



COPA CIFRUT BMX 2017 - HUIRACOCHA

REGLAMENTO

ORGANIZA: Club Ciclismo Extremo Peruano. Auspicia Cifrut, Bicicletas GW.

1. LUGAR y FECHAS: La **COPA CIFRUT BMX 2017 - HUIRACOCHA** constará de una temporada, con un total de 8 competencias y se llevará a cabo en el Circuito de Bicicross del Parque Huiracocha en San Juan de Lurigancho según el siguiente cronograma:

26 de Febrero	
19 de Marzo	2da Valida Nacional
23 de Abril	3ra Valida Nacional
14 de Mayo	
2 de Julio	5ta Valida Nacional
27 de Agosto	
17 de Setiembre	7ma Valida Nacional
17 de Diciembre	10ma Valida Nacional

Se realizará 1 temporada durante el año. Se eliminarán los dos menores puntajes (dos fechas) para determinar los campeones anuales.

2.CATEGORÍAS: Las categorías se separarán en novatos y expertos y dentro de cada una de ellas se dividirán por el año de nacimiento y se considera la edad que tendrán a fin de año. Para validar una categoría deberá haber como mínimo 3 participantes. Para poder determinar una adecuada premiación y debido al número de corredores de la Copa, se considerarán las siguientes categorías:

NOVATOS	EXPERTOS	CRUCERO
5 - 6 años	5 - 6 años	Open 39 y menos
7 - 8 años	7 - 8 años	40 - 44 años
9 - 10 años	9 - 10 años	Open 45 a más
11 - 12 años	11 - 12 años	
13 -14 años	13 -14 años	
15 - 16 años	15 - 16 años	
Open 20 Challenger	17 - 29 años	
	Elite Perú (Open 20)	
	Master 30 a más	

En el 2017 las damas competirán en la categoría de hombres correspondiente a un año menos de edad ya sea en expertos o en novatos según su nivel de habilidad.

NOVATOS: Se considerarán novatos todos aquellos que corren por primera vez este año o que no han corrido nunca una temporada completa o que vienen de temporadas anteriores pero no han salido entre los 3 primeros puestos y/o su nivel y/o velocidad es obviamente menor a los expertos. En algunos casos, puede considerarse novato a algún corredor que se sabe que ha estado inactivo por más de 6 meses.

**** Los Atletas en la Categoría NOVATOS deberán usar Pedales, no estará autorizado el uso de Cleats ****



EXPERTOS: Son todos aquellos que han corrido más del 50% de competencias del año anterior y sobre todo aquellos que han estado entre los 3 primeros puestos de su categoría en cualquier temporada del año anterior. Deben estar federados y pertenecer a un club obligatoriamente.

La categoría a la que pertenezcan los corredores será determinada por el Colegio de Comisarios.

3. INSCRIPCIONES: Las inscripciones se realizan via Internet o en el circuito el día de la competencia. Consultar a bicicross@phoenixpowerperu.com para el procedimiento específico.

Vía Internet para los clubes: El Club deberá llenar la planilla que se publica en www.phoenixpowerperu.com en la parte correspondiente a cada fecha de Copa Cifrut BMX 2017 Huiracocha y enviarla por mail a bicicross@phoenixpowerperu.com hasta el jueves previo a cada competencia a las 6pm.

El día de la competencia el corredor o su apoderado deberán acercarse a la mesa de inscripciones a firmar la ficha de Deslinde de Responsabilidades para poder competir.

Inscripciones en el circuito el día de la competencia 9:30 - 10:30 am.

No es posible inscribirse en el circuito en las competencias válidas nacionales. Uno de los padres de los menores de edad o un apoderado, deberá firmar una autorización en la que permitan competir a sus hijos el día de la competencia. Sin la firma de esta autorización el corredor no podrá competir.

EQUIPAMIENTO: Los corredores están obligados a contar con protección adecuada. Son obligatorios el casco y guantes para competir. Ninguna bicicleta deberá tener partes sobresalientes como cachos en el timón o peps en las ruedas, etc. Todas las bicicletas deberán tener sus números correctamente colocados en la parte delantera y **es obligatorio utilizar los números que brinda la organización, sin recortarlos...**

5. HORARIO:

- 9:00 – 10:00 Entrenamientos libres sin partidador.
- 10:00 – 10:30 Entrenamientos libres con partidador para los inscritos.
- 9:30 hs – 10:30 hs Inscripciones en el circuito.
- 11:00 hs Inicio de la competencia**

6.- DE LA COMPETENCIA

6.1 EI JUEZ GENERAL de una competencia es la autoridad máxima y sus decisiones son inapelables el día de la prueba.

6.2 Todo competidor para poder participar, se debe inscribir respetando los plazos y normas fijadas por el organizador, además deberá estar en condiciones físicas aceptables para poder competir.

6.3 El Colegio de Comisarios deberá formar las series y planillas de cada categoría mediante sorteo o programa de cómputo y con la presencia del **JUEZ GENERAL** de la prueba, quien será Ministro de Fe.

6.4 La ubicación en el partidador será de acuerdo al orden preestablecido en las planillas.

En las clasificatorias, la posición en el partidador será asignada por el sistema random para todas las categorías.

En las finales, la posición en el partidador será por elección de los pilotos en el siguiente orden:

- 1º ganador de la semifinal 1
- 2º ganador de la semifinal 2
- 3º segundo de la semifinal 1



- 4º segundo de la semifinal 2
- 5º tercero de la semifinal 1
- 6º tercero de la semifinal 2
- 7º cuarto semifinal 1
- 8º cuarto semifinal 2

El mismo criterio será utilizado para largar las semifinales, utilizando para el orden de llamado, la posición lograda por el competidor en la instancia inmediata anterior

6.4 El organizador publicará las planilla con el orden de partida y los números de los corredores de cada categoría diez (10) minutos antes del inicio de la competencia.

6.5 Será responsabilidad de los corredores estar en la línea de partida oportunamente,

6.6 El Juez de partida indicará la posición de cada corredor en cada manga.

6.7 La rueda delantera deberá estar apoyada en el partidor y en el suelo al momento de dar la largada.

6.8 Si un corredor se anticipa a la partida, esta no se anulara y el infractor o los infractores ocuparan el último lugar de la manga. La reiteración de esta falta implica descalificación del corredor.

6.9 El Juez de Partida, una vez ubicados los corredores en el partidor, será el encargado de accionar el partidor electrónico. Primero dará una voz de LISTOS y luego accionará el partidor, el cual emitirá las voces "RIDERS READY", "WATCH THE GATE" y luego 3 pitidos anuncian la partida. En el último pitido el partidor cae automáticamente. Se puede cancelar la partida hasta antes de las palabras "WATCH THE GATE"

Art.87.- Si un corredor no está listo cuando el Juez formule la pregunta LISTOS, o el partidor indique "RIDERS READY", avisara, En este caso se repetirá el proceso desde el principio.

6.10 Una carrera puede ser detenida y vuelta a largar solo en caso que:

- El Juez de Largada anule la misma
- El Juez General ordene la detención de la prueba porque una causa anormal interfiere con el desarrollo de la misma.

6.11 Una carrera no podrá ser anulada cuando uno o más corredores hayan traspuesto la línea de llegada

6.12 No son motivos de anulación:

- La no presentación de uno o más corredores a la largada
- Los reclamos posteriores
- Los errores en las inscripciones.
- Las omisiones en las planillas.

Para evitar las situaciones de este punto, todo corredor o el Delegado de su club (en el caso de los expertos) debe prestar atención al momento en que se perifonea cada categoría y debe consultar las planillas de partida publicadas.

6.13 Si un corredor se sale de la pista, deberá entrar a ella por el lugar más cercano, siempre que esto no signifique adelantar a otro competidor, acortar camino, evitar un obstáculo y obtener ventaja.

6.14 Si un competidor cae, no puede recibir ayuda externa, solo la del personal autorizado.

6.15 Para que la llegada sea válida, el corredor y la bicicleta deben cruzar la meta juntos.

6.16 Cuando un corredor no cruza la meta, se considera que obtuvo el último lugar de esa manga.

7. DE LOS RECLAMOS

7.1 Cuando un corredor quiera efectuar un reclamo deberá levantar la mano al momento de cruzar la meta y no bajarla hasta que el encargado de meta haga ingresar a toda la serie a un recinto cerrado, lugar donde se deberá permanecer hasta que el reclamo haya sido olucionado.

7.2 El Delegado del piloto que reclama conversará con este y procederá a efectuar el Reclamo.

7.3 El Juez General de la Prueba es el único que puede recibir los reclamos, conversará con los corredores involucrados, con los jueces de pista o partida involucrados y resolverá el reclamo, informando al Delegado de la resolución y llevará los papeles a la oficina de cómputos. En ese momento la serie podrá salir del recinto cerrado.



7.4 Los corredores o delegados reclamantes no podrán consultar con los jueces de pista con anterioridad al fallo. El solo hecho de contravenir esta norma dejara nulo el reclamo.

7.5 **Todo reclamo deberá ser acompañado por S/50** (Este valor deberá ser comunicado a todos los Delegados por el Organizador) En caso que el fallo sea favorable al corredor, le será devuelto el importe. En caso contrario este dinero quedará en beneficio del organizador.

7.6 Ningún sistema de Video, Filmación o Fotográfico será aceptado como prueba en un reclamo, exceptuando el Foto-Finish y el Video-Finish si es colocado por la organización.

7.7 Ningún espectador, corredor o persona que no pertenezca al Colegio de Comisarios podrá ser utilizado como testigo.

7.7 No se puede efectuar ningún reclamo antes de que los corredores hayan cruzado la meta.

8. DE LAS FALTAS

8.1 Se consideran faltas a las reglas de competencias aquellas actitudes o hechos que interfieren con la normal participación de otro competidor.

8.2 Se considera falta el cambio de carril antes de los 10 metros de la línea de partida, cuando se interfiere con la trayectoria de otro corredor y el corredor que ejecuta la falta será penalizado con pasar al último lugar de la manga en que realice la falta.

8.3 Se considera falta el recibir ayuda externa en el momento de la partida en todas las categorías excepto en las que tengan corredores novatos de hasta 7 años. En estas categorías, los ayudantes deberán tener las manos atrás y podrán utilizar únicamente sus piernas para mantener en posición perpendicular al piso la llanta trasera de la bicicleta del corredor.

8.4 El Corredor que precede a otro a la entrada de una curva, tiene el derecho a elegir su trayectoria (derecho a la cuerda)

8.5 Se considera falta

- Si un Corredor en una recta cambia de trayectoria deliberadamente para impedir el paso de otro Competidor.
- Sin un Corredor golpea con manos, pies, brazos o piernas
- Si un Corredor choca a otro que lo precede con el objeto de interferir su normal participación.

8.6 Se prohíbe toda actitud antideportiva o contraria a los Reglamentos.

8.7 El Corredor y/o sus acompañantes que provoquen desmanes o utilicen lenguaje impropio, fuera o durante la competencia, serán sancionados.

8.8 Cada corredor es **RESPONSABLE** de la actuación de sus acompañantes.

8.9 Está prohibido a los Competidores ingresar a la pista si no les toca competir. En caso que una bicicleta ingrese a la pista sin que le corresponda, será descalificado el competidor que corresponda al número de la bicicleta.

8.10 Todo competidor que se inscriba y no se presente a correr en la primera manga no podrá participar ese día.

Además si no larga en cualquier otra manga 2ª o 3ª, no tendrá derecho a pasar a la siguiente ronda.

8.11 Un competidor que falsee su edad quedará eliminado. Así también el que suplantase a otro.

8.12 Las peleas o insultos o falta de respeto entre los competidores o con un Juez o con un miembro de la organización o con el público será penalizado CON LA DESCALIFICACIÓN Y EXCLUSIÓN DE LOS RESULTADOS de la fecha. Si la falta ocurre entre 2 corredores, ambos recibirán esta pena. Si la falta ocurre entre un corredor y miembros del público, se DESCALIFICARÁ AL CORREDOR, no importando quién comenzó la falta. Si la falta se repite durante el año, SE DESCALIFICARÁ AL CORREDOR de la Copa Anual y no se le permitirá competir durante las siguientes fechas del año.

8.13 Otros motivos de DESCALIFICACION son jalar la camiseta, empujar o jalar a otro competidor, ayuda ilegal entre los ciclistas, obstaculizar a cualquier ciclista en cualquier parte de la carrera, conducta antideportiva hacia otro corredor, lenguaje grosero, falta de respeto a los jueces, organizadores y/o público.

9. SISTEMA DE CLASIFICACION

9.1 Sé correrá a tres (3) mangas en la primera clasificatoria. Todas las demás, clasificatorias y las finales se correrán a una manga.



9.2 Este sistema se aplicara obligatoriamente en todas las Competencias.

9.3 En cada manga se otorgara un punto al 1º, dos al 2º, tres al 3º,. Etc, hasta el 8º.- Cuando haya 8 competidores o menos, el ganador de la Competencia será el que sume menos puntos; a continuación se clasificará el resto. En caso un corredor no corra en una manga (dns), obtendrá el puntaje del número de corredores de la manga + 2. Ejemplo: Si son 4 corredores se le asignarán 6 puntos, si son 8 corredores se le asignarán 10 puntos, etc.

9.4 En caso un corredor no termine una manga (dnf) obtendrá el puntaje como si hubiera sido el último de la manga. Ejemplo: Si son 6 corredores obtendrá 6 puntos, si son 4 corredores obtendrá 4 ptos, etc.

9.5 En caso de empate, se considera ganador aquel que obtuvo una mejor ubicación en la última manga. (Para un Campeonato valdrá la mejor ubicación en la última Competencia)

9.6 Pasarán a la siguiente etapa aquellos corredores que acumulen menor puntaje en las clasificatorias. En caso haya un empate, pasará aquel corredor que haya obtenido una mejor posición en la manga anterior.

9.7 Cuando una Categoría tenga más de 8 participantes, se dividirá en grupos de igual cantidad aproximadamente. Competirán 3 mangas cada grupo. Los corredores que pasarán a la siguiente ronda son aquellos Numero de grupos * 4 que obtengan el menor puntaje. Siempre clasificaran cuatro corredores en cada serie. La única excepción será cuando haya 9 Corredores, en donde correrán los 7 mejores puntajes acumulados en las 3 series.

9.8 Todas las categorías (o unión de categorías) conformadas por 4 a 8 corredores correrán una final eliminando al corredor con mayor puntaje (según 9.3). Cuando la categoría sea de sólo 3 corredores, se correrán únicamente 3 mangas.

10. PUNTAJE: El campeón de cada categoría para cada fecha será el que obtenga la mejor posición en la final o el de menor puntaje (según 9.3) en el caso de las series que corren sólo 3 mangas.

Se obtendrán puntos para el resultado acumulado general de acuerdo a la ubicación de llegada de los corredores en las mangas clasificatorias y en la final.

10.1 TABLA DE PUNTAJES

Lugar	Mangas	Final
1º	8	24
2º	7	21
3º	6	18
4º	5	15
5º	4	12
6º	3	9
7º	2	6
8º	1	3

En caso algún ciclista se inscriba en la categoría que no le corresponde, el puntaje de esa fecha será 0 y será removido a la categoría que le corresponde para las siguientes fechas.

En caso un ciclista cambie de categoría una vez empezado el campeonato, perderá todos los puntos acumulados en la categoría anterior.

11. ORDEN DE PARTIDA: El orden de partida se determinará en cada competencia de acuerdo a las categorías participantes, de preferencia, comenzando de la de menor a mayor edad.

12. LOS NÚMEROS: La Organización hará entrega de los números correspondientes a los ciclistas, que lo llevarán obligatoriamente durante todas las fechas de la Copa. Este número será único para todo el año y cada ciclista deberá portarlo en cada competencia. No podrá recortarse ni modificarse.

En caso el corredor pierda u olvide su número deberá pagas S/. 20 por un nuevo



número.

13. RECORRIDO:

Los ciclistas deberán completar toda la distancia de la carrera y la responsabilidad de seguir la ruta oficial es del propio ciclista. Se define como corte cualquier salida intencional o no intencional de la ruta oficial detectada sólo por un juez, mariscal o comisario de la prueba. En caso se trate de una salida no intencional, el corredor deberá regresar al punto en que salió del recorrido antes de continuar con el mismo. Si no se regresa a dicho punto y se rectifica el recorrido, el corredor quedará automáticamente descalificado de la carrera considerándose puntaje 0 para la misma.

14. PREMIACION:

Se realizará 1 temporada durante el año y se eliminarán las dos fechas de menor puntaje. Se consideran **CAMPEONES ANUALES** a los 3 primeros puestos de cada categoría. Estos tres primeros puestos de cada categoría son aquellos que hayan acumulado mayor puntaje.

NOTA: Para los resultados, se premiará únicamente a las categorías que hayan tenido mínimo el 50% de asistencia entre sus campeones, ya que consideramos injusto y poco representativo premiar categorías en las que los ganadores han asistido una o a lo más dos fechas en una temporada de 8 fechas.

El **RANKING NACIONAL** lo conforman **EXCLUSIVAMENTE** los corredores que cuentan con carnet de la Federación Deportiva Peruana de Ciclismo y su puesto en el Ranking se determinará por el **PUNTAJE ACUMULADO DE TODAS LAS COMPETENCIAS VÁLIDAS** en las que participó durante el año.

Los campeones de cada fecha recibirán medalla. Los campeones de temporada serán premiados con trofeos o medallas y productos de los auspiciadores. Los campeones anuales serán premiados con trofeos y/o productos de acuerdo a los auspiciadores de la Copa.

15. COMPETENCIAS VÁLIDAS

Son aquellas que acumulan puntaje para el Ranking Nacional y corresponden a aquellas que designa la Federación Deportiva Peruana de Ciclismo.

5 de las 8 competencias que conforman la COPA CIFRUT DE BMX 2017 son Válidas Nacionales.

17. El Jurado de Comisarios, podrá disponer cambios y/o modificaciones en el orden de partida y horarios inclusive una vez iniciada la competencia, de acuerdo a las normas internacionales.

LO NO PREVISTO EN ESTE REGLAMENTO SERÁ RESUELTO POR EL JURADO DE COMISARIOS DE ACUERDO A LO ESTABLECIDO POR LOS REGLAMENTOS GENERALES DE CICLISMO DE LA U.C.I.

COMITÉ ORGANIZADOR