

NORMATIVA ELF SUPERSPRINT MOTOCROSS -CAMPEONATO DE ESPAÑA DE MOTOCROSS 2026-

FORMATO DEL EVENTO

En los eventos de Campeonato de España donde se convoque la Manga SuperSprint, el formato de la prueba será como sigue:

1. EVENTOS CON MANGA SUPERSPRINT (eventos con 3 categorías):		
Organización:		
1º DÍA (Sábado):		
1 sesión de Entrenamientos cronometrados	Élite-MX2	20' (+5' de ensayos de salida)
1 sesión de Entrenamientos cronometrados	Élite-MX1	20' (+5' de ensayos de salida)
1 sesión de Entrenamientos cronometrados	MX125	35' (+5' de ensayos de salida)
1 Manga de clasificación	Élite-MX2	12' + 2v
1 Manga de clasificación	Élite-MX1	12' + 2v
1ª Manga	Élite-MX2	30' + 2v
1ª Manga	Élite-MX1	30' + 2v
2º DÍA (Domingo):		
1 Warm-Up	MX125	10'
1 Warm-Up	Élite-MX2	15'
1 Warm-Up	Élite-MX1	15'
1ª Manga	MX125	25' + 2v
2ª Manga	Élite-MX2	30' + 2v
2ª Manga	Élite-MX1	30' + 2v
2ª Manga	MX125	25' + 2v
1 Manga SuperSprint	Élite-MX1 + Élite-MX2	A determinar nº de vueltas

2. EVENTOS CON MANGA SUPERSPRINT (eventos con 4 categorías):		
Organización:		
1º DÍA (Sábado):		
1 sesión de Entrenamientos cronometrados	Élite-MX2	20' (+5' de ensayos de salida)
1 sesión de Entrenamientos cronometrados	Élite-MX1	20' (+5' de ensayos de salida)
1 sesión de Entrenamientos cronometrados	MX125	35' (+5' de ensayos de salida)
1 sesión de Entrenamientos cronometrados	MXFemenino	30' (+5' de ensayos de salida)
1 Manga de clasificación	Élite-MX2	12' + 2v
1 Manga de clasificación	Élite-MX1	12' + 2v
1ª Manga	MX125	25' + 2v
1ª Manga	Élite-MX2	30' + 2v
1ª Manga	Élite-MX1	30' + 2v
1ª Manga	MXFemenino	20' + 2v
2º DÍA (Domingo):		
1 Warm-Up	Élite-MX2	15'
1 Warm-Up	Élite-MX1	15'
1 Warm-Up	MXFemenino	10'
1 Warm-Up	MX125	10'
2ª Manga	Élite-MX2	30' + 2v
2ª Manga	Élite-MX1	30' + 2v
2ª Manga	MX125	25' + 2v
2ª Manga	MXFemenino	20' + 2v
1 Manga SuperSprint	Élite-MX1 + Élite-MX2	A determinar nº de vueltas

Estos formatos de evento podrán sufrir modificaciones si la RFME o Dirección de Carrera lo consideran oportuno, dependiendo de las condiciones particulares del evento.

PILOTOS WILDCARD

En los eventos donde se convoque la Manga SuperSprint, la RFME se reserva el derecho de invitación a pilotos WildCard para participar en el evento.

Las plazas WildCard no pueden solicitarse. La RFME las otorgará a su propio criterio.

La RFME podrá invitar hasta un máximo de 5 pilotos. *(aunque puede darse el caso de que se inviten a menos pilotos...)*

Durante el evento, estos pilotos pueden decidir, bajo su elección:

- Participar en el evento completo (sábado y domingo)
- Participar solo el domingo

Del mismo modo, bajo su elección, estos pilotos pueden decidir no participar en las Mangas principales y/o Mangas de clasificación (puntuables para el Campeonato). En tal caso, obligatoriamente deberán participar como mínimo en los entrenamientos cronometrados y/o Warm-Ups de su categoría.

En el caso de participar en las Mangas principales y/o Mangas de clasificación, los puntos obtenidos por estos pilotos en el evento, no serán tomados en consideración para la puntuación de la Clasificación General del Campeonato.

Estos pilotos tendrán plaza asegurada para participar en la Manga SuperSprint.

DESARROLLO DE LA MANGA SUPERSPRINT

La información de esta manga viene definida en el siguiente cuadro:

Categorías	Nº de Mangas	Nº de vueltas	Duración de la manga	Max. Participantes
Élite-MX1 + Élite-MX2	1	A determinar* Mínimo: 6 vueltas Máximo: 8 vueltas	Aprox. 10 minutos	hasta 35

*El número de vueltas en cada evento vendrá definido por Dirección de Carrera en función de las características del circuito.

Esta manga estará compuesta por el siguiente número de pilotos, participantes en el evento:

- 15 pilotos de la categoría Élite-MX1 (por orden de la Clasificación Final (Scratch) de la prueba, en su categoría)
- 15 pilotos de la categoría Élite-MX2 (por orden de la Clasificación Final (Scratch) de la prueba, en su categoría)

Los pilotos restantes (hasta completar un máximo de 35 pilotos en parrilla) serán los pilotos WildCard invitados para el evento. independientemente de si son de la categoría Elite-MX1 o de la categoría Elite-MX2.

En el caso de que la totalidad de plazas WildCard (hasta 5) no se lleguen a cubrir para la Manga SuperSprint no se podrán sustituir por otros pilotos que no se hayan clasificado para la Manga SuperSprint

Este formato de manga podrá sufrir modificaciones si la RFME o Dirección de Carrera lo consideran oportuno, dependiendo de las condiciones particulares del evento. Del mismo modo, en casos excepcionales, Dirección de Carrera, podrá modificar la duración de la manga.

1. ORDEN DE SALIDA DE LA MANGA SUPERSPRINT

Para la Manga SuperSprint, los pilotos elegirán su emplazamiento en la parrilla de salida de la siguiente manera, en función de sus posiciones en la Clasificación Final (Scratch) de la prueba, hasta completar 30 posiciones de parrilla, (sin contar los pilotos WildCard):

- Primero elegirá su emplazamiento el primer clasificado Elite-MX2 de la Clasificación Final de la prueba, seguido del primer clasificado Elite-MX1 de la Clasificación Final de la prueba. Después le seguirá el segundo clasificado Elite-MX2 de la Clasificación Final de la prueba, seguido del segundo clasificado Elite-MX1 de la Clasificación Final de la prueba ... y así sucesivamente alternándose los pilotos de cada categoría, hasta completar la parrilla.
- Tienen derecho a estar presentes en la parrilla de salida de la Manga SuperSprint los pilotos que ocupen las 7 primeras posiciones de la Clasificación Provisional de los Campeonatos Elite-MX1 y Elite-MX2, siempre que no hayan podido clasificarse dentro de los 15 mejores pilotos de la Clasificación Final (Scratch) de la prueba, en su categoría. *(Se tomará como referencia para tal fin, la clasificación provisional hasta el momento, incluyendo la puntuación de las mangas del sábado (manga de clasificación y 1ª manga); No se tomará en cuenta la manga del domingo (2ª manga)).*
Este o estos pilotos, ocuparán las últimas posiciones de su categoría, por orden de posición de la Clasificación Final (Scratch) de la prueba, en su categoría, a efectos de confección de la parrilla, desplazando a los pilotos que ocupasen esas posiciones, a ser pilotos reserva.
Este derecho a estar presentes en la parrilla no se contemplará si el piloto es excluido de la prueba por sanción.
- Además de estos, tienen plaza asegurada en la parrilla de salida de la Manga SuperSprint los pilotos WildCard invitados para el evento (hasta 5), independientemente de si han participado o no en las Mangas del evento de su categoría. Estos pilotos se colocarán en la zona central de la parrilla habilitada exclusivamente para ellos *(esta zona se encontrará en el centro de la parrilla entre dos banderolas)*.
Este derecho a estar presentes en la parrilla no se contemplará si el piloto es excluido de la prueba por sanción.

En el caso en el que, en una categoría, no se llegue a alcanzar el número máximo de pilotos (15 pilotos, sin contar los WildCard) en la zona de espera o SkyBox, podrán ocupar esos puestos, los pilotos de la misma categoría que no se hayan clasificado para la Manga SuperSprint, por orden de posición de la Clasificación Final (Scratch) de la prueba, en su categoría, hasta completar el número de 15.

Si este caso no se pudiera dar, podrán ocupar esos puestos, los pilotos de la otra categoría que no se hayan clasificado para la Manga SuperSprint, por orden de posición de la Clasificación Final (Scratch) de la prueba, en su categoría, hasta completar parrilla (30 pilotos, sin contar los pilotos WildCard)

2. “GAME OVER” (Sistema de eliminación)

Únicamente en la Manga SuperSprint, se establecerá un sistema de eliminación en cada una de las vueltas programadas, denominado “GAME OVER”:

En cada vuelta, quedarán automáticamente eliminados y no podrán seguir en carrera los siguientes pilotos:

- Los dos últimos pilotos que pasen por línea de meta, en cada una de las vueltas programadas. No se eliminará a los dos últimos pilotos que pasen por línea de meta en la finalización de la manga.
- Los pilotos doblados en cualquier momento de cada una de las vueltas programadas.
- Los pilotos retirados en cualquier momento de cada una de las vueltas programadas. (pilotos que no pasen por línea de meta).

La eliminación de estos pilotos les será notificada mediante pizarra (con su número de dorsal) y bandera, y deberán abandonar la pista por los accesos habilitados para ello, siguiendo las indicaciones de los Comisarios. No abandonar la pista podrá ser motivo de sanción por Dirección de Carrera.

3. RESULTADOS DE LA MANGA SUPERSPRINT

El vencedor de la manga será el piloto que cruce el primero por la línea de meta al finalizar la manga, seguido del resto de pilotos, clasificados por orden de llegada en esa misma última vuelta.

No estará clasificado el piloto que haya sido eliminado mediante el sistema "GAME OVER"

4. ADJUDICACIÓN DE PUNTOS PARA EL CAMPEONATO

En la Manga SuperSprint no se adjudicarán puntos por lo que no se tendrá en cuenta ni para la Clasificación Final de la Prueba ni para la Clasificación General del Campeonato.

5. PREMIOS ECONÓMICOS DE LA MANGA SUPERSPRINT

La cuantía establecida de premios a pagar en la Manga SuperSprint es:

MANGA SUPERSPRINT	
Posición	Manga SS
1º	2.000 €
2º	900 €
3º	500 €
4º	300 €
5º	250 €
6º	150 €
7º	100 €
8º	100 €
9º	100 €
10º	100 €
11º	100 €
12º	100 €
13º	100 €
14º	100 €
15º	100 €
16º	100 €
17º	100 €
18º	100 €
19º	100 €
20º	100 €

Total en premios: 5.500 €

Para optar a estos premios, los pilotos deberán tomar la salida, finalizar la manga (ver bandera a cuadros) y no ser eliminados.

Estos premios estarán sujetos a los impuestos que marque la legislación vigente.