puntuado en el momento que él complete el recorrido de la pista y cualquier parte de su cuerpo o bicicleta rompa o cruce el plano vertical establecido por la línea de llegada, siempre y cuando el corredor y su bicicleta se encuentren en contacto entre sí al momento de cruzar el plano vertical de la línea de llegada.

9. Para el propósito de la premiación, cuando no haya final programada de una categoría o para transferir un corredor a una final, los corredores serán puntuados usando el sistema olímpico, el cual le asigna un puntaje a cada corredor igual a la suma de las posiciones ocupadas en las 3 mangas eliminatorias y se le dará una posición final de acuerdo al lugar que ocupe con respecto a otros corredores de la carrera.
10. Cualquier corredor que comience una carrera pero no la termine, será puntuado con un “NF” y recibirá los puntos del último lugar igual al número de corredores que participen en la manga de su categoría.
11. Empate que resulte con este método de puntuación se resolverá a favor del corredor que haya obtenido el menor número de puntos en la tercera manga eliminatoria, si continua el empate se resolverá a favor del que haya tenido menor puntaje en la segunda manga y así sucesivamente.
12. la siguiente es la tabla de puntuación para todos los eventos avalados por al Comisión Antioqueña de BMX, que lo requieran y para el ranking departamental:

Puesto	Eliminatorias	Final
1º	20	40
2º	18	36
3º	16	32
4º	14	28
5º	12	24
6º	10	20
7º	8	16
8º	6	12

Esta tabla no será utilizada para determinar el ganador de un torneo, estos puntos se utilizarán únicamente para puntaje total en competencias de mas de una válida y para el ranking, ya que el que determina el ganador de un evento es el sistema olímpico únicamente.

13. la categoría elite será la única categoría que en sus tres rondas correrán mezclados.
  - Se tomaran tiempos en las tres mangas eliminatorias, pasaran a la siguiente ronda los corredores que al sumarlos tengan los menores tiempos.
  - En las rondas clasificatorias que tengan también se tomaran tiempos y pasaran a la siguiente ronda los mejores tiempos requeridos.
  - Si un deportista se cae se le tomara el tiempo del último corredor de la manga.
  - Los puestos que ocupen en las mangas serán tenidos en cuenta para el ranking Departamental y el Top Ten.

#### **K. CONTRA RELOJ**

Se tendrán dos formas de hacer contra reloj

1. Contra reloj Individual: los deportistas de cada categoría tendrán cada uno dos oportunidades de realizar su tiempo, la segunda ronda de tiempos se realizara de forma que quien haya hecho el mejor tiempo en la primera ronda, saldrá de último. Se escogerá el mejor y de esa forma se premiara
2. Contra reloj por grupos: saldrán en mangas, como sean sorteadas por el sistema, y correrán las tres mangas eliminatorias, donde se le sumara el tiempo de cada una de las mangas y los clasificados a la siguiente ronda serán los que tengan los mejores tiempos, esto en las rondas necesarias antes de llegar a la final, en la final no se tomas tiempos quedan como pasen por la meta.

#### **L. TOP TEN ELITE**

1. La comisión Técnica de BMX Antioquia realizara un ranking aparte para la elite llamado “Top Ten”, será anual en el puntuaran todos los eventos del calendario de competencias de la CAB
2. Cuando un evento sea con Open puntuara la categoría Elite crucero para este ranking.
3. La premiación se realizará al finalizar el calendario, en el último evento del año. La comisión Técnica de BMX Antioquia determinara la premiación.
4. Se entregara un porta numero a cada uno de los corredores, según la posición en la que quede, este porta numero lo debe utilizar obligatoriamente en cada evento en que el deportista participe.

#### **M. POSICIONES DE SALIDA**

1. Los carriles de salida serán asignados aleatoriamente por el programa de computadora, el único programa avalado por la CAB es NEWNBL  
En caso de no estar disponible la computadora los carriles deberían ser asignados de acuerdo a la tabla que aparece en el apéndice 1.
2. las posiciones de salida en las rondas clasificatorias como los 1/8, ¼ semifinal y final serán asignadas por la computadora aleatoriamente, en caso de no contar con la computadora deberán ser asignados por el Comisario de Pits.

## **N. Políticas En Caso de Lluvia o Suspensión de Carrera por Algún Motivo**

- Si una carrera es suspendida por algún motivo técnico o por lluvia se tomará una decisión de acuerdo a la siguiente norma:
- Se esperara una hora como mínimo después de la interrupción por lluvia para saber si el evento puede continuar o no.
- Se considera que una carrera se ha completado cuando se han corrido al menos 2 mangas eliminatorias en todas las categorías, en este caso, la mejor manga de cada deportista valdrá por 2 y el deportista con menor puntaje será el ganador de acuerdo al sistema olímpico.
- En caso de que no se pueda continuar la carrera y ésta no esté completa la carrera podrá ser suspendida y aplazada en caso de ser una carrera de un solo día, decisión tomada por el Director de Competencia y el Comisario Jefe.
- En caso de ser un torneo compuesto por varias validas, la valida que no se terminó será cancelada y no puntuara para el resultado final del torneo.
- Cuando en un evento realizado por la CAB se programen mas de 75 mangas, solo se realizarán 2 mangas eliminatorias y la mejor de cada deportista valdrá por 2, con el fin de efectuar la transferencia a las siguientes rondas las cuales se correrán normalmente.

## **XI Sección EQUIPO DE COMPETENCIA**

### **A. EQUIPO DE COMPETENCIA**

Todo deportista deberá usar el siguiente equipo cuando esté montando una bicicleta en la pista de BMX.

1. Casco. El cual debe ser enterizo o "Full Face", no es permitido casco con "jofa" ni siquiera para entrenamientos.
2. Camisa. De manga larga con protección adicional en codos y hombros preferiblemente, mas no obligatorio. Las mangas deben bajar hasta la muñeca.
3. Pantalones. De tela fuerte con protección adicional sobre rodillas y canillas, deberán ajustarse al tobillo para evitar que el borde del pantalón sea atrapado por la cadena. No se permite entrenar ni participar en un evento en pantaloneta ni con protectores que incluso cubran los tobillos.
4. Zapatos. Flexibles y con medias
5. Guantes. Con dedos completos, no se permite el uso de guantes que dejen descubierta parte de los dedos.

### **B. LA BICICLETA.**

Deben cumplir las siguientes especificaciones generales.

1. El tamaño de la rueda será de un máximo de 51 centímetros de diámetro.
2. No se permite guardacadenas, tuercas de mariposa, ningún anclaje ni tensor de guardacadenas soldado al marco, reflectores, ni ningún objeto protuberante
3. No se permiten cintas o correas para fijar los pies al pedal
4. Los ejes de las ruedas no deben sobresalir más de cinco milímetros. Todas la partes de la bicicleta estarán firmemente aseguradas.
5. Manubrio. El ancho máximo del manubrio es de 74 centímetros, la altura máxima del manubrio es de 30 centímetro. Los extremos de las barras del manubrio deben estar cubiertas, no se permiten manubrios rajados o deformados.
6. La caña de dirección y sus accesorios deben girar suavemente sobre la caja de dirección y no deben presentar trancones al girar o con juego, la altura máxima de ésta sobre el tubo del marco no debe exceder la recomendación del fabricante. Si esta altura no está especificada, la máxima será de cinco centímetros.
7. El marco deberá ser lo suficientemente fuerte para resistir el rigor del BMX y no podrán tener fisuras, tubos doblados en forma irregular o defecto en su estructura o sus soldaduras o uniones que lo hagan peligroso o frágil.
8. Las ruedas deben tener el tamaño indicado en el punto 1. Todos los piñones o ruedas libres deberán estar bien apretadas. No se aceptan movimientos raros o extraños entre los piñones y los ejes de las ruedas. Las llantas deberán tener el grabado adecuado para la superficie de la pista. Las llantas deberán inflarse a la presión correcta que permita una competencia segura. No se recomiendan ejes de cierre rápido pero si se utilizan deberán bloquearse con cinta en la posición de cerrado.
9. Frenos. Todas la bicicletas deberán estar equipadas con un freno trasero efectivo y no podrá ser de contrapedal. El cable del freno trasero se sujetará al marco de la bicicleta. Se puede utilizar un freno delantero si se desea. La leva del freno deberá tener extremos redondeados, o en su defecto, se debe cubrir el extremo. Todos los extremos expuestos de los cables deben cubrirse.
10. El sillín debe ser construido de un material resistente, se debe construir de tal forma que prevenga que la caña pueda penetrar el sillín. La caña debe asegurarse al marco firmemente. El perno de la abrazadera no debe proyectarse mas de cinco milímetros.

11. El embielado puede ser enterizo o de tres cuerpos. La longitud de la biela es opcional, pero no puede ser tan larga que constituya un peligro cuando se transite sobre obstáculos. Las bielas deben girar suavemente y no presentar movimientos laterales.

12. Los pedales deben estar asegurados a las bielas y sus ejes deben ser resistentes y apropiados para el uso en el BMX. Se pueden usar sistema de pedales con enganche al zapato siempre y cuando éste se pueda desenganchar sin el uso de las manos. En caso de pedales sin enganche éstos deben tener dientes que permitan un adecuado agarre a la suela de los zapatos.

13. Almohadillas Protectoras (puff). Se exige el uso en el tubo superior del marco, en la caña de dirección y en la barra horizontal del manubrio si éste la tiene.

14. Porta Números. Se exige el uso de un porta números en la parte frontal del manubrio. Los números deben tener una altura mínima de ocho centímetros un espesor mínimo en sus líneas de 1 centímetro. Los deportistas rookies deben portar la letra R, y los novatos la letra N. Si la entidad organizadora de la competencia suministra los porta números su uso será obligatorio.

15. El número con el que correrá el deportista será igual al de la licencia de la CAB. Los deportistas que hayan sido finalistas en el pasado campeonato mundial de BMX, correrán con el número homologado por la UCI

## **XII Sección SANCIONES**

A. El comisario jefe puede colocar cualquiera de las siguientes sanciones a un corredor que cometa una infracción a este reglamento.

1. Una amonestación oficial: un corredor puede recibir una amonestación por una conducta inadecuada, la primera amonestación al corredor en un evento no implica una penalización específica si no solamente el aviso de la amonestación, sin embargo si este se hace merecedor a otra amonestación por lo mismo, o cualquier otro tipo de ofensa en el mismo día, ésta implicará la descalificación del corredor del evento.

2. Reversa de la posición Final: Dos corredores pueden ser puntuados como si se hubieran invertido sus posiciones.

3. Colocar un corredor en el último puesto en una manga: un corredor puede ser puntuado en el último lugar sin haber quedado en esta posición en la carrera.

4. Descalificación del corredor: Un corredor puede ser descalificado y por lo tanto retirado de la competencia en la categoría donde cometió la infracción o de todo el evento.

B. la CAB podrá a su discreción renovar o suspender por un periodo de tiempo a un corredor de competir en un evento avalado por la CAB. Las siguientes infracciones resultaran en suspensión:

1. Competir bajo un nombre falso

2. usar información falsa con respecto a su edad, categoría u otra información que al momento de la inscripción proporciona con el fin de lograr ventaja.

3. Conspirar con uno o varios corredores para determinar el retiro de cualquier carrera.

4. Ofreciendo, dando o recibiendo directa o indirectamente cualquier soborno o incentivo para sacar una carrera a favor o en contra de alguien, incluyendo sin limitaciones a corredores, comisarios, entrenadores, oficiales, espectadores en una competencia de BMX.

5. Corriendo con una bicicleta que no vaya de acuerdo con las reglas de BMX

6. Involucrarse en cualquier acción, mal comportamiento que resulte en deprimiento del deporte del BMX.

7. Usando cualquier droga prohibida internacionalmente.

C. Los corredores serán sancionados por las acciones de sus padres, delegados y otra persona que se encuentre en su compañía en la carrera. Cualquier mal comportamiento por parte de una de estas personas, a discreción de un comisario de la carrera o el director de competencia, resulta en la descalificación o suspensión del corredor y el retiro de la persona que ofenda de la pista.

## **XIII Sección PROTESTAS Y APELACIONES**

1. Cualquier competidor que participe en un evento avalado por la CAB, puede presentar una protesta por medio del delegado del club, al comisario jefe, esta reclamación debe ir acompañada de lo equivalente a dos salarios mínimos legales vigentes diarios, si el reclamo es valido el dinero se devolverá. La protesta puede ser por alguna de las siguientes causas,

a. Configuración de una bicicleta.

b. Clasificación de un corredor

c. Posición de Llegada

\* De acuerdo a la papeleta

\* Mirando el video. Si en un reclamo de una carrera no es posible el video debido a fallas en el o por que no existe, las papeletas darán el resultado final.

2. Después de que la carrera termine si algún deportista considera necesario puede presentar una protesta, solo hasta quince minutos después de concluida la carrera, manga o moto. El comisario jefe conducirá la investigación y presentara una decisión sobre la protesta al final del grupo de carreras.

APENDICE 1  
 POSICIONES DE SALIDA

Las posiciones de salida en un evento de la CAB en caso de falla de la computadora son las siguientes

MANGA 1	MANGA 2	MANGA 3
8	2	3
6	3	5
4	8	2
2	7	4
1	4	8
3	5	6
5	1	7
7	6	1

APENDICE 2  
 SISTEMA DE TRANSFERENCIA.

Todos los corredores se debe transferir de acuerdo a las siguiente tabla.

Nº corredores	Mangas							Cuartos				Semi		final
3	3													2
4	4													3
5	5													4
6	6													5
7	7													6
8	8													7
9	5	4												7
10	5	5												8
11	6	5												8
12	6	6												8
13	7	6												8
14	7	7												8
15	8	7												8
16	8	8												8
17	6	6	5								6	6		8
18	6	6	6								6	6		8
19	7	6	6								6	6		8
20	5	5	5	5							8	8		8
21	6	5	5	5							8	8		8
22	6	6	5	5							8	8		8
23	6	6	6	5							8	8		8
24	6	6	6	6							8	8		8
25	7	6	6	6							8	8		8
26	7	7	6	6							8	8		8
27	7	7	7	6							8	8		8
28	7	7	7	7							8	8		8
29	8	7	7	7							8	8		8
30	8	8	7	7							8	8		8
31	8	8	8	7							8	8		8
32	8	8	8	8							8	8		8
33	7	7	7	6	6			5	5	5	5	8	8	8
34	7	7	7	7	6			5	5	5	5	8	8	8
35	7	7	7	7	7			5	5	5	5	8	8	8
36	8	7	7	7	7			5	5	5	5	8	8	8
37	8	8	7	7	7			5	5	5	5	8	8	8
38	8	8	8	7	7			5	5	5	5	8	8	8
39	8	8	8	8	7			5	5	5	5	8	8	8
40	8	8	8	8	8			5	5	5	5	8	8	8
41	7	7	7	7	7	6		6	6	6	6	8	8	8
42	7	7	7	7	7	7		6	6	6	6	8	8	8
43	8	7	7	7	7	7		6	6	6	6	8	8	8
44	8	8	7	7	7	7		6	6	6	6	8	8	8
45	8	8	8	7	7	7		6	6	6	6	8	8	8
46	8	8	8	8	7	7		6	6	6	6	8	8	8
47	8	8	8	8	8	7		6	6	6	6	8	8	8
48	8	8	8	8	8	8		6	6	6	6	8	8	8
49	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	8	8	8
50	8	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	8	8	8
51	8	8	7	7	7	7	7	7	7	7	7	8	8	8
52	8	8	8	7	7	7	7	7	7	7	7	8	8	8
53	8	8	8	8	7	7	7	7	7	7	7	8	8	8
54	8	8	8	8	8	7	7	7	7	7	7	8	8	8
55	8	8	8	8	8	8	7	7	7	7	7	8	8	8
56	8	8	8	8	8	8	8	7	7	7	7	8	8	8

57	8	7	7	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8
58	8	8	7	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8
59	8	8	8	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8
60	8	8	8	8	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8
61	8	8	8	8	8	7	7	7	8	8	8	8	8	8
62	8	8	8	8	8	8	7	7	8	8	8	8	8	8