

COUPE DE FRANCE



DÉPART

FEDERATION
FRANCAISE
D'ECYCLISME



32

Zoom sur la compétition



Ma première compétition

Super! Votre enfant a décidé de participer à sa première compétition! Il va faire une belle découverte et se trouver au beau milieu de pilotes de BMX de tous âges et de tous niveaux.

Oui mais comment ça se passe ? Quelle catégorie? Sur quelle piste? Quel matériel? Sur place comment ça se passe?.....Ça veut dire quoi "prégrille" , "race", "bloc", une compétition ça se passe comment ?...

Autant de questions auxquelles vous devriez avoir vos réponses à la fin de ce livret.

En premier lieu soyez sur que votre enfant soit volontaire et apte
Vous pouvez demander conseils aux entraîneurs !



A group of cyclists in various colored jerseys (black, blue, orange) are racing on a sandy dune. They are leaning forward in a racing posture, pedaling their bicycles. The background shows a clear sky and the horizon line of the dune.

A quelle compétition je peux participer?

Championnat de Finistère:

Compétition qui va regrouper les clubs de Guipavas, Brest, Locmaria Plouzané et Plougastel

Championnat de Bretagne:

Compétition qui va regrouper les clubs du Finistère, les clubs des Cotes d'Armor, du Morbihan et de L'Ille-et-Vilaine.

Comment je fais pour participer?

Sur votre boîte mail inscription via le lien "YAPLA"
(Règlement en CB sécurisé)

GUIPAVAS BMX

DU 18 SEPT. AU 12 OCT.

LIEU
PISTE DE QUEVERT (22)
QUEVERT
France

CONTACT
CABON CELINE
secretariat@gulpavasbmx.fr

[S'inscrire](#)

FINALE COUPE DE BRETAGNE 2022 - QUEVERT

[f](#) [t](#) [in](#) [+](#)

Bonjour

Finale de la Coupe de Bretagne de BMX 2022

Qui se déroulera le dimanche 16 octobre 2022 Sur la piste de Quévert

Fin des inscriptions le Mercredi 12 octobre 2022 à 12h00 dernier délai

FINALE COUPE DE BRETAGNE 2022 - QUEVERT

1 INSCRIPTION 2 RÉSUMÉ 3 PAIEMENT 4 CONFIRMATION

Tarifs

Pré-licenciés à benjamins inclus	7,00 €
S'inscrire	
Minimes et plus 20 pouces	8,50 €
S'inscrire	
Minimes et plus 24 pouces	8,50 €
S'inscrire	



Pensez à bien vérifier que le nom de votre enfant soit inscrit sur la liste que vous recevez avant la compétition (Mail ou facebook)

Le dossier d'invitation de l'épreuve fourni par l'organisateur, est à télécharger vous trouverez tous les renseignements utiles: - Localisation exacte – Plan d'accès - Horaires.



LE BMX QUEVERT
Est heureux de vous inviter à la

Finale de la Coupe de Bretagne de BMX 2022

Qui se déroulera le dimanche 16 octobre 2022
Sur la piste de Quévert

Déroulement des épreuves

BLOC 1 : Prélicenciés à benjamins / Cruisers

- 9h00-10h00 : Essais
- 10h00-12h00 : Manches qualificatives
- 1/8èmes de finale BLOC 1

BLOC 2 : Minimes et +

- 12h00-13h00 : Essais

A partir de 13h00 :

- 1^{ère} Manches qualificatives BLOC 2
- 1/4 de finale BLOC 1
- 2^{ème} Manche BLOC 2
- 1/2 finales BLOC 1
- 3^{ème} Manche BLOC 2
- Finales BLOC 1
- 1/4 finales BLOC 2
- Protocole BLOC 1
- 1/2 finales BLOC 2
- FINALE BLOC 2

Ces horaires peuvent être modifiés par le Président de Jury.

Engagements

Les inscriptions se font via le site www.cycleweb.fcc.fr

Merci également d'adresser pour le Mercredi 12 Octobre à 20h votre listing par mail à :
contact@bmxquevert.com

Tarifs des engagements : 7 € pour les pré-licenciés à benjamins
8,50 € pour les minimes et +

Aucun remboursement pour les modifications du dimanche

Restauration rapide sur place

Rappel : tout transport d'un pilote au centre hospitalier reste à la charge des parents/du pilote



Recap des inscrits sur Facebook et par mail

Participant - Nom	Participant - Prén	Tarifs
Adelin	Ewen	Minimes et plus 20 pouces
BLIGNY	DAGAN	Minimes et plus 24 pouces
Boizard	Aaron	Pré-licenciés à benjamins inclus
Godest	Charly	Pré-licenciés à benjamins inclus
Jaouen	Liam	Pré-licenciés à benjamins inclus
Kerebel	Hugo	Pré-licenciés à benjamins inclus
Kérébel	Loui	Pré-licenciés à benjamins inclus
Le Borgne	Tom	Pré-licenciés à benjamins inclus
Le Borgne	Stan	Pré-licenciés à benjamins inclus
le hir	baptiste	Pré-licenciés à benjamins inclus
le hir	gaspard	Pré-licenciés à benjamins inclus
MENET	NOHAM	Pré-licenciés à benjamins inclus
Page	Noann	Pré-licenciés à benjamins inclus
Page	Alexis	Pré-licenciés à benjamins inclus
PERON	Alban	Minimes et plus 20 pouces
Peskens	Nolan	Pré-licenciés à benjamins inclus
Rolland	Bastien	Pré-licenciés à benjamins inclus
Roumeur	Gwenael	Minimes et plus 20 et 24 pouces
Schertzer	Maé	Pré-licenciés à benjamins inclus
SCHERTZER	Cedric	Minimes et plus 20 et 24 pouces
Talec	Timothé	Pré-licenciés à benjamins inclus
Talec	Mathieu	Minimes et plus 24 pouces
Wunsch	Tom	Minimes et plus 20 pouces

DEROULEMENT GENERAL D'UNE COMPÉTITION

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

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



Les essais ?

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

D'une façon générale, les essais sont découpés en blocs (regroupement par âges) pour permettre à chacun de faire le plus d'essais possibles et minimiser les risques d'accident (un pilote adulte avec un petit de 8 ans). Bloc 1 et Bloc 2

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

LES MANCHES QUALIFICATIVES

A group of cyclists in a desert setting, leaning forward on their bikes, ready for a race. The background shows a vast, sandy landscape under a clear sky.

Au nombre de **trois**. Elles permettent de sélectionner les meilleurs pilotes de chaque catégorie qui s'affronteront ensuite durant les phases finales.

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

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

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

LES PHASES FINALES

En fonction du nombre d'inscrits dans chaque catégorie, les phases finales sont découpées en 1/16, 1/8, 1/4, 1/2 ou finale directement. Chaque niveau se déroule sur une seule manche, ou manche « sèche », et les 4 premiers pilotes sont qualifiés pour la phase suivante, jusqu'à la finale.

Deux finales sont possible Finale A (les 4 premiers des demies) les finales B (les 4 derniers des Demies).

Le numéro des races est affiché à coté du départ sur un tableau électronique

Race 801 -> Huitième Race 401 -> Quart ETC....

LA REMISE DES RECOMPENSES

The background of the slide is a faded, semi-transparent image of several BMX riders on a dirt track. They are in various positions, some leaning forward as if in a race or preparing for one. The riders are wearing helmets and racing gear. The track is a reddish-brown color, and the overall scene is captured from a slightly elevated angle.

Cette phase marque la fin de la compétition, mais en fait totalement partie.

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

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

Avant la compétition, je fais quoi?

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

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

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

Le BMX devra être propre et révisé (serrages et pièces contrôlés, pneus gonflés...). Il serait dommage de se retrouver éliminé pour un problème mécanique qui aurait pu être évité.

La plaque ça sert à quoi ?

La Plaque Frontale :

La plaque est le système d'identification frontale se positionnant sur le guidon. Le plus souvent à l'aide de Velcro, et parfois avec des Serres câbles, la plaque doit se trouver au devant du guidon et permettre aux arbitres de pouvoir vous identifier lors de l'arrivée afin de déterminer votre position sur la course.

La plaque Latérale :

La plaque latérale est un deuxième mode d'identification, celle-ci doit se situer sur chaque côté du cadre, et comprendre les mêmes numéros que sur la plaque frontale. Les numéros doivent être en noir sur fond blanc, ou blanc sur fond noir.



FÉDÉRATION FRANÇAISE CYCLISME

FICHE TECHNIQUE PLAQUES

Plaques obligatoires pour toutes les épreuves FFC.
La plaque frontale doit être fixée solidement, aucun accessoire ne doit nuire à sa lisibilité.
Numérotation nationale = N° indiqué sur la licence

Format

The diagram shows a square number plate with a width of 10 cm and a height of 10 cm. The thickness is indicated as 1 cm. The number '88' is positioned on the left, with a height of 8 cm. The letter 'G' is on the right, with a height of 4 cm.

COULEUR DES PLAQUES

- 01A** (Blue trapezoid): FILLES - Plaque BLEUE - chiffres et lettre BLANC
- 23B** (Yellow trapezoid): GARCONS et HOMMES - Plaque JAUNE - chiffres et lettre NOIR
- 45c** (Red trapezoid): CRUISER - Plaque ROUGE - chiffres et lettre BLANC

PLAQUE FRONTALE (à fixer sur le guidon du vélo)

PLAQUE LATÉRALE (à fixer sur l'avant du cadre du vélo)

The diagram shows a rectangular lateral number plate with a height of 80 mm and a width of 100 mm. It contains the number '88' and the letter 'G'.

Sur chaque face de couleur BLANCHE, 1 ou 2 chiffres de couleur NOIRE, d'une hauteur de 80 mm minimum avec épaisseur du trait de 8 mm minimum.
+ LETTRE 4CM

La plaque ça sert à quoi ?

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

Pour tout le monde sur le site de la FFC dans votre espace personnel.

Dès que vous êtes connectés, il apparait dans l'onglet « votre carte de licence »



Je mets quoi pour la compet ?

Avant de participer à une compétition, il faut vérifier ta tenue qui doit comporter:

- Un casque intégral, Visière présente, non cassée, Sangle jugulaire bien fixée
- Une paire de gant en **bon état**
- Un maillot à manches longues (de club prioritairement)
- Un pantalon long non troué (de BMX ou type « jean » obligatoirement)
- Des chaussettes recouvrant les malléoles
- Des chaussures tenant bien au pied

Les gilets de protection, les genouillères ne sont pas obligatoires.

Ils sont vivement conseillés et doivent être portés en dessous du maillot et du pantalon, maillot rentré dans le pantalon

J'arrive sur le site ,quand , et après?

Essayez d'arrivée 30 - 45 minutes avant le début des essais.

Une tente du club sera installée, les pilotes s'y retrouvent pour se poser, s'hydrater... et les parents sont là aussi

Des chaises sont entreposées, les glacières pour le repas ,.....



J'arrive sur le site et après?

Une fois installé, repères les différents points importants :

- Le panneau d'affichage des races (souvent des panneaux électoraux)
- La prégrille et ses accès
- La buvette
- Les toilettes (en cas d'envie pressante juste avant sa course)

Il est temps maintenant de se concentrer et d'attendre l'heure pour ton bloc d'essai...

C'est le moment de penser à t'échauffer avec les copains.

Ensuite Direction la pré-grille en passant par le panneau d'affichage des « races » au cas où celles-ci seraient déjà affichées.

Comment je connais ma course?

Ta "race" !

Tu regardes sur les feuilles de « Race » où est ta catégorie : Poussin, Pupille, Benjamin etc...

Pour connaître ta catégorie l'équipe du bureau est là pour te renseigner avant la compétition.

- tu notes bien ton numéro de « Race ». C'est le numéro de la série de pilotes avec qui tu vas rouler pendant les manches qualificatives.
- tu notes bien les trois numéros de grille qui sont à côté de ton nom. Ces numéros, (Ex : 8, 2, 3) correspondent à la place que tu devras prendre sur la grille de départ pour chacune de tes 3 manches.
- Voilà donc le schéma de ce que tu dois noter quand tu vas voir tes feuilles de « race » : 34 (n° course) + 8, 2, 3 (places au départ).

**Les parents pensez au marqueur ,
ces chiffres sur le poignet**



MANCHES QUALIFICATIVES, les 4 premiers vont en 1/8 FINALE

6

24/09/2022
Coupe de Bretagne 2022
07 - ST BRIEUC

Numéro de Race

Catégorie

RACE 15

04 - Poussins

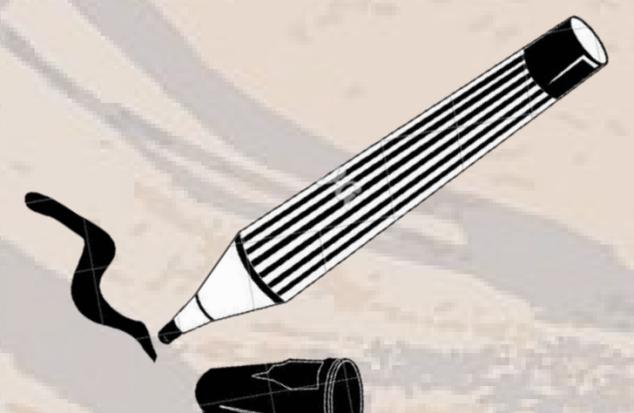
PLAQUE	NOM	PRENOM	CLUB	PLACE	TOTAL	RESULTATS			POSITIONS		
						M1	M2	M3	M1	M2	M3
61R	RIVET	Estheban	BMX Tregueux C. d'Armor						8	2	3
45N	NASCIMBENI	Léo	BMX Thelx						7	6	1
58K	KEREBEL	Hugo	Gulpayas BMX						6	3	5
31L	LE GOFF	Simon	CC Du Blavet						5	1	7
54D	DIAZ	Nino	PLOUAY BMX						4	8	2
53T	THERENE	Thibaut	Loemaria BMX						3	5	6
									2	7	4
									1	4	8

MANCHES QUALIFICATIVES, les 4 premiers vont en 1/8 FINALE



Place sur la grille de départ

Prochaine course pour les qualifiés



Pour les 1/4 par exemple

Numéro de Race

411 le 4 : Les 1/4 de finale

Coupe de France BMX
3 - Guipavas (BRET)

Catégorie

RACE 411

04 - Homme 17/24

PLAQUE	NOM	PRENOM	CLUB	P L A C E	T O T A L	RESULTATS			POSITIONS		
						M1	M2	M3	M1	M2	M3
43H	HENRIO	Maxence	VS de Rhuys					8	2	3	
93C	CERISIER	Alix	Gerzat Arverne BMX						6	1	
42B	DESJACQUES	Léo	Beaune BMX					6	3	5	
70G	GAMET	Alexandre	CC Pays Vesoul Hte-Saône					5		7	
56B	BALLESTRA	Vito	Gerzat Arverne BMX					4	8	2	
47M	MOREAUX	Baptiste	BMX Besançon					3	5	6	
58C	CORDIER	Nolan	Voisins BMX Club					2	7	4	
41D	DOS REIS	Leandro	BMX Tregueux C. d'Armor					1	4	8	

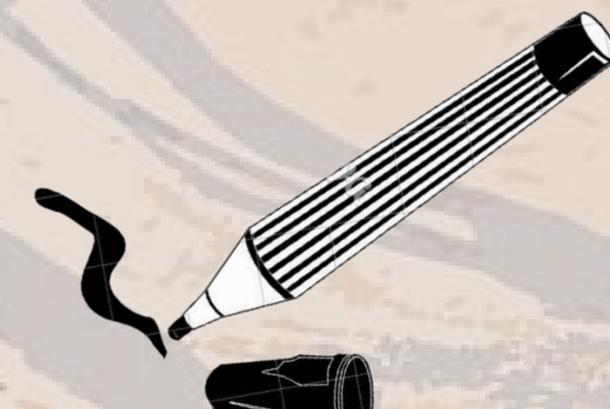
1/4 DE FINALE, les 4 premiers vont en 1/2 FINALE

En 1/16 1/8 1/4 1/2

La race se joue en une manche

Les pilotes choisissent leur place en arrivant à la grille

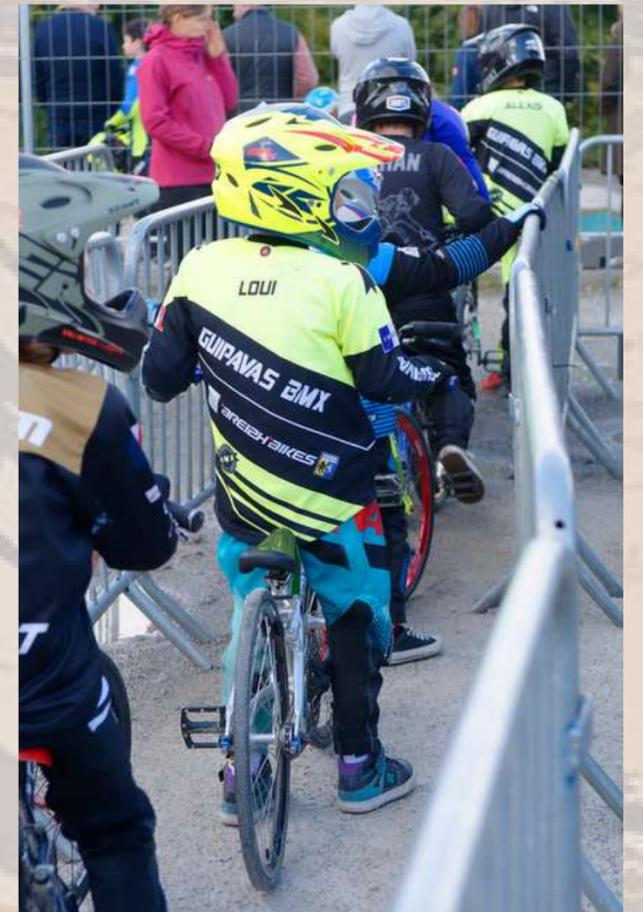
Prochaine course pour les 4 premiers



C'est quoi les prégrilles?

- C'est l'endroit où tu vas attendre avec les autres pilotes, rangés par ordre de numéro de race. L'appel est fait pour vérifier que tous les pilotes soient présents.
- En pré-grille, tu dois te mettre dans le couloir avec le numéro qui correspond à ta « Race ». Exemple, si tu es dans la « Race » n°12 : alors, tu te mettras dans le couloir numéro « 2 », « race » n°28, alors couloir numéro 8...

Surtout, soit très vigilant car les « Races » sont appelées assez rapidement et tu dois être en avance en pré-grille



Et maintenant ?

Place à la compétition! Il est temps de mettre en pratique tout ce que tes entraîneurs t'ont appris jusqu'aux finales et la remise des récompenses et les podiums.



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

