



COMITE HAUTE-SAVOIE CYCLISME



RÈGLEMENT – CAHIER DES CHARGES 2026 TROPHÉE DÉPARTEMENTAL des JEUNES CYCLISTES De la HAUTE-SAVOIE

Pour toute personne évoluant à vélo sur le site de la course, le port du casque est obligatoire.

ARTICLE 1 : GENERALITES

Pour promouvoir la pratique du cyclisme et l'organisation d'épreuves de qualité pour les catégories jeunes, le Comité Départemental de Haute-Savoie organise, pour la saison 2026, un challenge départemental comprenant un classement par club.

Il s'agit de proposer aux jeunes des confrontations ludiques sur toute la saison dans lesquelles nous chercherons à favoriser la polyvalence, le perfectionnement technique, le fair-play et l'esprit d'équipe.

ARTICLE 2 : EPREUVES SELECTIONNEES

Ce sont les commissions Jeunes du comité départemental de Haute-Savoie qui valident le calendrier du TDJC.

Ces commissions valident les nouvelles épreuves, et peuvent retirer des épreuves qui ne seraient pas conformes au règlement et ne proposeraient pas une qualité d'organisation et une sécurité suffisante.

Les épreuves sélectionnées pour 2026 sont les suivantes :

Date	Nom de la course	Organisateur	Epreuve	lieu
12/04/2026	GRAND PRIX DES HERMONES	EVIAN VELO	Route / Jeux	LE LYAUD
18/04/2026	TDJC HAUTE SAVOIE MANCHE	U.C. SEYSSEL FRANGY	Cyclo-cross	MOTZ
26/04/2026	TDJC HAUTE SAVOIE - PRIX DE PRINTEMPS	V.C. CLUSES SCIONZIER	Sprint / Jeux	SCIONZIER
21/06/2026	PRIX DE LA MUNICIPALITE DE ANNEMASSE	VC ANNEMASSE	Route type Omnium	ANNEMASSE

28/06/2026	TDJC HAUTE SAVOIE - GP D'ALLINGES	TEAM ALLINGES PUBLIER	Route / Jeux	ALLINGES
04/07/2026	TDJC HAUTE SAVOIE - JPP KIDS	V.C. CLUSES SCIONZIER	Route / CLM	CLUSES
06/09/2026	TDJC HAUTE SAVOIE - CX AMPHION	TEAM ALLINGES PUBLIER	Cyclo-cross	AMPHION
20/09/2026	CYCLO-CROSS D'EVIAN	EVIAN VELO	Cyclo-cross	EVIAN LES BAINS
27/09/2026	TDJC HAUTE SAVOIE - CX SCIONZIER	V.C. CLUSES SCIONZIER	Cyclo-cross	SCIONZIER
04/10/2026	FINALE TDJC ET TDJV	COMITE HAUTE SAVOIE	Cyclo-cross	SAMOENS à confirmer

L'épreuve du 04/10 servira de finale pour le Trophée Départemental du Jeune Cycliste et pour le Trophée Départemental du Jeune Vététiste.

La date et le détail d'organisation des épreuves seront confirmés par chaque organisateur le plus tôt possible et devront parvenir aux responsables des clubs au moins 15 jours avant l'épreuve (ATTENTION : ne pas oublier de déclarer l'épreuve auprès du Comité Rhône-Alpes).

Les détails d'organisation doivent aussi être transmis au comité départemental afin qu'ils soient diffusés sur le site web du comité ffc74, ainsi que sur le drive du comité régional.

ARTICLE 3 : CATEGORIES

Les courses des écoles de cyclisme sont ouvertes aux jeunes licenciés des catégories suivantes :

Catégories	Âges	Années
U7	de 5 à 6 ans	2021-2020
U9	de 7 à 8 ans	2019-2018
U11	de 9 à 10 ans	2017-2016
U13	de 11 à 12 ans	2015-2014
U15	de 13 à 14 ans	2013-2012

Les coureurs **U17** ne sont pas acceptés sur les épreuves du TDJC sauf sur la finale. Il sera défini avant la finale si l'on tient compte des nouvelles catégories cyclo-cross qui commencent en septembre.

ARTICLE 4 : LES DIFFERENTES EPREUVES

Ces rencontres se déroulent sur une seule journée.

Deux épreuves doivent obligatoirement être proposées dans la même journée.

Exception à cette règle la finale des écoles de vélo regroupant TDJV et TDJC.

A) ÉPREUVES SUR ROUTE

Distance maximum :

- U7 : ~1 km

- U9 : 5 km
- U11 : 10 km
- U13 : 15 km
- U15 : 30 km (40 km pour épreuves officielles)

B) ÉPREUVES D'ADRESSE (JEUX FFC)

Ces épreuves se disputent sur un parcours où sont répartis divers obstacles obligeant à réaliser certains gestes techniques (passages sous obstacles, slaloms, ramassage d'objets, descente de vélo...).

Temps maximum :

- U7 : 2 mn (~5 jeux)
- U9 et U11 : 2 mn 30 (~8 jeux)
- U13 : 3 mn (~8 jeux)
- U15 : 4 mn (~10 jeux) Ou 5 mn épreuve d'adresse sur parcours de cyclo-cross

- Un temps « **bonus** » de **10 secondes** sera attribué pour les participants ayant fait **zéro faute**.
- Le départ se fait pied à terre.

NB : Afin de travailler en amont les jeux prévus sur une des manches du TDJC, informer au plus tôt la commission pour validation et diffusion à tous les autres clubs (au minimum 2 semaines avant la date de l'épreuve).

Prévoir des fiches types des jeux retenus (d'après les feuilles des jeux cyclistes FFC) à donner aux arbitres le jour de l'épreuve.

Cf Annexe 3 : Jeux cyclistes FFC

C) ÉPREUVES DE VITESSE

- Des séries de sprints (départ arrêté ou départ lancé) peuvent également être organisées.
- Le départ doit être à **1 mètre** (axe de roue) des cellules de chronométrages.
- En cas d'incident de parcours (coureur qui déchausse ou qui déraille par exemple), le jeune a droit de recommencer une seule fois (si l'épreuve comporte 2 sprints, le jeune ne peut recommencer).
- Pour les sprints : Les coureurs seront tenus (si possible un teneur neutre par catégorie).
- Pour les CLM : Les coureurs seront soit tenus (si possible un teneur neutre par catégorie), soit non et dans ce cas se tiendront seuls à une barrière.

D) ÉPREUVES DE CYCLO-CROSS

Le vélo VTT est autorisé sur les épreuves de cyclo-cross dans toutes les catégories.

L'épreuve comporte des obstacles naturels (buttes, fossés, arbres à contourner, obstacles à sauter) et artificiels (planches, rondins, etc.).

- Tout franchissement d'obstacle doit pouvoir s'effectuer à vélo ou par soulevé (portage interdit). Les escaliers sont interdits.
- Une planche de 20cm maximum est autorisée pour les U15 et U13, seulement.

- Une zone de dépannage (changement de roue **UNIQUEMENT**) sera déterminée avec les arbitres, de préférence à côté du départ. Une aide pourra néanmoins être donnée sur le parcours ; exemple déraillement, etc. (sauf changement de roue).
- Le changement de vélo est interdit sauf pour la catégorie U15 (réglementation cyclo-cross).

Durée maximum :

- U7 : 5 min
- U9 : 7 min
- U11 : 10 min
- U13 : 15 min
- U15 : 20 min

E) ÉPREUVES COMBINÉES

Des épreuves pouvant contenir des épreuves de vitesse, d'adresse, etc.
Définir des règles simples.

ARTICLE 5 : ORGANISATION DES ÉPREUVES

Lors des compétitions, le club organisateur s'engage à proposer une manifestation conviviale et à mettre tout en œuvre pour que les épreuves se déroulent dans de bonnes conditions : fluidité des épreuves, informations aux coureurs, classements affichés dans des délais raisonnables, sécurité du circuit et aux abords ...

➤ **Les horaires des manches du TDJC sont uniformisés :**

➤ **9h : remise des dossards - 9h30 : réunion éducateurs - 10h : 1er départ.**

La date et les détails d'organisation des épreuves seront confirmés par chaque organisateur le plus tôt possible et devront parvenir aux responsables des clubs au moins 15 jours avant l'épreuve.

- Ne pas oublier de déclarer l'épreuve auprès du Comité Auvergne Rhône-Alpes (Délivrance de l'assurance responsabilité civile organisateur + l'attestation de conformité).
- Les organisateurs enverront aux arbitres et au responsable des transpondeurs, la liste des engagés avec leur dossard pour la course.
- L'épreuve ayant été déclarée à la FFC, les engagements se font par Internet (www.ffc.fr) comme toute épreuve routière.
- Les engagements sont gratuits pour ces épreuves écoles de vélo.
- Si inscription sur place, le retardataire sera mis en dernière ligne.
- Pas d'inscription possible sur place pour la finale du TDJC / TDJV.

A) EQUIPEMENT VESTIMENTAIRE ET SECURITE :

Le port du casque à coque rigide est obligatoire à l'échauffement et en compétition, pour les participants comme pour les accompagnants.

Le port des gants est obligatoire pour tous les participants.

B) MATERIEL, DEVELOPPEMENTS

Le coureur doit se présenter avec un vélo propre, en bon état, et répondant à la réglementation FFC. Pour les cyclo-cross, les VTT sont admis à condition de ne pas présenter de danger (corne de vache, béquille...).

Pour les épreuves sur route, piste, le développement est limité à :

5.60 m pour U7, U9, U11- ex :42/16 pour des roues de 700

6.40 m U13- ex : 42/14 pour des roues de 700

7.01 m pour les U15- ex : 46/14 ou 50x16 pour des roues de 700.

Pour les U15 filles, développement libre selon la réglementation FFC.

Un contrôle des développements sera effectué avant chaque course de route.

Lors des cyclo-cross les développements ne seront pas limités.

Evolution règlement matériel FFC 2026 :

 [Nouveautés techniques 2026.pdf](#)

Points particuliers :

- Par mesure de sécurité, tout coureur doit passer la ligne d'arrivée les deux mains sur le guidon, sauf en cas d'arrivée isolée où le coureur peut lever un bras.
- Chaque coureur doit défendre ses chances à l'arrivée
- Pas de course d'équipe en bloquant les autres concurrents.
- **Le bidon est autorisé à partir de la catégorie U13.**
- Il n'y a pas de ravitaillement autorisé pendant les épreuves route et cyclo-cross.
- Les courses des U7 et U9 peuvent être encadrées par un ouvreureur et deux éducateurs en serre-file, aucun adulte à vélo ne sera toléré sur le circuit des épreuves des U11, U13 et U15. Pour le cyclo-cross, un serre-file pourra être prévu sur les autres catégories, au choix des organisateurs.
- Un seul et unique vélo est autorisé par journée de course (sauf si cyclo-cross avec épreuve routière).
- Le changement de vélo et/ou accessoires est interdit pour toutes les épreuves (sauf U15 cyclo-cross)
- Le départ des épreuves se fait pied à terre (sauf sprint et CLM).

C) DEROULEMENT DES EPREUVES

- Afin d'éviter toute irrégularité et toute contestation, la réglementation FFC en vigueur sera strictement appliquée (pour les épreuves d'adresse, il sera fait application du règlement de l'épreuve préparée par le club organisateur).
- Toutes les épreuves seront dirigées par un arbitre officiel qui pourra être assisté par des arbitres stagiaires. L'aide d'un éducateur diplômé du club organisateur pourra être demandée sur certaines épreuves.
- Un éducateur de chaque club sera disponible tout au long de la journée pour aider les arbitres

- Un éducateur de chaque club sera en charge des dossards et des transpondeurs de son club, il redonnera l'ensemble à la fin de l'épreuve à l'organisateur.
- Les épreuves sont identiques pour les garçons et les filles d'une même catégorie.
- Un délai suffisant est à prévoir avant chaque épreuve pour effectuer le contrôle des développements.
- Chaque club peut proposer un(e) jeune licencié(e) volontaire pour aider à l'arbitrage
- Pas d'échauffement sur les parcours pendant le déroulement des épreuves.
- En fonction du nombre de coureurs engagés dans chaque catégorie, des épreuves spécifiques féminines pourront être organisées si dans une catégorie au moins 8 filles sont présentes.
- Des classements séparés garçons et filles seront établis pour chaque épreuve, sauf sur course type omnium (Annemasse).
- En début de saison, chaque club devra porter ce règlement à la connaissance de tous ses coureurs, éducateurs ainsi qu'aux parents des jeunes coureurs. Un exemplaire de ce règlement sera diffusé à chaque coureur. Le règlement sera publié sur le site du comité départemental afin de permettre à tous d'en prendre connaissance.
- En cas d'entrave au règlement ou le constat d'un comportement incorrect (du coureur ou d'un proche), un jury, composé d'un représentant de la commission jeune, de l'arbitre désigné et d'un représentant du club du coureur, sera seul juge et pourra appliquer une sanction allant jusqu'à la mise hors course et/ou une pénalité de points au classement clubs de la journée.
- En cas de litige, le jury diffusera immédiatement sa décision avant publication des résultats

D) ORDRE DE DEPART

Épreuves route et épreuves de cyclo-cross : la position des coureurs est individuelle selon l'ordre des résultats du TDJC antérieur puis d'après les résultats de l'année en cours.

- Les filles auront 2 places par ligne
- Prévoir une largeur ~ 80 cm par coureur, soit pour une ligne de 8 -> **6.4 m**
- Une mise en grille sera faite de sorte que l'on puisse circuler entre les participants.
- Tout participant qui changera de place avant le départ sera mis en dernière ligne.
- Tout coureur ne respectant pas ces règles se verra averti dans un premier temps et disqualifié dans un second temps.
- Les coureurs hors département partent en dernière ligne.
- Si inscription sur place, le retardataire sera mis en dernière ligne.

Voir ANNEXE 2

ARTICLE 6 : SECURITE ET SECOURS

L'organisateur doit mettre en œuvre les moyens humains et matériels adaptés selon l'importance de la manifestation (nombre de compétiteurs, âge des compétiteurs, nombre de spectateurs, type de locaux, etc.)

L'organisateur a une obligation de moyens qui lui impose de prendre toutes les mesures nécessaires pour éviter les accidents.

Pour toutes les épreuves, l'organisateur présentera les moyens de secours suivant les règles FFC. Les dispositions relatives à ces moyens de secours seront fonction de l'importance de la manifestation et de la nature du parcours.

ARTICLE 7 : RESULTATS ET CLASSEMENT

Afin de faciliter la tâche de chacun, le même format informatique (Excel) sera utilisé pour les classements.

La remise des prix de chaque épreuve sera organisée dans les meilleures conditions et dans un délai respectable afin que chacun puisse y participer.

Le résultat de chaque épreuve sera affiché, dans les délais les plus brefs suivants la fin de l'épreuve, à proximité de la ligne de départ / arrivée.

Les classements devront être adressés au plus vite, par mail (format Excel) à l'adresse mail tdjc74@gmail.com pour diffusion sur le site du comité, pour l'établissement des ordres de départ de la manche suivante et pour le classement des clubs.

Les classements doivent également être envoyés au Comité Régional AURA asevoz@auvergnerhonealpescyclisme.com à envoyer en fichier Excel.

A) CLASSEMENT INDIVIDUEL DU JOUR ET DE L'ANNEE :

Pour chaque catégorie, deux classements individuels du jour (garçons et filles) sont établis en tenant compte de toutes les coureuses et tous les coureurs présents (coureurs du département et coureurs licenciés hors département) suivant le barème de points.

Epreuve prioritaire en cas d'égalité :

L'épreuve prioritaire sera définitivement confirmée au plus tard lors de l'envoi du détail de l'épreuve.

Date	Organisateur	Lieu	Epreuve prioritaire
12/04/2026	EVIAN VELO	LE LYAUD	Route
18/04/2026	U.C. SEYSSEL FRANGY	MOTZ	2ème manche
26/04/2026	V.C. CLUSES SCIONZIER	SCIONZIER	Sprint
21/06/2026	VC ANNEMASSE	ANNEMASSE	Egalité impossible (*)

28/06/2026	TEAM ALLINGES PUBLIER	ALLINGES	Jeux
04/07/2026	V.C. CLUSES SCIONZIER	CLUSES	Contre La Montre
06/09/2026	TEAM ALLINGES PUBLIER	AMPHION	2ème manche
20/09/2026	EVIAN VELO	EVIAN LES BAINS	A Définir
27/09/2026	V.C. CLUSES SCIONZIER	SCIONZIER	2ème manche
04/10/2026	COMITE HAUTE SAVOIE	SAMOENS	Egalité impossible

(*) Epreuve Type Omnium : les filles marquent des points avec les garçons, on ne peut pas ressortir un classement de points uniquement des filles.

Un classement général individuel des manches sera fait afin d'établir les grilles de départ, sauf après une manche type contre la montre, le départ se fera par classement de la première manche.

Le présent règlement prévoit 2 jokers : le 1^{er} joker après la troisième manche puis le 2nd après 6^{ème} manche.

Il n'y aura pas de remise de prix pour le classement général individuel de l'année lors de la finale.

Tableau d'attribution des points aux coureurs pour une épreuve :

place	points		place	points		place	points		place	points
1	150		26	90		51	40		76	15
2	147		27	88		52	39		77	14
3	144		28	86		53	38		78	13
4	141		29	84		54	37		79	12
5	138		30	82		55	36		80	11
6	135		31	80		56	35		81	10
7	132		32	78		57	34		82	9
8	129		33	76		58	33		83	8
9	126		34	74		59	32		84	7
10	123		35	72		60	31		85	6
11	120		36	70		61	30		86	5
12	118		37	68		62	29		87	4
13	116		38	66		63	28		88	3
14	114		39	64		64	27		89	2
15	112		40	62		65	26		90	1
16	110		41	60		66	25		91	1
17	108		42	58		67	24		92	1
18	106		43	56		68	23		93	1
19	104		44	54		69	22		94	1
20	102		45	52		70	21		95	1
21	100		46	50		71	20		96	1
22	98		47	48		72	19		97	1
23	96		48	46		73	18		98	1
24	94		49	44		74	17		99	1
25	92		50	42		75	16		100	1

Abandon : la moitié des points du dernier classé de l'épreuve (par exemple, 41 points s'il y a 30 classés dans l'épreuve).

B) CLASSEMENT DES CLUBS

Le classement des clubs sera effectué en tenant compte du classement **des deux meilleurs** coureurs **garçons** et de la **meilleure fille** (classement indépendant de celui des garçons) classés de chaque club dans chaque catégorie (de U9 à U15 (Minimes)).

En cas d'égalité, on tiendra compte du plus grand nombre de victoire, de seconde place...

Calcul - Cas général

Le club a deux garçons et une fille classée. Sachant que le premier marque 1 point, le deuxième 2 points, etc. La somme est faite des 2 premiers coureurs garçons et de la première fille classés de chaque club. Exemple : 2^{ème}, 5^{ème} et 2^{ème} fille = 2 + 5 + 2 = 9 points

Calcul - Cas particulier

Le club n'a qu'un seul coureur classé dans une catégorie ou n'en a pas.

Exemple :

Un seul coureur du club classé 8^{ème} et 25 coureurs classés dans la catégorie dont 8 filles :
 $8 + (25+1) + (8+1) = 43$ Le club a 43 points pour cette catégorie.

Si aucun coureur classé : $(25+1) \times 2 + (8+1) = 61$ points

Le Club obtient 61 points pour la catégorie.

On additionne les points de toutes les catégories pour chaque club.

Le club qui obtient le moins de points est proclamé vainqueur du jour.

En fonction du classement du jour, chaque club reçoit un certain nombre de points suivant le barème ci-après :

attribution		des points	
1 ^{er} club : 30 pts	2 ^{ème} club : 28 pts		
3 ^{ème} club : 26 pts	4 ^{ème} club : 24 pts	5 ^{ème} club : 22 pts	6 ^{ème} club : 20 pts
7 ^{ème} club : 18 pts	8 ^{ème} club : 16 pts	9 ^{ème} club : 14 pts	10 ^{ème} club : 12 pts

Le 15^{ème} et suivants marquent 2 points

Le club qui aura obtenu le plus de points en fin de saison, sera déclaré vainqueur du TDJC.

En cas d'égalité, on tiendra compte du plus grand nombre de victoire de manches, de seconde place...

ARTICLE 8 : RECOMPENSES

Au classement du jour, les trois premiers (garçons et filles) seront récompensés par des coupes ou des trophées, et éventuellement des prix (les jeunes doivent se présenter et porter la tenue du club). Tous les autres jeunes pourront être récompensés par des médailles ou des prix.

Conformément aux dispositions en vigueur, il ne pourra être remis que des prix en nature.

Le classement club du jour pourra être complété par des lots à partager entre jeunes du club

Une remise de prix particulière pourra être organisée lors des manches et de la finale afin récompenser de 1 à 3 enfants pour mise en valeur du sport (combativité, fairplay, régularité, ...)

Pour le classement clubs de l'année, un challenge sera remis au club vainqueur et conservé pour une durée d'un an.

Il sera définitivement acquis à un club après trois victoires consécutives.

ARTICLE 9 : PRESTATIONS

L'ensemble des prestations (matériels et personnels : ravitaillement, sécurité, pointage) est à charge du club organisateur.

Les arbitres et le comité départemental ont la responsabilité d'apporter le matériel nécessaire à leurs prestations.

Le club organisateur mettra également deux personnes au minimum à disposition des arbitres (inscriptions, pointage, édition des résultats, etc. ...).

Les éducateurs de chaque club pourront être mis à contribution par les arbitres pour les aider dans leurs tâches.

ARTICLE 10 : DIFFUSION DU REGLEMENT

Le règlement est diffusé aux clubs et consultable sur le site du comité départemental <http://www.cyclisme-haute-savoie.com/>

Les éducateurs doivent expliquer ce règlement aux concurrents et parents présents sur les courses.

ARTICLE 11 : ETAT D'ESPRIT – RECLAMATION

N'oublions pas que nous sommes en écoles de vélo, et que l'on fait du sport pour se faire plaisir. Il est important que le TDJC conserve un bon esprit, certes de compétition, mais dans le respect des autres coureurs ainsi que des arbitres, éducateurs et parents.

Ci-joint en annexe 1 le rôle des parents et accompagnants (info comité régional).

Voir ANNEXE 1

Les arbitres peuvent pénaliser par une disqualification, les coureurs qui auraient fait preuve (eux-mêmes ou leurs parents ou éducateurs) d'un mauvais état d'esprit.

Chaque club désigne un référent pour la journée de course. Ce référent doit être en priorité un éducateur ou dirigeant. Seul ce référent peut faire une réclamation (déroulement de l'épreuve, classement, comportements pénalisables...) auprès des arbitres.

Les décisions concernant ces réclamations seront prises sur place par les membres de la commission jeunes et l'arbitre, aidés les cas échéant (et si les membres de la commission le souhaitent) par les référents des clubs.

Aucune réclamation ne sera recevable après la journée de course.

Les vidéos ne sont pas recevables pour les réclamations.

De même, organisateurs et participants doivent tout faire pour respecter l'environnement, et une réduction maximale de l'impact de la course.

ARTICLE 12 : CHARTE DE BONNE CONDUITE

1. Fair-Play et Esprit Sportif :

- Respecter les règles de la course et les décisions des organisateurs et des arbitres.
- Encourager le fair-play et éviter tout comportement antisportif.

2. Respect des Autres Coureurs :

- Respecter tous les participants, quel que soit leur niveau ou leur expérience.
- Encadrants, coureurs, ne pas avoir de paroles agressives vis-à-vis des adversaires
- Respecter les bénévoles et les organisateurs pour leur travail et leur dévouement

3. Sécurité :

- Respecter les consignes de sécurité données avant et pendant la course.
- Éviter les comportements dangereux qui pourraient nuire aux autres coureurs.

4. Environnement :

- Ne pas jeter de déchets sur le parcours
- Respecter les espaces naturels traversés pendant la course.

5. Intégrité et Honnêteté :

- Ne pas tricher ou chercher à obtenir un avantage déloyal.

ARTICLE 13 : COMPOSITION DE LA COMMISSION JEUNES ROUTE

Responsable : KARINE VULLIET (UC SEYSSEL - FRANGY)

Membres :

SYLVAIN BODILLARD (ANNECY CYCLISME COMPETITION)

CECILE CAREL (VC CLUSES - SCIONZIER)

FREDERIC DURAND (TEAM ALLINGES PUBLIER)

KILYAN ELAIN (VC ANNEMASSE)

LAURENT JACQUEMOT (EVIAN VELO)

Se référer à ces personnes pour toutes questions ou remarques lors des manches TDJC.

Charte des parents & représentants légaux



J'adopte une attitude positive et motivante
avec mon enfant et avec les autres pratiquants.



J'encourage sa pratique, je souligne ses progrès,
je mets en avant le plaisir de pratiquer.



Je suis à l'écoute de ses remarques et je respecte ses choix .



Je salue toujours ses réussites
et je l'accompagne dans les moments d'échec.



Je garde à l'esprit que cette pratique est la sienne, pas la mienne.



Je mets en place les conditions favorables à sa pratique sportive,
en portant une attention particulière à son sommeil, son alimentation
et plus généralement à son hygiène de vie.



Je favorise la découverte et l'exploration de nouvelles activités,
sans me focaliser sur les résultats en compétition.



Je respecte l'entraîneur, je lui fais confiance.



Je prends le temps de faire régulièrement le point avec l'entraîneur
sur l'évolution de mon enfant.



Je respecte les autres coureurs, les arbitres, les bénévoles.



Je participe activement à la vie du club.



Je gère mon stress, mes émotions
avant, pendant et après les compétitions.



ANNEXE 2

Mise en ligne pour les départs des courses route & cyclo-cross

- Ligne de 8 coureurs sauf manque de place (6 minimum)

Pour la finale avec les VTT :

Mise en ligne cote à cote :

Ligne 1 *cyclo-cross* + *VTT*+ *cyclo-cross* + *VTT* +*cyclo-cross* + *VTT*+ *cyclo-cross* + *VTT*

Ligne 2 *cyclo-cross* + *VTT*+ *cyclo-cross* + *VTT* +*cyclo-cross* + *VTT*+ *cyclo-cross* + *VTT*

Ligne 3 *cyclo-cross* + *VTT*+ *cyclo-cross* + *VTT* +*cyclo-cross* + *VTT*+ *cyclo-cross* + *VTT*

Pour la 1^{ère} manche : on tient compte des classements de l'année précédente (N-1)

Exemple catégorie Minimie

Ligne 1 : 1er Benjamin 2 (N-1), 1er Minimie 1 (N-1), 2ème Benjamin 2 (N-1), 2ème Minimie 1 (N-1)...

...

- Si les filles courent avec les garçons ; par ligne de 8 coureurs dont 2 filles sur un côté :

Ligne 1 Garçons+ Garçons+ Garçons+ Garçons+ Garçons + Garçons + **Fille** + **Fille**

Ligne 2 Garçons+ Garçons+ Garçons+ Garçons+ Garçons+ Garçons + **Fille** + **Fille**

Ligne 3 Garçons+ Garçons+ Garçons+ Garçons+ Garçons + Garçons + **Fille** + **Fille**

Ligne 4 Garçons+ Garçons+ Garçons+ Garçons+ Garçons + Garçons + **Fille** + **Fille**

Ligne 5 Garçons+ Garçons+ Garçons+ Garçons+ Garçons + Garçons+ Garçons+ Garçons

...

- Si les filles courent avec les garçons ; par ligne de 6 coureurs dont 2 filles sur un côté:

Ligne 1 Garçons+ Garçons+ Garçons+ Garçons+ **Fille** + **Fille**

Ligne 2 Garçons+ Garçons+ Garçons+ Garçons+ **Fille** + **Fille**

Ligne 3 Garçons+ Garçons+ Garçons+ Garçons+ **Fille** + **Fille**

Ligne 4 Garçons+ Garçons+ Garçons+ Garçons+ **Fille** + **Fille**

Ligne 5 Garçons+ Garçons+ Garçons+ Garçons+ Garçons + Garçons

...

RAPPEL :

ORDRE D'APPEL DES COUREURS POUR LES COURSES ROUTE & CYCLO-CROSS D'APRES LE CLASSEMENT DU TDJC , sauf après manche type contre la montre , le départ se fera par classement de la première manche.

Les coureurs hors TDJC seront placés en dernier sauf si départ par classement de la première manche type contre la montre.

ANNEXE 3 – JEUX CYCLISTES ffc

SOMMAIRE JEUX D'ADRESSE

32 ROULER DROIT

Jeu n° 1	- Entourrir	28
Jeu n° 2	- Passage étroit	28
Jeu n° 2 bis	- Passage étroit courbe	29
Jeu n° 3	- Planché à bascule	29

34 LES SLALOMS

Jeu n° 4	- Slalom simple	30
Jeu n° 5	- Slalom avec doubles quilles	30
Jeu n° 6	- Slalom inégal	31
Jeu n° 7	- Slalom irrégulier	31
Jeu n° 8	- Slalom composé	32
Jeu n° 8 bis	- Slalom composé quilles-piquets	32
Jeu n° 9	- Slalom piquets	33
Jeu n°10	- Slalom piquets irrégulier	34
Jeu n°11	- Triple slalom	35
Jeu n°12	- Slalom quille sous pédalier	36
Jeu n°13	- Evite pierre	36
Jeu n°14	- Chenille	37
Jeu n°15	- Chicane	38
Jeu n°15 bis	- Chicane chevrons	39
Jeu n°16	- La Pierre Barret	40

45 LES VIRAGES

Jeu n°17	- Simple huit	41
Jeu n°18	- Passage directionnel	41
Jeu n°19	- Double huit(1)	42
Jeu n°19 bis	- Double huit(2)	43
Jeu n°19 ter	- Quatre huit	43
Jeu n°20	- Simple huit avec chicane	44
Jeu n°21	- Simple huit avec chicane et gouttières	44
Jeu n°22	- Huit de tréfle	45
Jeu n°23	- Passage dans le rond	46

51 LES RAMASSAGES

Jeu n°24	- Prise et pose d'un bidon	47
Jeu n°24 bis	- Prise et pose dans un cercle de quilles	47
Jeu n°25	- Prise et pose d'un bidon avec chicane	48
Jeu n°26	- Prise et pose d'une balle sur un socle	48
Jeu n°27	- Prise et pose d'un fanion	49
Jeu n°28	- Objets divers à déplacer	49
Jeu n°29	- Prise de musette	49

54 LES SAUTS

Jeu n°30	- Saut élastique	50
Jeu n°31	- Saut de litseau ou barre électrique	50
Jeu n°32	- Saut de litseau latéral	51
Jeu n°33	- Saut de trottoir	51

56 LES PASSAGES SOUS OBSTACLE

Jeu n°34	- Passage sous barre	52
Jeu n°35	- Passage sous double barre	52

57 LES FREINAGES

Jeu n°36	- Contrôle de freinage	53
Jeu n°37	- Echafaud	53
Jeu n°38	- Barre tombée	53

58 LES SURPLACES

Jeu n°39	- Slalom décalé	54
----------	-----------------	----

59 LES DESCENTES LES PORTAGES

Jeu n°40	- Départ en voltige	55
Jeu n°41	- Passage d'un obstacle	55
Jeu n°42	- Descente plaisance	56
Jeu n°43	- Soulevé de vélo	56
Jeu n°44	- Portage sur épaule	57
Jeu n°45	- Soulevé tube oblique	57
Jeu n°46	- Descente de vélo traditionnelle	58

62 LES DEMONTAGES DE ROUES

Jeu n°47	- Démontage roue avant	59
Jeu n°48	- Montage d'un boyau	59
Jeu n°49	- Démontage et pliage d'un boyau	59

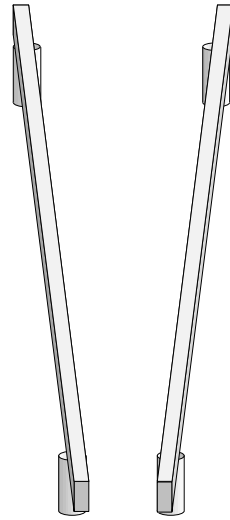
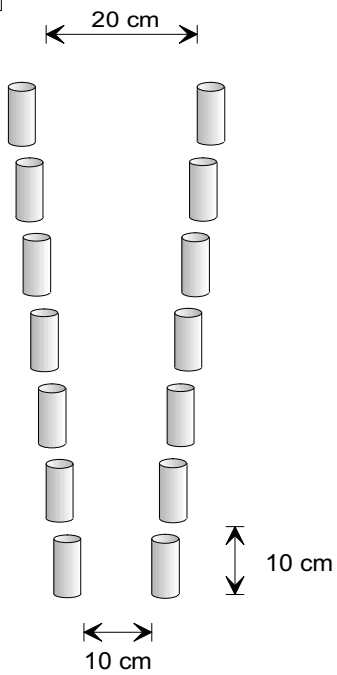
63 LES SPRINTS

Jeu n°50	- Sprint navette	60
Jeu n°51	- Enrouleur	60

ROULER DROIT

Jeu N° 1

ENTONNOIR

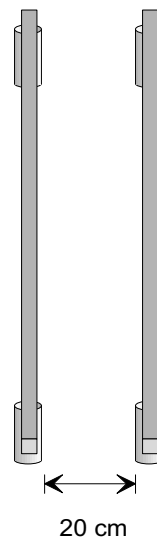
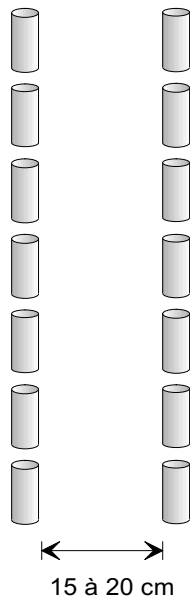


Pénalités

Liteau ou quille tombée (une ou plusieurs)	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité ou "saboté"	30 s

Jeu N° 2

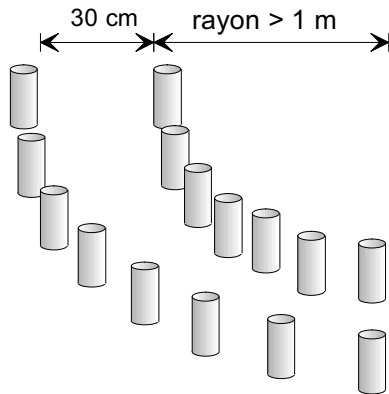
PASSAGE ETROIT



ROULER DROIT

Jeu N° 2 bis

PASSAGE ETROIT COURBE



Pénalités

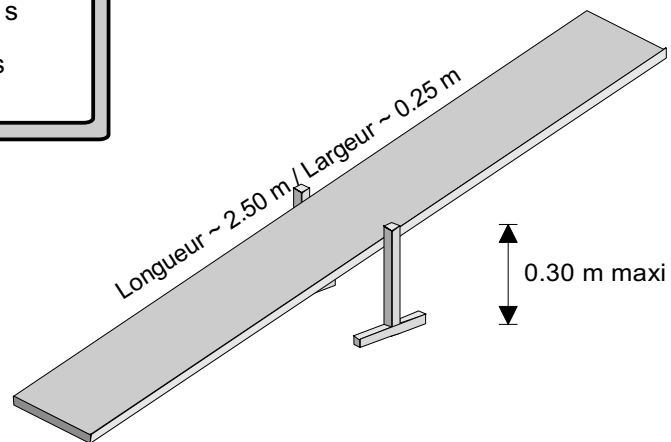
Quille tombée (une ou plusieurs)	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité ou "saboté"	30 s

Jeu N° 3

PLANCHE A BASCULE

Pénalités

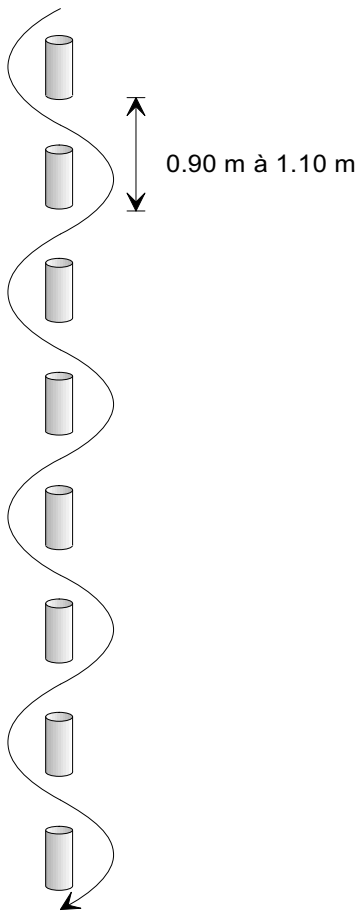
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s



LES SLALOMS

Jeu N° 4

SLALOM SIMPLE



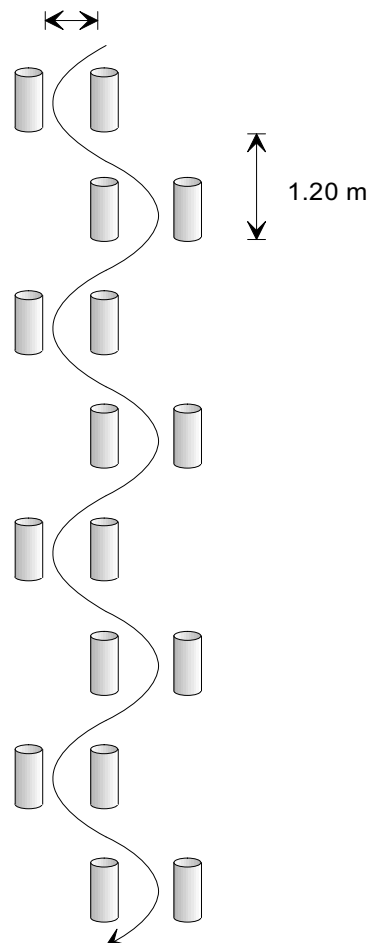
Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Si l'entrée du slalom est donnée, erreur de fléchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

Jeu N° 5

SLALOM AVEC DOUBLES QUILLES

0.15 m benjamins/minimes
0.20 m poussins/pupilles



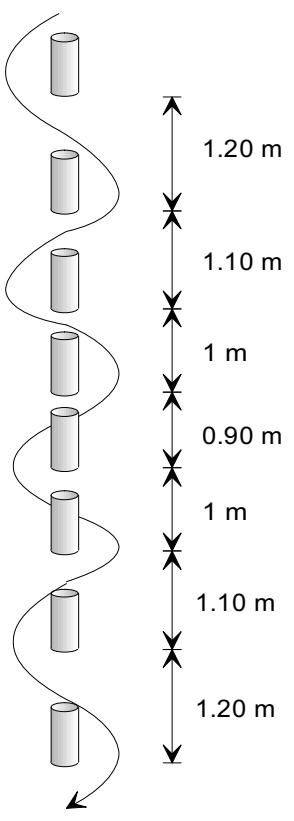
Pénalités

Chaque porte tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

LES SLALOMS

Jeu N° 6

SLALOM INEGAL

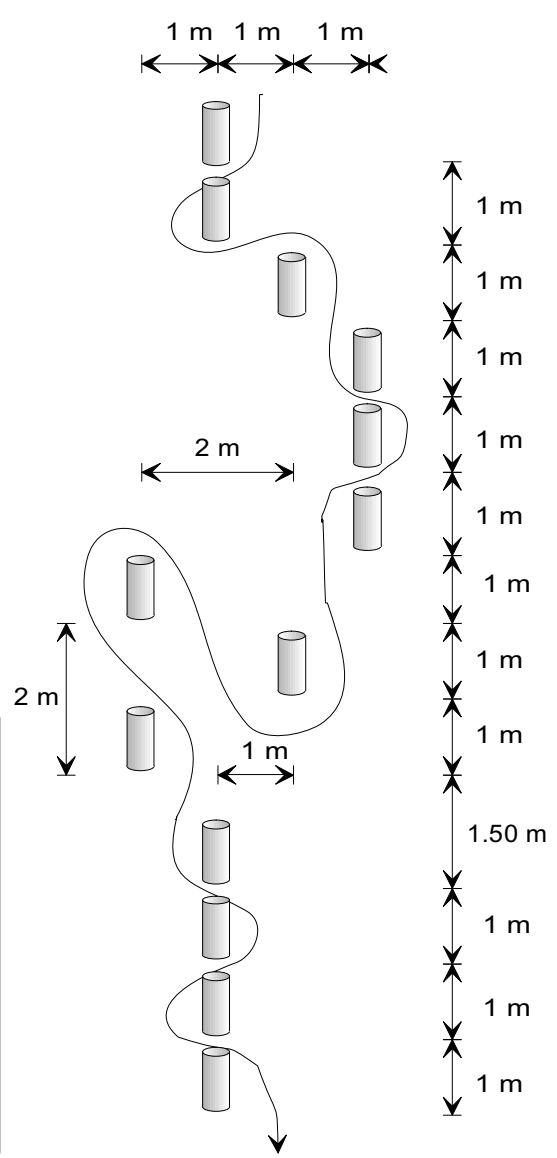


Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Si l'entrée du slalom est donnée, erreur de fléchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

Jeu N° 7

SLALOM IRREGULIER (FLECHE)



Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

Dessin et mise en page : J-M Gaillard

LES SLALOMS

Jeu N° 8

SLALOM COMPOSE

0.15 m benjamins/minimes
0.20 m poussins/pupilles

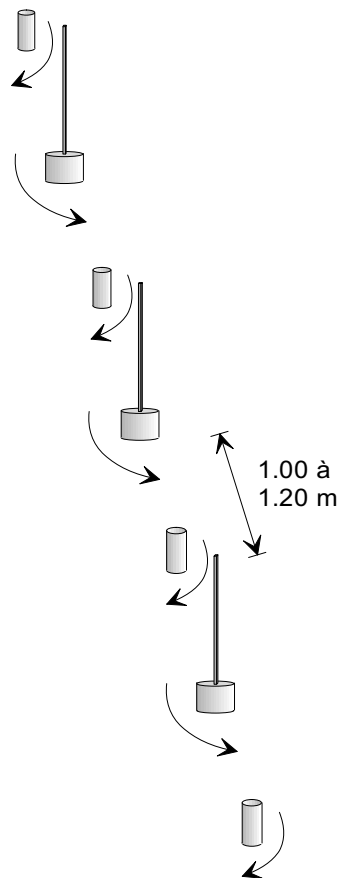


Pénalités

Chaque quille (ou piquet) tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de parcours ou de fléchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

Jeu N° 8 bis

SLALOM COMPOSE QUILLES-PIQUETS

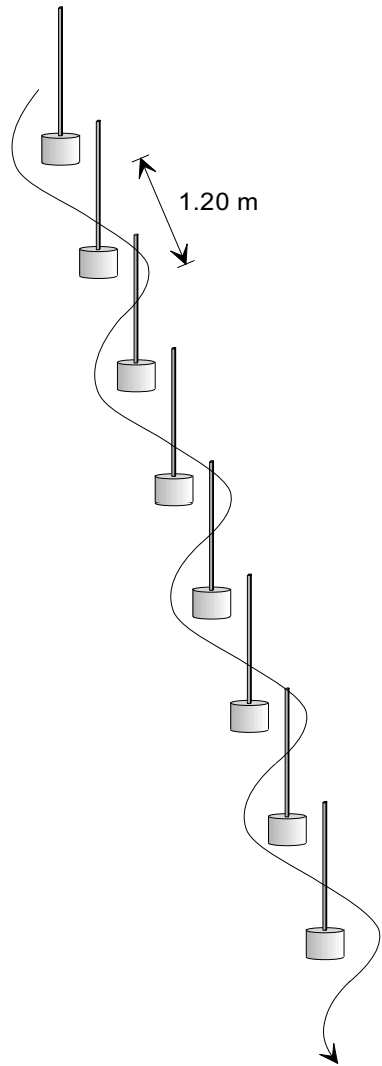


Dessin et mise en page : J-M Gaillard

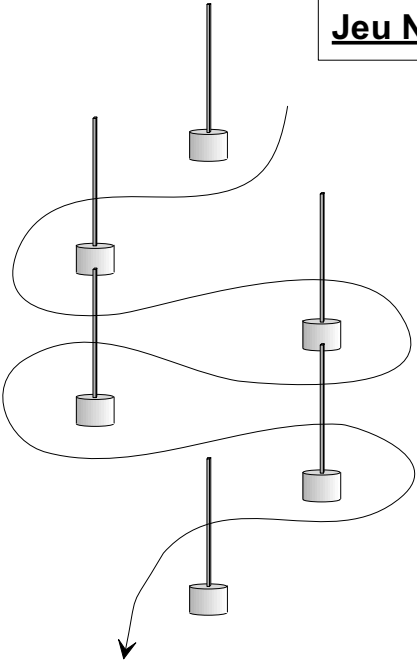
LES SLALOMS

Jeu N° 9

SLALOM - PIQUETS



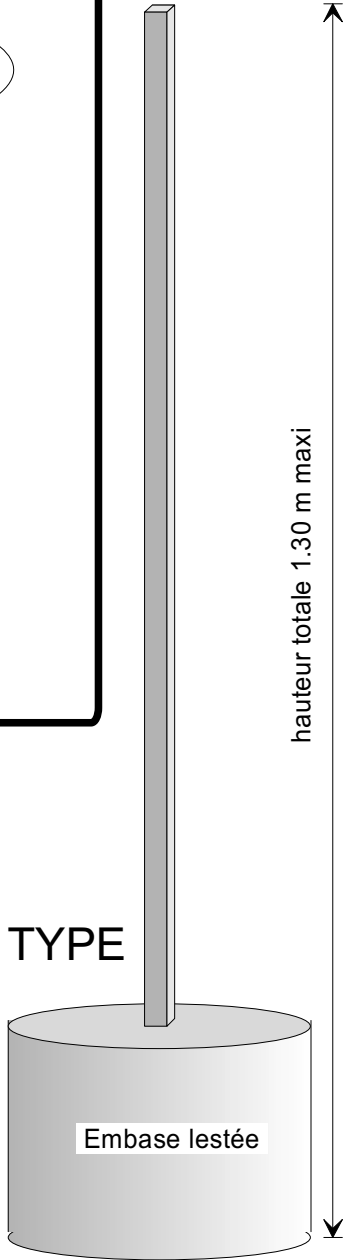
Jeu N° 9 bis



Pénalités

Chaque piquet tombé, ou évité	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Si l'entrée du slalom est donnée, erreur de fléchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

PIQUET TYPE

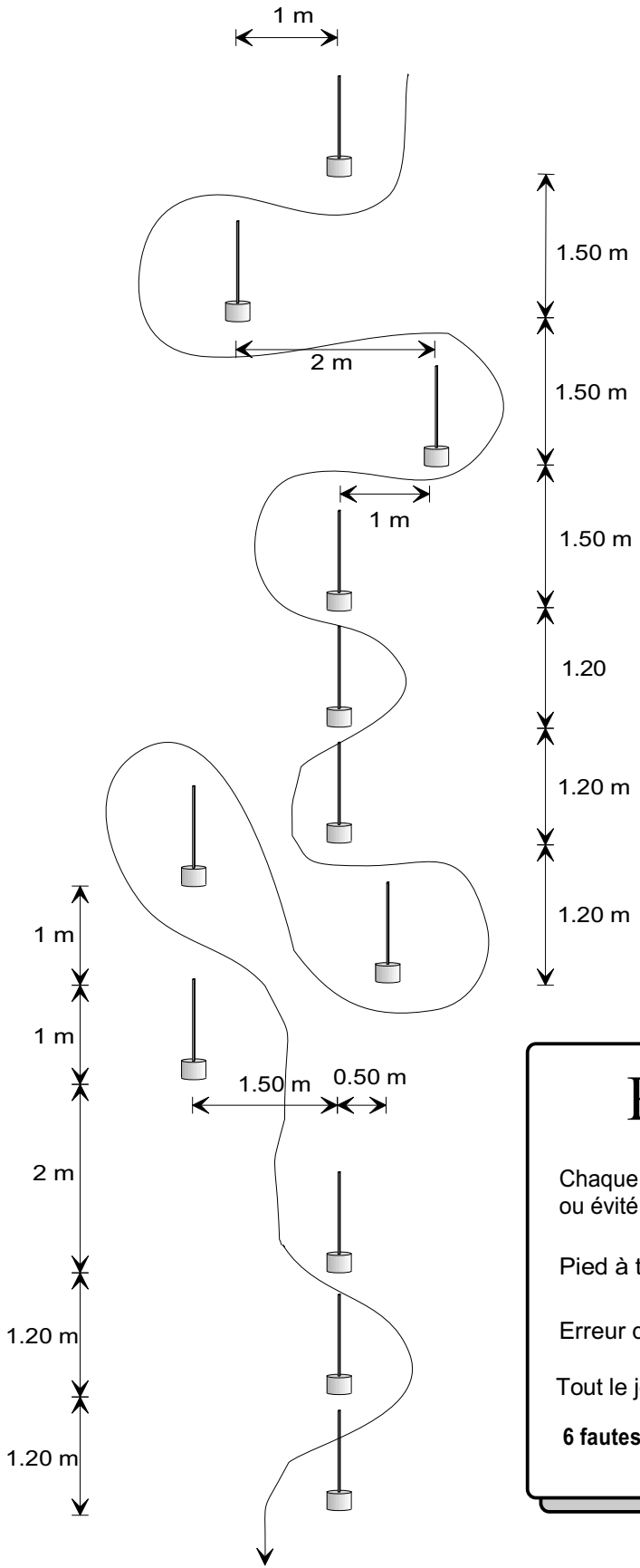


Dessin et mise en page : J-M Gaillard

LES SLALOMS

Jeu N° 10

SLALOM - PIQUETS IRREGULIER

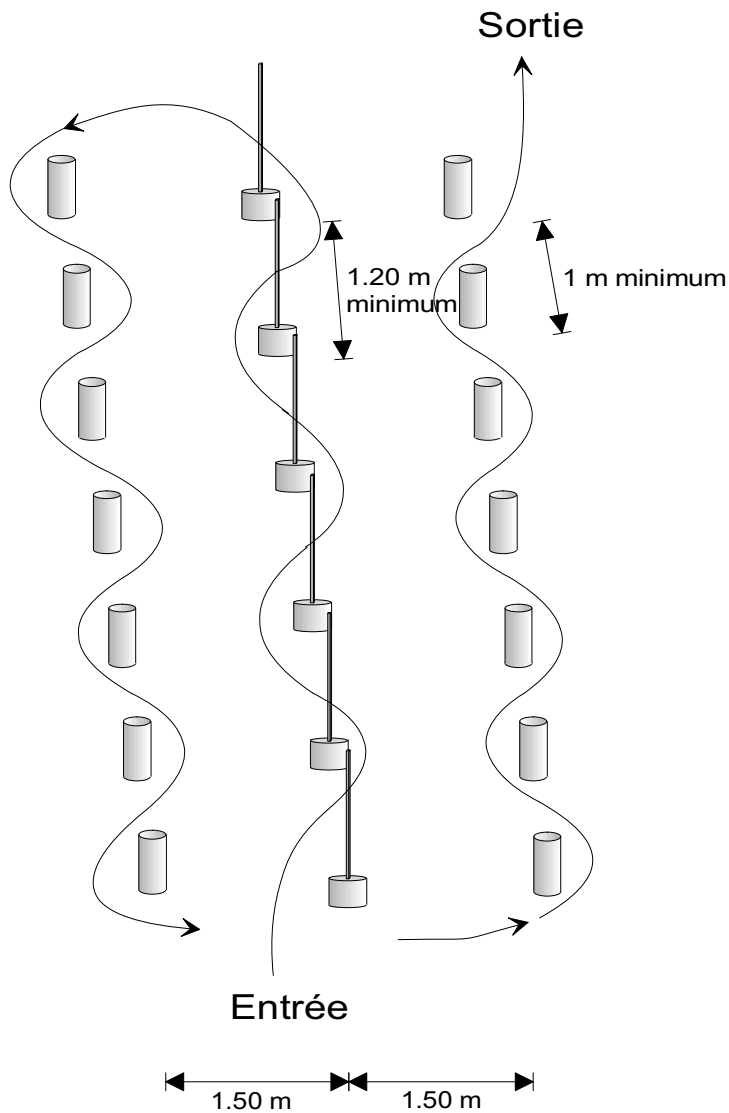


<h3>Pénalités</h3>	
Chaque piquet tombé, ou évité	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

LES SLALOMS

Jeu N° 11

TRIPLE SLALOM



Dessin et mise en page : J-M Gaillard

Variantes :

Le triple slalom peut être composé avec les jeux suivants :

- Slalom simple
- Evite-pierre
- Slalom-piquets
- Slalom composé quilles-piquets
- Slalom inégal
- Slalom Quille sous pédalier

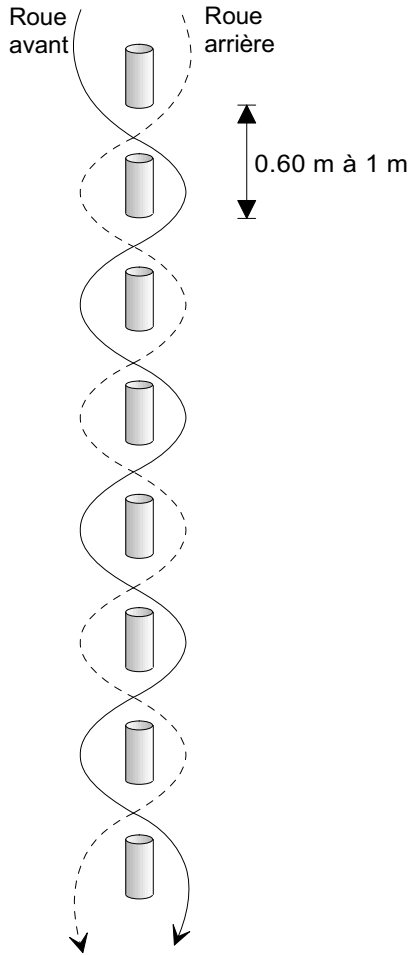
Pénalités

Chaque quille (ou piquet) tombée, mal passée ou évitée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s (par ligne)	

LES SLALOMS

Jeu N° 12

SLALOM QUILLE SOUS PEDALIER

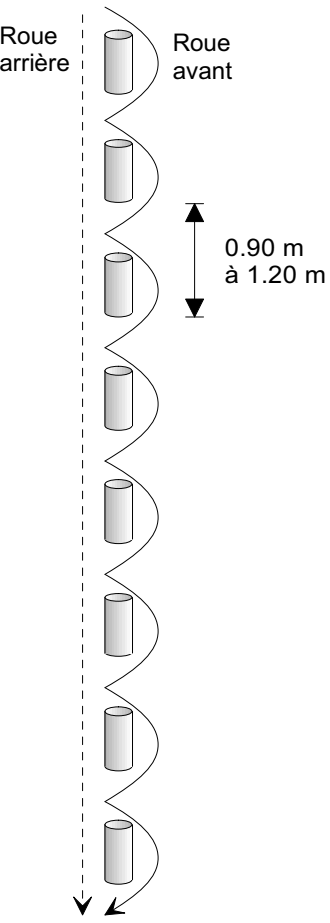


Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

Jeu N° 13

EVITE PIERRE



Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Si l'entrée est donnée, (il faut dans ce cas faire un second jeu avec l'entrée inverse)	
erreur de fléchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	
Nota : Ce jeu s'adresse uniquement aux pupilles, benjamins et minimes	

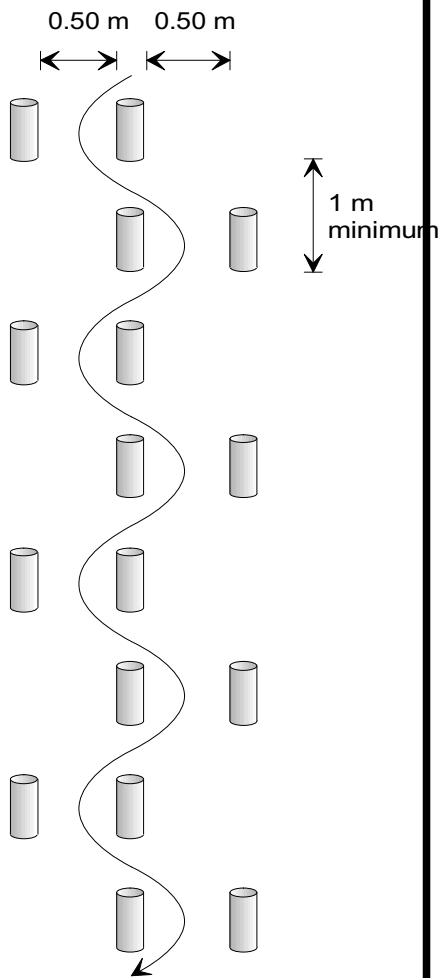
Ce jeu doit être effectué par **déplacement de la roue avant** et non par sauts de la roue arrière.

Dessin et mise en page : J-M Gaillard

LES SLALOMS

Jeu N° 14

CHENILLE

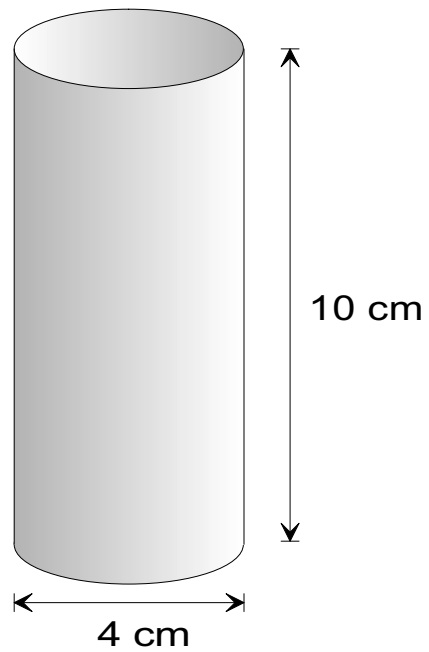


Dessin et mise en page : J-M Gaillard

Pénalités

Chaque porte tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

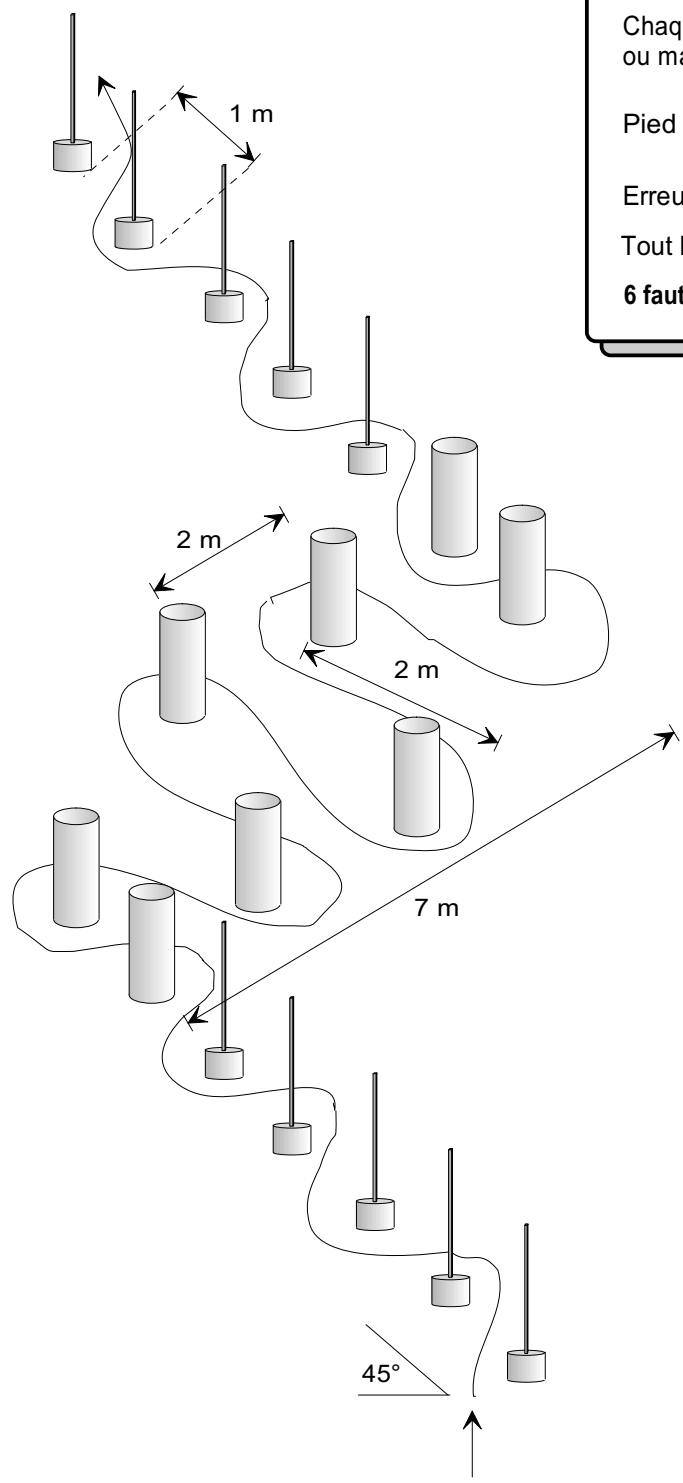
QUILLE TYPE



LES SLALOMS

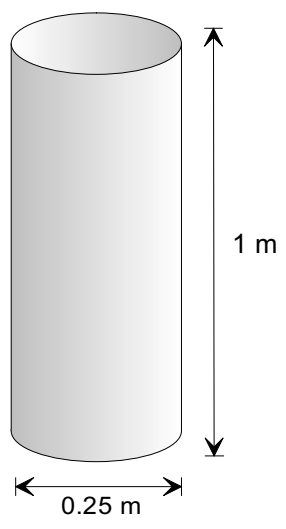
Jeu N° 15

CHICANES



Pénalités

Chaque piquet tombé, ou mal passé	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de sens	10 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	



Dessin et mise en page : J-M Gaillard

LES SLALOMS

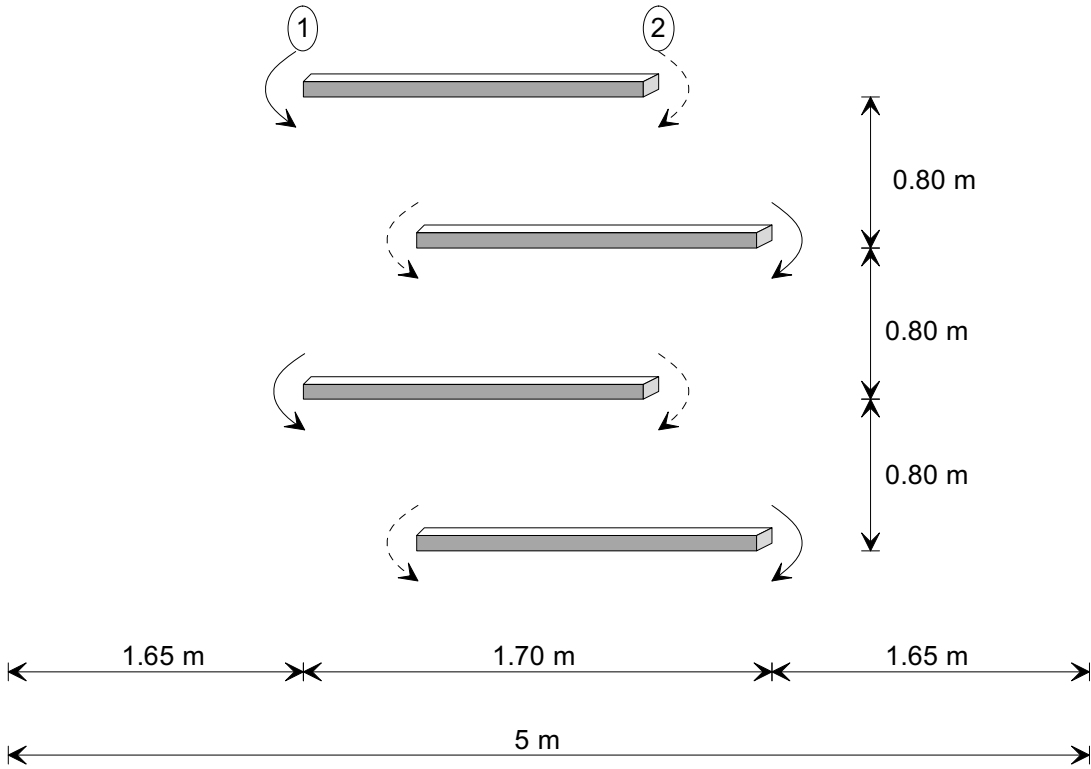
Jeu N° 15 bis

CHICANES CHEVRONS

Chevrans 5 x 5 (ou 6 x 6)
Longueur 1 m à 1.20 m

① ② sens d'entrée
indiqué et fléché

Pénalités	
Chevron déplacé	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

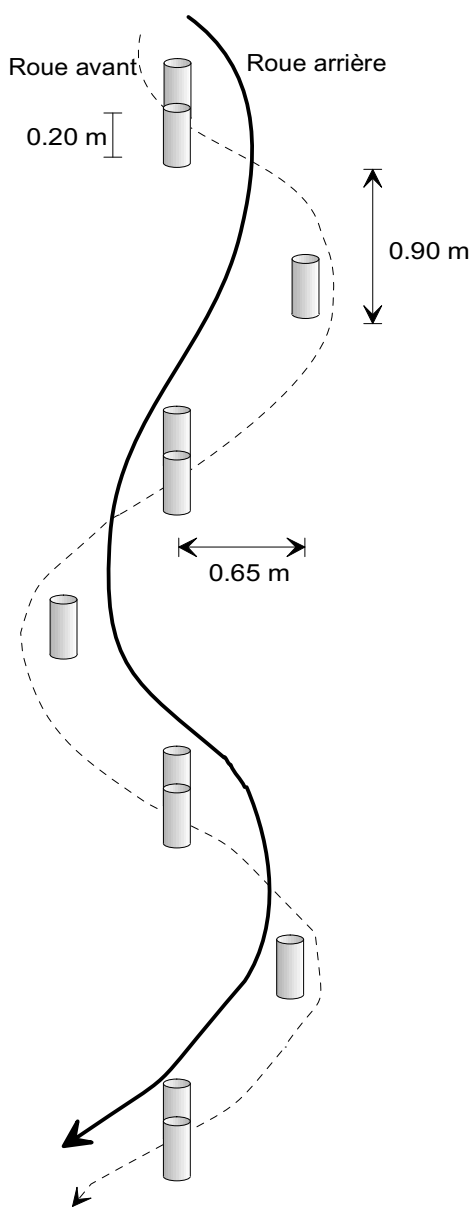


Dessin et mise en page : J-M Gaillard

LES SLALOMS

Jeu N° 16

LA PIERRE PERRET



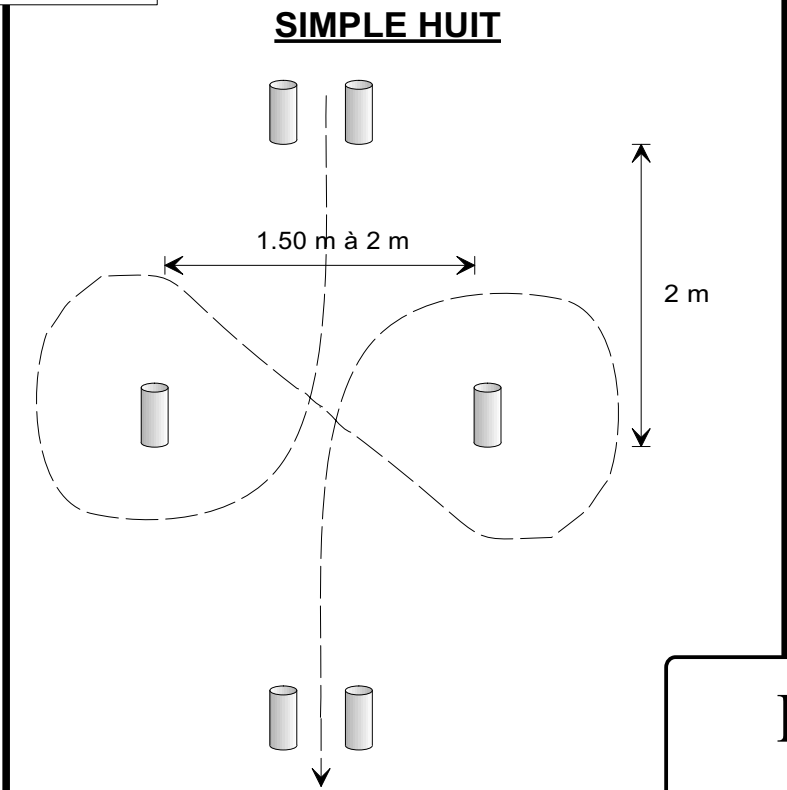
Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

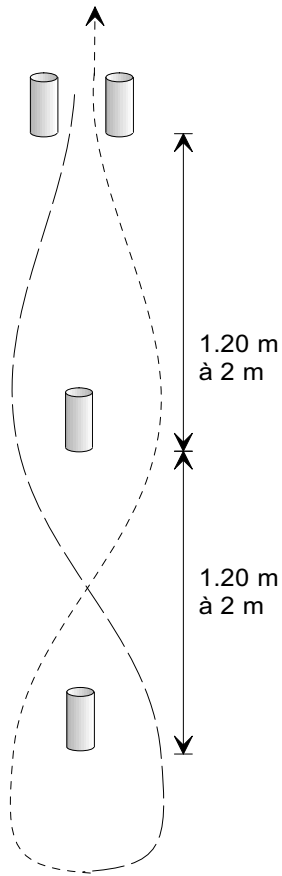
Dessin et mise en page : J-M Gaillard

LES VIRAGES

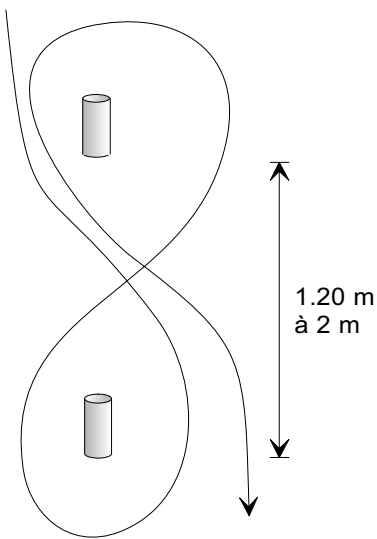
Jeu N° 17



Jeu N° 17 bis



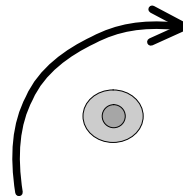
Jeu N° 17 ter



Jeu N° 18

**PASSAGE
DIRECTIONNEL**

Erreur de fléchage 10 s



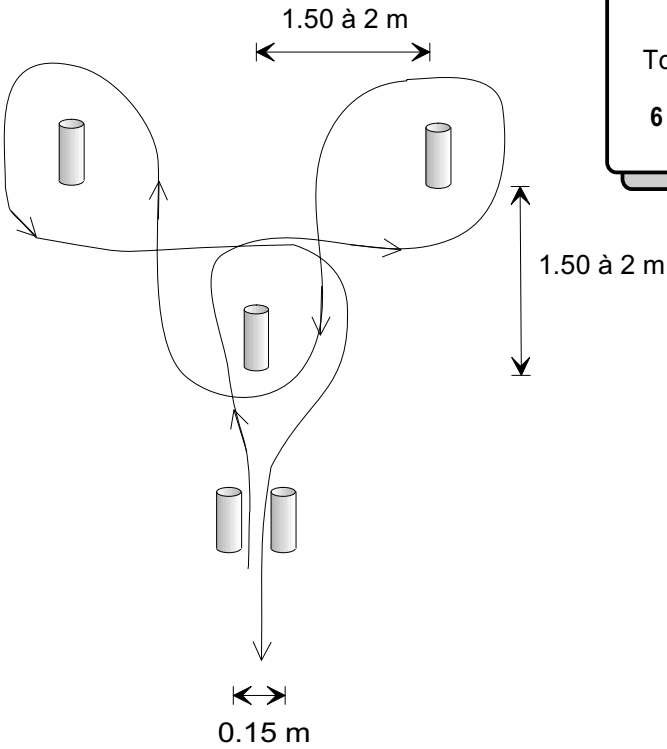
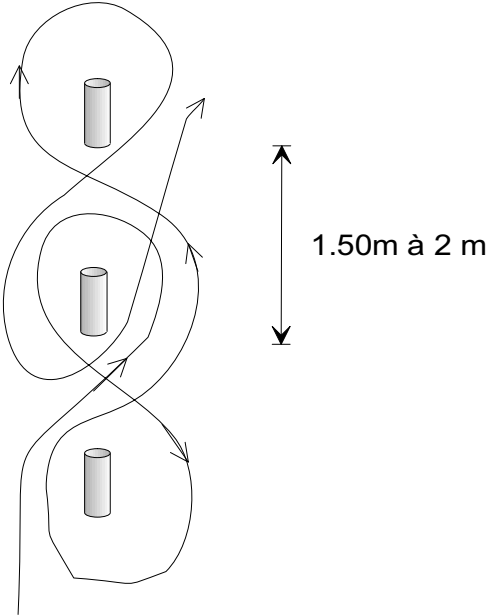
Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Non respect du fléchage	5 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

LES VIRAGES

Jeu N° 19

DOUBLE HUIT (1)



Pénalités

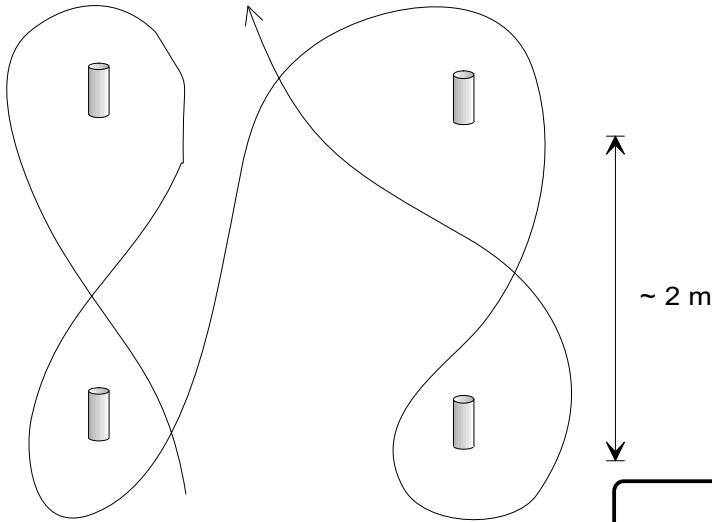
Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Non respect du fléchage	5 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

Dessin et mise en page : J-M Gaillard

LES VIRAGES

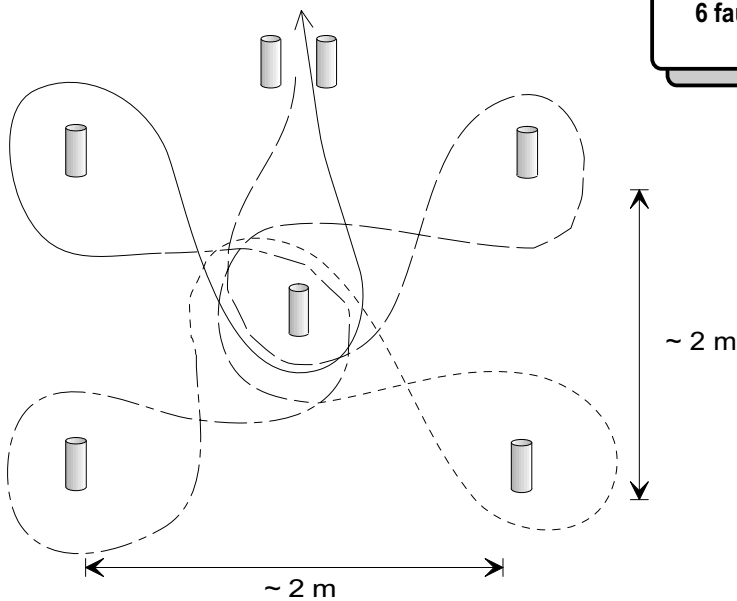
Jeu N° 19 bis

DOUBLE HUIT (2)



Jeu N° 19 ter

QUATRE HUIT



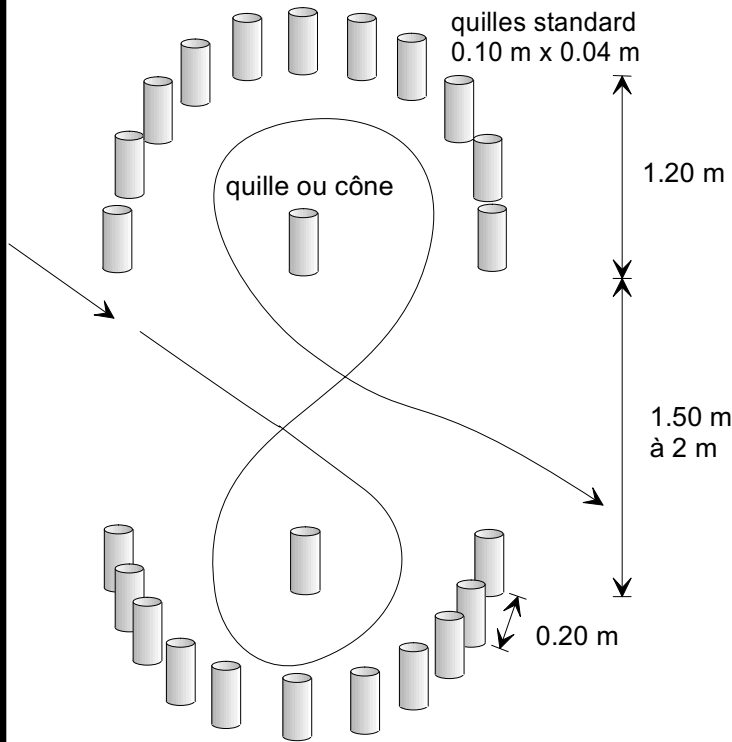
Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Non respect du fléchage	5 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

LES VIRAGES

Jeu N° 20

SIMPLE HUIT AVEC CHICANES

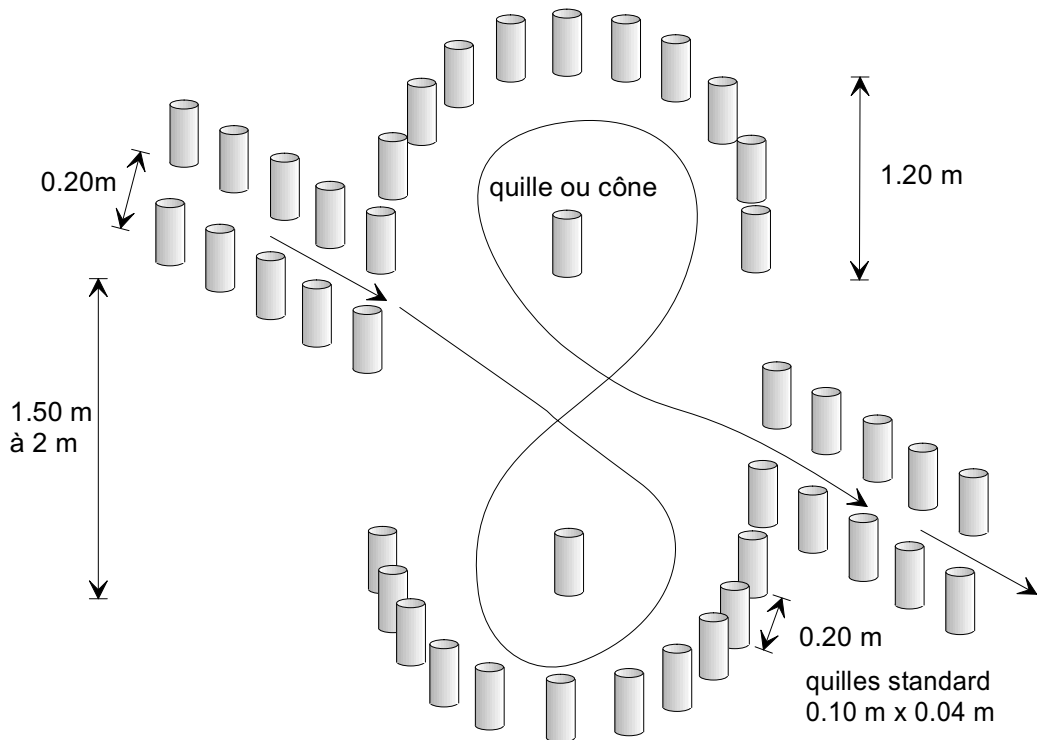


Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage	5 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

Jeu N° 21

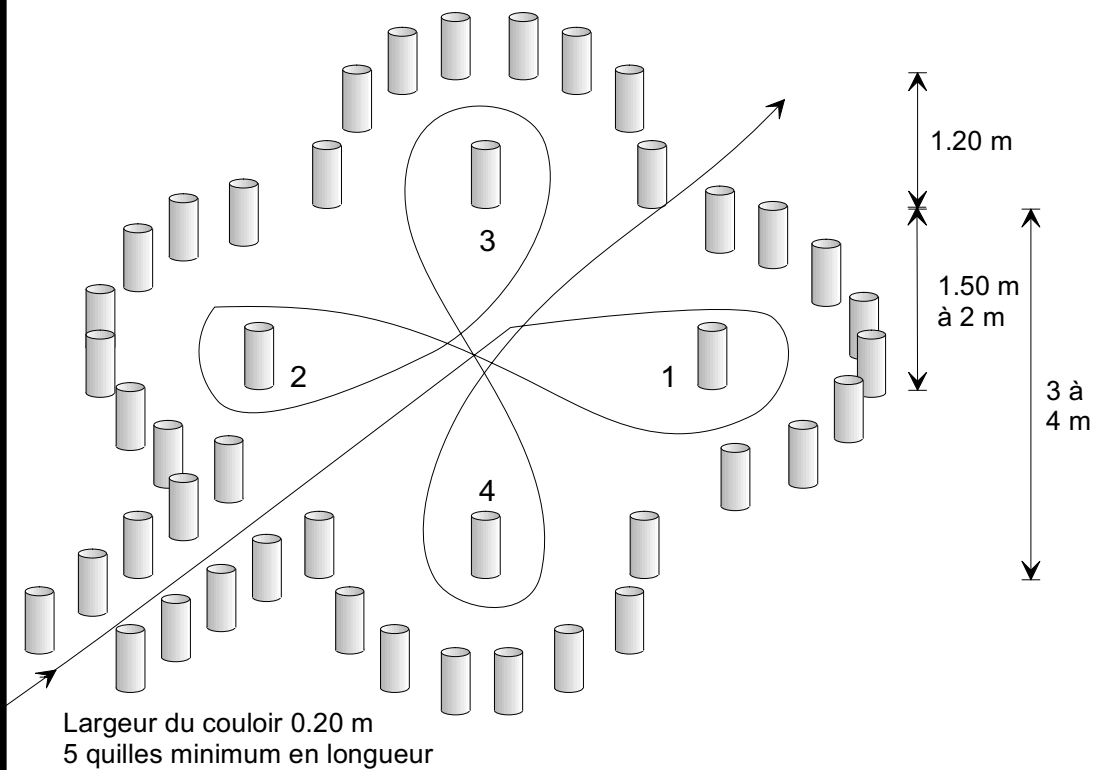
SIMPLE HUIT AVEC CHICANES ET GOUTTIERES



LES VIRAGES

Jeu N° 22

HUIT DE TREFLE



Dessin et mise en page : J-M Gaillard

Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage	5 s
Tout le jeu évité	30 s

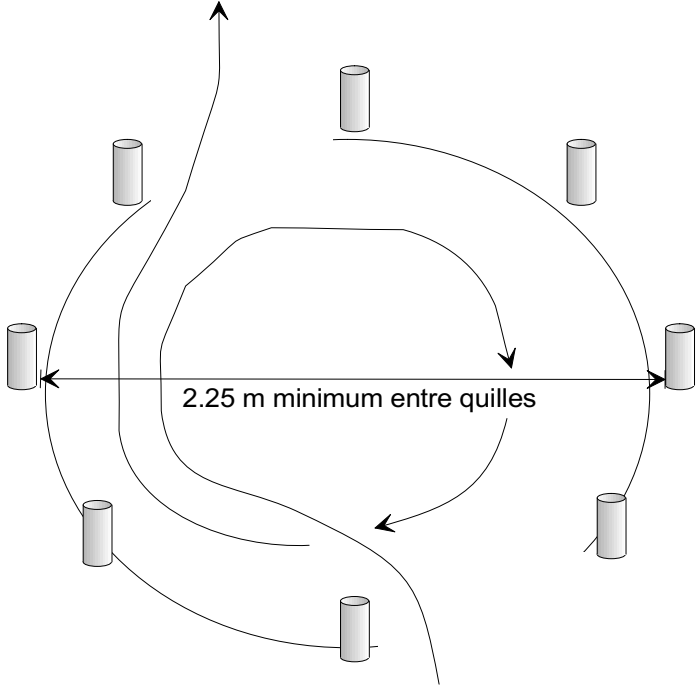
6 fautes maximum soit 30 s

**Nota : Ce jeu s'adresse uniquement
aux benjamins et minimes**

LES VIRAGES

Jeu N° 23

PASSAGE DANS LE ROND



Dessin et mise en page : J-M Gaillard

Pénalités

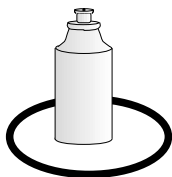
Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage (sens)	10 s
Tout le jeu évité	30 s
1/2 tour	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

LES RAMASSAGES

Jeu N° 24

PRISE ET POSE D'UN BIDON

Remarque : le bidon peut être pris de la main gauche ou droite.
entre la prise et la pose, il est possible d'intercaler
un jeu (entonnoir, passage étroit, passage sous barre,
huit, slalom,...)



Bidon posé dans
un cercle de 0.50 m
de diamètre.



Pose du bidon
dans un cercle
identique.

Pénalités

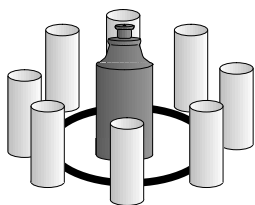
Bidon non pris après 3 essais obligatoires 5s pour la prise et 5s pour la pose non effectuée. soit	10 s
Bidon mal posé, tombé ou en dehors du cercle	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s

Pénalités

Quille tombée (une ou plusieurs)	1er cercle 5 s	2e cercle 5 s
Faute sur bidon (voir règlement général)		
Pied à terre ou chute	5 s	
Tout le jeu évité	30 s	

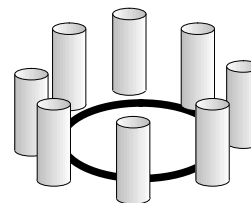
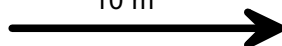
Jeu N° 24 bis

PRISE ET POSE D'UN BIDON dans un cercle de quilles



Bidon posé dans
un cercle de 0.30 m
de diamètre formé de
8 quilles standard.
(diam.4, haut 10)

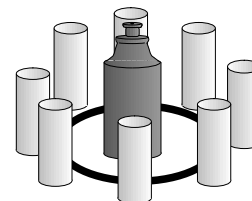
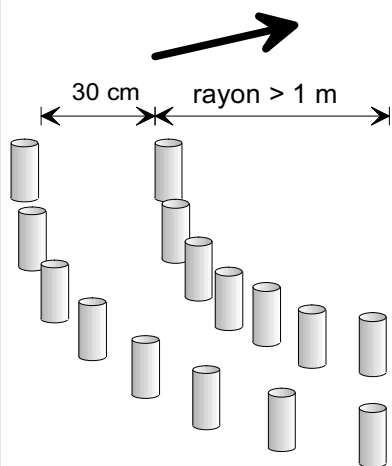
10 m



LES RAMASSAGES

Jeu N° 25

PRISE ET POSE D'UN BIDON avec CHICANE



Bidon posé dans un cercle de 0.30 m de diamètre formé de 8 quilles standard. (diam.4, haut 10)

Prise et pose dans le même cercle.

Pénalités

Quille tombée (une ou plusieurs)	cercle	5 s
	chicane	5 s

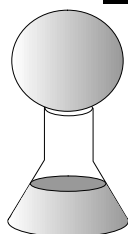
Faute sur bidon (voir règlement général)

Pied à terre ou chute 5 s

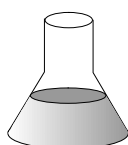
Tout le jeu évité ou "saboté" 30 s

Jeu N° 26

PRISE ET POSE D'UNE BALLE DE TENNIS SUR UN SOCLE



SOCLE: Haut d'une bouteille plastique lesté de plâtre. Hauteur 8 à 10 cm



10 m

Pénalités

Faute sur balle (voir règlement général du bidon)

Pied à terre ou chute 5 s

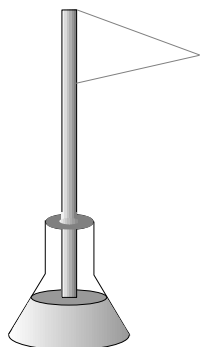
Tout le jeu évité (ou 3 essais non faits) 30 s

Nota : Ce jeu s'adresse uniquement aux **benjamins** et **minimes**

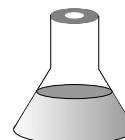
LES RAMASSAGES

Jeu N° 27

PRISE ET POSE D'UN FANION



10 à 15 m



Si une main est imposée pour prendre le fanion, faire un deuxième atelier avec l'autre main.

Pénalités

Support ou fanion tombés	5 s
Fanion non posé correctement	5 s
Faute sur fanion (voir règlement général du bidon)	
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité (ou 3 essais non faits)	30 s

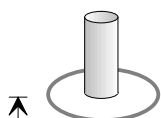
Jeu N° 28

OBJETS DIVERS A DEPLACER

Quille, casquette, balle

Pénalités

Mêmes règles et pénalités que pour le bidon.

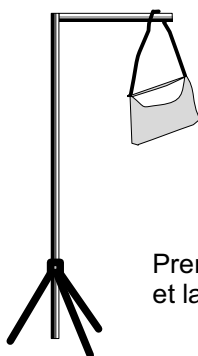


10 à 15 m



Jeu N° 29

PRISE DE MUSETTE



Prendre la musette sur un trépied et la passer autour du cou.

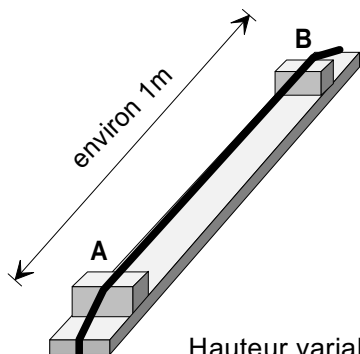
Pénalités

Musette non prise après 3 essais	5 s
Musette tombée ou non mise au cou	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité (ou 3 essais non faits)	30 s

LES SAUTS

Jeu N° 30

SAUT ELASTIQUE



Hauteur variable
en fonction des
cales A et B

Pénalités

Poussins

Elastique touché par
la roue avant 5 s

Pupilles Benjamins Minimes

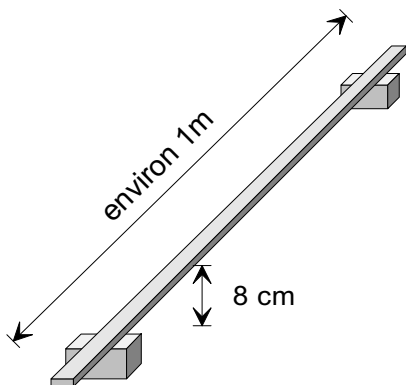
Elastique touché par
la roue avant 5 s
la roue arrière 5 s

Pied à terre ou chute 5 s

Jeu évité 30 s

Jeu N° 31

SAUT DE LITEAU ou BARRE ELECTRIQUE (avec signal sonore)



8 cm

Pénalités

Poussins

Barre tombée par
la roue avant 5 s

Pupilles Benjamins Minimes

Barre tombée par
la roue avant 10 s
la roue arrière 5 s

Pied à terre ou chute 5 s

Jeu évité 30 s

Barre électrique

Touché roue avant 5 s

Touché roue arrière 5 s

Boîtier contenant
la pile et le système
sonore

Cable agissant sur un interrupteur

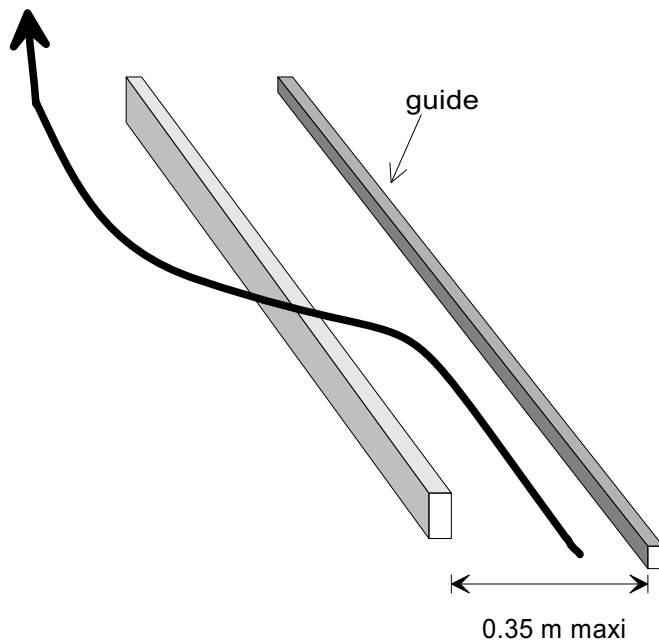


Socle lourd

LES SAUTS

Jeu N° 32

SAUT DE LITEAU LATERAL



Pénalités

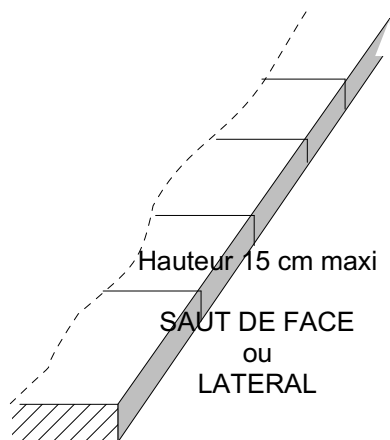
Idem jeu 31

+ déplacement du guide 5 s

Nota : Ce jeu s'adresse uniquement aux **benjamins** et **minimes**

Jeu N° 33

SAUT DE TROTTOIR



Pénalités

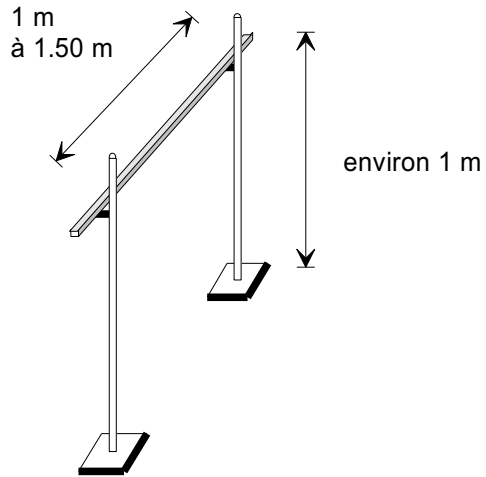
Pied à terre ou chute 5 s

Jeu évité 30 s

LES PASSAGES SOUS OBSTACLE

Jeu N° 34

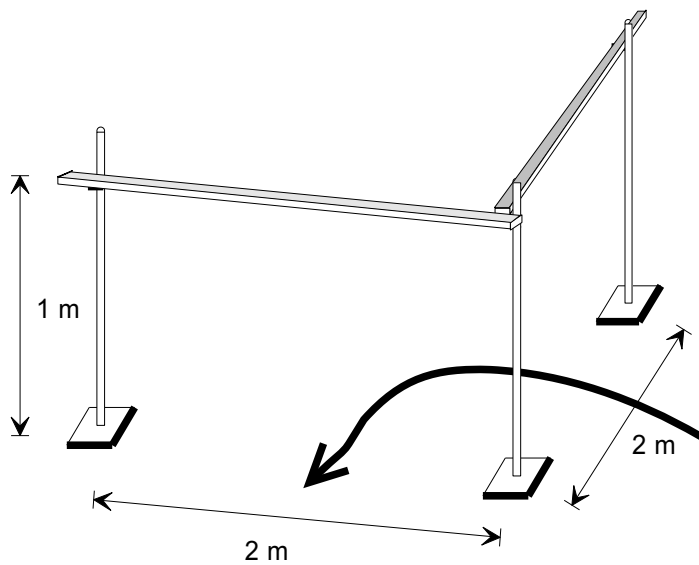
PASSAGE SOUS BARRE



Pénalités	
Barre tombée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Jeu évité	30 s

Jeu N° 35

PASSAGE SOUS DOUBLE BARRE



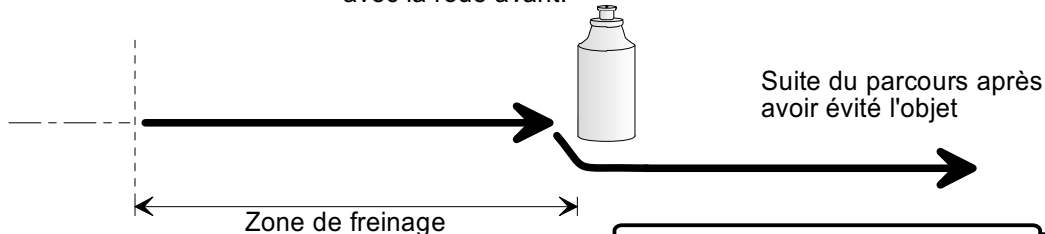
Pénalités	
1 barre tombée	5 s
2 barres tombées	10 s
Pied à terre ou chute	5 s
Jeu évité	30 s

LES FREINAGES

Jeu N° 36

CONTROLE DE FREINAGE

Objet (bidon lesté 1/4 de sable,...)
à toucher **de face (obligatoire)**
avec la roue avant.



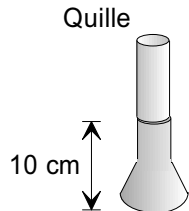
Afin d'éviter les erreurs de chronométrage cet atelier ne devra pas être mis en fin de parcours.

Pénalités

Objet renversé	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s

Jeu N° 37

ECHAFAUD



Quille avec embase si possible.

Epreuve : Faire tomber la quille du haut avec la **roue avant** sans faire tomber la quille du bas.

Pénalités

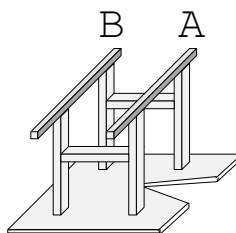
Les 2 quilles tombées	5 s
Aucune quille tombée malgré l'essai évident	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité ou saboté intentionnellement	30 s

Jeu N° 38

BARRE TOMBEE

Pénalités

2 barres tombées	5 s
Jeu renversé	5 s
Pied à terre avant la chute de la barre	5 s
Chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s

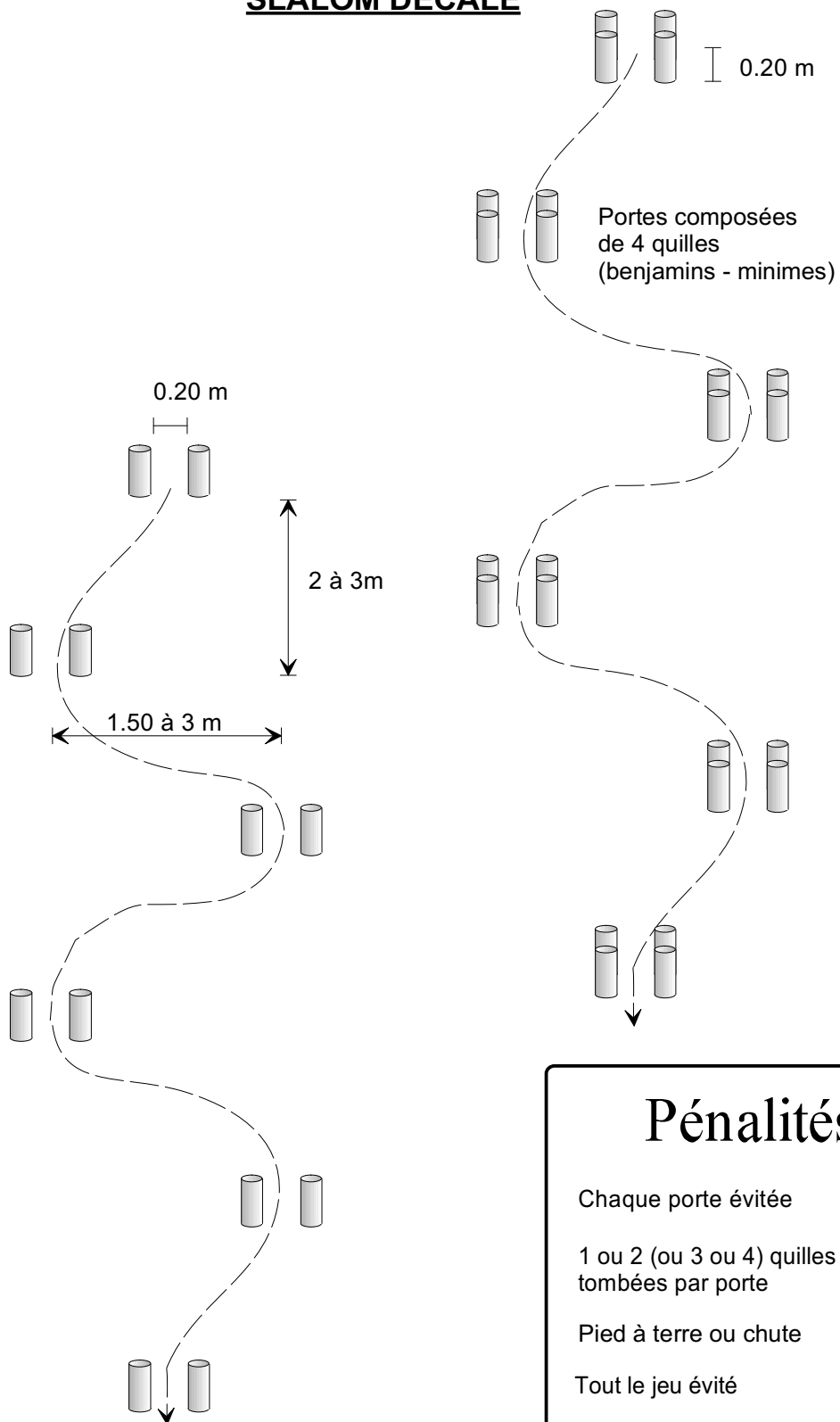


Epreuve : Faire tomber la barre A avec la roue avant sans faire tomber la barre B.

LES SURPLACES

Jeu N° 39

SLALOM DECALE



Pénalités

Chaque porte évitée	5 s
1 ou 2 (ou 3 ou 4) quilles tombées par porte	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

LES DESCENTES LES PORTAGES

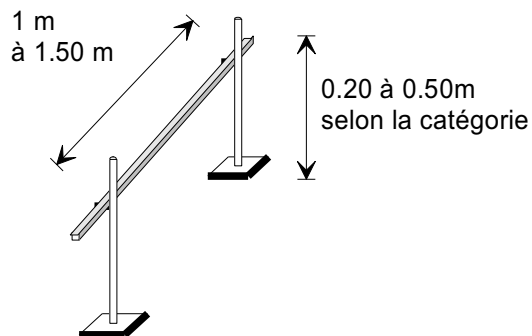
Jeu N° 40

DEPART EN VOLTIGE

Le concurrent doit se tenir immobile près de son vélo.
Après avoir fait quelques pas, il enfourche son vélo en décollant les deux pieds du sol.

Jeu N° 41

PASSAGE D'UN OBSTACLE



Pénalités

Barre tombée	5 s
Tout le jeu évité	30 s

LES DEMONTAGES DE ROUES

Jeu N° 46

DEMONTAGE ROUE AVANT

Le vélo à démonter devra être de petite taille si possible.
Longueur du parcours à pied : 20 à 30 m aller et retour.

Vélo à démonter
roue avant

Parcours roue avant
à la main



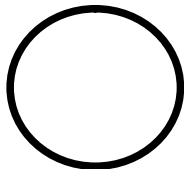
La manette de blocage
ne doit pas se trouver
en avant de la fourche.
(zone hachurée)

Pénalités

Vélo du concurrent tombé	5 s
Vélo à démonter tombé	5 s
Roue non bloquée ou mal centrée (ne tourne pas)	5 s
Blocage mal disposé	5 s
Tout le jeu évité	30 s

Jeu N° 48

DEMONTAGE ET PLIAGE D'UN BOYAU



Roue avant avec
boyau souple
usagé.



Bidon
coupé

Démontage du boyau
et **pliage** du boyau
et **rangement** dans
un bidon coupé

Pénalités

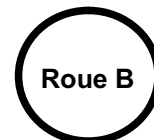
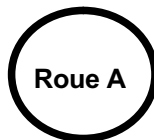
Boyau non rangé dans le bidon	5 s
Jeu évité	30 s

Pénalités

Boyau mal centré	10 s
Jeu évité	30 s

Jeu N° 47

MONTAGE D'UN BOYAU



Afin de limiter les contestations, il est souhaitable
de prévoir **deux roues** ou jantes :

- * 1 pour le démontage
- * 1 pour le remontage

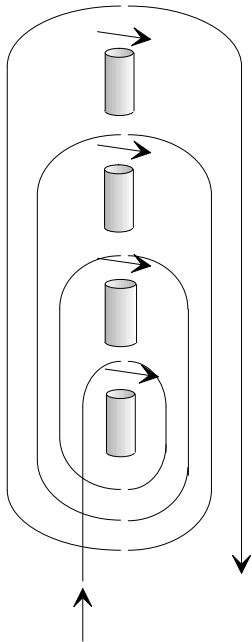
Le concurrent démonte le boyau de la roue A
et va le remonter sur la roue B.

Il est nécessaire de **repérer le trou de la valve**
par un "scotch" de couleur.

LES SPRINTS

Jeu N° 49

SPRINT NAVETTE



Pénalités	
Chaque quille tombée,	5 s
évitée	10 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

Jeu N° 50

ENROULEUR

