

# REGULAMENTO DA COPA REGIONAL DE BICICROSS 2009

## PARTE A

### I DISPOSIÇÕES GERAIS

- A. A Copa Regional de Bicicross é um evento aprovado pela APBMX e é organizada pelo Paulínia Racing Bicicross, com a realização do Americana Bicicross Clube, Clube Sorocabano de Bicicross, Cosmópolis Bicicross Clube, Indaiatuba Bicicross Clube e Paulínia Racing Bicicross e conta com o apoio da Prefeitura Municipal de Americana, Prefeitura Municipal de Cosmópolis, Prefeitura Municipal de Indaiatuba, Prefeitura Municipal de Paulínia, Prefeitura Municipal de Sorocaba.
- B. Por ser um evento aprovado pela APBMX, para as questões omissas neste regulamento valerão complementarmente as regras estabelecidas do regulamento da mesma e também as do regulamento da CBC na qual ela está vinculada.

### II REGRAS APLICÁVEIS AS ETAPAS DA COPA REGIONAL DE BICICROSS

- A. **CONTEXTO** - as regras desta seção suplementam e modificam as regras determinadas em outras seções deste regulamento e aplicam-se somente às etapas da Copa Regional de Bicicross. Exceto as modificadas ou definidas de outra maneira e não aplicáveis pelas previsões desta seção, todas as regras determinadas em outras seções deste regulamento permanecerão válidas nas etapas do Copa Regional de Bicicross..
- B. **FINALIDADE** – A Copa Regional de Bicicross de 2009 será composta de seis etapas para estabelecer o Campeão Regional de Bicicross em cada uma das categorias. O Campeão será apurado pela somatória de cinco etapas, descartando-se a pior delas seis etapas, com exceção da última que não poderá ser descartada independente de ser a menor pontuação do piloto.

#### C. LOCAL E PROGRAMAÇÃO

1. As etapas da Copa Regional de Bicicross de 2009 serão realizadas conforme segue:  
1ª etapa – 30 de março – Paulínia - SP  
2ª etapa – 31 de maio – Cosmópolis – SP  
3ª etapa – 21 de junho – Americana - SP  
4ª etapa – 02 de agosto – Sorocaba - SP  
5ª etapa – 04 de outubro – Indaiatuba – SP  
6ª etapa – 22 de novembro – Paulínia - SP

- D. **OBRIGAÇÕES DO CLUBE ANFITRIÃO** - o clube anfitrião será responsável por todos os aspectos da organização da corrida como determinado neste regulamento e com a captação de patrocínio da corrida de BMX. Além, a organização anfitrião deve:

1. **Mastros e Bandeiras** - Lugar específico para hasteamento de bandeiras e providenciar as seguintes bandeiras para hasteamento: Brasil, Estado de São Paulo, Município, Clube e APBMX.
2. **Hino Nacional** – Pode ser tocado com banda, Fita cassete, CD ou Disco.
3. **Sistema de Som**
  - a. Sistema de som para o evento em geral, o qual deve ter pelo menos um microfone sem fio para o Narrador.
  - b. Sistema de som simples (01 caixa) para a chamada de pilotos no portão de entrada.
  - c. Os sistemas de som deverão estar em pleno funcionamento no domingo às 7:30h em ponto, para informações ao público e atletas.
4. **Serviço Médico**
  - a. Deverá ser enviado OFÍCIO ao Hospital e Prefeitura informando sobre a competição, para que não haja problemas nos possíveis atendimentos aos atletas.
  - b. Deverá providenciar no mínimo 01 (uma) ambulância a qual deverá permanecer na pista no sábado das 13:00 às 18:00 durante os treinos oficiais e no domingo das 7:45 às até o final do evento. Se for

- possível, para maior qualidade e atenção no atendimento e desta forma não ocorrer paralisação da prova, aconselha-se a providência de mais de uma ambulância.
- c. Um médico e enfermeiros aptos a prestarem os primeiros socorros
  5. **Divulgação do evento** - Divulgar o evento se possível nas seguintes mídias: televisão, rádio, jornal, cartazes, panfletos e faixas pela cidade.
  6. **Alojamentos** - não é obrigatório a disponibilização de alojamento, mas se for possível será uma grande ajuda ao Clubes e pilotos visitantes.
  7. **Equipe de Apoio**
    - a. 02 homens para manutenção da pista com equipamentos de Pás, enxadas, rastelos e mangueira de água.
    - b. Pessoa responsável pelo som.
    - c. Pessoa responsável pela parte elétrica.
  8. **Secretaria** - Espaço físico em alvenaria próximo da linha de chegada, para servir de secretaria, com instalação elétrica para conectar o computador e outros, voltagem 110 V, e iluminação. Não será aceito barracas ou similares.
  9. **Pessoal de trabalho na Prova** .
    - a. **Sábado:** 04 pessoas do clube destinadas ao cargo de bandeirinhas que deverão ajudar na organização dos treinos
    - b. **Domingo:** um diretor de prova, um largador; um chamador de pilotos, um indicador de baias, um pré –start, um secretário(a) da prova (pessoa responsável em fixar súmulas e avisos), um marcador de baterias, três árbitros de chegada, quatro bandeirinhas, um para portão entrada e uma para o de Saída.  
Os nomes das pessoas que irão trabalhar no dia da prova, deverão ser entregues para a APBMX no sábado até as 17 horas.
  10. **Kits Lanches p/ equipe de trabalho** - deverá providenciar um **Kit Lanche** , que deverá conter no mínimo o seguinte:  
Um lanche tipo Natural, 01 Garrafa de 500ml de água, 01 refrigerante e 01 fruta e/ou 01 doce.  
O Kit Lanche deverá ser entregue no escritório da APBMX antes do término da 3ª fase classificatória.  
O Clube organizador deverá distribuir água POTÁVEL GELADA OU FRESCA de meia em meia hora para todas as pessoas que estiverem trabalhando.
  11. **Apoio Logístico**
    - a. Barracas de refrigerantes e água;
    - b. Barracas de Lanches;
    - c. Barracas de Refeições (não obrigatório);
    - d. Barracas de Souvenir ( não obrigatório).
  12. Deverá colocar em locais estratégicos da pista, escolhidos pela diretoria do Paulínia Racing Bicicross cinco placas de 2,00 x 1,00 m fornecidas pela mesma, da PETROBRÁS e da empresa fabricante de quadros que fechar a parceria para o fornecimento dos quadros a serem distribuídos aos Campeões da categoria.

## F. OBRIGAÇÕES DO PAULÍNIA RACING

### 1. **Processamento das Inscrições.**

O Paulínia Racing deverá processar todas as inscrições e divulgar a relação dos inscritos aos clubes para que os mesmos possam verificar até no máximo sexta-feira.

### 2. **Pessoal de trabalho na Prova.**

Um árbitro geral, um árbitro geral auxiliar, dois árbitros de chegada, um narrador e uma pessoal responsável pelo serviço de súmulas e resultados. Com exceção dos árbitro auxiliar e os de chegada que serão voluntários, os demais serão pessoas contratadas e terão seus custos deduzidos do resultado financeiro da prova.

### 3. **Sistema de informática** – O Paulínia Racing fornecerá os computadores, impressoras, softwares e materiais necessários para a emissão da súmulas e resultados.

### 5. **Equipamentos de linha de chegada** – O Paulínia Racing fornecerá os equipamentos necessários para a filmagem da linha de chegada

### 6. Repassar ao clube anfitrião o saldo financeiro da prova após deduzidos os valores dos serviços do pessoal de trabalho remunerado conforme item 2 e as premiações complementares da Elite Men, Júnior Men e Elite Master e Elite Women.

## G. INSCRIÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DE PILOTOS

1. O piloto que deseja competir em uma etapa do Copa Regional pode se inscrever através do site do [www.pauliniabmx.com.br](http://www.pauliniabmx.com.br) ou pelo e-mail [tesouraria@apbmx.com.br](mailto:tesouraria@apbmx.com.br). As inscrições deverão ser feitas até as 12:00 horas da quarta-feira que antecede a corrida e poderão ser alteradas até a sexta-feira no mesmo horário, após esta data, o piloto deverá pagar o valor correspondente que somente devolvidos mediante a apresentação de atestado médico.

2. A taxa de inscrição será de R\$ 30,00 para a Elite Men, Elite Máster, Júnior Men e Elite Feminio e de R\$ 15,00 para as demais categorias, o quais deverão ser pagos em dinheiro até as 9:00 horas do dia do evento.
3. As categorias serão definidas pelo ano de nascimento dos pilotos e serão disputadas nas categorias Expert, Feminino, Cruiser, Novato e Especial, conforme segue:
  - 3.1. **Expert:** Até 08 anos, 09/10 anos, 11/12 anos, 13/14 anos, 15/16 anos, 17/29 anos, 30 anos mais, Junior e Elite.
  - 3.2. **Feminino:** Até 8 anos , 09/10 anos, 11/12 anos, 13/14 anos, 15/16 anos e Júnior Feminino e Elite Feminino.
  - 3.3. **Cruiser (aro 24):** até 14 anos, 15/16 anos, 17/29 anos, 30/39 anos, 40/49 anos, 50 anos mais, Junior Cruiser e Elite Cruiser
  - 3.4. **Novato:** Até 06 anos, 07/08 anos, 09/10 anos, 11/12 anos, 13/14 anos, 15/16 anos, 17 anos mais.
  - 3.5. **Especial:** A categoria especial será formada por pilotos com necessidades especiais divididas em A e B, Feminina.
  - 3.6. **MTB (aro 26):** Open
4. Somente poderão participar da categoria novatos os pilotos que nunca participaram de Campeonatos Estaduais ou que se enquadrem como Novatos nestes Campeonatos no ano de 2009.
5. As categorias somente serão mantidas se na primeira etapa contarem, com no mínimo 04 (quatro) inscritos, caso contrário à categoria será extinta.

## H. PREMIAÇÃO E TROFÉUS

- 1 A premiação de cada etapa será de responsabilidade de cada cidade sede. Serão premiados com troféus os 3 (três) primeiros colocados e medalhas do 4º ao 8º colocado em cada etapa. Haverá ainda premiação em dinheiro para Elite Máster, Júnior Men e Elite Men e Elite Feminino referente ao valor arrecadado na etapa, distribuídos da seguinte forma:

1º lugar – 50,00%  
 2º lugar – 30,00%  
 3º lugar – 20,00%

- 2 A premiação do Ranking final é de responsabilidade do Paulínia Racing Bicross, através de seu patrocinador e de novos parceiros para o evento e serão troféus para as 3 (três) melhores cidades, troféus para os 8 (oito) melhores colocados em cada categoria, e as seguintes bonificações:

1º Colocado Elite Men – R\$ 3.000,00;  
 2º Colocado Elite Men – R\$ 2.000,00;  
 3º Colocado Elite Men – R\$ 1.500,00;  
 1º Colocado Júnior Men – R\$ 1.500,00;  
 2º Colocado Júnior Men – R\$ 1.000,00;  
 3º Colocado Júnior Men – R\$ 750,00;  
 1º Colocado Elite Master – R\$ 1.000,00;  
 2º Colocado Elite Master – R\$ 750,00;  
 3º Colocado Elite Master – R\$ 500,00;  
 1º Colocada Elite Feminino – R\$ 500,00;  
 2º Colocada Elite Feminino – R\$ 300,00;  
 3º Colocada Elite Feminino – R\$ 200,00;  
 Um Quadro para os campeões de todas as demais categorias

## III INSTALAÇÕES PARA COMPETIÇÃO

As organizações que serão sedes das etapas da Copa Regional de Bicross devem poder demonstrar que as instalações propostas para a realização do evento estão dentro das especificações determinadas nesta seção.

### A. A PISTA DE BMX - GERAL

1. A pista deve ser compacta, projetada em circuito fechado, dando forma a um circuito cujo comprimento medido ao longo de sua linha central não seja menos de 300 metros nem mais que 400 metros.
2. A pista deve ser um mínimo de 10 metros de largura em seu começo e não pode estreitar-se a menos de 5 metros em nenhum ponto ao longo de seu curso.

### B. PLATO DE LARGADA

1. A largada deve ter uma largura de no mínimo 10 metros e ser elevado em pelo menos 1.5 metros acima do nível da 1<sup>o</sup> reta.
2. A inclinação inicial começa no gate e deve se estender pelo menos em 12 metros até 1<sup>a</sup> reta, as oito posições de largada devem estar marcadas claramente sobre um comprimento de 10 metros.
3. Deverá ter uma linha visível por toda largura da pista em um ponto a 10 metros do gate demarcando onde os pilotos podem mudar de pistas.

### **C. GATE DE LARGADA**

1. O gate de largada terá no mínimo 8 metros de largura e para todos os eventos internacionais um sistema eletronicamente controlado é obrigatório.
2. O gate terá uma altura mínima de 50 cm e, levantado, é perpendicular com um ângulo máximo de 90 graus com a inclinação da rampa que suporta as rodas das bicicletas quando estão em suas posições de largada,
3. As posições de largada 1 a 8 devem ser marcadas claramente no gate.
4. O gate controlado eletronicamente, para ser usado em todos os eventos de BMX aprovado pela APBMX, deve do sistema Randon Gate e ser equipado com um semáforo em local visível a todas as raias sem desvantagens para nenhum piloto na posição de largada. Caso haja uma falha do sistema da liberação do gate, ele deverá cair e ficar na posição caída. Isto é deve requer uma ação para o gate ser levantado.
5. Nos eventos onde mais de um acionador de partida é requerido devido ao número dos pilotos ou por outra razão, "um sistema de caixa voz" é necessário. O sistema de caixa de voz é uma facilidade que substitua a voz do largador.
6. Cada gate de largada será equipado com uma buzina ou o outro dispositivo audível para sinalizar uma relargada.
7. Sempre que um sistema marcador de tempo é utilizado, ele deve ser ativado no mesmo momento do início do mecanismo de queda do gate Um sistema manual de reserva deve estar no lugar.

### **D. A RETA INICIAL**

1. A reta inicial terá no mínimo 40 metros.
2. Recomenda-se o primeiro obstáculo no reto inicial deva estar a no mínimo 35 metros do gate de largada e a não menos de 20 metros da primeira curva. Entretanto, nas trilhas projetadas especial para pilotos altamente hábeis, a distância entre o gate e o primeiro obstáculo pode ser mais curta, com uma distância mínima de 20 metros.

### **E. A PRIMEIRA CURVA**

1. A primeira curva deverá virar-se em outro sentido e deverá ter um grau que permita a entrada e a saída seguras para pilotos de todas as idades em velocidade de corrida.
2. Na primeira curva a pista deverá ter no mínimo de 6 metros de largura ao longo de uma linha reta que estende de sua superfície do raio interno ao alto de seu raio externo.

### **F. CURVAS E OBSTACULOS**

1. A pista deverá ter no mínimo 3 curvas.
2. A pista será de no mínimo de 5 metros de largura em toda curva medida como descrita no parágrafo E.2 acima
3. Todos os obstáculos da pista devem ser construídos com segurança para todos os pilotos, não obstante a idade. Devem-se considerar as habilidades dos pilotos mais novos na competição ao projetar obstáculos que apresente desafios especiais aos concorrentes mais velhos. Na primeira reta a distância mínima entre dois obstáculos será de 10 metros. Um obstáculo é definido por suas parte dianteira e inclinação traseira e pode ser um obstáculo simples, duplo, triplo ou múltiplos.
4. As pistas podem ser projetadas incluindo seções alternativas a serem utilizadas somente pelos concorrentes de 14 anos ou mais. Estas seções podem ter obstáculos mais desafiadores do que aqueles encontrados no circuito principal do curso.

**G. MARCAÇÃO DA PISTA DE CORRIDA** - os limites de corrida, incluindo seções alternativa da pista deverão ser claramente marcados.

### **H. ALAMBRADO**

1. A fim de separar os participantes do evento e seus espectadores, a pista deve ser fechada por uma cerca de no mínimo 2 metros de distância do curso da competição.
2. A cerca deve ser construída de um material tais como tela plástica ou tela metálica capaz de absorver o impacto total de um piloto de qualquer tamanho que bater em velocidade de corrida.

## **I. A LINHA DE CHEGADA**

1. A PISTA deve ter uma linha de chegada claramente marcada para indicar o ponto em que os concorrentes serão marcados. **A linha de chegada será uma linha reta de 4 cm de largura, pintada em preto no meio de uma tira branca de 24 cm de largura, deixando 10 cm do branco em cada lado da linha preta.**
2. Todos os banners que estendem através da pista acima da linha de chegada ou em outra parte ao longo da pista devem estar a uma altura acima do nível da pista suficiente para evitar a interferência com o cruzamento de pilotos abaixo deles.
3. Todo arbitro de chegada operará em uma área junto à linha de chegada, que permita uma visão desobstruída dos pilotos ao cruzarem a linha.
4. O uso da câmera de vídeo é recomendado em todas as corridas nacionais de BMX, entretanto, são obrigatórias no Campeonato Paulista de BMX. A câmera de vídeo será instalada de forma que esteja alinhada diretamente com a linha de chegada no nível do chão, para fornecer a visão de um lado ao outro da pista. A câmera de vídeo deverá ter uma visão desobstruída da linha de chegada na superfície da pista. A parte traseira da câmera de vídeo deverá estar desobstruída para não atrapalhar a clareza da reprodução nem atrapalhar a operação de visão da fita.  
Além, deverá haver uma câmera de vídeo adicional na “parte dianteira” para facilitar a identificação do número do piloto. No caso anteriormente descrito, o equipamento deverá ser colorido e ter reverso e avanço em câmara lenta.  
A câmera de vídeo da linha de chegada deverá estar pronta para uso pelo menos duas horas antes do começo da competição. Ajuste e verificação deste equipamento deverão ser feitos pelo menos 72 horas (três dias) antes do começo da competição.
5. Em uma área junto da chegada a pelo menos 2 metros além da linha de chegada deverão ser erguidos os paredões de chegada, que terão números de 1 a 8, cuja finalidade será ajudar aos marcadores a determinar a ordem de chegada em cada corrida.  
O paredão deverá ser fechado por uma barreira para controlar o acesso à área. Este paredão deverão ser mantidos distantes da área onde os gerentes de equipe são permitidos ficar. Os paredões não são aplicáveis quando estiver usando câmera de vídeo na linha de chegada.

**J. ÁREA DE PRÉ-START** - Consiste em uma área perto da plataforma de largada com dez pistas numeradas 1 a 10, onde os pilotos ficarão de acordo com as instruções dadas pelos oficiais de chamada.

## **K. ÁREA DOS PILOTOS (BOXES)**

1. Uma área onde os pilotos possam reunir-se entre as corridas deverá ser estabelecida perto da área de largada da pista.
2. A área dos pilotos deverá ser claramente marcada.

**L. ÁREA DE INSPEÇÃO** - Uma área deverá ser estabelecida perto da área de largada para a inspeção das bicicletas e dos equipamentos dos pilotos.

**M. ÁREA DE NARRAÇÃO** - Deverá ser reservada para os narradores da corrida, preferivelmente em uma elevação acima da pista, uma área que permita a este oficial ter uma visão clara e desobstruída da pista.

## **N. ÁREA DOS ARBITROS DE CORRIDA**

1. Cada arbitro da corrida deverão ficar em uma posição claramente definida ao longo da pista, posição que será informada a todos os pilotos e gerentes de equipes
2. O arbitro geral deve ficar em uma posição que permita uma visão desobstruída da pista inteira.

**O. PLACA DE SÚMULAS** - As placas de súmulas devem ser bem construídas e resistentes a intempéries e cobertas para caso de chuvas, para afixar as súmulas das corridas, deverão ser erguidas na área dos pilotos.

**P. ESCRITÓRIO DE ADMINISTRAÇÃO E CONTROLE DE CORRIDAS** - O controle de inscrições e da corrida deve estar em um escritório localizado dentro dos limites da cerca do perímetro da pista e de tamanho suficiente para processar o número de pilotos satisfatoriamente.

**Q. SISTEMA DE INFORMAÇÃO AO PÚBLICO** - O sistema de informação ao público deve ser capaz de projetar a voz do narrador a todas as partes da pista, área dos pilotos e área de largada.

# **IV ARBITROS E OFICIAIS DA COMPETIÇÃO**

Cada competição de BMX aprovada pela APBMX deve ser composta por um número adequado de árbitros e oficiais qualificados para cumprir todas as responsabilidades e para executar todos os deveres das várias posições determinadas nesta seção.

**A. DIRETOR DA CORRIDA** - O diretor da corrida, com o auxílio dos árbitros, será responsável pelo seguinte:

1. Estabelecimento e manutenção dos horário dos eventos;
2. Nomeação e organização de todos os árbitros, oficiais e equipe de trabalho administrativa em números adequados ao tamanho do evento;
3. Disponibilizar os equipamentos necessários para conduzir uma corrida;
4. Adquirir, indicar e apresentar os troféus e outras premiações.

**B. ARBITRO DE CORRIDA**

1. os **árbitros** de corrida serão responsáveis em assegurar a observância de todas as regras que regem todo o evento.
3. Todos os árbitros/oficiais devem usar um uniforme diferenciada de modo que possam prontamente ser identificados por concorrentes e por gerentes de equipe.
4. Um árbitro será designado como o arbitro geral e atuara em todas as disputas e protestos que envolvem pilotos, árbitros, oficiais e gerentes de equipe.
5. O Árbitro Geral como descrito no parágrafo 4. acima, pode ser ajudado por um árbitro geral assistente. O árbitro geral assistente ajudará ao árbitro geral na conclusão de seus deveres e agirá como representante do árbitro geral quando ele não estiver disponível.

**C. ÁRBITRO CHEFE DA ADMINISTRAÇÃO** - o árbitro chefe da administração será responsável pela inscrição e a classificação de todos os pilotos no evento, em processar e em afixar das súmulas de corridas, e em processar todos os resultados ( resultados intermediários e finais). O árbitro chefe da administração será ajudado por um número suficiente de administradores, como descrito no parágrafo E.7. abaixo.

**D. ÁRBITRO DE CHEGADA** -

1. Haverá no mínimo 5 árbitros qualificados na linha de chegada, que serão responsáveis em gravar e escrever as posições de chegada de cada piloto que cruzar a linha de chegada em cada corrida. As posições oficiais de chegada de cada corrida serão determinadas por uma maioria simples dos árbitros da linha de chegada. Os resultados oficiais de chegada serão transmitidos ao administrador das sumulas para a notação nas súmulas de baterias.
2. Quando um sistema marcador de tempo é utilizado, haverá um operador marcando o tempo que será responsável em gravar posição na linha de chegada de cada piloto que cruzar a linha de chegada em cada corrida.

**E. OFICIAIS**

1. **Inspetores** - inspetores são responsáveis em inspecionar a bicicleta de cada piloto e os equipamentos de segurança antes do treino assegurando a conformidade com estas regras.
2. **Largador** - o largador será responsável em conduzir o inicio de cada corrida. O largador operará o gate de largada, e executa outras ações que são necessárias e apropriadas para assegurar que cada corrida tenha um inicio seguro e justo. O largador pode recomendar ao árbitro chefe que penalize um piloto que obstruir o largador de realizar seus deveres. Quando um sistema marcando do tempo é utilizado, o largador deve primeiramente confirmar com o oficial de pré-start de todo piloto que não se apresentar para largar e se assegura que o operador do sistema de sincronismo com seu equipamento esteja pronto antes que comece o procedimento de largada de uma corrida.
3. **Oficiais de corrida** - os oficiais de corrida serão responsáveis em monitorar a conduta dos pilotos na pista e notificar outros oficiais das condições na pista a qual pode autorizar sua atenção. O árbitro geral determinará o número dos oficiais de corrida necessários para um evento. Os oficiais de corrida serão postados ao longo da pista em cada curva e próximo dos obstáculos e saltos. Os oficiais de corrida farão notas escritas de todas as infrações ou incidentes da regra que testemunharem. Estas anotações feitas serão disponibilizadas a pedido do árbitro geral.
4. **Primeiros socorros** - ao menos uma ambulância e um número adequado de funcionários de primeiros socorros incluindo um médico licenciado deverão estar presentes durante todas as sessões de treinos e da corrida. O pessoal de primeiros socorros e a ambulância deve estar no local e uma rota desobstruída de saída para a ambulância que conduz a uma rua deve ser mantida durante todo o andamento do evento. Nem as sessões de treinos, nem a corrida podem ocorrer sem que os serviços médicos apropriados estejam disponíveis.
5. **Anunciador de pista** - o anunciador de pista será responsável em fazer os anúncios formais a respeito da competição para pilotos, espectadores, árbitros e oficiais informando de todas as mudanças na programação da corrida.

6. **Narrador** - o narrador fará comentário de todas as corridas para o benefício dos espectadores. Não comentará em nenhuma matéria oposta aos interesses da APBMX ou ao esporte de BMX em geral. Não deverei prejudicar os resultados de qualquer corrida ou comentar possíveis infrações da regra que possa observar.
7. **Administradores**
  - a. Os administradores de inscrição serão responsáveis pelo o seguinte:
    - receber e verificar a conformidade dos formulários de inscrição de todos os pilotos com os regulamentos e/ou aplicações da licença;
    - estabelecer uma lista das inscrições em cada categoria de competição e sequencialmente separar as categorias.
  - b. os administradores da sumula de baterias (marcadores) serão responsáveis em dividir o número total dos participantes em cada categoria em baterias de não mais de oito pilotos e registrar seus nomes nas sumulas apropriadas das baterias
  - c. os oficiais da sumulas de baterias serão responsáveis em afixar as súmulas das baterias nas placas de sumulas, estas sumulas serão afixadas em ordem pelo grupo de idade com cada número da corrida claramente visível.
8. **Chamador** - o chamador será responsável em dirigir pilotos para as linhas apropriadas nas pistas. Anunciarão cada número da corrida, grupo de idade, e os nomes de cada piloto em cada corrida. Uma cópia das sumulas das baterias será disponibilizada ao oficial sênior do pré-start.
9. **Oficial de pré start**- O oficial de pré start será responsável em dirigir pilotos das pistas da plataforma ao gate de largada durante todas as fases da competição. Posicionar-se-ão atrás da largada e permitirão que somente os pilotos da bateria programada seguinte a dirijam-se para o gate. O oficial de pré start terá a autoridade para proibir de largar todo piloto cujo equipamento de segurança não estiver de acordo com estas regras.
10. **Oficial de controle da área de chegada** - O oficial de controle da área de chegada será responsável em controlar a passagem dos pilotos e das outras pessoas para fora da área de chegada. Estarão postados em cada ponto de acesso ou de saída da área da chegada para impedir a entrada de pais, de gerentes de equipe e de espectadores exceto onde as emergências médicas autorizem sua presença. O oficial de controle da área de chegada será também responsável por manter a ordem entre os pilotos que esperam nos paredões de chegada após suas corridas.
11. **Seguranças** - A organização anfitrião fornecerá um número suficiente de seguranças para garantir a segurança dos pilotos e dos espectadores. Os seguranças devem usar um uniforme diferenciado ou outro objeto de modo que possam prontamente ser identificados.
12. **Operador de marcação de tempo** - O operador de marcação de tempo supervisionará a instalação do transponder fornecido na bicicleta de cada piloto inscrito. Será também responsável pelo ajuste e a operação do sistema marcando do tempo e passar o resultado da posição de chegada do piloto aos administradores para afixar nas placas de sumulas.

## PARTE B

**As regras da parte B deste regulamento, que compreende a seção V a IX, determinaram a forma em que um evento de BMX aprovado pela APBMX será conduzido. De todos os árbitros, oficiais e pilotos participantes em um evento de BMX aprovado pela APBMX se esperam conhecer e observar as regras da Parte B.**

## V REGRAS GERAIS DE COMPETIÇÃO

### A. LICENÇAS, FILIAÇÕES E CONDUTA GERAL

1. Um piloto deve ter ao menos 5 anos de idade para competir em um evento de BMX aprovado pela APBMX. A idade mínima de 5 anos será a idade real do calendário no dia do começo da corrida e diferente da determinação da idade como descrita no parágrafo B.1. abaixo.
2. O piloto deve entregar a Ficha de Inscrição de Piloto até a data da primeira etapa devidamente preenchida e assinada.
3. Todos os pilotos devem observar estas regras e seguir todas as instruções dadas por todo o comissário ou oficial em qualquer ocasião durante o evento. Cada piloto deve sempre observar conduta que reflita os ideais esportivos e evitar toda conduta que puder trazer ma reputação ao esporte de BMX. O uso da linguagem obscena ou suja é proibido. Os pilotos que usarem tal linguagem serão penalizados de maneira determinada pelo arbitro geral.
5. Todo piloto encontrado competindo embriagado será desclassificada do evento e poderá sofrer uma penalidade adicional a critério do comissário de BMX da APBMX.  
sua idade ou sexo.

**B. BANDEIRAS** - As bandeiras das cores abaixo são usadas por oficiais da pista como meios de comunicar-se com os pilotos na pista. Estas bandeiras têm os seguintes significados:

BANDEIRA BRANCA: O curso está desobstruído e o competidor pode prosseguir

BANDEIRA VERMELHA: O curso está obstruído e os pilotos devem permanecer no gate ou se já largaram deverão tomar cuidado pois pode haver piloto caído na pista.

#### **D. TREINOS E REUNIÕES DE PILOTOS**

1. Nenhum piloto poderá entrar na pista até que sua bicicleta e equipamento de segurança sejam inspecionados por um oficial apropriado. Nenhuma bicicleta será permitida entrar na pista a menos que carregue uma marca oficial que indica que passou pela inspeção.
2. Ao menos uma sessão oficial de treino deve preceder a competir em todo o evento. Os tempos separados de treinos serão alocados a cada categoria de idade ou grupo designado. Cada grupo terá tempo mínimo que permitirá que todos os seus pilotos terminem ao menos quatro voltas incluindo treino de start
3. Depois que concluir os treinos, o árbitro geral pode chamar uma reunião equipe dos gerentes. A finalidade desta reunião será informar gerentes da equipe de todos os regulamentos suplementares que puderem estar na valendo durante a corrida e dar instruções adicionais a respeito da conduta geral da corrida.

#### **E. PROGRAMAÇÃO DA CORRIDA, TRANSFERÊNCIAS E PONTUAÇÃO**

1. A programação das corridas será estabelecida de acordo com os procedimentos determinados no apêndice 2.
2. A programação da competição e a ordem das corridas serão afixadas na placa de informação. As folhas de baterias afixadas na placa de informação devem indicar:
  - a. Nome de cada piloto e número da placa;
  - b. O número da corrida;
  - c. Qualificar a que fase os pilotos transferirão;
  - d. A posição de largada em cada bateria.
3. Pontuação.
  - a. Para cada bateria em que compete, o piloto receberá uma contagem do ponto igual a sua posição na corrida, o piloto que ficou no primeiro lugar ganha um ponto e assim por diante até o piloto que ficou em oitavo lugar, que receberá 8 pontos. Os pilotos com menores pontos serão transferidos para a fase seguinte da competição de acordo com as regras determinadas no apêndice 3. Nas eliminatórias (16ª, 8ª, 4ª e Semi) os 4 pilotos melhores colocados transferiram para a fase seguinte da competição.
  - b. Se menos de oito pilotos se inscreverem em uma mesma categoria, depois que as 3 baterias classificatórias forem corridas, o último colocado será eliminado e os demais passarão para a final.**
  - c. Um piloto deve competir em todas as baterias a fim de ser elegível para o estágio seguinte da competição.
  - d. Um piloto que não largar na primeira bateria será marcado como não largou (DNS). A fim de determinar a elegibilidade de transferência, será concedido ao piloto 2 pontos a mais do que os pontos do último do lugar para seu primeiro "DNS". Ou seja o número de pilotos na baterias mais 2. O piloto não poderá transferir se não começar mais de um baterias. Para determinar o primeiro "DNS" e para finalidade marcar-se-á como "CR" que significa que foi dado um "crédito" ao piloto para finalizar as duas últimas.**
  - e. Um piloto que comece mas não termine uma bateria será marcado como "não terminou" (DNF) e receberá uma contagem igual ao número de pilotos que começaram a bateria. Este piloto será elegível transferir para próxima a fase.
  - f. Se dois ou os mais pilotos em uma categoria terminarem as baterias com contagens iguais, eles serão classificados de acordo com a chegada na última bateria. Entretanto, sempre que se utilizar um sistema de marcação de tempo, o piloto com o melhor tempo será o vencedor.

#### **F. ORGANIZAÇÃO E POSIÇÕES DE LARGADA**

1. As posições no gate para largada nas baterias serão de acordo com a regra determinada no apêndice 2 e indicadas nas folhas de baterias.
2. A posição de largada para todas as fases da corrida que seguem as classificatórias será determinada por sorteio. As únicas exceções são como segue:
  - a. Em eventos aprovados pela APMX onde um programa de computador para corrida autorizado pela APBMX é usado, as posições de largada do BMX para todas as fases da competição que seguem as classificatórias serão determinados aleatoriamente pelo computador.
3. Todos os pilotos devem largar em suas posições designadas no gate. A penalidade para largada de outra posição é a desclassificação.
4. É responsabilidade de cada piloto estar na área de pré-start e no gate nos tempos apropriados

## G. A LARGADA

1. Uma corrida de BMX será iniciada usando um dos seguintes procedimentos:
  - a. Onde é usado um controlador eletrônico ligando ao gate, a chamada do largador será:
    - 1) "atenção" O largador acionará o estágio 1 da chamada até certificar-se que é seguro prosseguir a largada e somente então ativará a caixa da voz que inicia o sistema. Os comandos gravados da caixa da voz serão como segue:
      - 2) "Pilotos prontos"
      - 3) "Olhem as luzes" ou "Olhem o gate" (opcional).

Somente no estágio 1 a largada poderá ser suspensa pelo largador. O largador recomeçará com o estágio 1 da chamada.
  2. A caixa da voz do sistema largada é uma facilidade que substitua a voz do largador
    - a. **Onde um controlador de largada eletrônico for ligado ao gate em combinação com uma caixa de voz com sistema de largada, os comandos gravados na caixa de voz serão como segue:**
      - 1) "Atenção" ou "Aprontem-se" (opcional). O largador acionará o estágio 1 da chamada até certificar-se que é seguro prosseguir a largada e somente então ativará a caixa da voz que inicia o sistema. Os comandos gravados da caixa da voz serão como segue:
        - 2) "Pilotos prontos"
        - 3) "Olhem as luzes" ou "Olhem o gate" (opcional).

Somente no estágio 1 a largada poderá ser suspensa pelo largador. O largador recomeçará como estágio 1 da chamada.
    - b. As exigências básicas para uma caixa da voz de sistema de largada serão como segue:
      - 1) Os comandos gravados devem ser claros e audíveis a todos os concorrentes no gate.
      - 2) A caixa da voz do sistema largada deve ser integrada inteiramente com as luzes e os controles do gate.
      - 3) O ponto de corte do controle manual da caixa da voz do sistema de largada estará na conclusão do comando "Pilotos prontos".
      - 4) O auto comando do "olhem as luzes" ou "olhem o gate" (opcional) aciona o sistema de largada irreversivelmente e não pode ser parado
      - 5) No momento da palavra "luzes" ou "gate" (opcional), a caixa da voz do sistema largada acionará automaticamente o sistema de luzes e subsequentemente o procedimento de queda do gate.
3. Quando um gate de largada é usado, a roda dianteira de cada piloto deverá estar colocada de encontro ao gate e encostada no chão e permanecer parada durante a chamada do largador.

## H. CONDUTA NA PISTA

1. Os pilotos inscritos para uma competição são os únicos permitidos a correr ou treinar em qualquer parte da pista nos dias da competição, não sendo permitido aos pais ou gerentes de equipe, mesmo de pilotos menores 6 anos entrarem na pista, caso os mesmos precisem de ajuda na largada essa ajuda será dada pelo pessoal do pré-star.
2. O árbitro geral é a autoridade máxima em toda a competição e tem o direito de impor uma penalidade a qualquer competidor, pai, espectador ou gerente de equipe, nos interesses da segurança ou para a violação destas regras, seguindo as diretrizes descritas na seção VII, parágrafo A.
3. Se uma corrida for parada por oficiais antes de sua conclusão, os pilotos na corrida devem retornar à linha de largada imediatamente e esperar instruções.
4. Um reinício será sinalizado por um dispositivo audível. Um retorno de uma bateria de qualificação ou final ocorrerá somente se, na opinião do árbitro geral, o corredor foi afetado adversamente pela interferência de um espectador, de animal ou de outro agente externo.
5. Se um piloto cair ou for forçado a parar devido a um defeito da bicicleta durante uma corrida, sua primeira responsabilidade será remover-se com sua bicicleta do curso a fim de desobstrução para outros pilotos. Se um piloto não puder ou não se levantar depois que uma queda, somente poderá ser removido por assistentes de primeiros socorros ou com a permissão de um médico licenciado.
6. Todo o piloto que deixar o curso durante uma corrida deve, não obstante as circunstâncias, voltar ao curso no ponto seguro mais próximo. Não interferirá com o progresso de nenhum outro piloto nem cortará o curso a fim de ganhar uma vantagem. Todo o piloto que cortar o curso e ganhar uma vantagem será penalizado **por esta infração pelo árbitro geral, seguindo as diretrizes descritas na seção VII, parágrafo A.**
7. Um piloto não fará com qualquer parte do seu corpo ou bicicleta um contato com a pessoa ou a bicicleta de um outro piloto durante uma corrida com a intenção de impedir o progresso desse piloto para alcançá-lo ou fazer com que seja alcançado por um outro piloto. **Uma penalidade por esta infração pelo árbitro geral, seguindo as diretrizes descritas na seção VII, parágrafo A.**
8. O piloto que estiver na frente terá o direito de escolher sua trajetória na pista. Quando na reta final, entretanto, o piloto que estiver na frente não poderá obstruir deliberadamente a passagem de outro piloto. **Uma penalidade por esta infração pelo árbitro geral, seguindo as diretrizes descritas na seção VII, parágrafo A.**

9. O jogo de equipe ou ajuda a outros concorrentes para ganhar uma posição mais elevada é proibida. **Uma penalidade por esta infração pelo arbitro geral, seguindo as diretrizes descritas na seção VII, parágrafo A.**
10. Gerentes de equipes, os pais, e outros da equipe na companhia de um piloto não interferirão na corrida em nome de uma equipe ou de um piloto. **Uma penalidade por esta infração pelo arbitro geral, seguindo as diretrizes descritas na seção VII, parágrafo A.**
11. Após ter cruzado a linha de chegada em uma corrida, cada piloto prosseguirá até a área especificada e ficara em frente ao número corresponde com sua posição de chegada. Cada piloto permanecera nessa posição até que esteja liberado por um oficial da corrida. Esta régua não se aplica quando tiver câmera de vídeo em uso na linha de chegada.

#### **I. A CHEGADA**

1. Um piloto terá chegado no momento que o pneu da roda dianteira toca no plano vertical que se levanta da borda do início da linha de chegada.
2. Quando estiver utilizando um sistema de marcação de tempo e um piloto não terminar uma corrida (DNF), o Arbitro geral deve imediatamente confirmar o resultado desse piloto ao operador do sistema para que o operador feche manualmente o tempo dessa corrida e para que esse piloto seja marcado.
3. Quando estiver utilizando um sistema de marcação de tempo os pilotos não podem voltar para trás da linha de chegada após terminaram sua corrida e/ou cruzar a linha de chegada a fim evitar interferência com o sistema do tempo.

## **VI EQUIPAMENTOS DE COMPETIÇÃO**

#### **A. INSPEÇÃO**

1. Antes do treino oficial ou antes do começo de toda competição ou evento, o piloto, sua bicicleta, capacete e roupas estarão sujeitas à verificação por inspetores se estes equipamentos estão em ordem ou não conforme estas regras. A APBMX não faz nenhuma representação e/ou indicação de opinião a respeito do tipo da pista, da bicicleta, de roupas, de equipamento de segurança ou de outro equipamento que pode ser examinado durante esta inspeção.
2. O piloto cujo equipamento for inseguro na opinião dos inspetores ou dos comissários da corrida, reprovação prevista ou não nestas regras, não poderá correr na pista.
3. O piloto que não cumprir com todas as instruções dadas a ele pelo inspetor ou comissário da corrida com respeito a seu equipamento não será permitido competir.

#### **B. ROUPA E EQUIPAMENTO DE SEGURANÇA**

1. Os pilotos devem portar os seguinte equipamentos sempre que estiverem pilotando uma bicicleta na pista:
  - a. Capacetes fechado ou aberto os quais deverão estar devidamente afivelados; os capacetes abertos devem ser equipados com protetores da boca.
  - b. Camisas de mangas longas cujas mangas estendem para baixo dos pulsos do piloto.
  - c. Calças compridas cujas pernas devem ser apertadas nos tornozelos, feitas de tecido resistente. As calças curtas ou bermudas serão permitidas desde que o piloto esteja usando proteção das canelas e dos joelhos, não deixando a pele a mostra e sejam de tecido resistente.
  - d. As luvas devem cobrir completamente os dedos do piloto.
  - e. Cotoveleiras em alguma pistas cuja superfície da corrida for de madeira, asfalto ou concreto. Os pilotos deverão ser informados antes da data de todo o evento que a requerer da necessidade de usar este equipamento.
2. Recomenda-se que os pilotos usem os seguintes equipamentos sempre que estão montando uma bicicleta na pista:
  - a. Calças feitas do brim ou de outro tecido resistente ao rasgo e abrasão.
  - b. Calçados com os solados macios e flexíveis.

#### **C. A BICICLETA**

1. Todas as bicicletas usadas para a competição devem se encontrar com as seguintes especificações:
  - a. O tamanho das rodas das bicicletas que competem na classe standard terá diâmetro nominal de 20". O diâmetro total da rodas incluídos pneus inflados, não poderá exceder a 22 1/2" (57 cm). "O diâmetro total das rodas, incluídos pneus inflados, na classe do cruiser medirá no mínimo 22 1/2" (57 cm), e o diâmetro total das rodas, incluídos pneus inflados, não poderá ser maior de 26".
  - b. As bicicletas com rodas de 20" podem competir somente em categorias standard. Os cruisers podem competir somente em categorias cruiser.

- c. O quadro da bicicleta deve ser forte o suficiente para suportar os rigores de uma corrida de BMX e não ter nenhuma parte do quadro ou peças entortados ou rachados ou que forem rachados soldados de maneira deficiente.
  - d. Os protetores de correntes, os apoios de lado, os protetores da lama, os acessórios em folha de metal tais como os tanques de combustível simulados, as porcas de borboleta, os encaixes soldados ou mecanicamente prendidos supérfluos tais como talhões de protetor de corrente, refletores montados no quadro e nenhum outro objeto afiados projetando-se não poderão ser usados.
  - e. Os eixos de roda não podem projetar-se mais de 5 milímetros além das porcas do cubo.
  - f. Todos os componentes, os acessórios e outras peças devem ser firmemente fixados à bicicleta.
2. Guidão
    - a. A largura máxima dos guidões em ambas as bicicletas standard e cruisers será de 74 cm (29").
    - b. A altura máxima dos guidões em ambas as bicicletas e standard e cruisers será de 30 cm (12").
    - c. As manoplas dos guidões são obrigatórias e devem cobrir completamente as extremidades dos mesmos.
    - d. Os guidões rachados ou tortos não são permitidos. .
  3. Caixa de direção.
    - a. O garfo devem girar livremente no rolamento do headset sem prender ou ter jogo excessivo
    - b. A haste não pode projetar-se acima da contra porca do headset acima da recomendação do fabricante ou por mais de 5 cm se nenhuma marca máxima de altura for inscrita na haste.
  4. Rodas
    - a. Com a exceção determinada no parágrafo 4b. abaixo, todas as bicicletas usadas na classe standard de 20" devem ser equipadas com as rodas iguais a 20" de diâmetro. "O diâmetro total das rodas, incluídos pneus inflados, não poderá exceder a 22 1/2" (57 cm). O diâmetro total das rodas, incluídos pneus inflados, na classe do cruiser medirá no mínimo 22 1/2"(57 cm), e o diâmetro total das rodas, incluídos pneus inflados, não poderá ser maior de 26".
    - b. As bicicletas dos pilotos menores de 6 anos podem ser equipadas com rodas menores que 20".
    - c. As rodas devem ter todos os raios para que os cubos e os aros estejam bem presos. Os raios devem ser tencionados corretamente e os rolamentos do cubo devem ser ajustados para eliminar o jogo visível.
    - d. Os pneus devem ser construídos em peça única e fornecer a aderência adequada a superfície da pista.
    - e. Os pneus devem ser inflados a uma pressão suficiente para assegurar a pilotagem segura sob as condições de corrida.
    - f. Os eixos de liberação rápida não são recomendados, mas podem ser usados se as alavancas liberadoras forem marcadas ou presas na posição bloqueada.
  5. Freios.
    - a. Todas as bicicletas na competição devem ser equipadas com um freio traseiro eficaz, que possa ser operado pelo pé ou pela mão.
    - b. O braço do freio de pé deve ser preso firmemente ao quadro mecanicamente por meio de um grampo que cerque completamente e prenda firmemente a corrente. O acessório do braço não pode ser soldado.
    - c. O cabo traseiro do freio deve ser fixado ao quadro.
    - d. Um freio dianteiro pode ser colocado, mas não é requerido.
    - e. A extremidade livre da manete deve ser lisa e arredondada ou coberto de tal maneira que impeça apresentar algum perigo.
    - f. Todas as extremidades expostas do cabo devem ser tampadas, soldada ou coberta para impedir seu desgaste.
  6. O Banco
    - a. O banco deve ser construído de material suficientemente forte para resistir a penetração pelo canote.
    - b. O canote deve ser fixado ao quadro por uma braçadeira. O parafuso desta braçadeira pode projetar-se no máximo 5 milímetros do corpo da braçadeira.
  7. Os Pedivelas, Pedais e Transmissão
    - a. São permitidos pedivelas de uma peça só, de duas partes ou de três parte. Os braços podem ser de todo os comprimentos desde que não comprometem o afastamento da bicicleta ao solo.
    - b. Os rolamentos inferiores do suporte devem ser ajustados para permitir que os pedivelas girem livremente e sem jogo visível.
    - c. Os pedais devem ser presos firmemente aos braços e serem ajustados para eliminar o movimento lateral do corpo do pedal ao longo do eixo do mesmo. Os eixos do pedal devem ser forte suficientes para suportar os rigores da competição. Os dentes do pedal devem ser suficientemente pontudos e proeminentes para oferecer a aderência eficaz aos calçado do piloto sem ser assim afiados a ponto de oferecer perigo. Os grampos e as cintas do dedo do pé não são permitidos. Os sistemas clip,

- entretanto são permitidos. Quando um sistema clip é usado, o piloto deve poder demonstrar a habilidade de acoplar e liberar-se dos pedais a pedido de um oficial em um evento.
- d. Os sistemas múltiplos da engrenagem de velocidade (câmbios) são permitidos.
8. Protetores de Segurança.  
São recomendados os seguintes protetores de segurança, cada uma com uma espessura mínima de 1 cm:
- a. Um protetor que cerque a barra transversal do guidão;
  - b. Um protetor que cerque o tubo superior do quadro;
  - c. Um protetor que cubra a mesinha.
9. Placas de Número
- a. Cada bicicleta inscrita na competição deve ter uma placa de número colocada na parte dianteira dos guidões. A borda superior desta placa não pode estender acima da proteção de segurança da barra transversal em nenhum guidão que tenha uma barra transversal.
  - b. As placas de número devem ser feitas de plástico ou de outro material similar flexível. Uma placa de número terá uma altura de 20-25 cm e uma largura de 25-30 cm.
  - c. Em todos os eventos de BMX aprovados pela APBMX um piloto deve indicar o número atribuído a ele de. **Um piloto que não indique o número correto não será marcado.**
  - d. Cada numeral em uma placa deve ter no mínimo 80 milímetros de altura e 10 milímetros de largura.
  - f. A área da placa que fornece o fundo para o número deve ser mantida livre durante toda a competição das propagandas, adesivos ou de outros impedimentos a legibilidade do número. Os pilotos não podem cortar, mutilar ou pôr adesivo ou propaganda adicional sobre sua placa se for fornecida pelo organizador.

## VII PENALIDADES

- A. O arbitro geral pode adotar algumas das seguintes sanções a um piloto que cometa um infração destas regras:
1. Um aviso oficial - um piloto pode receber um aviso oficial para determinada má conduta. O primeiro aviso emitido a um piloto em um evento não gera nenhuma penalidade específica, porém a emissão de um segundo aviso para o mesmo, ou outra ofensa, no mesmo dia resultará na desclassificação do piloto do evento.
  2. Reversão de posições de chegada - dois pilotos podem ter suas posições de chegadas invertidas.
  3. Um piloto poderá ser colocado em último na bateria - um piloto pode ser colocado no último lugar não obstante sua chegada real em uma corrida.
  4. Desclassificação de um piloto - um piloto pode ser desclassificado e desse modo impedido de participar das demais fase na categoria da competição em que a infração ocorreu ou no evento inteiro.
  5. **Remoção de um infrator do local da competição - o arbitro geral a seu critério poderá remover um infrator do local da competição por uma ofensa as regras estabelecidas neste regulamento.**
- B. A comissão da APBMX pode por seu único critério suspender por um período de tempo, ou revogar permanentemente, a licença para competir de um piloto em um evento de BMX aprovado pela APBMX. Ofensas que resultarão na suspensão:
1. Competir com nome falso.
  2. Uso de informação falsa de idade, categoria, ou outro assunto na ocasião do registro da corrida a fim ganhar vantagem deslealmente.
  3. Conspirar com um ou mais pilotos para predeterminar o resultado de alguma corrida.
  4. Oferecer, dar ou receber diretamente ou indiretamente algum suborno ou outro incentivo para influenciar o resultado de uma corrida qualquer pessoa, incluindo sem limitação, pilotos, comissários, oficiais e espectadores de uma competição de BMX.
  5. Usar deliberadamente uma bicicleta em desacordo com às réguas da competição, incluindo-se alteração, remoção, ou adulteração do dispositivo do sistema de marcação de tempo.
  6. Alteração da especificação da bicicleta após a inspeção que resulte em violação das regras da competição.
  7. Participar de alguma prática, mau comportamento ou ação desleal prejudiciais ao esporte BMX, relacionado ou não a um evento específico.
  8. Usar alguma droga proibida pela CBC/UCI.
- C. Os pilotos serão responsáveis pelas ações de seus pais, de gerentes de equipe e de todas as outras pessoas em sua companhia em uma competição ou evento de BMX. Toda má conduta por parte destas pessoas pode, a critério de um comissário de corrida ou diretor da prova, resultar na desclassificação ou na suspensão do piloto e na remoção das pessoas infratora da área da pista.

## VIII PROTESTOS E APELAÇÕES

### A. REGRAS GERAIS DE PROTESTOS

1. Em todo evento de BMX aprovado pela APBMX um protesto pode ser feito por um piloto através do gerente de equipe da federação estadual desse piloto, com o arbitro geral para um dos seguinte itens:
  - a. Configuração da bicicleta;
  - b. Colocação do piloto;
  - c. Pontuação do piloto:
    - 1) Utilizando somente paredão de chegada (**nenhuma câmera vídeo**);
    - 2) Utilizando somente câmera vídeo (**nenhum paredão de chegada**).
    - 3) Utilizando Sistema de Marcação de Tempo.

**Nota: os protestos por pilotos durante uma competição não são permitidos. Comissários/Oficiais da corrida incumbido do ponto da pista tomarão decisões através do arbitro geral em todos os incidente ou irregularidades que ocorram durante a competição.**

#### 2. Como Protestar - 1.a. e 1.b. e 1.c. 1)

Um piloto que deseja fazer um protesto sobre os artigos 1.a. ou 1.b. acima, pode fazer somente por escrito. O protesto deve ser submetido pelo gerente da equipe do piloto ao arbitro geral dentro de 15 minutos da conclusão da corrida que causou o protesto. O arbitro geral conduzirá uma investigação e tomará uma decisão do protesto antes do início da fase seguinte desse piloto competir.

#### Como Protestar - 1.c. 2)

Se um piloto discordar de sua posição de chegada afixada nas folhas das baterias, deve fazer um protesto por escrito para o arbitro geral até dez minutos após a fixação. O arbitro geral (ou seu assistente) e o chefe de pontuação verão replay do vídeo e tomaram uma decisão (veja o artigo 1.c. 2) acima).

Nota: o gerente da equipe ou o piloto(s) envolvido no protesto podem ser convidados se necessário pelo arbitro geral.

#### No caso de um protesto do vídeo

Se uma situação ocorrer em uma das três baterias classificatórias, onde uma decisão clara não possa ser determinada pelo monitor de vídeo, ambos os pilotos serão marcados com a melhor posição. Por exemplo: um protesto entre o 4º colocado e 5º colocado houver empate a decisão será colocar os dois pilotos na 4ª colocação nesta corrida.

No caso onde ocorrer um empate nas posições de transferências ou na premiação "o desempate" será a melhor posição do piloto nas classificatórias. Se persistir o empate, "o desempate seguinte" será em ordem descendente dos resultados da 3ª, 2ª, 1ª baterias.

Um protesto de vídeo somente pode ser feito dentro do tempo de uma fase das baterias. Por exemplo: se a bateria em que um piloto deseje ver o vídeo é a bateria #42 da primeira fase, o protesto de vídeo deve ser feito até a bateria #42 da segunda fase. Ao protestar por uma mudança de posição, o piloto deverá fazer antes da fase seguinte dele competir, **o protesto da posição de um piloto na final deverá ser feito dentro de 15 minutos após afixação dos resultados finais.**

Se uma corrida protestada não estiver disponível para a verificação no vídeo devido à falha mecânica, as papeletas de marcação determinarão a posição final da corrida, não serão aceito em hipótese alguma vídeos externos, que não os do equipamento de vídeo da chegada.

3. O arbitro geral terá o poder de impor uma penalidade incluindo até a desclassificação do piloto em consequência de todo o protesto que levantar-se sob o artigo 1.a. ou 1.b. o arbitro geral pode também trazer qualquer matéria que envolva um protesto a Comissão de BMX da APBMX recomendando a suspensão de um piloto se considerar que a ofensa justifique esta ação .

### B. PROCEDIMENTOS DE APELAÇÃO APLICÁVEIS A TODAS AS CORRIDAS DE BMX

1. Uma decisão do **arbitro geral, do comissário chefe da administração** ou de **todos** os outros oficiais de pista pode ser apelada a Comissão de BMX da APBMX **dentro de uma semana da conclusão da competição que causou o protesto.**
2. Nenhuma apelação pode ser feita de uma decisão baseada unicamente na observação e no julgamento de um **comissário de corrida ou de um oficial** e não envolvendo observância ou a interpretação de alguma regra

3. Uma apelação deve ser feita por escrito, ser dirigida a Comissão de BMX da APBMX aos cuidados do escritório da APBMX e ser acompanhada por uma taxa de R\$ 100,00 A Comissão de BMX da APBMX analisará a apelação em sua reunião regular seguinte e anunciará sua decisão prontamente depois disso.
4. A decisão Comissão de BMX da APBMX em toda a apelação é final.
5. Se a Comissão de BMX da APBMX decidir em favor do apelante, a taxa será devolvida.
6. Qualquer piloto sob suspensão e desclassificação de outra maneira que por estas regras pode ser revista a critério da Comissão de BMX da APBMX.

## IX COMPETIÇÃO DE CIDADES

A Cidade Campeã sairá do somatório da pontuação das seis etapas. Caso no final do campeonato, haja empate de pontos entre cidades, o critério para o desempate será o maior número de primeiros lugares nas etapas, persistindo o empate será vencedor da cidade que tiver conseguido o maior número de 2ºs lugares, e assim sucessivamente até a 8ª posição. A pontuação para as cidades será o somatório dos pontos dos dois itens abaixo:

a) As cidades serão classificadas pelo na ordem decrescente do total de pilotos e receberão os seguintes pontos:

- 1º Lugar – 20 pontos
- 2º Lugar – 16 pontos
- 3º Lugar – 12 pontos
- 4º Lugar – 10 pontos
- 5º Lugar – 08 pontos
- 6º Lugar – 06 pontos
- 7º Lugar – 04 pontos
- 8º Lugar – 02 pontos

Bonificações: A cidade que tiver de 21 a 40 pilotos inscritos e devidamente confirmadas e participantes no dia da prova receberá 5 (cinco) pontos extras, 41 a 60 pilotos receberá 10 pontos, a partir daí a cada 20 pilotos inscritos a cidade receberá mais 05 pontos, limitados a 20 pontos. Assim 21 pilotos = 5 pontos, 41 pilotos = 10 pontos, 61 pilotos = 15 pontos, 81 pilotos = 20 e acima de 100 pilotos 25 pontos.

b) Haverá ainda a pontuação pelo resultado dos **pilotos novatos**. Para efeito de pontuação pela cidade serão considerados os quatro melhores resultados dos **pilotos novatos** de cada cidade, que receberão a seguinte pontuação:

- 1º Lugar – 10 pontos
- 2º Lugar – 08 pontos
- 3º Lugar – 06 pontos
- 4º Lugar – 05 pontos
- 5º Lugar – 04 pontos
- 6º Lugar – 03 pontos
- 7º Lugar – 02 pontos
- 8º Lugar – 01 pontos

### PARTE C - MISCELÂNIAS

#### APÊNDICE 1

#### POSIÇÃO DE LARGADA

As posições de largada aplicável a todo eventos internacionais de BMX aprovado pela UCI, inclusive eventos Mundias Championship/Challenge de BMX da UCI, eventos Copa do Mundo de BMX e eventos Continentais de BMX Championship/Challenge são:

Baterias 1	Baterias 2	Baterias 3
------------	------------	------------

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

## APÊNDICE 2

### SISTEMA DE TRANSFERÊNCIA

Se menos de oito pilotos se inscreverem em uma mesma categoria, depois que as 3 baterias classificatórias forem corridas, o último colocado será eliminado e os demais passarão para a final.

Quando mais de 8 pilotos se inscreverem em uma mesma categoria, será necessário colocá-los em baterias de no máximo 8 pilotos. Depois que as 3 baterias classificatórias forem corridas, os 4 pilotos melhores colocados em cada bateria transferira para a semifinal ou final. A transferência dos pilotos das classificatórias as fases seguintes será de acordo com a ordem em que estão listados nas folhas das baterias, de cima para baixo. Este sistema de transferência será aplicável a todos os eventos estaduais de BMX aprovados pela APBMX

#### 9 - 16 PILOTOS (2 BATERIAS)

Os pilotos são transferidos de acordo com a posição final nas classificatórias. Os quatro melhores de cada corrida transferirão para a final. Exceção: no caso de 9 pilotos, os três melhores da bateria com 4, e os quatro melhores da bateria com 5 transferirão para a final, que terá 7 pilotos.

# Pilotos	Baterias	
	1	2
9	5	4
10	5	5
11	6	5
12	6	6
13	7	6
14	7	7
15	8	7
16	8	8

#### 17 - 19 PILOTOS (3 BATERIAS)

Os pilotos são transferidos de acordo com a posição final nas classificatórias. Os quatro melhores de cada corrida transferirão para duas semifinais com 6 pilotos como segue:

# Pilotos	Baterias		
	1	2	3
17	6	6	5
18	6	6	6
19	7	6	6

BATERIAS	# PILOTOS	SEMI 1	SEMI 2
1	6 - 7	1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>	
2	6	1 <sup>st</sup> - 2 <sup>nd</sup>	3 <sup>rd</sup> - 4 <sup>th</sup>
3	5 - 6		1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>

Os quatro melhores em cada semifinal transferirão para a final.

#### 20 - 32 PILOTOS (4 BATERIAS)

Os pilotos são transferidos de acordo com a posição final nas classificatórias. Os quatro melhores de cada corrida transferirão para duas semifinais com 8 pilotos como segue:

# Pilotos	Baterias			
	1	2	3	4
20	5	5	5	5
21	6	5	5	5
22	6	6	5	5
23	6	6	6	5
24	6	6	6	6
25	7	6	6	6
26	7	7	6	6
27	7	7	7	6
28	7	7	7	7
29	8	7	7	7
30	8	8	7	7
31	8	8	8	7
32	8	8	8	8

BATERIAS	# PILOTOS	SEMI 1	SEMI 2
1	5 - 8	1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>	
2	5 - 8	1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>	
3	5 - 8		1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>
4	5 - 8		1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>

Os quatro melhores em cada semifinal transferirão para a final.

### 33 - 39 PILOTOS (6 BATERIAS)

Os pilotos são transferidos de acordo com a posição final nas classificatórias. Os quatro melhores de cada corrida transferirão para as quartas de finais com 6 pilotos como segue:

# Pilotos	Baterias					
	1	2	3	4	5	6
33	6	6	6	5	5	5
34	6	6	6	6	5	5
35	6	6	6	6	6	5
36	6	6	6	6	6	6
37	7	6	6	6	6	6
38	7	7	6	6	6	6
39	7	7	7	6	6	6

BATERIAS	# PILOTOS	QTR 1	QTR 2	QTR 3	QTR 4
1	6 - 7	1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>			
2	6 - 7	1 <sup>st</sup> - 2 <sup>nd</sup>	3 <sup>rd</sup> - 4 <sup>th</sup>		
3	6 - 7		1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>		
4	5 - 6			1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>	
5	5 - 6			1 <sup>st</sup> - 2 <sup>nd</sup>	3 <sup>rd</sup> - 4 <sup>th</sup>
6	5 - 6				1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>

Os dezesseis pilotos qualificando após as quartas de finais se transferirão para duas semifinais de 8 pilotos como segue:

QTR	# PILOTOS	SEMI 1	SEMI 2
1	6	1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>	
2	6	1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>	
3	6		1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>
4	6		1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>

Os quatro melhores em cada semifinal transferirão para a final.

**40 - 64 PILOTOS (8 BATERIAS)**

Os pilotos são transferidos de acordo com a posição final nas classificatórias. Os quatro melhores de cada corrida transferirão para as quartas de finais com 8 pilotos como segue:

# Pilotos	Baterias							
	1	2	3	4	5	6	7	8
40	5	5	5	5	5	5	5	5
41	6	5	5	5	5	5	5	5
42	6	6	5	5	5	5	5	5
43	6	6	6	5	5	5	5	5
44	6	6	6	6	5	5	5	5
45	6	6	6	6	6	5	5	5
46	6	6	6	6	6	6	5	5
47	6	6	6	6	6	6	6	5
48	6	6	6	6	6	6	6	6
49	7	6	6	6	6	6	6	6
50	7	7	6	6	6	6	6	6
51	7	7	7	6	6	6	6	6
52	7	7	7	7	6	6	6	6
53	7	7	7	7	7	6	6	6
54	7	7	7	7	7	7	6	6
55	7	7	7	7	7	7	7	6
56	7	7	7	7	7	7	7	7
57	8	7	7	7	7	7	7	7
58	8	8	7	7	7	7	7	7
59	8	8	8	7	7	7	7	7
60	8	8	8	8	7	7	7	7
61	8	8	8	8	8	7	7	7
62	8	8	8	8	8	8	7	7
63	8	8	8	8	8	8	8	7
64	8	8	8	8	8	8	8	8

BATERIAS	# PILOTOS	QTR 1	QTR 2	QTR 3	QTR 4
1	5 - 8	1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>			
2	5 - 8	1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>			
3	5 - 8		1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>		
4	5 - 8		1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>		
5	5 - 8			1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>	
6	5 - 8			1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>	
7	5 - 8				1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>
8	5 - 8				1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>

Os dezesseis pilotos qualificando após as quartas de finais se transferirão para duas semifinais de 8 pilotos como segue:

QTR	# PILOTOS	SEMI 1	SEMI 2
1	8	1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>	
2	8	1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>	
3	8		1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>
4	8		1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>

Os quatro melhores em cada semifinal transferirão para a final.

**65 - 79 PILOTOS (12 BATERIAS)**

# Pilotos	Baterias											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
65	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5
66	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5
67	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5

68	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5
69	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5
70	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5
71	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5
72	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
73	7	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
74	7	7	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
75	7	7	7	6	6	6	6	6	6	6	6	6
76	7	7	7	7	6	6	6	6	6	6	6	6
77	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	6	6
78	7	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	6
79	7	7	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6

BATERIAS	# PILOTOS	1/8 1	1/8 2	1/8 3	1/8 4	1/8 5	1/8 6
1	6 - 7	1 - 4					
2	6 - 7	1 - 4					
3	6 - 7		1 - 4				
4	6 - 7		1 - 4				
5	6 - 7			1 - 4			
6	5 - 7			1 - 4			
7	5 - 7				1 - 4		
8	5 - 6				1 - 4		
9	5 - 6					1 - 4	
10	5 - 6					1 - 4	
11	5 - 6						1 - 4
12	5 - 6						1 - 4

1/8	# PILOTOS	QTR 1	QTR 2	QTR 3	QTR 4
1	8	1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>			
2	8	1 <sup>st</sup> - 2 <sup>nd</sup>	3 <sup>rd</sup> - 4 <sup>th</sup>		
3	8		1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>		
4	8			1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>	
5	8			1 <sup>st</sup> - 2 <sup>nd</sup>	3 <sup>rd</sup> - 4 <sup>th</sup>
6	8				1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>

QTR	# PILOTOS	SEMI 1	SEMI 2
1	6	1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>	
2	6	1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>	
3	6		1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>
4	6		1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>

Os quatro melhores em cada semifinal transferirão para a final.

### 80 - 128 PILOTOS (16 BATERIAS)

# Pilotos	Baterias															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
80	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
81	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
82	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
83	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
84	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
85	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
86	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
87	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5
88	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5
89	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5
90	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5
91	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5
92	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5

93	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5
94	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5
95	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5
96	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
97	7	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
98	7	7	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
99	7	7	7	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
100	7	7	7	7	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
101	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
102	7	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
103	7	7	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	6	6	6	6
104	7	7	7	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	6	6	6
105	7	7	7	7	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	6	6
106	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	6
107	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6
108	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	6	6	6	6
109	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	6	6	6
110	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	6	6

# Pilotos	Baterias															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
111	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	6
112	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
113	8	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
114	8	8	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
115	8	8	8	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
116	8	8	8	8	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
117	8	8	8	8	8	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
118	8	8	8	8	8	8	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
119	8	8	8	8	8	8	8	7	7	7	7	7	7	7	7	7
120	8	8	8	8	8	8	8	8	7	7	7	7	7	7	7	7
121	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7	7	7	7	7	7	7
122	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7	7	7	7	7	7
123	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7	7	7	7	7
124	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7	7	7	7
125	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7	7	7
126	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7	7
127	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7
128	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8

BATERIAS	# PILOTOS	1/8 1	1/8 2	1/8 3	1/8 4	1/8 5	1/8 6	1/8 7	1/8 8
1	5 - 8	1 - 4							
2	5 - 8	1 - 4							
3	5 - 8		1 - 4						
4	5 - 8		1 - 4						
5	5 - 8			1 - 4					
6	5 - 8			1 - 4					
7	5 - 8				1 - 4				
8	5 - 8				1 - 4				
9	5 - 8					1 - 4			
10	5 - 8					1 - 4			
11	5 - 8						1 - 4		
12	5 - 8						1 - 4		
13	5 - 8							1 - 4	
14	5 - 8							1 - 4	
15	5 - 8								1 - 4
16	5 - 8								1 - 4

1/8	# PILOTOS	QTR 1	QTR 2	QTR 3	QTR 4
1	8	1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>			
2	8	1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>			
3	8		1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>		
4	8		1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>		
5	8			1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>	
6	8			1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>	
7	8				1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>
8	8				1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>

QTR	# PILOTOS	SEMI 1	SEMI 2
1	8	1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>	
2	8	1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>	
3	8		1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>
4	8		1 <sup>st</sup> - 4 <sup>th</sup>

Os quatro melhores em cada semifinal transferirão para a final.