



**FEDERACION BONAERENSE DE**

**MOTOCICLISMO**

**REGLAMENTO DE MOTOCROSS**

**2013**

**INDICE**

ARTICULO	PAGINA
CONDICIONES Y OBLIGACIONES GENERALES	03
01 DEFINICION	03
02 MOTOCICLETAS	03
03 CLASES	03
04 PILOTOS	06
05 CIRCUITO	06
06 NUMERO DE PARTIDA	06
07 AUTORIDADES DE LA COMPETENCIA	06
08 CONDICIONES DE INSCRIPCION	06
09 PILOTOS QUE PARTICIPAN EN EL EVENTEO	06
10 CANTIDAD Y DURACION DE LAS CARRERAS	07
11 PRACTICA MINIMA	07
12 ELECCION DE LA MOTOCICLETA	07
13 SEÑALES OFICIALES	07
14 PROCEDIMIENTO DE PARTIDA	07
15 PARTIDA FALLIDA	08
16 PARADA DE UNA CARRERA	08
17 ASISTENCIA EXTERIOR	09
18 CRUCE DE LAS LINEAS DE CONTROL	09
19 RESULTADOS	09
20 PUNTUACION	10
21 PROTESTAS	10
22 CONTROL MEDICO	10
23 SANCIONES	

## **CONDICIONES Y OBLIGACIONES GENERALES.**

Todos los pilotos, equipos y oficiales que participan en el Campeonato Bonaerense de Motocross se obligan, en sus propios nombres, en el de sus empleados y agentes, a observar todas las disposiciones de:

- a. El Código Deportivo.
- b. El Código Disciplinario y de Arbitraje.
- c. El Reglamento Técnico Particular.
- d. El presente Reglamento.

Todas las personas involucradas, de cualquier modo, con una máquina inscrita o presente de cualquier forma que sea en la zona de boxes, los boxes o pista, deben usar un pase adecuado todo el tiempo durante el evento.

### **01.- DEFINICION.**

El Motocross es una competencia en un circuito, sobre todo terreno, con obstáculos naturales.

### **02.- MOTOCICLETAS.**

En todos los eventos de los Campeonatos provinciales, se usarán motocicletas de acuerdo a las especificaciones del Reglamento Técnico de FEBOM, las que podrán ser verificadas antes o después de la competencia, en un todo de acuerdo con el Reglamento Técnico de FEBOM.

### **03.- CLASES.**

Las motocicletas están separadas en clases de acuerdo a la capacidad de cilindrada, según se detalla seguidamente:

	<b>CLASE</b>	<b>MAS DE</b>	<b>HASTA</b>
A	Minicross	48 cc.	65 cc. 2T y 100cc. 4T
B	85	65 cc. 2T y 100cc. 4T	85 cc. 2T y 150cc. 4T
C	Debutantes	Libre Cil.	
D	Promocional	Libre Cil.	
E	Intermedia	Libre Cil.	
F	Master A y B	Libre Cil.	
G	MX1	175 cc. 2T y 290 cc. 4T	250 cc. 2T y 450 cc. 4T
H	MX2	100 cc. 2T y 175 cc. 4T	125 cc. 2T y 250 cc. 4T
I	MX3	175 cc. 2T y 290 cc. 4T	250 cc. 2T y 450 cc. 4T

#### A) CATEGORIAS MINICROSS "A" Y "B" \*

La categoría Minicross "A" será para pilotos 5 a 7 años cumplidos\*\* al comenzar el campeonato, la categoría Minicross "B" de 8 a 10 años cumplidos\*\*.

Los pilotos que integren esta categoría tendrán que asistir con permiso hecho ante escribano público, o Juez de paz, firmado por la Madre y el Padre. Este requisito es indispensable, en caso contrario no podrán correr.

La categoría MINICROSS correrá en un trazado especial, distinto al resto de las categorías, lo harán con el formato de dos (2) mangas por suma de puntos. El tiempo de carrera, por manga será de seis (6) minutos más una (1) vuelta

#### B) CATEGORIA 85 c.c. \*

En la categoría 85 c.c. "A" hasta 12 años cumplidos\*\*, la categoría 85 c.c. "B" de 13 a 15 años cumplidos\*\*.

Se correrá dos (2) mangas de 10 minutos más dos vueltas.

Los pilotos que integren esta divisional deberán asistir con permiso hecho ante escribano público, o Juez de Paz, firmado por la Madre y el Padre. Este requisito es indispensable, en caso contrario no podrán correr.

#### C) CATEGORIA DEBUTANTES

La categoría DEBUTANTES no presentará división por tipo de moto y/o cilindrada. Esta categoría es para pilotos de nulos o escasos antecedentes en la disciplina. No podrán participar aquellos pilotos que hayan sido rankeados en categorías superiores en años anteriores o se encuentren rankeados entre los diez mejores de esta categoría en Campeonatos anteriores. Si algún Piloto se inscribiera en forma indebida y quedara evidenciado el error, será cambiado inmediatamente de categoría. Queda en manos del C.D. la facultad de aceptarlos o cambiarlos de categoría a los pilotos que considere necesario.

La categoría Debutantes correrá Diez (10) minutos más dos vueltas por manga.

#### D) CATEGORIA PROMOCIONAL.

La categoría PROMOCIONAL no presentará división por tipo de moto y/o cilindrada. Esta categoría es para pilotos con escasa experiencia y dominio sobre la motocicleta. Si algún Piloto se inscribiera en forma equivocada, y quedara evidenciado su error, será cambiado inmediatamente de categoría.

El Campeón y Sub Campeón de la categoría se verán en la obligación de ascender a la Categoría Intermedia el año siguiente.

Queda en manos del C.D. la facultad de aceptarlos o cambiarlos de categoría a los pilotos que considere necesario.

La categoría Promocional correrá Doce (12) minutos más dos vueltas por manga

#### E) CATEGORIA INTERMEDIA

Participarán en esta categoría aquellos pilotos donde la experiencia y el dominio de la motocicleta supere el estándar de la categoría Promocional y queda a decisión del C.D. el poder de dictaminar si está en el nivel promedio de la categoría o no, obligándolo en caso de creerlo necesario cambiar de categoría.

El Campeón y Sub Campeón de la categoría se verán en la obligación de ascender a la Categoría Expertos el año siguiente.

Los pilotos de la categoría INTERMEDIA correrán 17 minutos más una dos (2) vueltas por manga

#### F) CATEGORIAS MASTER \*\*

La categoría tendrá dos divisiones: A y B. Los pilotos deberán presentar el DNI para la inscripción en cada carrera.

Podrán participar en la categoría Master A, exclusivamente pilotos que al momento de iniciarse el campeonato tenga cumplidos o supere la edad de 38 años.

Podrán participar en la categoría Master B, exclusivamente pilotos que al momento de iniciarse el campeonato tenga cumplidos o supere la edad de 45 años.

Serán evaluados por su edad, en principio, y por sus tiempos de entrenamiento y clasificaciones en segundo término. Quedando en manos del C.D. la facultad de aceptarlos o cambiarlos de categoría si lo considera necesario.

La categoría Máster correrá un tiempo de carrera de 15 minutos mas dos vueltas por manga.

Correrán juntas las divisiones A y B clasificando en forma separadas. En caso de que la cantidad de pilotos inscritos en ambas divisiones supere los 40 participantes correrán en forma separada. Primero los A y luego los B.

#### G) CATEGORIA EXPERTOS MX1

La categoría EXPERTOS MX1 la conformarán aquellos pilotos donde la destreza, la experiencia y el nivel mostrado en pista requieran una categoría con un tiempo de carrera mayor. La categoría Expertos MX1 correrá un tiempo de carrera de 25 minutos más dos vueltas por manga.

#### H) CATEGORIA EXPERTOS MX2

La categoría EXPERTOS MX2 la conformarán aquellos pilotos donde la destreza, la experiencia y el nivel mostrado en pista requieran una categoría con un tiempo de carrera mayor. La categoría Expertos MX2 correrá un tiempo de carrera de 25 minutos más dos vueltas por manga.

#### I) CATEGORIA EXPERTOS MX3

La categoría EXPERTOS MX3 la conformarán aquellos pilotos donde la destreza, la experiencia y el nivel mostrado en pista requieran una categoría con un tiempo de carrera mayor. La categoría Expertos MX3 correrá un tiempo de carrera de 25 minutos más dos vueltas por manga junto a las Categorías MX1 y MX2.

#### **04.- PILOTOS.**

- 04.1 Solamente los poseedores de la respectiva Licencia FEBOM válida, estarán autorizados a inscribirse para participar en las competencias del Campeonato Provincial..
- 04.2 Las edades máximas para participar son las siguientes:
- 04.3 Los pilotos .

#### **05.- CIRCUITO.**

- 05.1 El circuito no debe tener menos de 1200 metros de longitud.
- 05.2 Su ancho en las partes más estrechas no puede ser menor de 5 metros y el circuito no puede estar dividido.
- 05.3 El promedio de velocidad máxima no puede superar los 55 km/hora.
- 05.4 Las demarcaciones de la pista no deben ser más altas de 50 cms. sobre el terreno y estarán conectadas entre sí por una soga o cinta. Las demarcaciones deben ser de madera de fácil rotura o material flexible.
- 05.5 Deben ser colocados fardos de pasto, u otro material efectivo para absorber golpes, en todos los obstáculos, como ser árboles, postes, paredes, rocas, etc., para proteger a los pilotos de un posible impacto.
- 05.6 La pista debe ser adecuadamente mojada, si es necesario durante un amplio tiempo antes o entre las carreras (mangas) a fin de asegurar adecuadas condiciones de carrera y para proteger al público y a los pilotos del polvo.

#### **06.- NUMERO DE PARTIDA.**

El número asignado por FEBOM a un piloto deberá ser usado por éste durante todo el Campeonato.

- 06.1 Es obligatorio el uso de las placas de numeración de acuerdo a lo especificado en el Reglamento Técnico de FEBOM.
- 06.2 El Jurado del Evento podrá exigir el uso de un número dorsal en el piloto cuando lo crea conveniente.

#### **07.- AUTORIDADES DE LA COMPETENCIA.**

La dirección y control de las competencias es responsabilidad del Jurado de carreras, en un todo de acuerdo con el Artículo 10 del Código Deportivo de FEBOM y el Reglamento Particular de la prueba.

#### **08.- CONDICIONES DE INSCRIPCION**

De acuerdo a lo que está establecido en el Reglamento Particular de la prueba.

#### **09.- PILOTOS QUE PARTICIPAN EN EL EVENTO.**

Se admitirá un máximo de 40 pilotos, por clase, para participar en el evento. Serán seleccionados de la siguiente forma:

- a) Pruebas cronometradas.
- b) En el caso de que hubiera algún problema técnico que imposibilite la realización de las pruebas cronometradas, la selección será de acuerdo al Ranking vigente o al del año anterior para el caso de la primera fecha del Campeonato.
- c) El Jurado de las competencias podrá designar hasta dos pilotos que no estén clasificados y agregarlos fuera de las gateras para que participen de las competencias. En ningún caso podrán, estos pilotos, ocupar el puesto de un titular o un suplente en la línea de largada. Esta designación se utilizará solamente en casos excepcionales y que sea para un real beneficio del espectáculo o el campeonato.

## **10.- CANTIDAD Y DURACION DE LAS CARRERAS.**

Ver artículo 03.- CLASES

## **11.- PRACTICA MINIMA.**

Para ser admitido en una carrera, el piloto que no participó en las pruebas cronometradas, tiene que haber cumplido un mínimo de tres vueltas completas al circuito.

## **12.- ELECCION DE LA MOTOCICLETA.**

Se permite un máximo de 2 motocicletas para que los pilotos tengan la posibilidad de cambiar de máquina entre carreras. La elección debe ser hecha 5 minutos antes del comienzo de cada carrera.

## **13.- SEÑALES OFICIALES.**

Las señales oficiales serán dadas por medio de banderas.

<b>SEÑAL</b>	<b>SIGNIFICADO</b>
Roja agitada	Parar, compulsivo para todos
Negra y una pizarra con el número del piloto en ella.	El piloto señalado deberá parar.
Amarilla fija	Peligro, maneje con precaución
Amarilla agitada	Peligro inmediato, prepárese a parar. No sobrepase.
Azul agitada	Atención, va a ser pasado.
Verde	Pista despejada
Blanca	Servicio médico sobre la pista
Negra y Blanca a cuadros	Fin de la carrera y/o prácticas.

## **14.- PROCEDIMIENTO DE PARTIDA.**

- 14.1 Todos los pilotos y las motocicletas deben estar en la zona de espera 5 minutos antes de cada largada. La pena por la violación de esta regla es hasta la exclusión de la carrera.
- 14.2 El orden de largada de los pilotos en el partidor durante el evento será de acuerdo al resultado de las pruebas cronometradas o el artículo 09.B de este reglamento. Una vez que el piloto ha tomado su posición en el partidor de largada, no puede cambiarla.
- 14.3 Se hará una partida masiva con los motores en marcha.
- 14.4 Desde el momento que los pilotos están en la zona de espera están bajo las órdenes del Oficial Largador.
- 14.5 Cuando todos los pilotos están sobre la línea de largada, el Oficial Largador dará la orden de motores en marcha, luego sostendrá un cartel de "15 segundos" por diez segundos completos. Al final de los 10 segundos sostendrá un cartel de "5 segundos" y el partidor bajará entre 5 y 10 segundos después que se muestre el cartel de 5 segundos.
- 14.6 Solamente la presencia de los pilotos y los Oficiales de la Carrera está permitido en el partidor de largada, o de aquellas personas que haya autorizado el Director de la Carrera.
- 14.7 Si un piloto tiene problemas mecánicos en la grilla de Partida, él debe esperar por asistencia hasta que la grilla de Partida haya caído. Una vez que la grilla de Partida haya descendido, él puede recibir la ayuda de su mecánico sólo en esta posición. La multa por la violación de esta regulación es la exclusión de la carrera en cuestión.
- 14.8 El área frente a la grilla de Partida deberá ser restringida y se preparará de una manera consistente proveyendo las condiciones tan igual como sea posible para todos los pilotos. Nadie excepto los oficiales estarán permitidos en esta área.

### **15.- PARTIDA FALLIDA.**

Todas las partidas fallidas se indicarán agitando una bandera roja. Todos los pilotos deberán volver a la zona de espera y la nueva largada será dada lo más pronto posible.

### **16.- PARADA DE UNA CARRERA.**

- 16.1 El director de la Carrera tiene el derecho bajo su propia iniciativa, por necesidad urgente de seguridad u otro caso de fuerza mayor, según su criterio, de parar una carrera prematuramente o cancelar una parte o toda la competencia.
- 16.1 Si una carrera se detiene en cualquier momento antes de que más del 50% de los minutos hayan transcurridos, entonces se llevará a cabo una nueva Partida completa. De ser así, no podrá iniciarse la competencia antes de que transcurran 15 minutos desde la detención de la carrera.
- 16.2 El Director de Carrera puede excluir de participar en la nueva Partida a uno o más pilotos, si considera que ha cometido una falta en la carrera que fue detenida.
- 16.3 Si una carrera es detenida después de que más del 50% de los minutos hayan transcurrido, la carrera será considerada completa. El orden final



será con los lugares de los pilotos en la vuelta antes de que la bandera roja fuera desplegada.

- 16.4 Cualquier piloto(s) determinado por el Director de Carrera de haber sido responsable de la bandera roja, tendrá como resultado de la carrera una ubicación por detrás de los demás pilotos.
- 16.5 Excepto en el caso de una partida falsa, una carrera puede reiniciarse sólo una vez. Si es necesario detener una carrera por segunda vez, y si el 50% de minutos no han transcurrido, será considerada nula y sin validez.

### **17.- ASISTENCIA EXTERIOR.**

- 17.1 Cualquier asistencia exterior en la carrera está prohibida, salvo si es realizada por Comisarios designados por el Organizador, llevando a cabo su deber en interés de la seguridad.
- 17.2 A un costado del circuito se debe reservar un área para reparaciones y señalizaciones. En esta área específica, los mecánicos pueden hacer reparaciones o ajustes a las motocicletas durante las carreras.
- 17.3 Cualquier carga de combustible debe hacerse con los motores apagados y en la zona de boxes.
- 17.4 Los pilotos que entren en la zona de reparaciones deben detenerse antes de volver a entrar a la pista.
- 17.5 No se permite la radio-comunicación con los pilotos.

### **18.- CRUCE DE LAS LINEAS DE CONTROL.**

El tiempo en el cual una motocicleta cruza una línea de control será registrado en el momento en que la parte más avanzada de la motocicleta cruza la línea.

### **19.- RESULTADOS.**

El ganador de una competencia es el piloto que primero cruza la línea de llegada. Los pilotos que todavía estén corriendo serán entonces detenidos cuando crucen la línea de llegada.

Un piloto no clasificará ni se le considerará haber terminado la competencia si él:

- a) No ha cruzado la línea de llegada dentro de los 5 minutos de la llegada del ganador.
- b) No ha cubierto el 75% del número total de vueltas hechas por el ganador.

Si el 75% del número total de vueltas no resulta en un número entero, entonces el resultado será redondeado hacia arriba al número entero más cercano.

El ganador de un evento es el piloto que ha obtenido la mayor cantidad de puntos, en la suma de las dos carreras (mangas).

En caso de empate, el piloto que haya obtenido la mejor clasificación en la última carrera (manga) será el ganador de la competencia o puesto.

Todos los resultados deben ser homologados por el Jurado de las competencias.

## **20.- PUNTUACION.**

Cada una de las carreras (mangas) otorgará la puntuación que se detalla:

POSICIONES PUNTOS		POSICIONES PUNTOS	
1ero	25	11vo	10
2do	22	12vo	9
3ro	20	13vo	8
4to	18	14vo	7
5to	16	15vo	6
6to	15	16vo	5
7mo	14	17vo	4
8vo	13	18vo	3
9no	12	19vo	2
10mo	11	20vo	1

## **21.- PROTESTAS.**

- 21.1 En un evento todas las protestas deben ser hechas por escrito y presentadas ante el Delegado dispuesto por FEBOM a través del Director de Carrera. Las protestas deben ser aceptadas de acuerdo al Código Disciplinario / Arbitraje FEBOM y el Reglamento Particular.
- 21.1 La protesta contra la elegibilidad de un piloto o motocicleta inscrita, tiene que ser hecha antes del inicio de las prácticas oficiales
- 21.2 La protesta contra la motocicleta tiene que ser hecha durante los 30 minutos después de la llegada del ganador de la carrera.
- 21.3 La protesta contra los resultados tiene que ser hecha dentro de los 30 minutos posteriores a la publicación de los mismos.
- 21.4 Todas las protestas deben estar acompañadas por la suma de quinientos pesos (\$500.-), reintegrable si la protesta es justificada.

## **22.- CONTROL MEDICO.**

Si se considera necesario, un control médico especial será efectuado por el médico que designe FEBOM o el Jurado de las competencias.

Cualquier participante que se negara a someterse a dicho control médico será excluido del evento y se notificará a FEBOM para una posible sanción adicional.

## **23.- SANCIONES.**

Ya sea por razones deportivas, técnicas o de mal comportamiento personal de los pilotos, sus Equipos o sus acompañantes, se aplicarán las sanciones previstas en el Código Deportivo y el Código Disciplinario y de Arbitraje de FEBOM,



## ANEXO 1 al REGLAMENTO DE MOTOCROSS 2013 – MX del NORTE - FEBOM

01.- Para considerar el presente en una fecha, deberá el piloto, además de asistir a la misma, girar al menos una tanda de entrenamientos y presentarse a la largada de su Manga. De lo contrario no se considerará como carrera corrida.

02.- Una vez comenzada la temporada, cualquier cambio de categoría, ya sea ascenso o descenso, deberá ser aprobado por la Federación Bonaerense de Motociclismo (FEBOM)

03.- En el caso de que una largada supere el número de 34 participantes y participen 2 o más categorías, el Jurado de la Prueba se reserva la potestad de dividirla en categorías, haciéndolas correr en forma separadas.

04.- En el caso de superar en la inscripción del día sábado y antes del comienzo de la tercera tanda de entrenamientos la cantidad de 40 motos, en cualquiera de las categorías, se realizará una clasificación con toma de tiempos ya sea para reclasificar o excluir los que excedan dicha cantidad. Terminada la actividad del día sábado no se realizarán más inscripciones a las categorías que cubran el cupo de 40 pilotos.

## ANEXO 2 AL REGLAMENTO DE MOTOCROSS BONAERENSE "MX DEL NORTE"

- 1- DEL PUNTO 9 DEL REGLAMENTO SE ANULA EL PUNTO C. POR LO TANTO EL MAXIMO DE PARTIDOR ES 40
- 2- LOS 12 PRIMEROS PILOTOS DEL CAMPEONATO DE CADA CATEGORIA SE CONSIDERARAN "PROTEGIDOS". ESTO SIGNIFICA QUE LOS PILOTOS RANKEADOS ENTRE LOS 12 PRIMEROS DEL CAMPEONATO ACTUAL Y ESTANDO PRESENTES PARA SU CLASIFICACION, TIENEN DERECHO A UN PARTIDOR EN EL CASO DE QUE A ÉSTE POR CUALQUIER CIRCUNSTANCIA SUCEDIDA EN LA PISTA NO HAYA PODIDO CLASIFICAR. PARA LA PRIMER CARRERA SE TOMARÁ EL RANKING DEL CAMPEONATO DEL AÑO ANTERIOR.
- 3- SUGERIMOS A LOS PILOTOS REALIZAR PRE INSCRIPCION CON EL FIN DE AGILIZAR LA ADMINISTRATIVA Y PODER SER INCLUIDOS ANTICIPADAMENTE EN LOS COMPUTOS Y ASIGNAR SU SENSOR. COMO ASI TAMBIEN SE NOS ENVIEN NOMBRE, APELLIDO, DNI, DOMICILIO Y TELEFONOS DE SU ASISTENTE, PARA PODER TRAMITAR SU SEGURO CON EL FIN DE QUE PUEDAN INGRESAR AL SECTOR INDICADO POR LAS AUTORIDADES DE LA COMPETENCIA Y PODER DESARROLLAR SU ACTIVIDAD.