

LE CYCLISME : UN JEU



Roulez Gagnants !

Un merci à la FFC et sa Commission nationale des Écoles de cyclisme

L'épreuve d'adresse, de vitesse et de Mini-sprint.

L'épreuve d'adresse :

Elle se dispute sur un parcours où sont répartis divers obstacles matérialisés par des quilles, des piquets, des chevrons et des plots et au cours duquel doivent être réalisés certains gestes d'adresse entrecoupés de démarrages, de ralentissements, d'arrêts et se terminant par un sprint. Les gestes d'adresse sont des passages sous obstacles, divers slaloms, des ramassages d'objets, des passages étroits, des sauts, des franchissements d'obstacles, des descentes de vélo, des portages, etc...

Le temps sera calculé au centième.

Les distances des jeux sont mesurées centre/centre.

Quille :

Les quilles auront une hauteur maximale de 10 cm (8 cm maximum pour les passages étroits et entonnoirs) et elles seront rectangulaires, non pas cylindriques.

Barème des pénalités :

Refus d'obstacle : 30 secondes

Non-respect du fléchage : 10 secondes

Fautes (quille tombé, porte manquée...) : 5 secondes par faute

Maximum de 6 fautes par obstacle.

Est considéré comme faute :

- Bidon non pris et mal posé ou tombé : en cas de non prise ou de lâchage du bidon une première fois, deux autres essais seront obligatoire. En cas de non prise à la troisième fois, le concurrent sera pénalisé d'une faute ou de deux fautes si le bidon est mal posé. Il pourra ensuite continuer son parcours.
- Pied à terre ou appui avec la main sur une barrière, ou autres objets
- Quilles ou piquets tombés ou non contournés
- Entonnoir renversé totalement ou en partie
- Saut d'obstacle : La barre renversé par la roue avant sera pénalisé de 2 fautes, 1 faute si renversé par la roue arrière seulement.
- Passe sous barre : La barre ou ses montants sont renversés
- Pour toutes les autres pénalités spécifiques aux obstacles, se référer aux illustrations des Jeux.

La chute ne sera pas prétexte à recommencer. Seul le bris de matériel, même sur chute (crevaison comprise) ne permettant pas de poursuivre le parcours à vélo, et dûment constaté par les commissaires, pourra donner lieu à un 2^e départ après le dernier concurrent de la catégorie.

Lors d'une Coupe du Québec, l'ordre de départ sera établi en fonction du classement général au temps, comme c'est le cas pour l'épreuve du CLM.

L'épreuve de vitesse :

Elle se déroule sur une ligne droite.

La distance à parcourir est de :

50m pour les Bibitte

100m pour les Pee-Wee, Minime et cadet

Une épreuve de vitesse peut se courir jusqu'à 4 couloirs. Un coureur qui provoque deux faux départs sera disqualifié.

Tout coureur qui sortira de son couloir et/ou gêne un adversaire sera disqualifié. Un coureur qui a été gênés aura droit à un deuxième départ.

En cas d'incident mécanique reconnu, le coureur repartira le dernier. Le saut de chaîne et la sortie d'un cale-pied ne seront pas reconnus comme incident mécanique.

L'épreuve Mini-sprint :

Ils se disputent sur un circuit fermé à toute circulation, absolument plat, sans virage dangereux et se terminant par une ligne droite de 200m minimum.

Le départ se fait contrôlé sur une distance d'environ 1 km. À une distance variant de 150m à 200m de la ligne d'arrivée, l'entraîneur s'écarte pour laisser les coureurs se disputé le sprint final.

Le parcours est réservé exclusivement à la série en cours. Cette épreuve se déroule par séries et par finales. Les séries sont composées en fonction des résultats acquis dans les compétitions précédentes et par tirage au sort s'il y a lieu.

Le nombre de coureur dans chaque série ne peut excéder 10.

En cas de chute, crevaison, bris de matériel (à l'exclusion des sauts de chaîne) d'un participant, la course sera obligatoirement recourue.

Toute ces épreuves peuvent être courue sur une piste d'Athlétisme, ce qui permettra une pratique sécuritaire et également aux parents de voir leur enfant en action.

SOMMAIRE JEUX D'ADRESSE

32 ROULER DROIT

Jeu n° 1	- Entonnoir	28
Jeu n° 2	- Passage étroit	28
Jeu n° 2 bis	- Passage étroit courbe	28
Jeu n° 3	- Planche 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	- Évite pierre	36
Jeu n° 14	- Chenille	37
Jeu n° 15	- Chicane	38
Jeu n° 15 bis	- Chicane chevrons	39
Jeu n° 16	- La Pierre Perret	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 trèfle	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	- Objets divers à déplacer	49
Jeu n° 28	- Objets divers à déplacer	49
Jeu n° 29	- Prise de musette	49

64 LES SAUTS

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

66 LES PASSAGES SOUS OBSTACLE

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

67 LES FREINAGES

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

68 LES SURPLACES

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

69 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

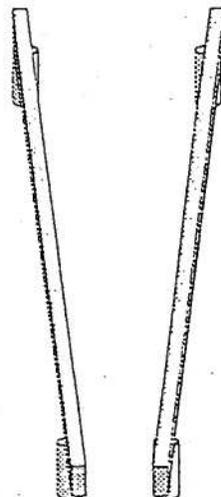
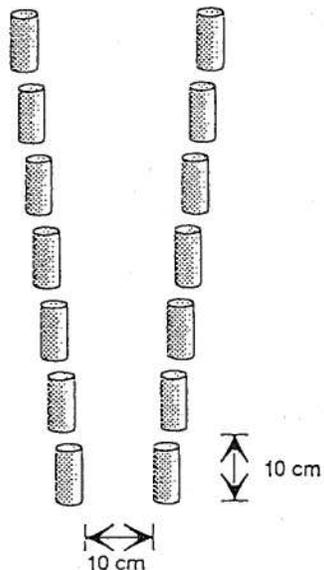
Jeu n° 50	- Sprint navette	60
Jeu n° 51	- Enrouleur	60

ROULER DROIT

Jeu N° 1

20 cm

ENTONNOIR

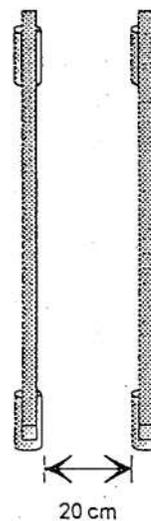
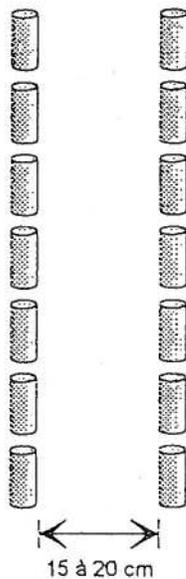


Pénalités

- | | |
|---|------|
| 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

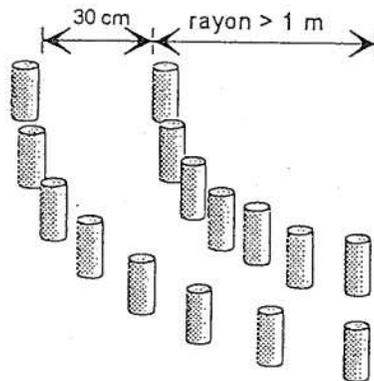
PASSAGE ETROIT



ROULER DROIT

Jeu N° 2 bis

PASSAGE ETROIT COURBE



Pénalités

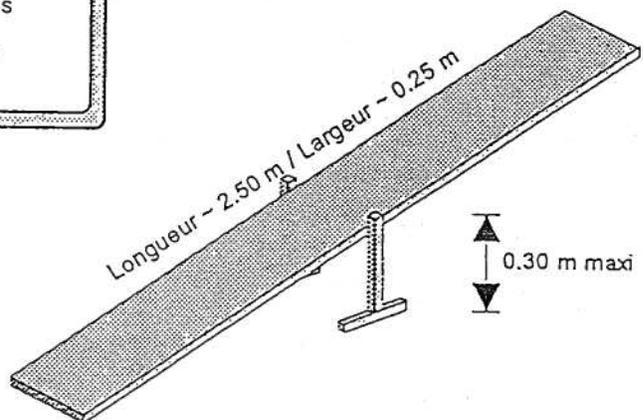
Quille tombée ou contournée (une ou plusieurs) —	5 s / quille
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité ou "saboté"	30 s

Jeu N° 3

PLANCHE A BASCULE

Pénalités

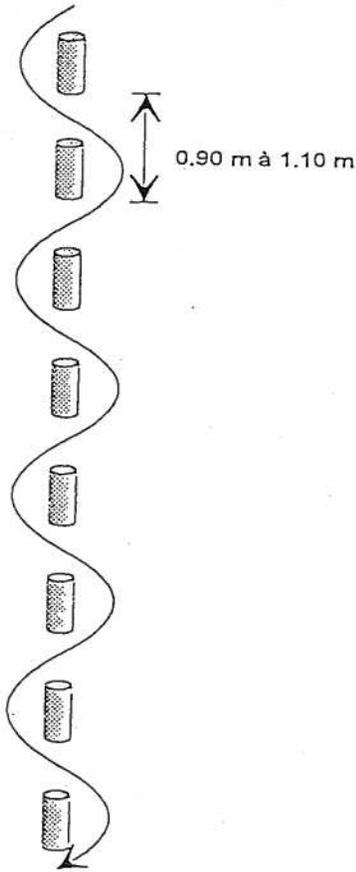
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s



LES SLALOMS

Jeu N° 4

SLALOM SIMPLE



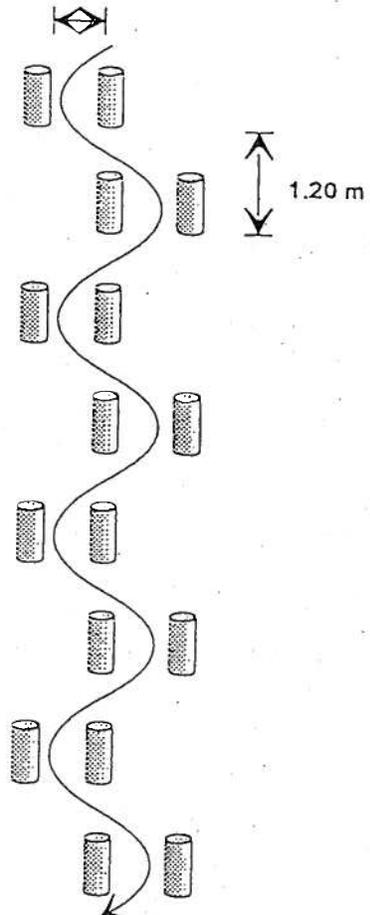
Pénalités

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



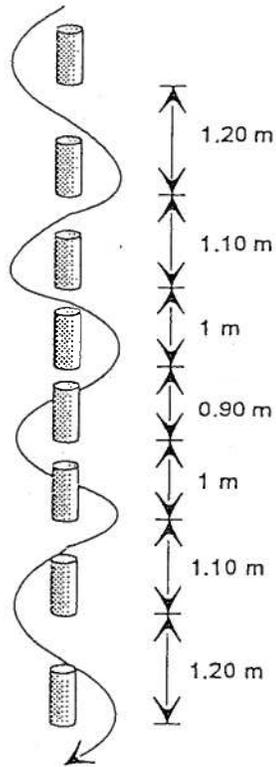
Pénalités

Chaque <u>porte</u> 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

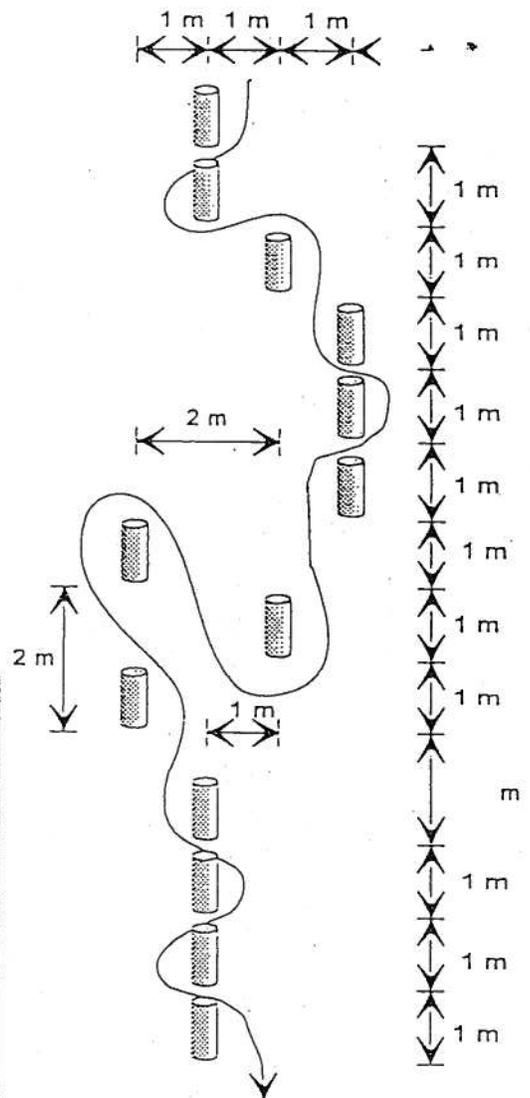


Pénalités

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	

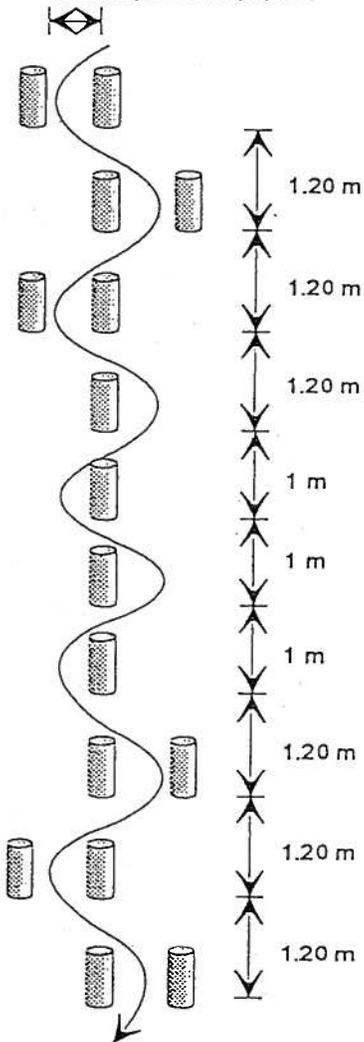
Dessiné et mis en page : J.M. Gallard

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

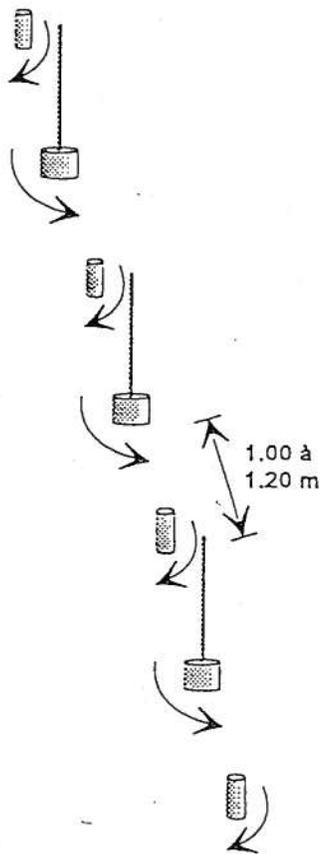
Erreur de parcours
ou de fléchage 10 s

Tout le jeu évité 30 s

6 fautes maximum soit 30 s

Jeu N° 8 bis

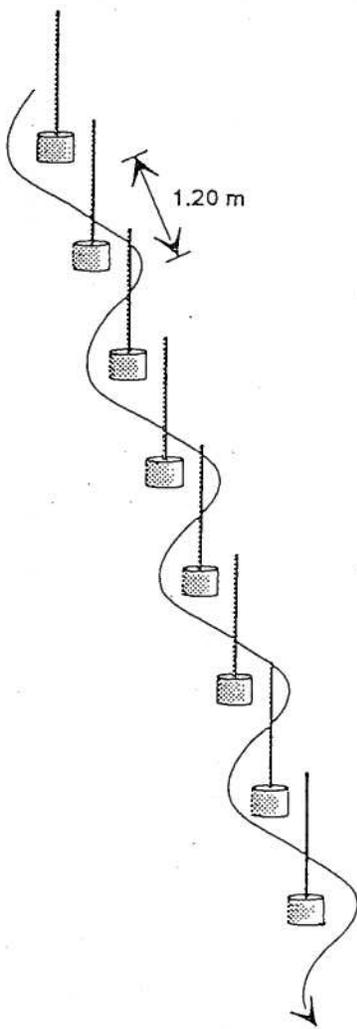
SLALOM COMPOSE QUILLES-PIQUETS



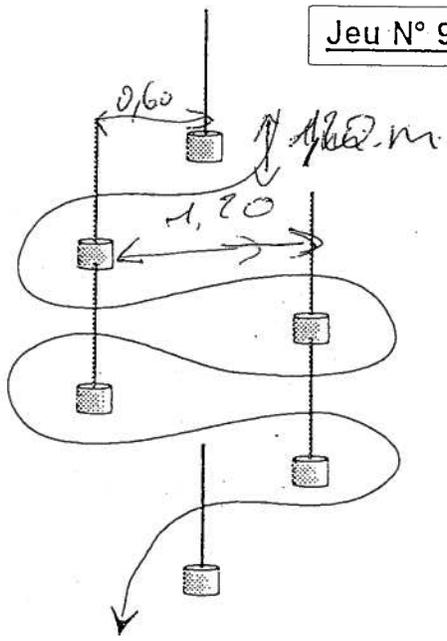
LES SLALOMS

Jeu N° 9

SLALOM - PIQUETS



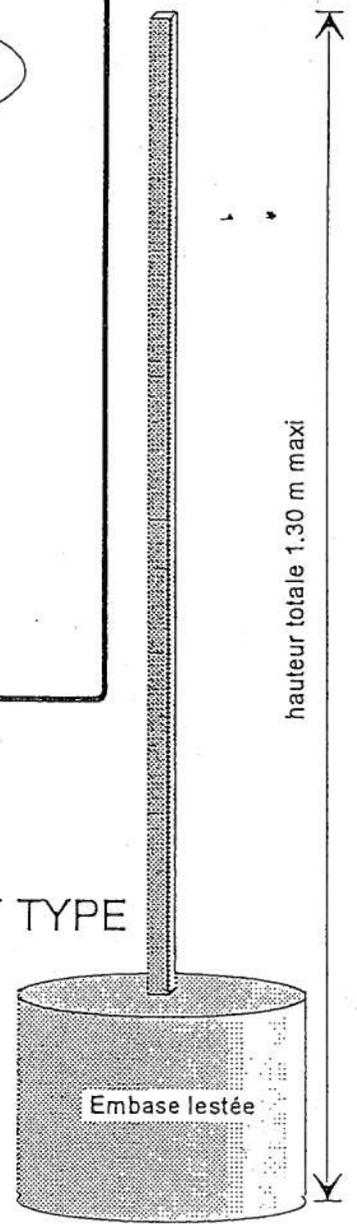
Jeu N° 9 bis



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

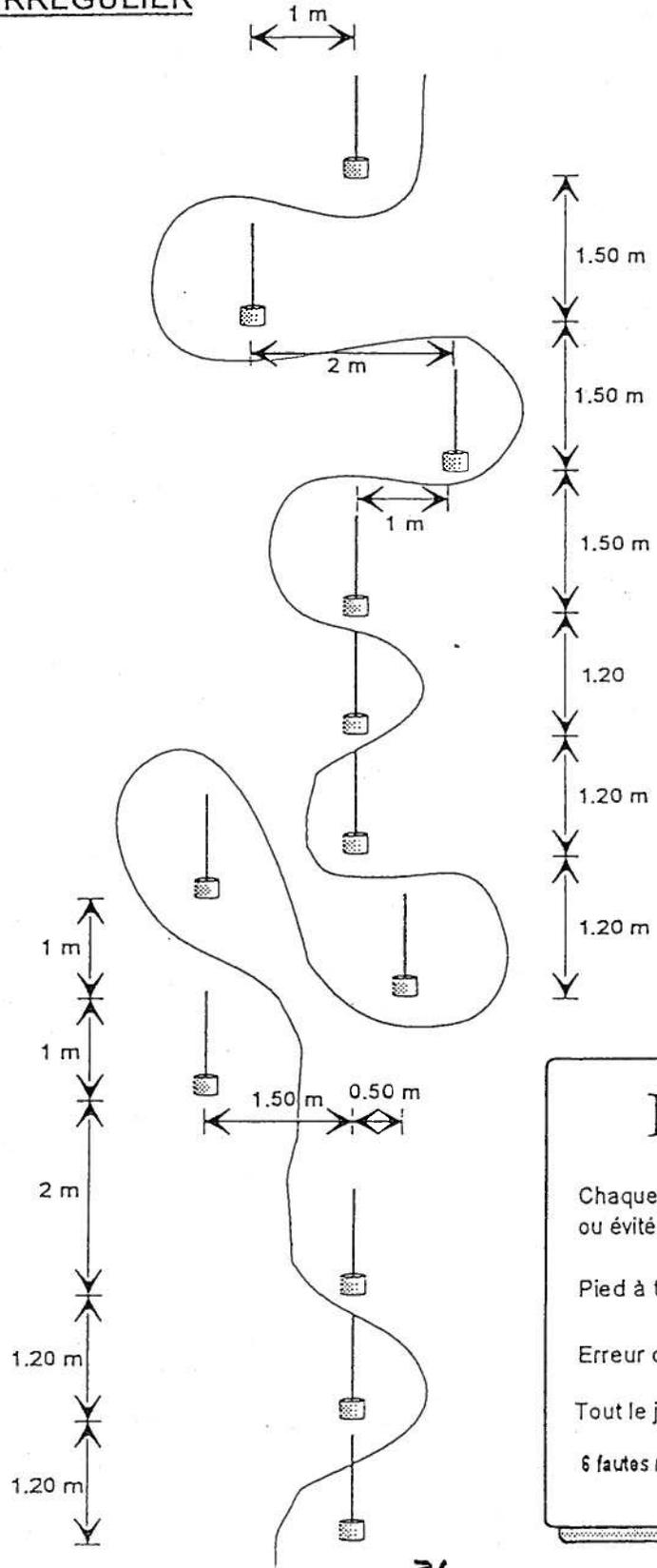


Deserri et moi en page 2. J.M. Galland

LES SLALOMS

Jeu N° 10

SLALOM - PIQUETS IRREGULIER

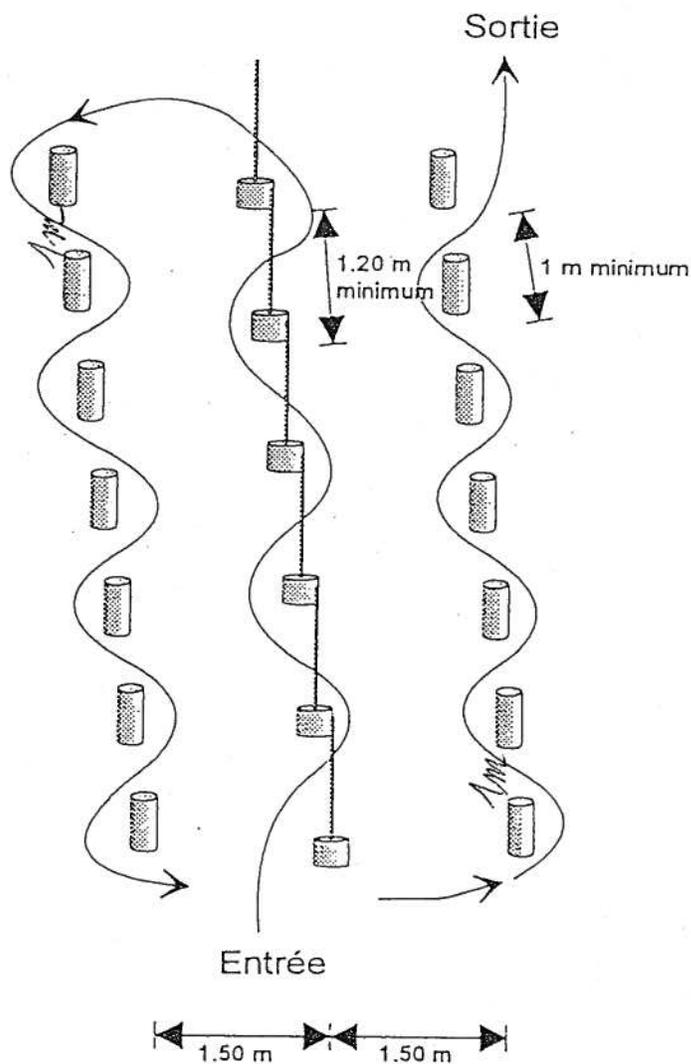


Pénalités	
Chaque piquet tombé, ou évité	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

LES SLALOMS

Jeu N° 11

TRIPLE SLALOM



Dessin et texte en page : J-M Gallard

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

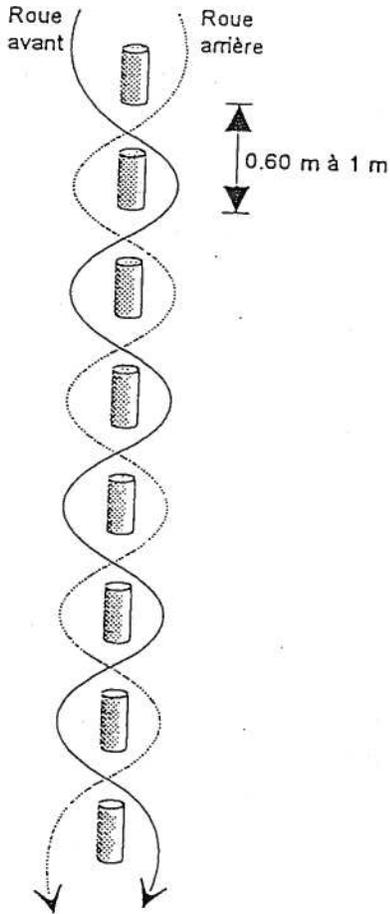
Tout le jeu évité 30 s

6 fautes maximum soit 30 s (par ligne)

LES SLALOMS

Jeu N° 12

SLALOM QUILLE SOUS PEDALIER

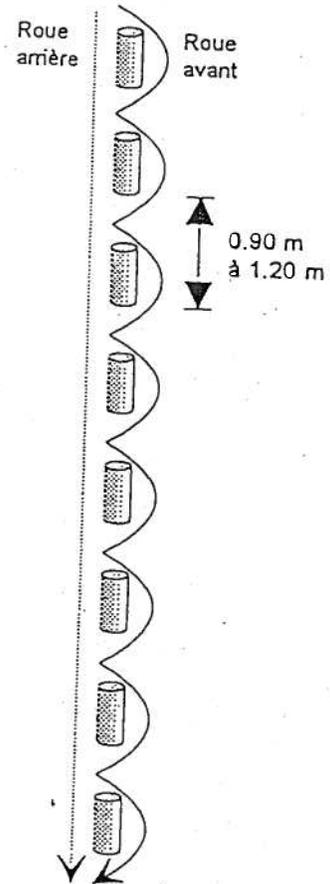


Pénalités

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	

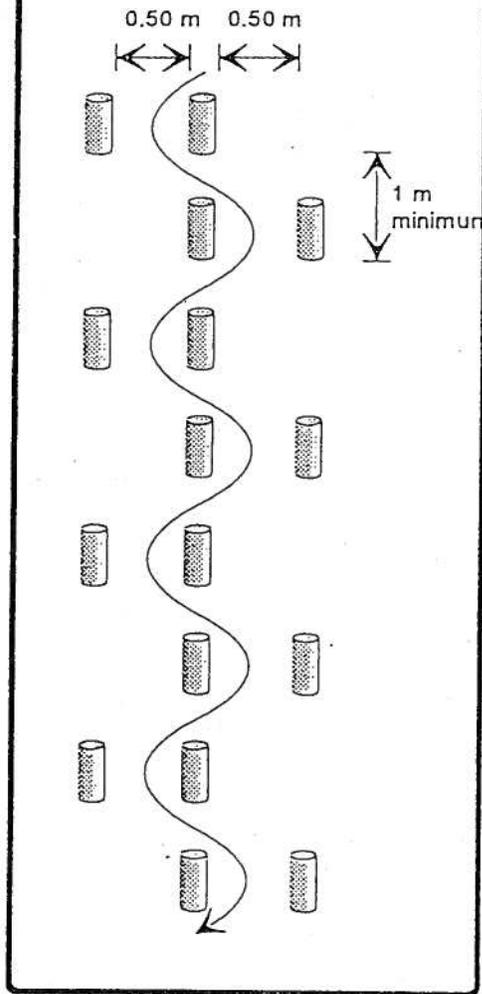
Nota : Ce jeu s'adresse uniquement aux pupilles, benjamins et minimes

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

LES SLALOMS

Jeu N° 14

CHENILLE

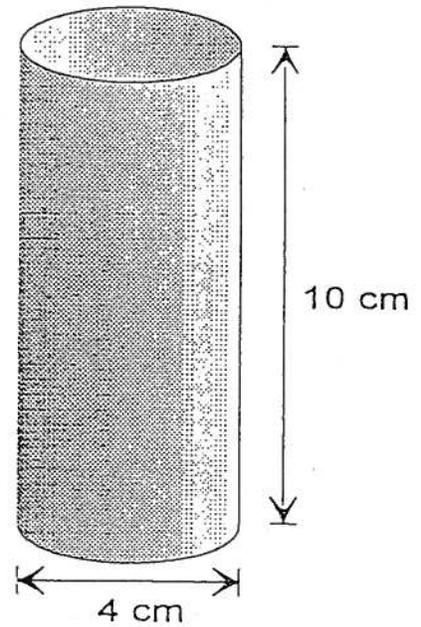


Devis et mise en page: J-M Gel hard

Pénalités

Chaque <u>porte</u> 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	

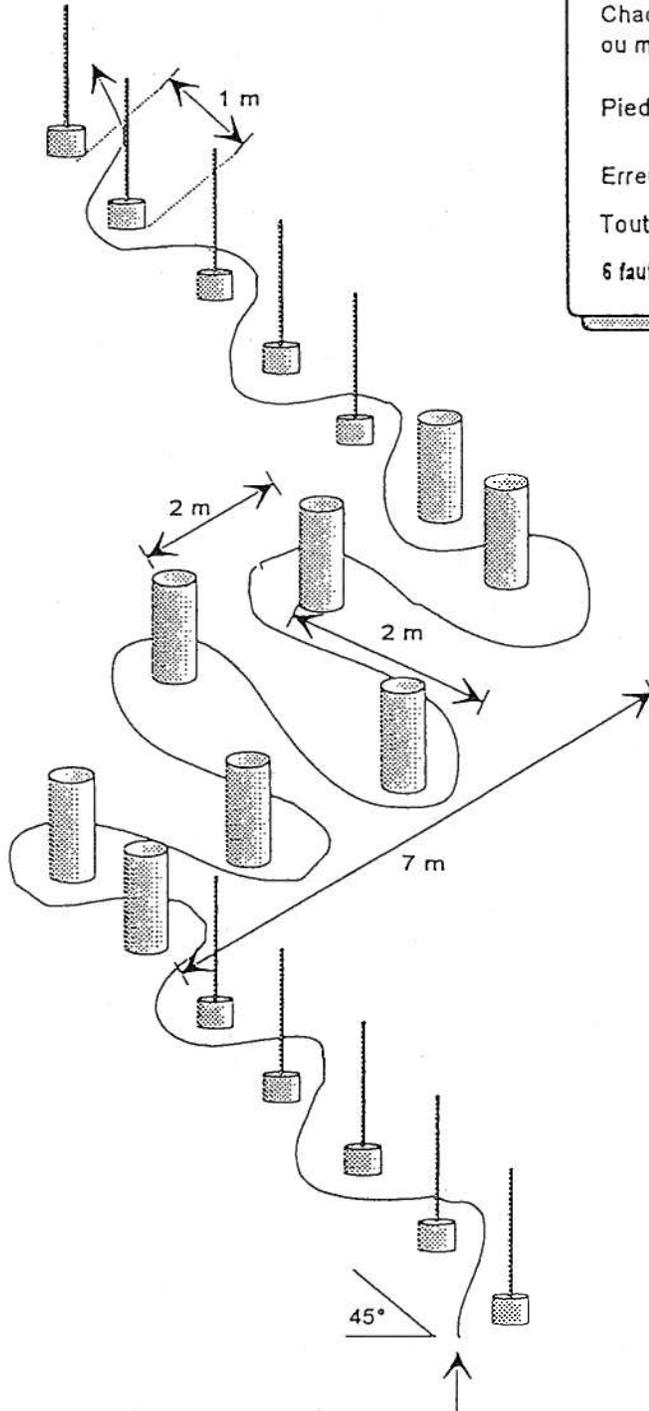
QUILLE TYPE



LES SLALOMS

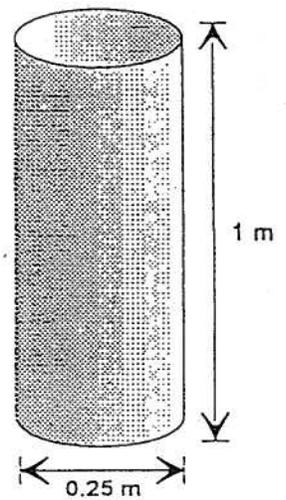
Jeu N° 15

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	



LES SLALOMS

Jeu N° 15 bis

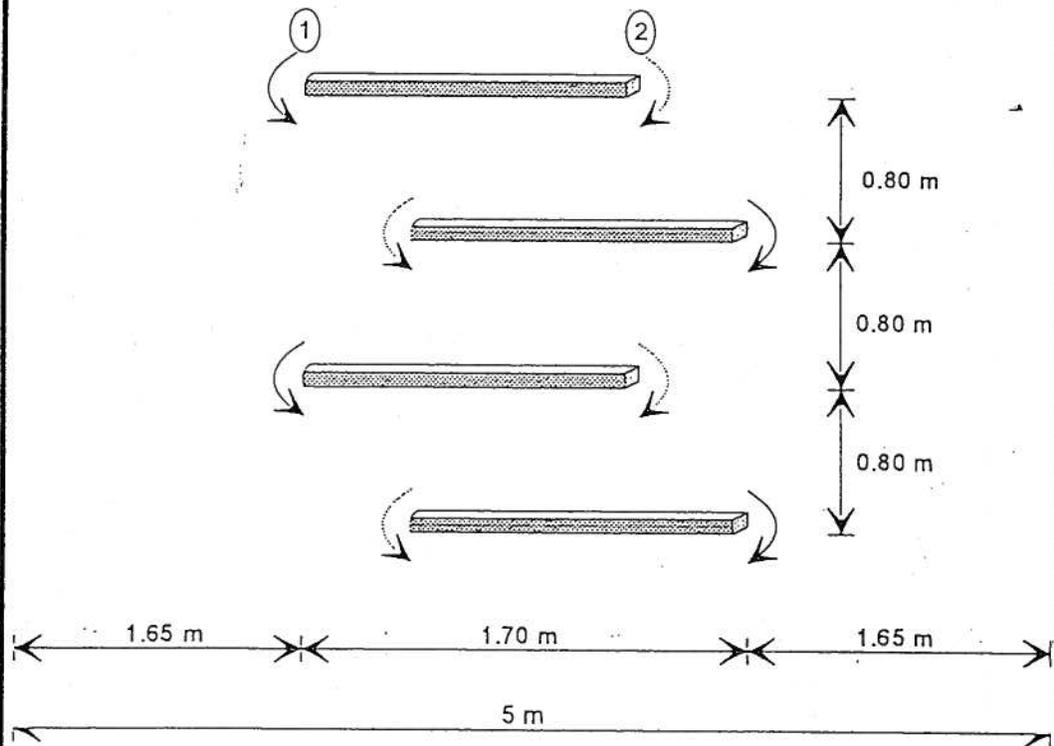
CHICANES CHEVRONS

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	

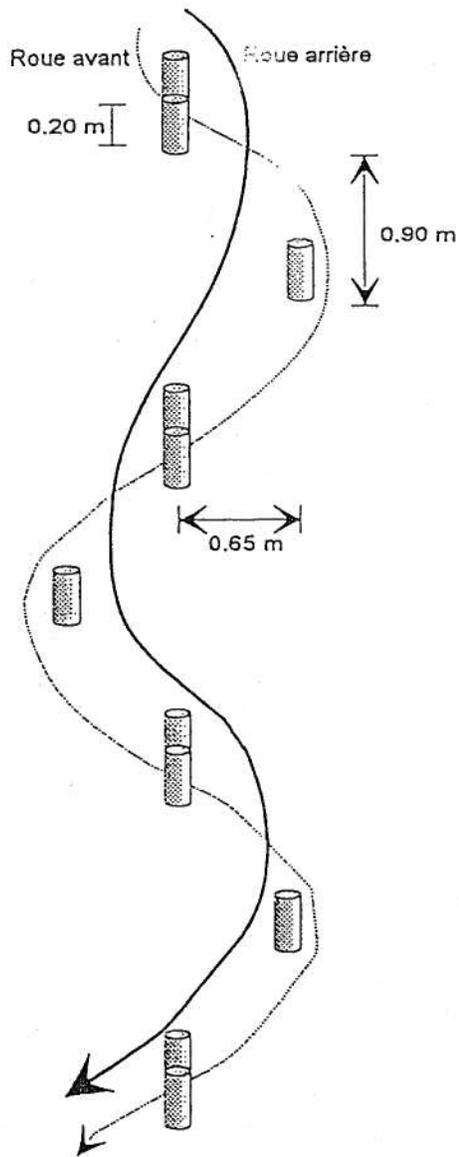


Discret et mise en page : J.M. Gallard

LES SLALOMS

Jeu N° 16

LA PIERRE PERRET



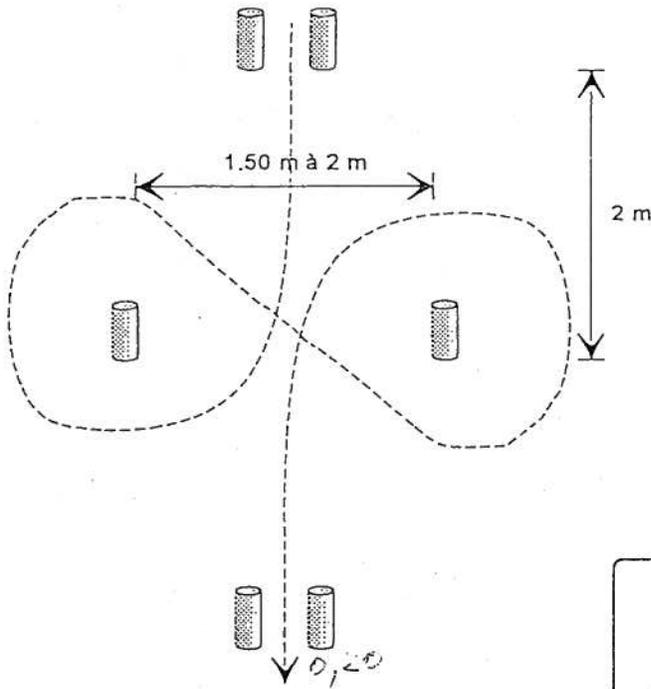
Pénalités

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	

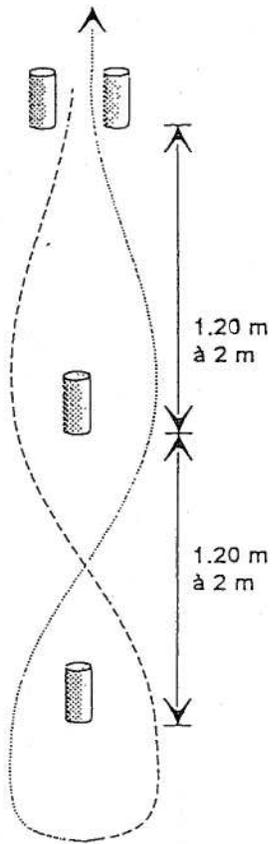
LES VIRAGES

Jeu N° 17

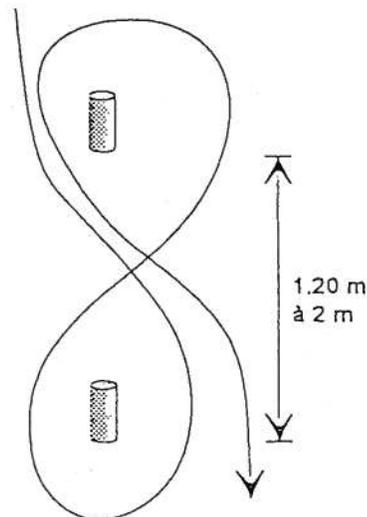
SIMPLE HUIT



Jeu N° 17 bis



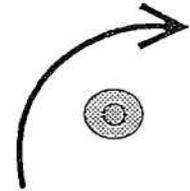
Jeu N° 17 ter



Jeu N° 18

PASSAGE DIRECTIONNEL

Erreur de fléchage 10 s



Tout le jeu évité 30 s

Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée 5 s

Non respect du fléchage ~~5 s~~ 10 s

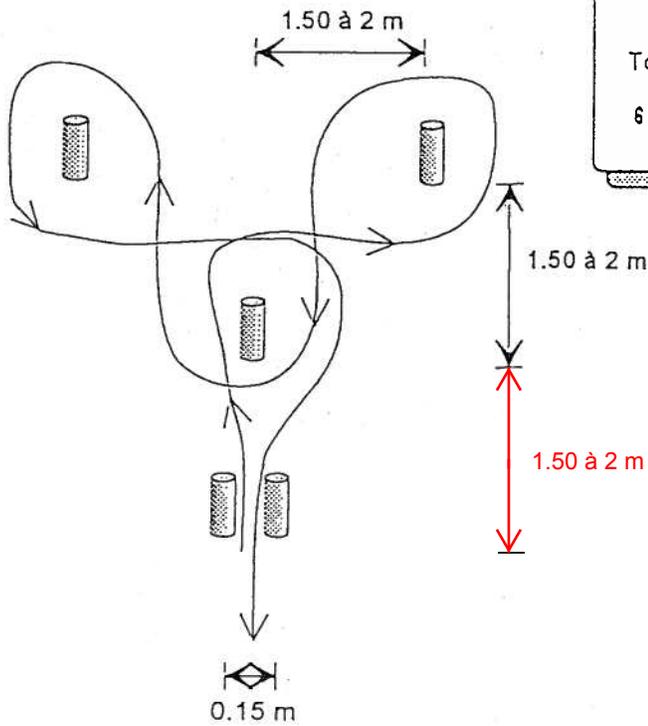
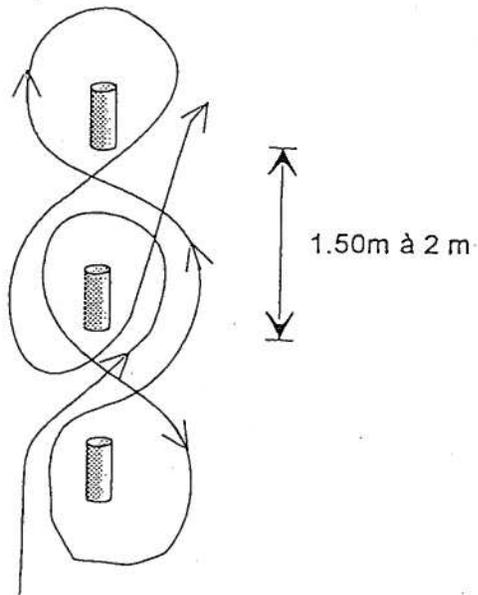
Tout le jeu évité 30 s

6 fautes maximum soit 30 s

LES VIRAGES

Jeu N° 19

DOUBLE HUIT (1)



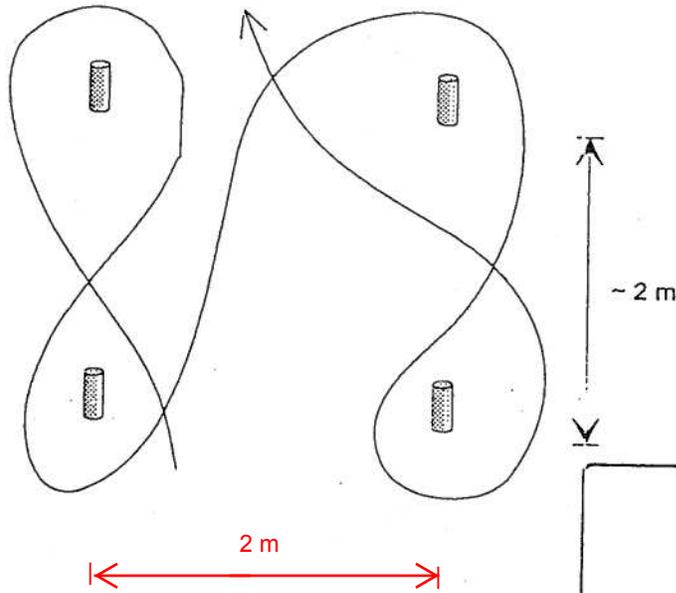
Pénalités

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

LES VIRAGES

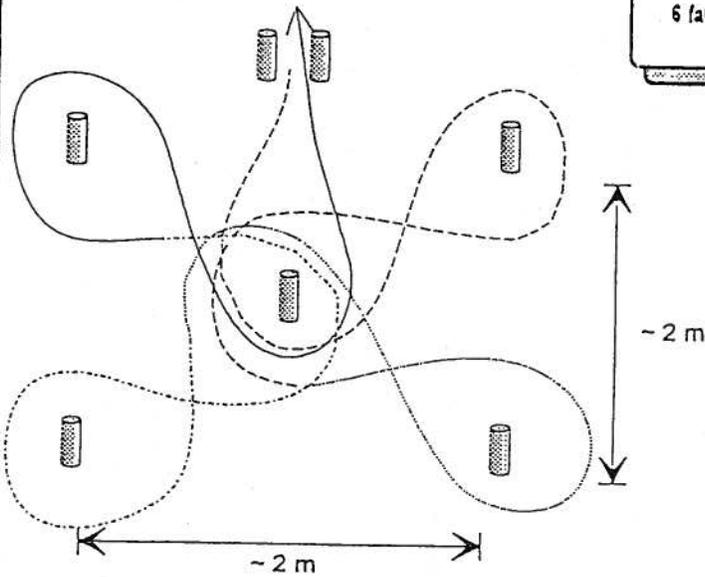
Jeu N° 19 bis

DOUBLE HUIT (2)



Jeu N° 19 ter

QUATRE HUIT



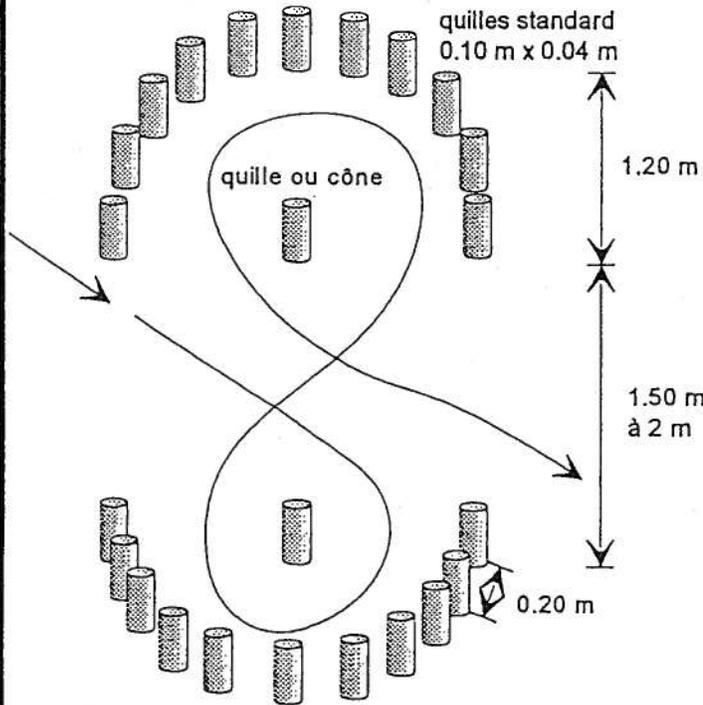
Pénalités

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

LES VIRAGES

Jeu N° 20

SIMPLE HUIT AVEC CHICANES

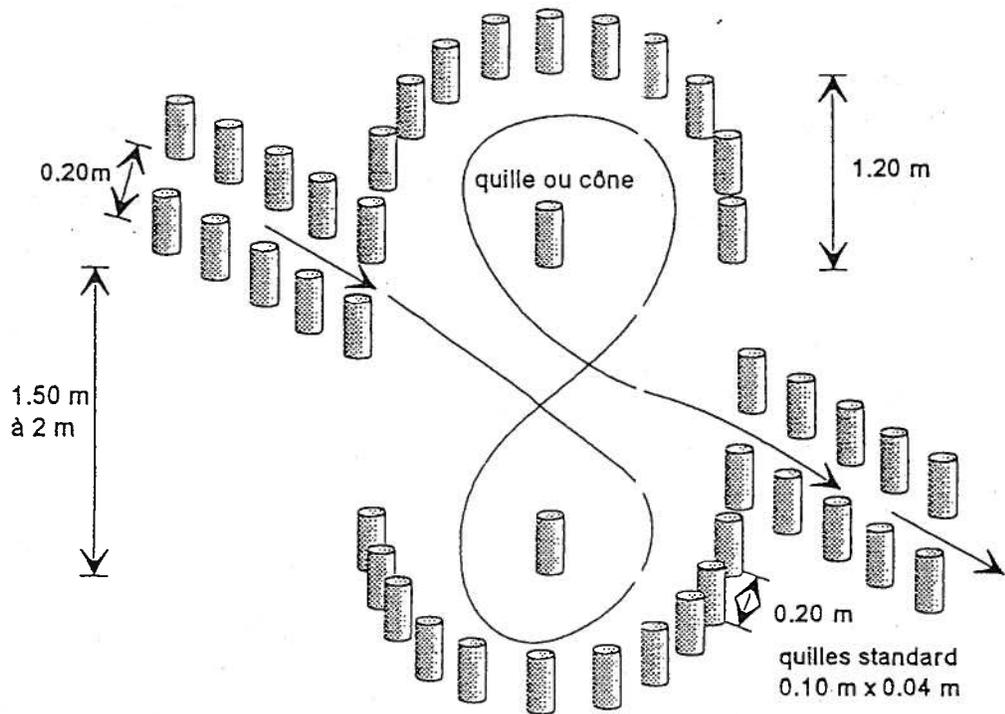


Pénalités

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

Jeu N° 21

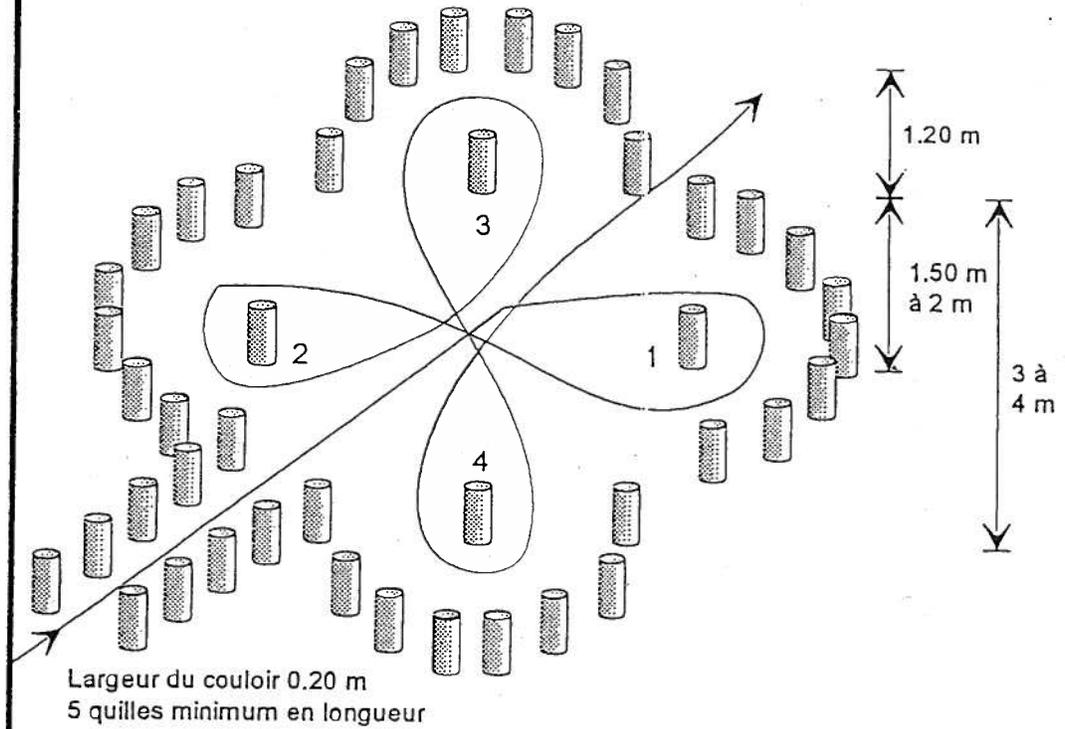
SIMPLE HUIT AVEC CHICANES ET GOUTTIERES



LES VIRAGES

Jeû N° 22

HUIT DE TREFLE



Dessin et texte en page : J-M Galbert

Pénalités

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

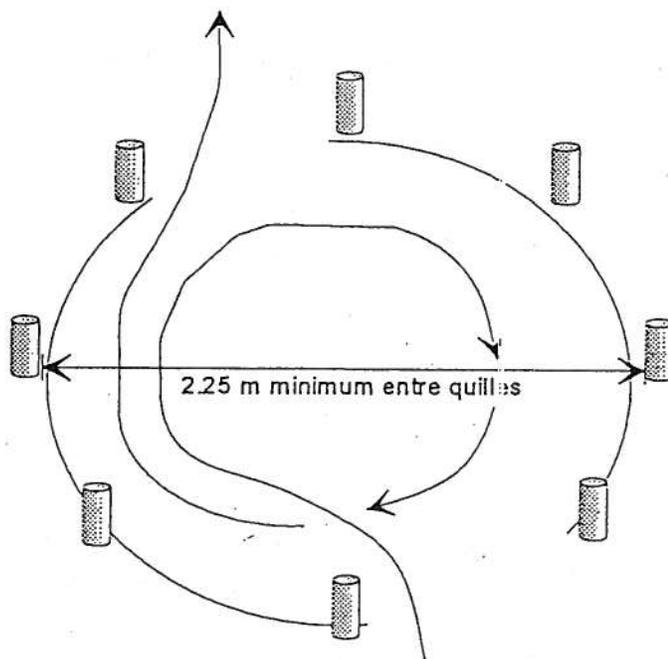
6 fautes maximum soit 30 s

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

LES VIRAGES

Jeu N° 23

PASSAGE DANS LE ROND



Copyright © 1994, J. L. Z. S. S.

Pénalités

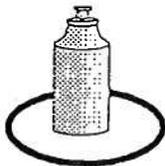
Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage (sens)	10 s
Tout le jeu évité	30 s
1/2 tour	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

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

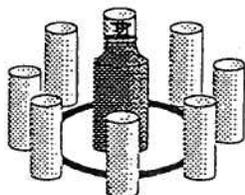
Bidon non pris après 3 essais obligatoires	5 s pour la prise et 5 s pour la pose non effectuée.	soit 10 s
Bidon mal posé, tombé ou en dehors du cercle		5 s
Pied à terre ou chute		5 s
Tout le jeu évité		30 s

Pénalités

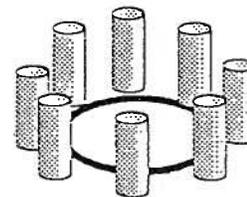
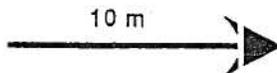
Quille tombée (une ou plusieurs)	1er cercle	5 s
	2e cercle	5 s
Faute sur bidon (voir règlement général)		
Pied à terre ou chute		5 s
Tout le jeu évité		30 s

Jeu N° 24 bis

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



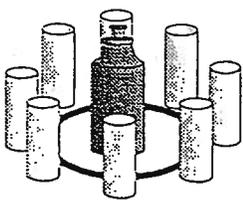
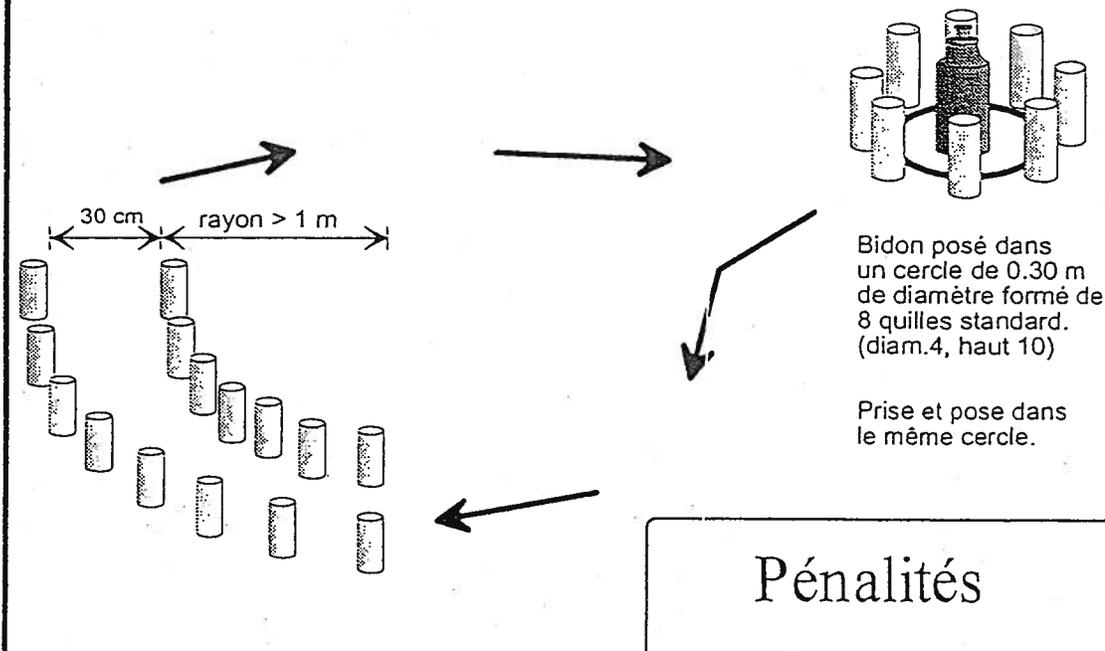
Bidon posé dans un cercle de 0.30 m de diamètre formé de 8 quilles standard. (diam.4, haut 10)



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)

Fied 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

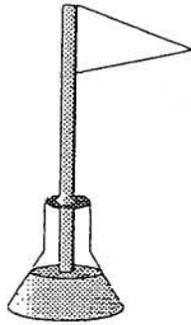
Tout le jeu évité (ou 3 essais non réussis) 30 s

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

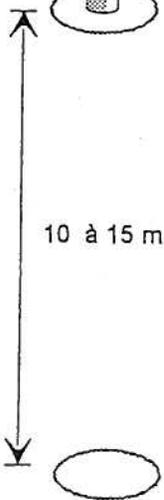
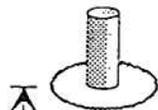
Jeu N° 28

OBJETS DIVERS A DEPLACER

Quille, casquette, balle

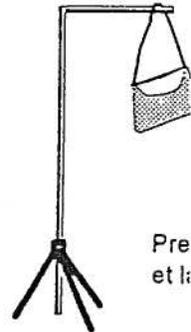
Pénalités

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.

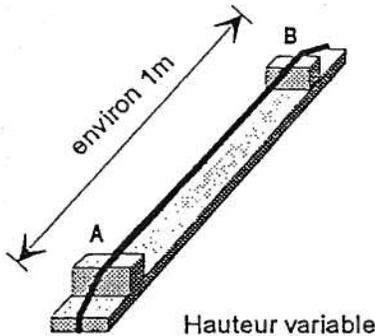
Pénalités

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



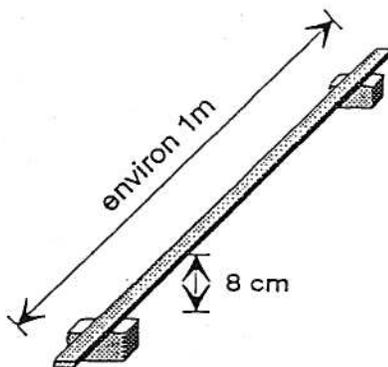
Hauteur variable en fonction des cales A et B

Pénalités

Poussins	
Elastique touché par la roue avant	5 s
Pupilles Benjamins Minimes	
Elastique touché par la roue avant	5 s
Elastique touché par 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)



Pénalités

Poussins	
Barre tombée par la roue avant	5 s
Pupilles Benjamins Minimes	
Barre tombée par la roue avant	10 s
Barre tombée par 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

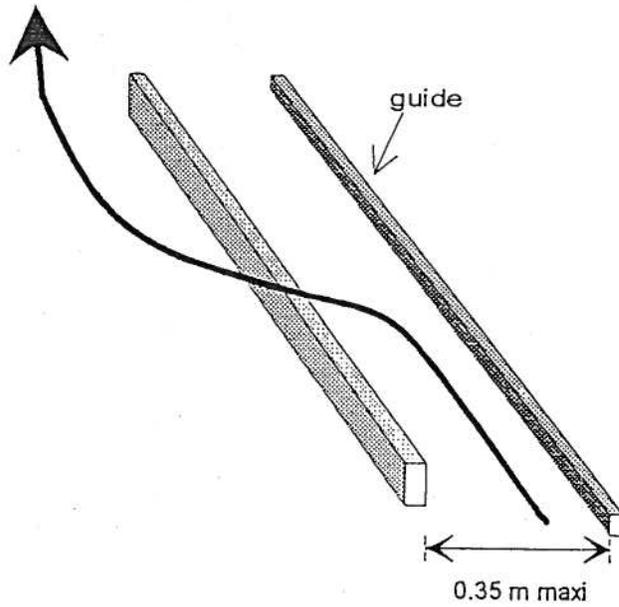


Socle lourd

LÈS SAUTS

Jeu N° 32

SAUT DE LITEAU LATERAL



Pénalités

Idem jeu 31

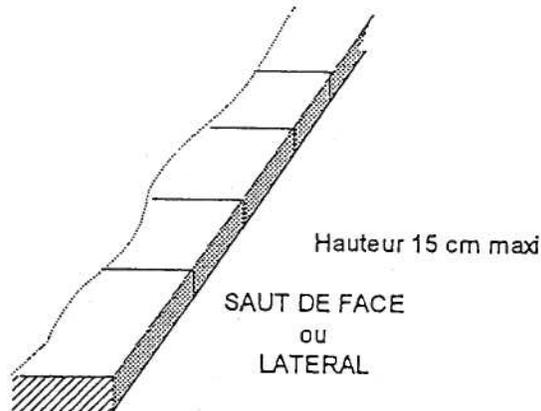
+ déplacement du guide 5 s

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

- Rouler parallèlement au liteau
- Éviter l'arrivée en diagonale
- Les deux roues doivent se retrouver de l'autre côté du liteau
- Bien valider si saut des 2 roues en même temps
- S'aider en prolongeant l'axe du liteau à la craie

Jeu N° 33

SAUT DE TROTTOIR



Pénalités

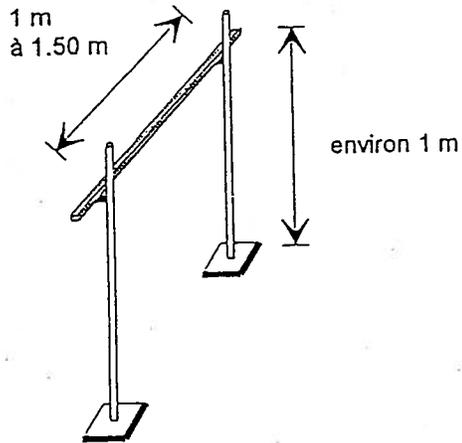
Pied à terre ou chute 5 s

Jeu évité 30 s

LES PASSAGES SOUS OBSTACLE

Jeu N° 34

PASSAGE SOUS BARRE

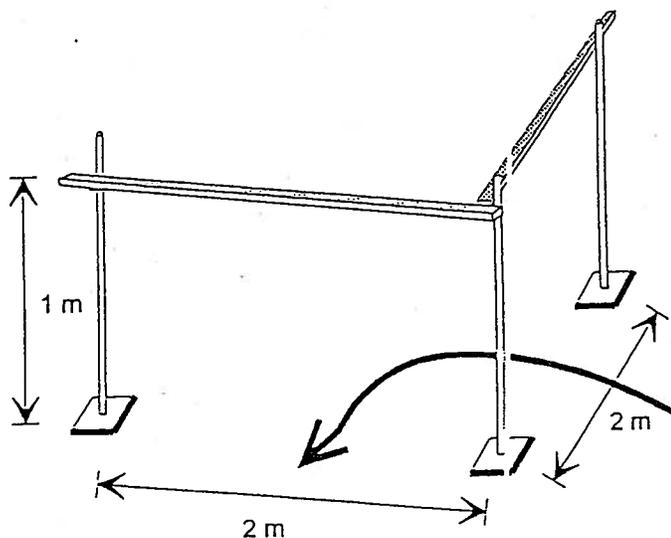


Pénalités

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

Jeu N° 35

PASSAGE SOUS DOUBLE BARRE



Pénalités

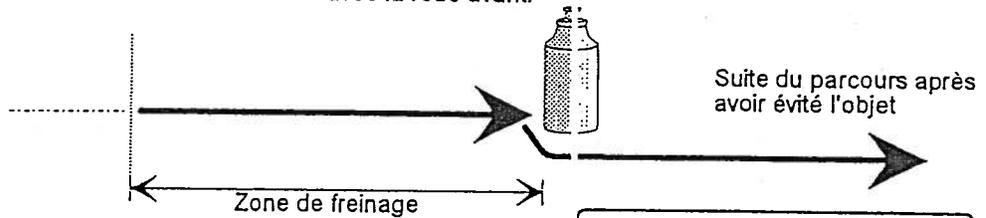
1 barre tombée	5 s
2 barres tombées	10 s
Pied à terre ou chute	5 s
Jeu évité	30 s

LES FREINAGES

Jeu N° 36

CONTROLE DE FREINAGE

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



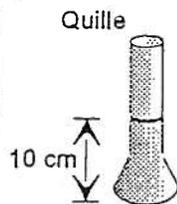
Afin d'éviter les erreurs de
chronométrage cet atelier ne
devra pas être mis en fin
de parcours.

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

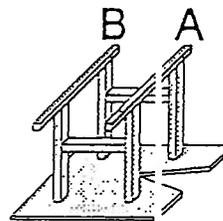
Les 2 quilles tombées	5 s
Aucune quille tombée malgré l'essai évident	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité ou saboté intentionnellement	30 s

Jeu N° 38

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

BARRE TOMBEE



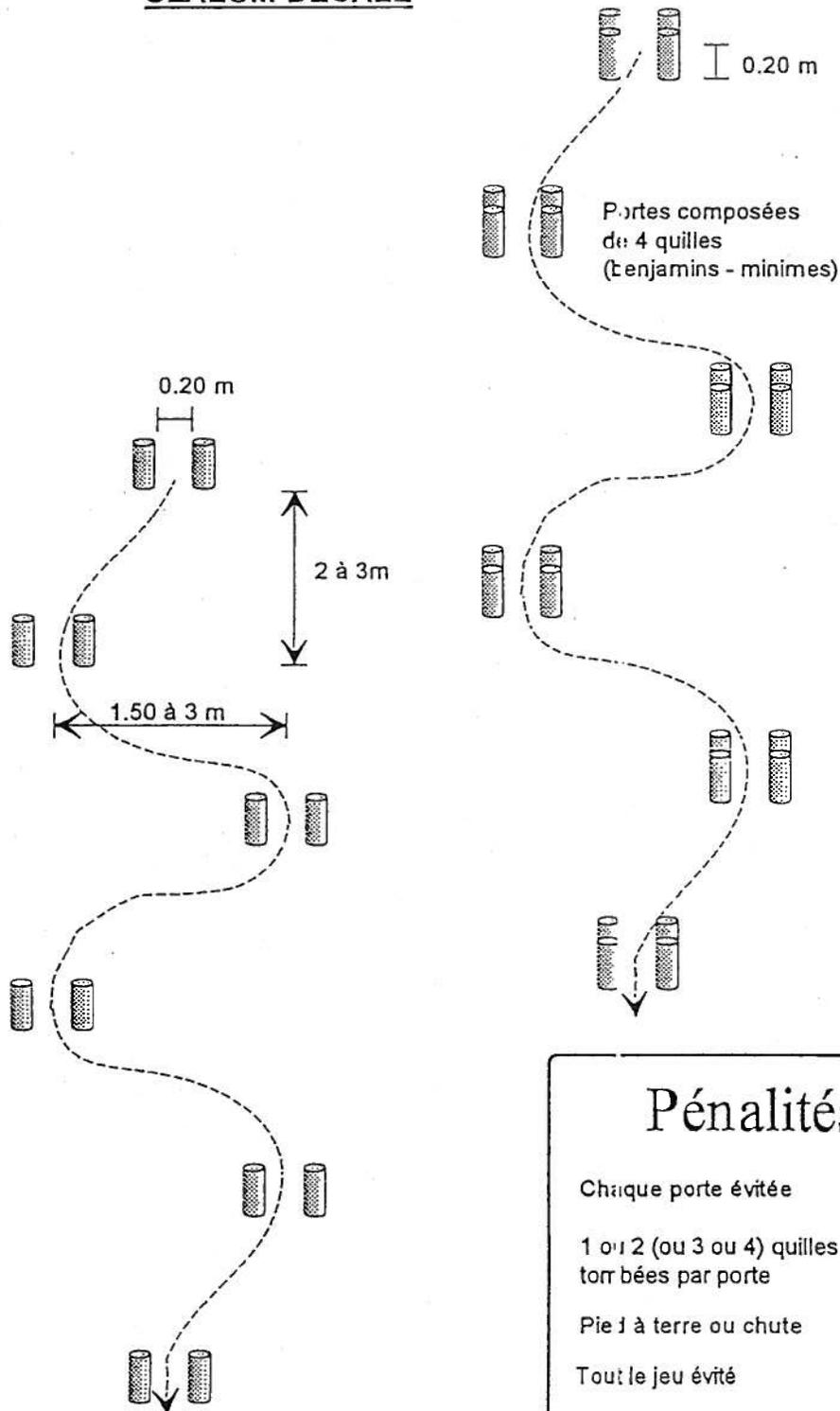
Epreuve : Faire tomber
la barre A avec la roue
avant sans faire tomber
la barre B.

Quizz et mise en page : J-M G. Vert

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

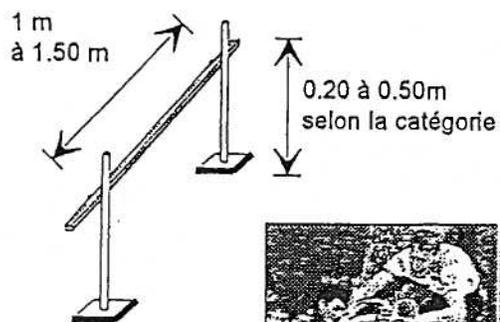
DEPART EN VOLTIGE



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



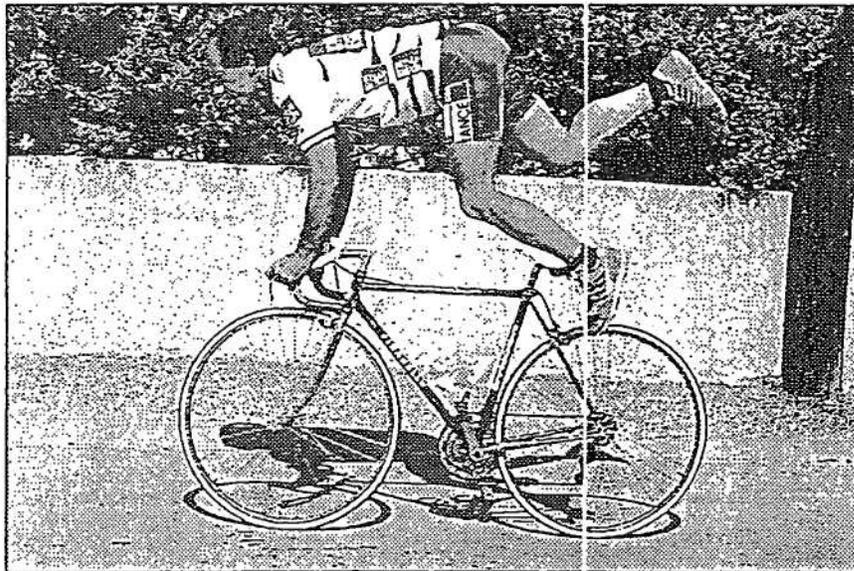
Pénalités

Barre tombée	5 s
Tout le jeu évité	30 s

LES DESCENTES LES PORTAGES

Jeu N° 42

DESCENTE PLAISANCE



Jeu N° 43

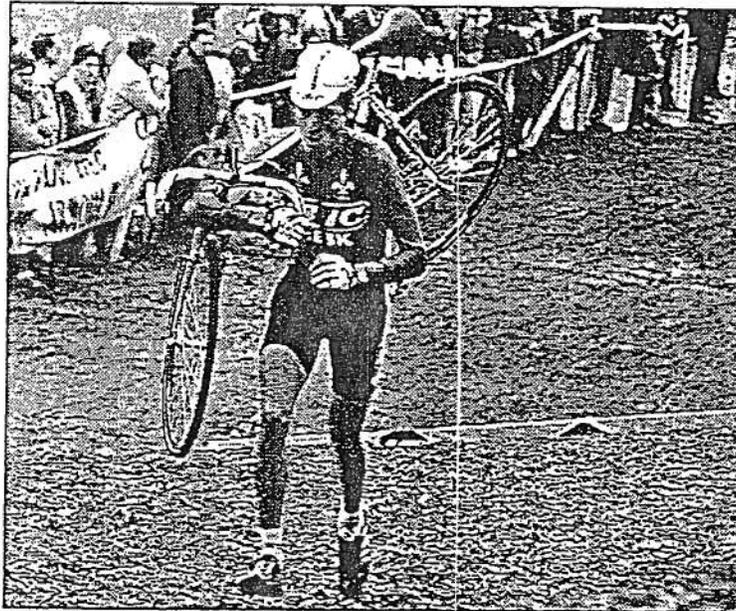
SOULEVE DE VELO



LES DESCENTES LES PORTAGES

Jeu N° 44

PORTAGE SUR EPAULE



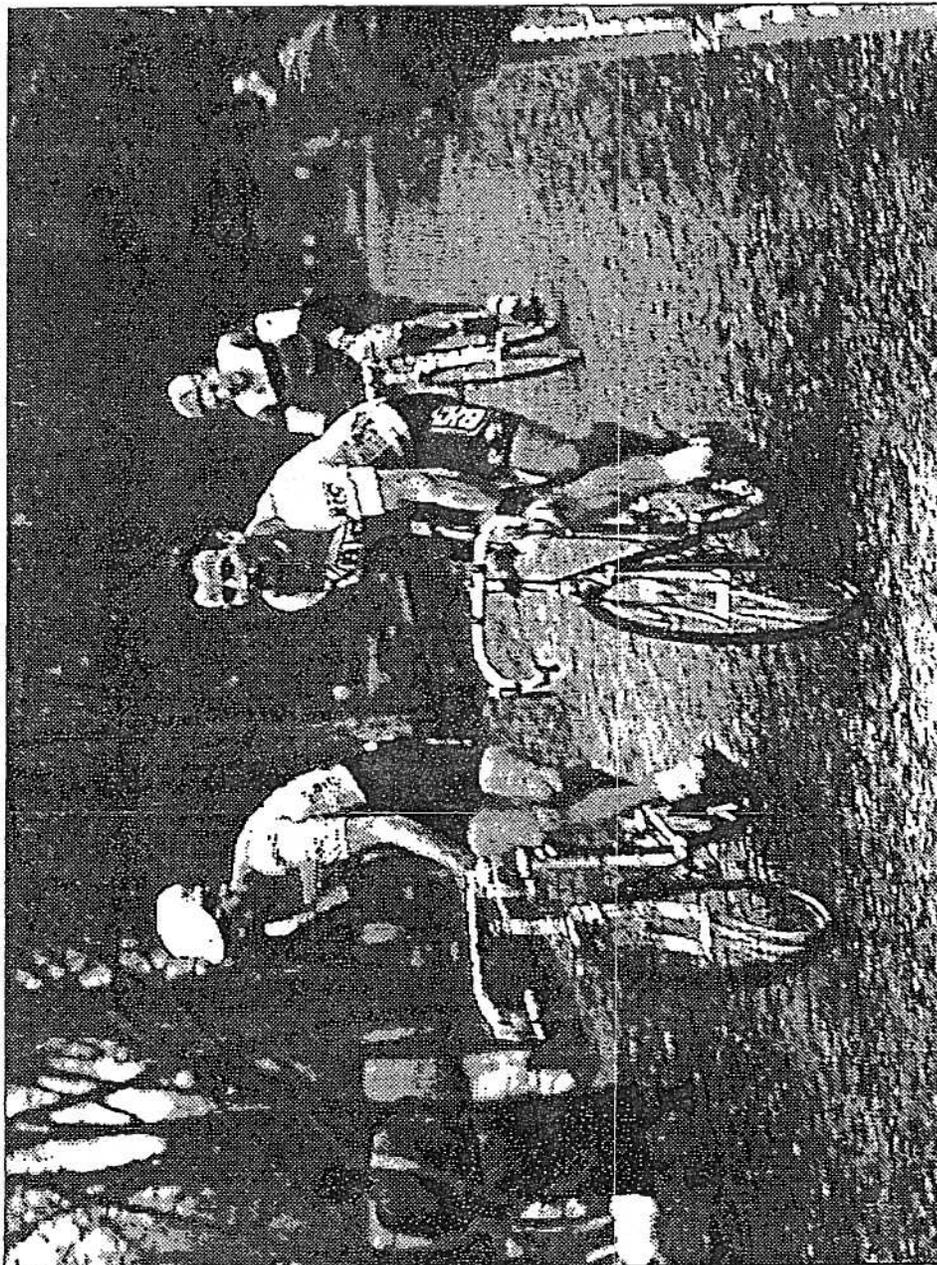
Jeu N° 45

SOULEVE TUBE OBLIQUE



Jeu N°46

DESCENTE DE VELO TRADITIONNELLE



LES DEMONTAGES DE ROUES

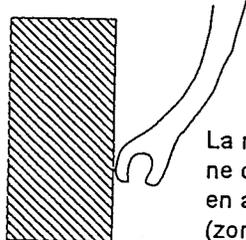
Jeu N° 46

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



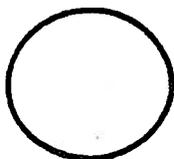
La manette de blocage
ne doit pas se trouver
en avant de la fourche.
(zone hachurée)

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

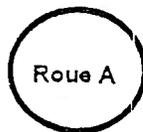
Boyau non rangé dans le bidon	5 s
Jeu évité	30 s

Pénalités

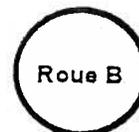
Boyau mal centré	10 s
Jeu évité	30 s

Jeu N° 47

MONTAGE D'UN BOYAU



Roue A



Roue B

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

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

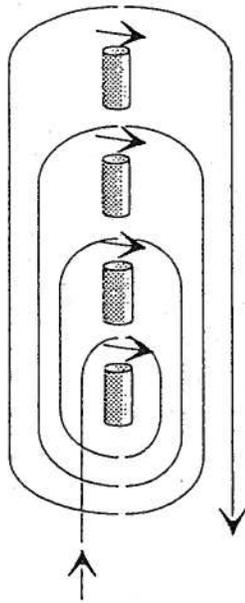
Le concurrent démonte le boyau de la roue A
et va le remonter sur la roue B.

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

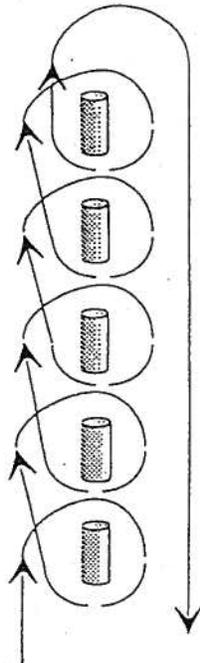
Erreur de fléchage 10 s

Tout le jeu évité 30 s

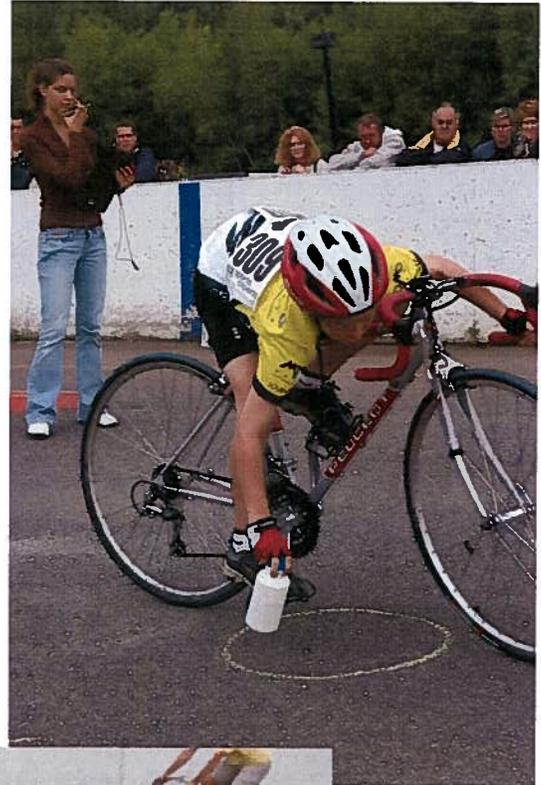
6 fautes maximum soit 30 s

Jeu N° 50

ENROULEUR



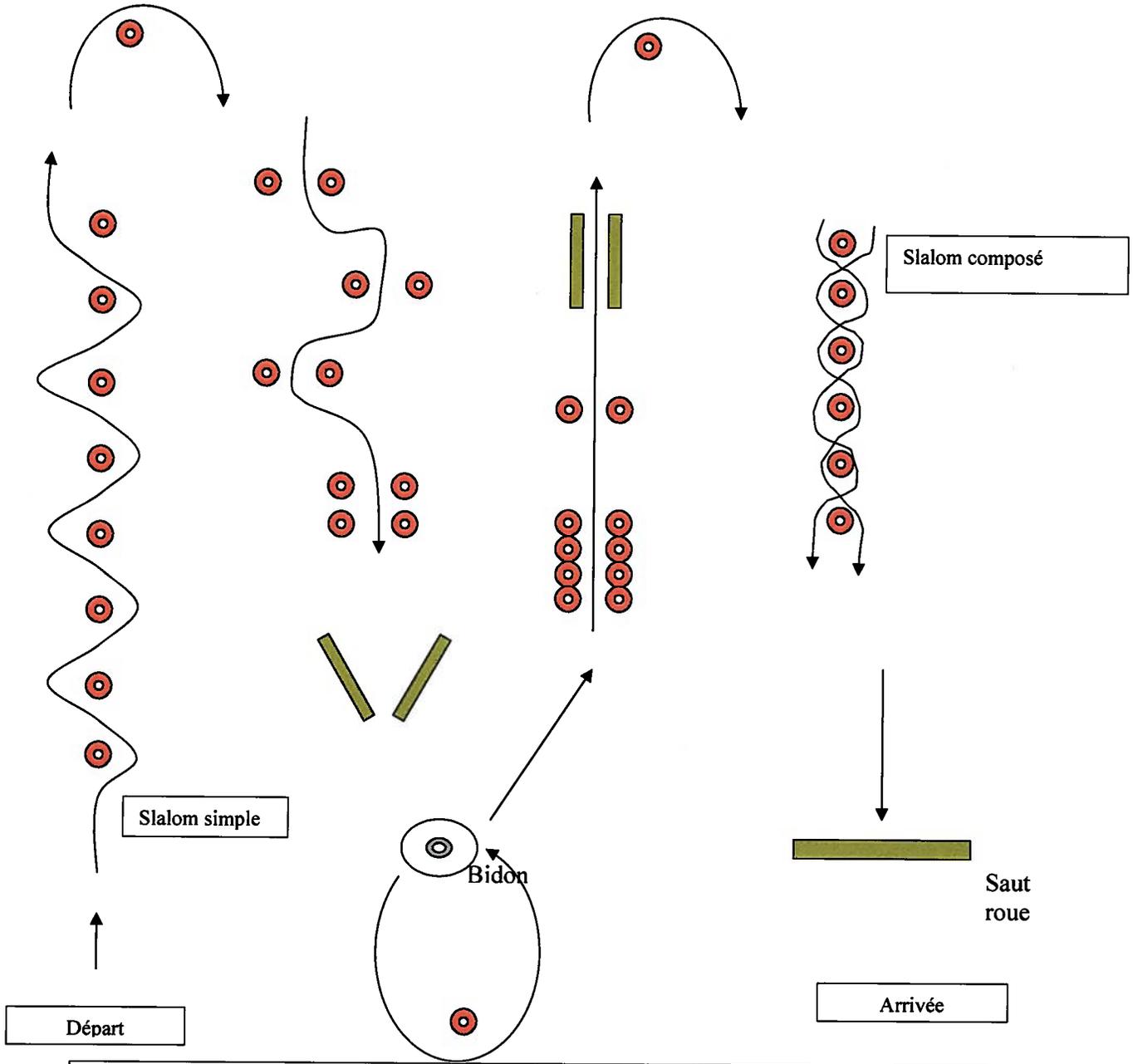
EXEMPLE DE PARCOURS DE JEUX D'ADRESSE



Roulez Gagnants !

FQSC - Jeux d'adresse
20 mai 2007
Bibite - Pee-Wee

Coupe du Québec Argon 18 - Laprairie



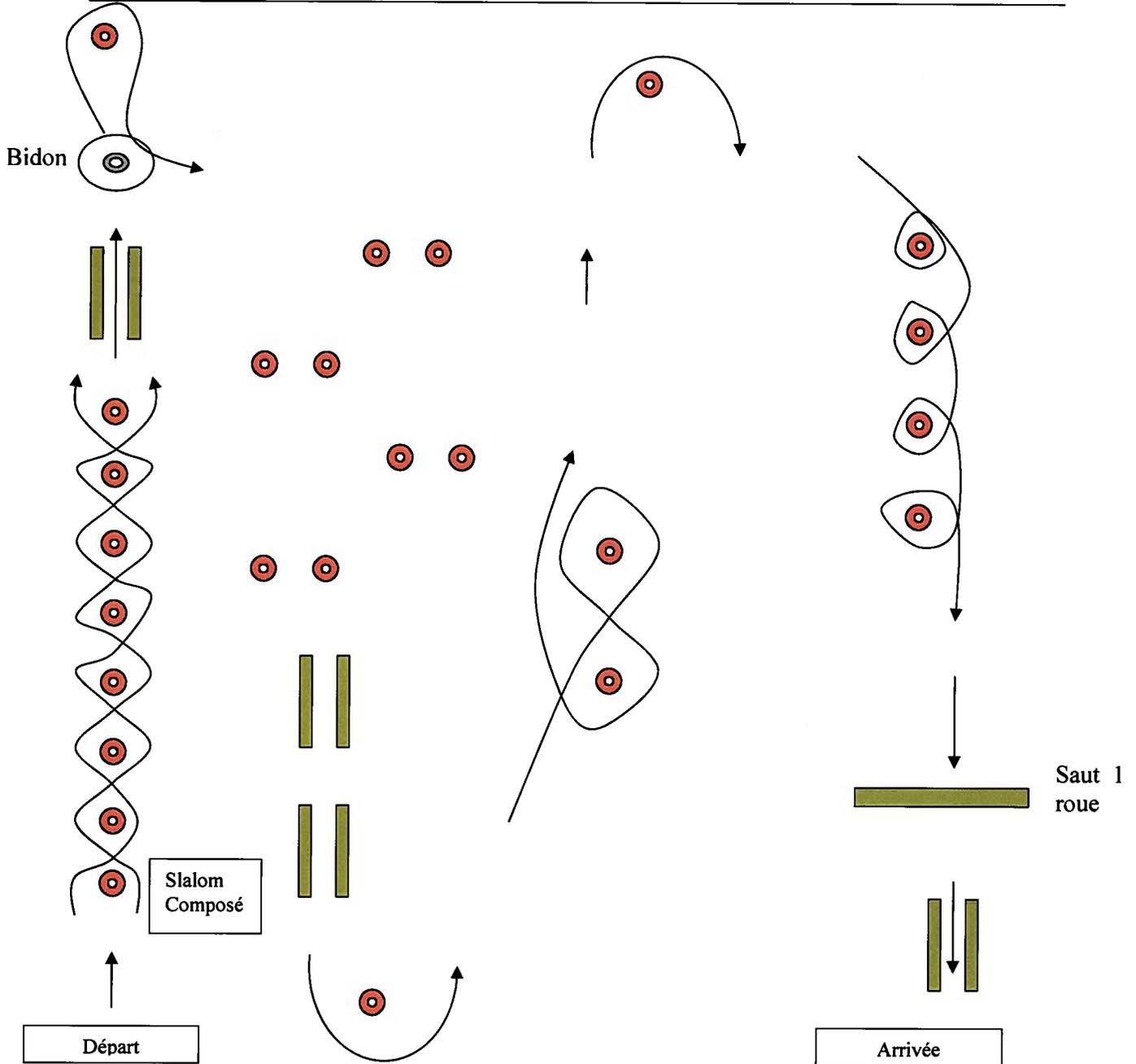
Catégorie : _____	Nom : _____		
Dossard : _____	Prénom : _____		
Pénalité : _____	Temps : _____	Temps final : _____	Pos : _____

FQSC - Jeux d'adresse

10 juin 2007

Coupe du Québec Argon 18 – Espoirs Laval

Pee-Wee



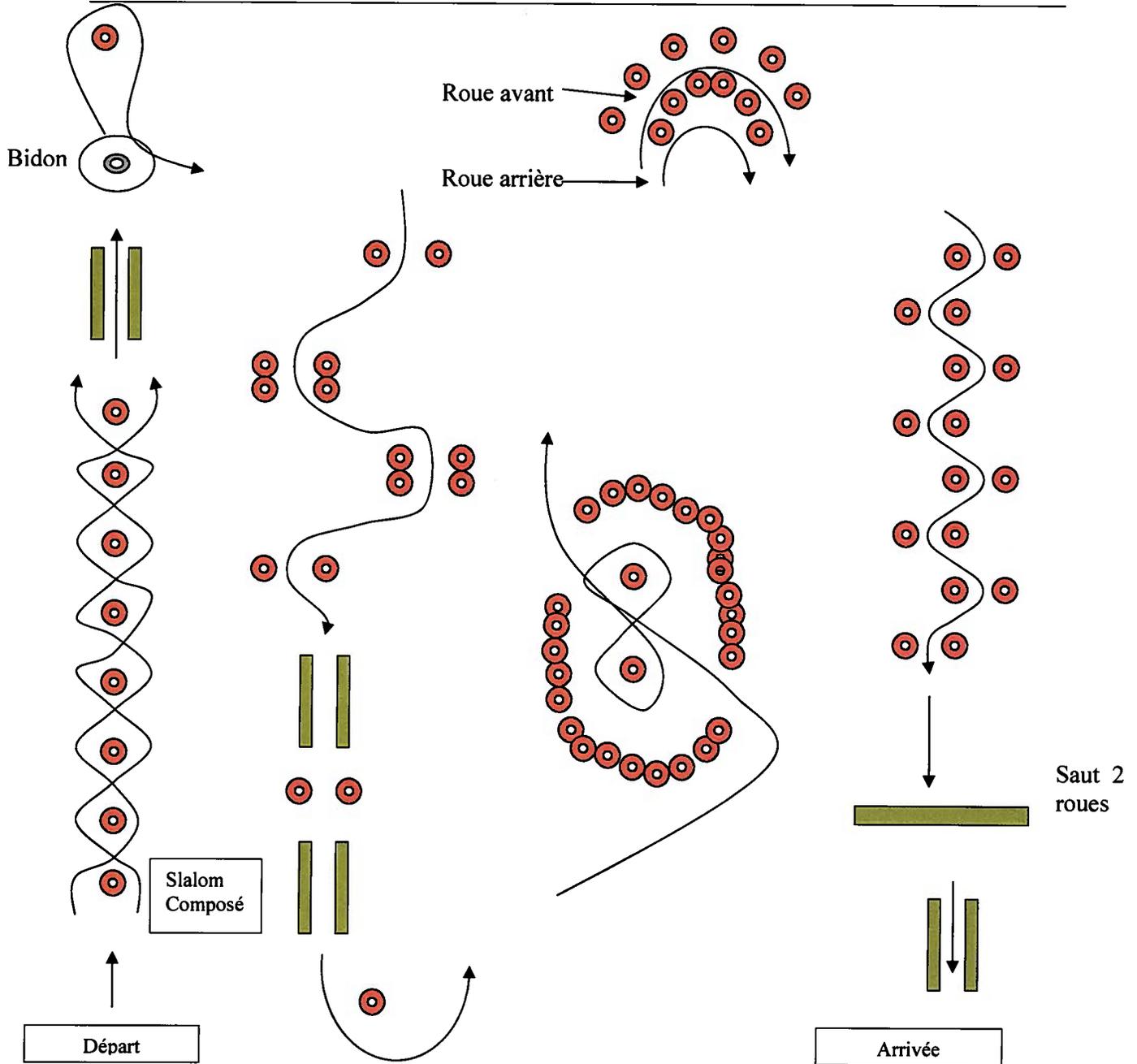
Catégorie : _____	Nom : _____
Dossard : _____	Prénom : _____
Pénalité : _____	Temps : _____ Temps final : _____ Pos : _____

FQSC - Jeux d'adresse

10 juin 2007

Coupe du Québec Argon 18 – Espoirs Laval

Minime



Catégorie : _____

Nom : _____

Dossard : _____

Prénom : _____

Pénalité : _____

Temps : _____

Temps final : _____

Pos : _____



Coupe du Québec Argon 18

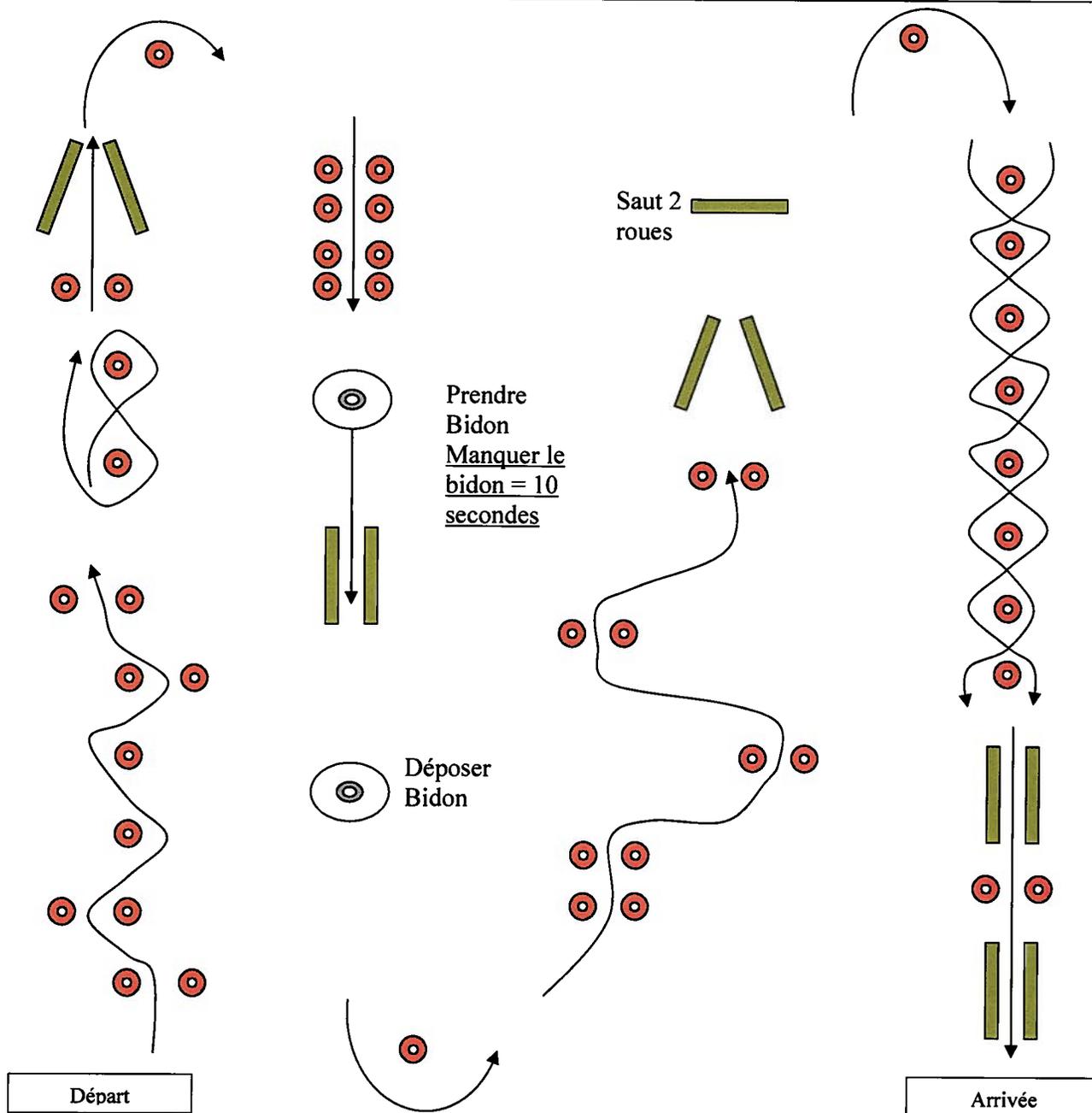


FQSC - Jeux d'adresse

24 juin 2007

Coupe du Québec Argon 18 – Gp Alcoa

Pee-Wee



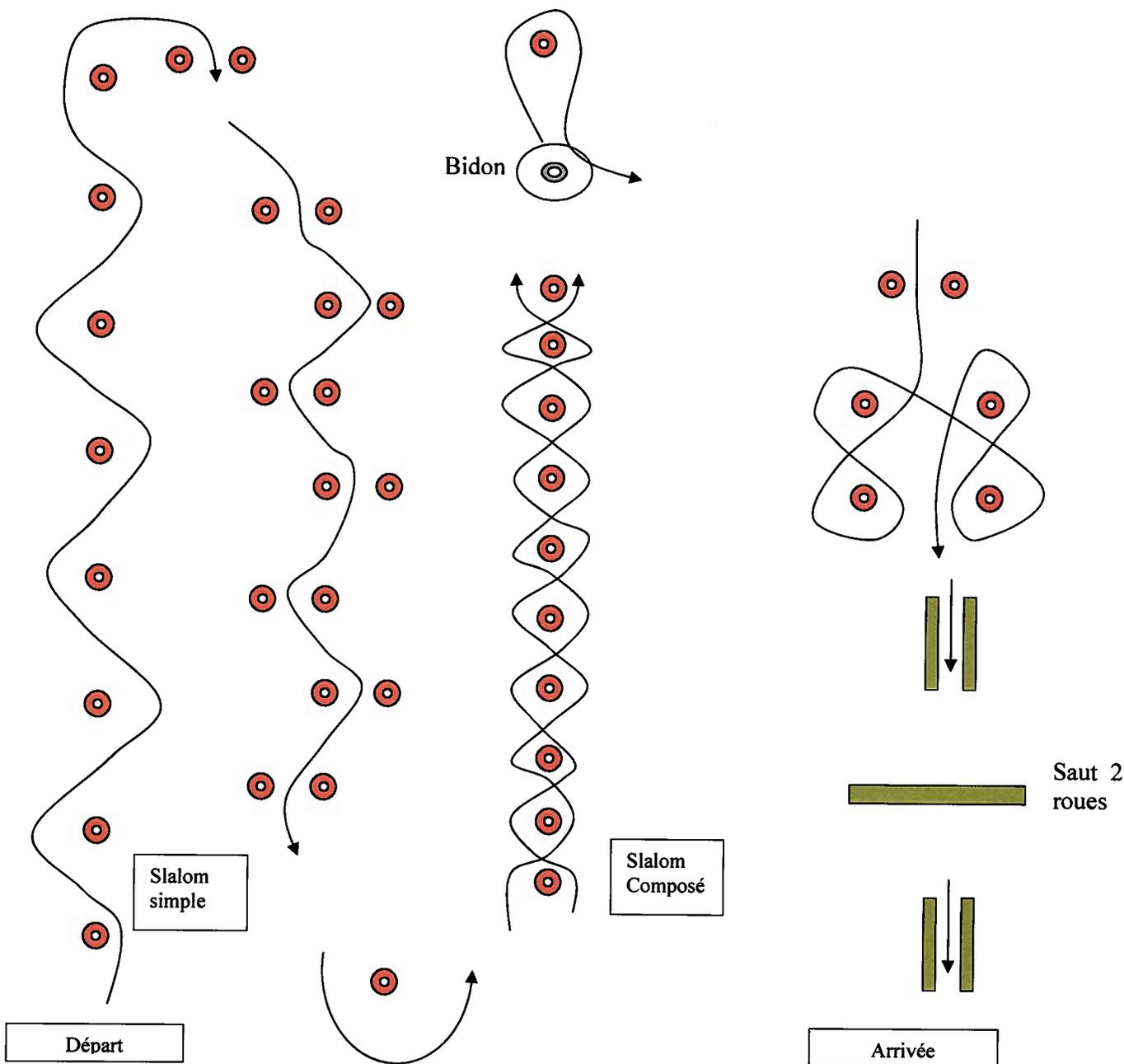
Catégorie : _____	Nom : _____		
Dossard : _____	Prénom : _____		
Pénalité : _____	Temps : _____	Temps final : _____	Pos : _____

FQSC - Jeux d'adresse

24 juin 2007

Coupe du Québec Argon 18 – GP Alma

Pee-Wee



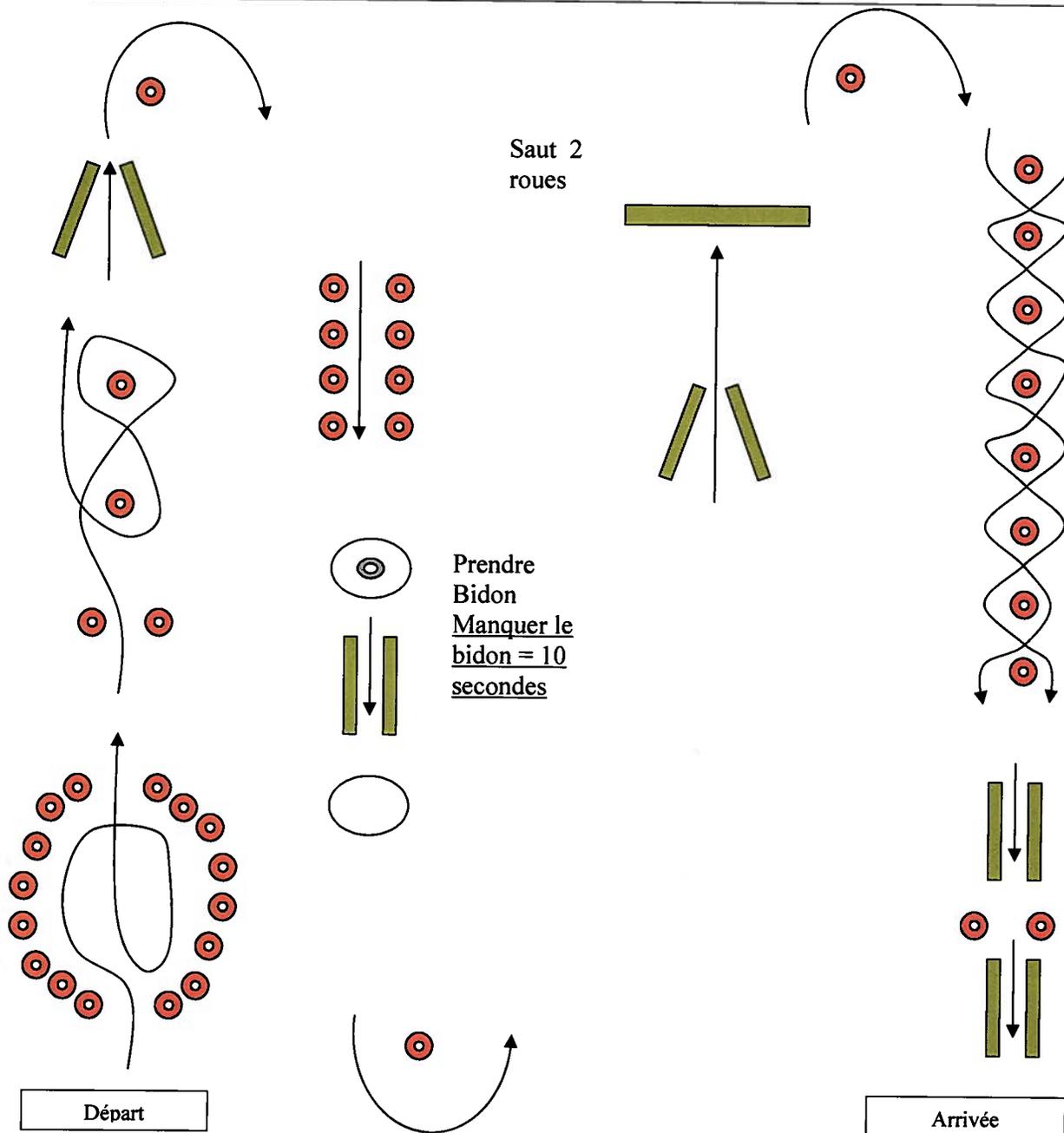
Catégorie : _____	Nom : _____		
Dossard : _____	Prénom : _____		
Pénalité : _____	Temps : _____	Temps final : _____	Pos : _____

FQSC - Jeux d'adresse

24 juin 2007

Coupe du Québec Argon 18 – GP Alma

Minime



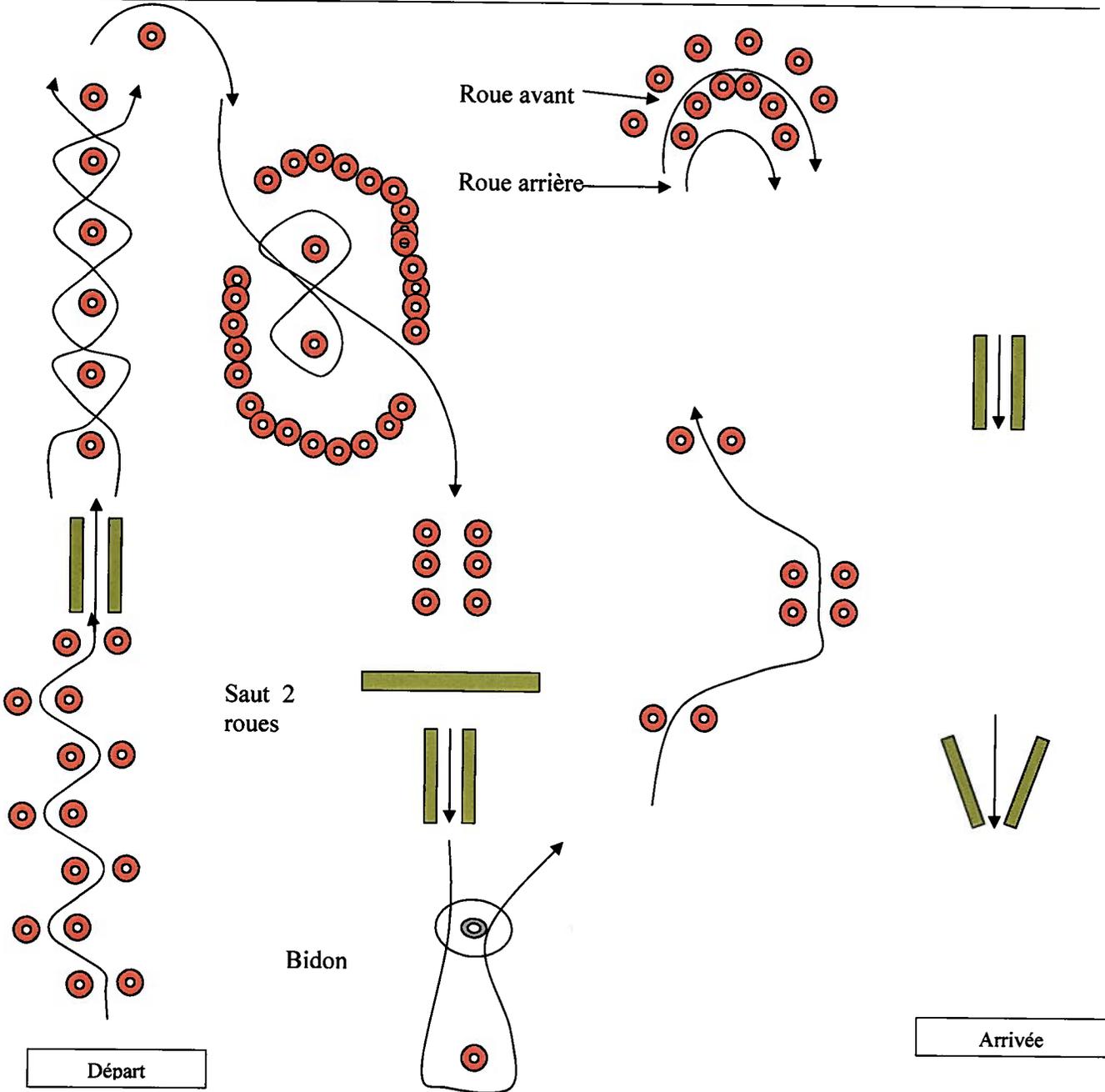
Catégorie : _____	Nom : _____
Dossard : _____	Prénom : _____
Pénalité : _____	Temps : _____ Temps final : _____ Pos : _____

FQSC - Jeux d'adresse

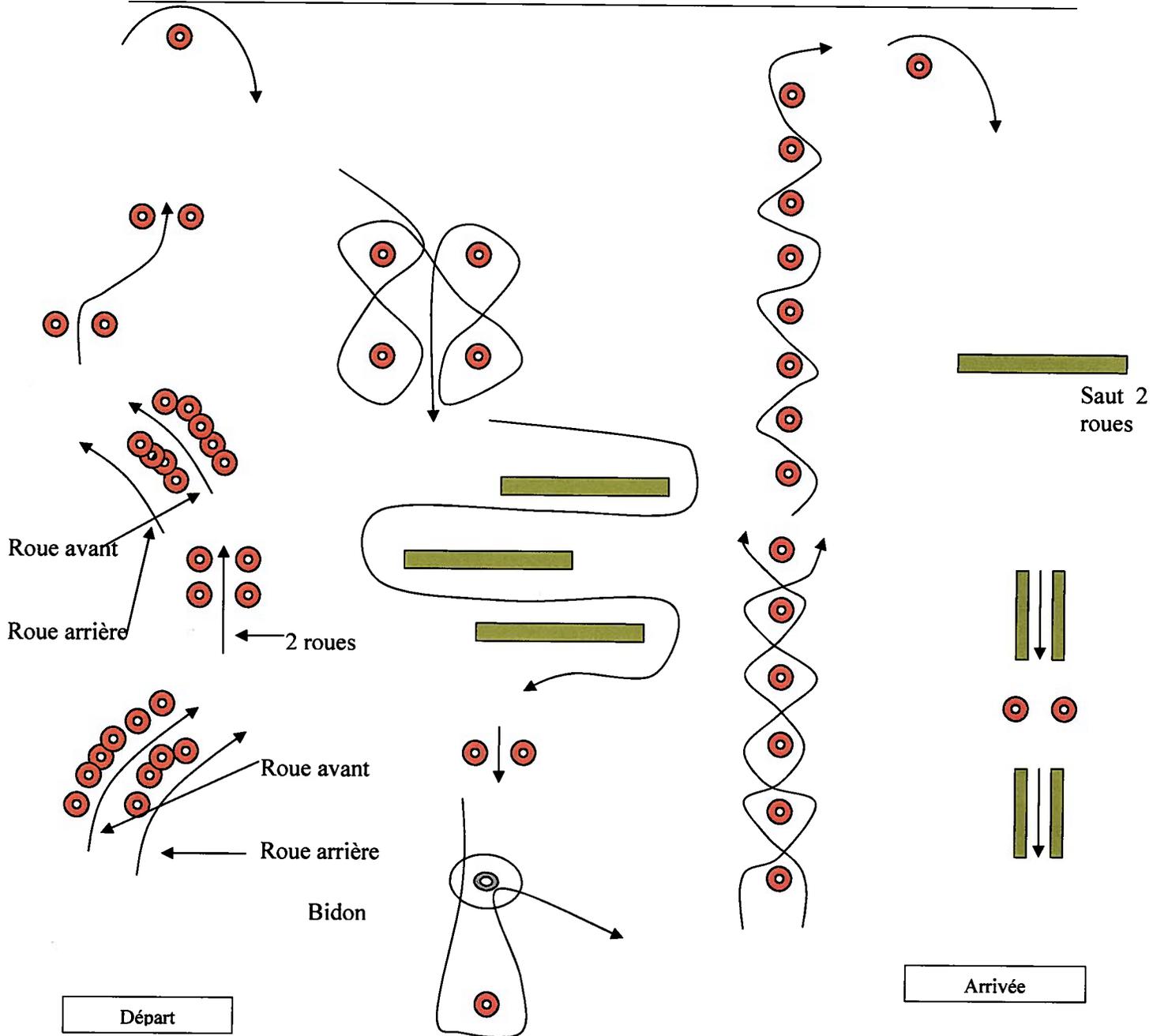
22 juillet 2007

Coupe du Québec Argon 18 – Tour relève Desjardins

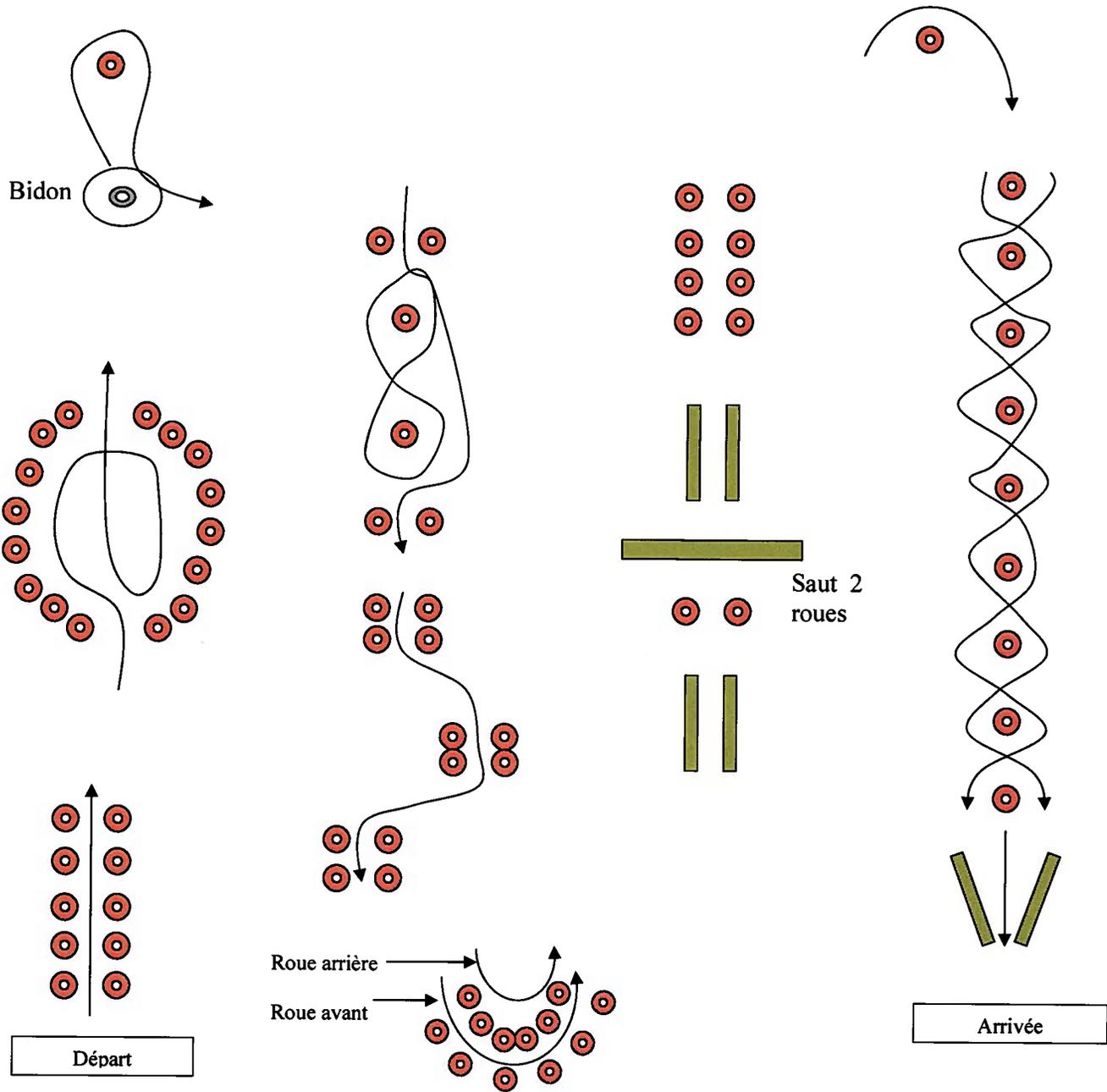
Pee-wee



Catégorie : _____	Nom : _____
Dossard : _____	Prénom : _____
Pénalité : _____	Temps : _____ Temps final : _____ Pos : _____



Catégorie : _____	Nom : _____
Dossard : _____	Prénom : _____
Pénalité : _____	Temps : _____ Temps final : _____ Pos : _____



Catégorie : _____	Nom : _____
Dossard : _____	Prénom : _____
Pénalité : _____	Temps : _____ Temps final : _____ Pos : _____