

Fédération Sportive et Gymnique du Travail



Fédération Sportive et Gymnique du Travail

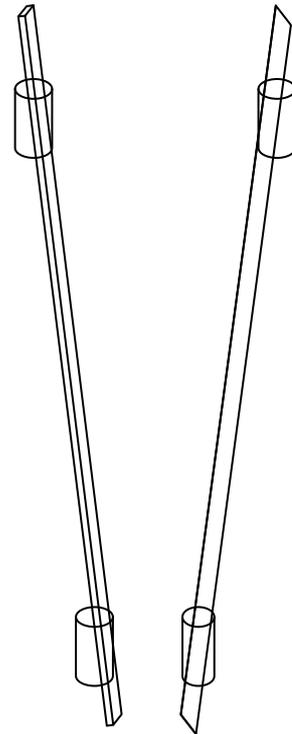
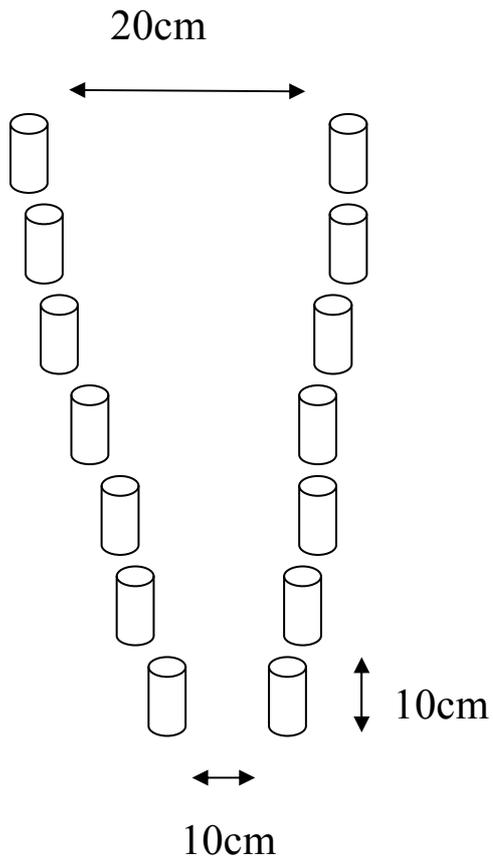
# JeuX des Ecoles de Vélo

## ROUTE & VTT



# ENTONNOIR

## Jeu N° 1



### ROUTE

Pénalités:

Liteau ou quille tombée = 5s

Pied à terre ou chute = 5 s

Tout le jeu évité ou sabordé = 30 s

**6 Fautes maximum soit 30s**

### VTT

Pénalités:

Liteau ou quille tombée = 1 faute

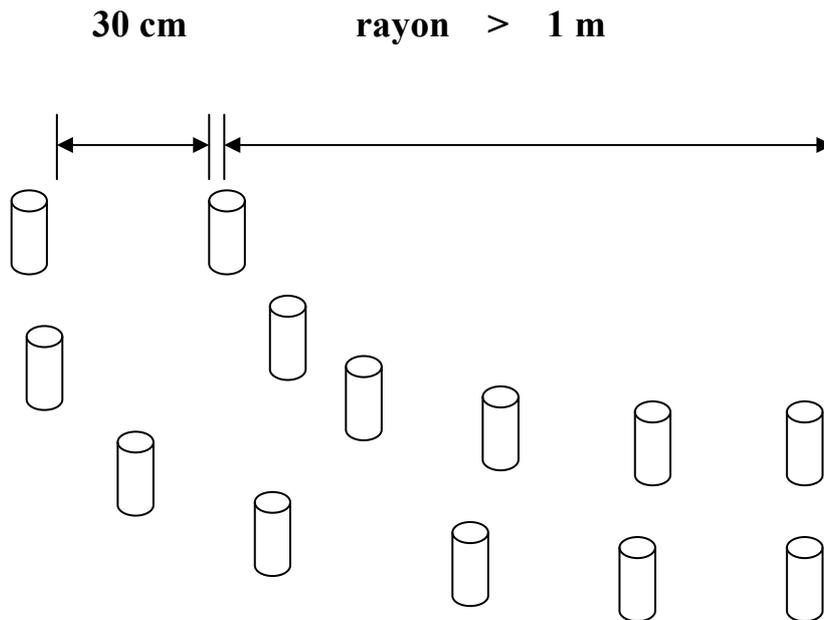
Pied à terre ou chute = 1 faute

Jeu refusé ou évité = 10 fautes

**6 Fautes maximum si jeu effectué**

# PASSAGE ETROIT COURBE

## Jeu n° 2 bis



### VTT

#### Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 1 faute  
Pied à terre ou chute = 1 faute  
Jeu évité ou évité = 10 fautes

**6 fautes maximum si jeu effectué**

### ROUTE

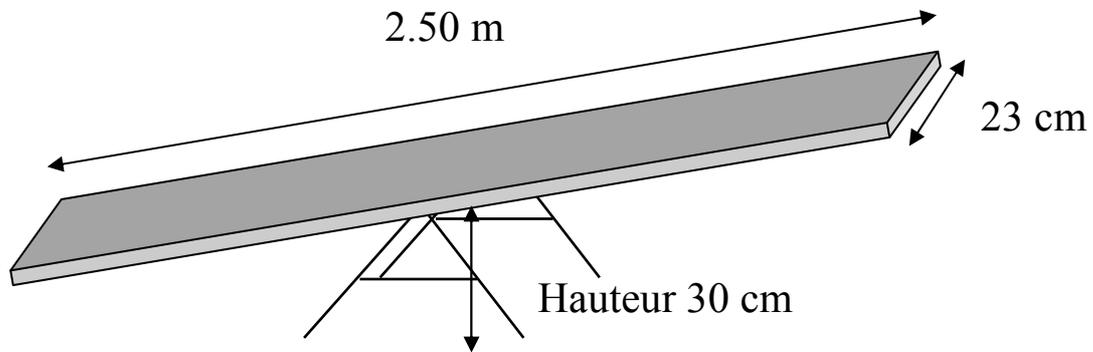
#### Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 5s  
Pied à terre ou chute = 5s  
Jeu refusé ou évité = 30s

**6 fautes maximum soit 30s**

# PLANCHE A BASCULE

## Jeu N° 3



### VTT

#### Pénalités:

Roue en dehors de la planche = 1 faute  
Planche non basculée = 1 faute  
Pied à terre ou chute = 1 faute  
Jeu refusé ou évité = 10 fautes

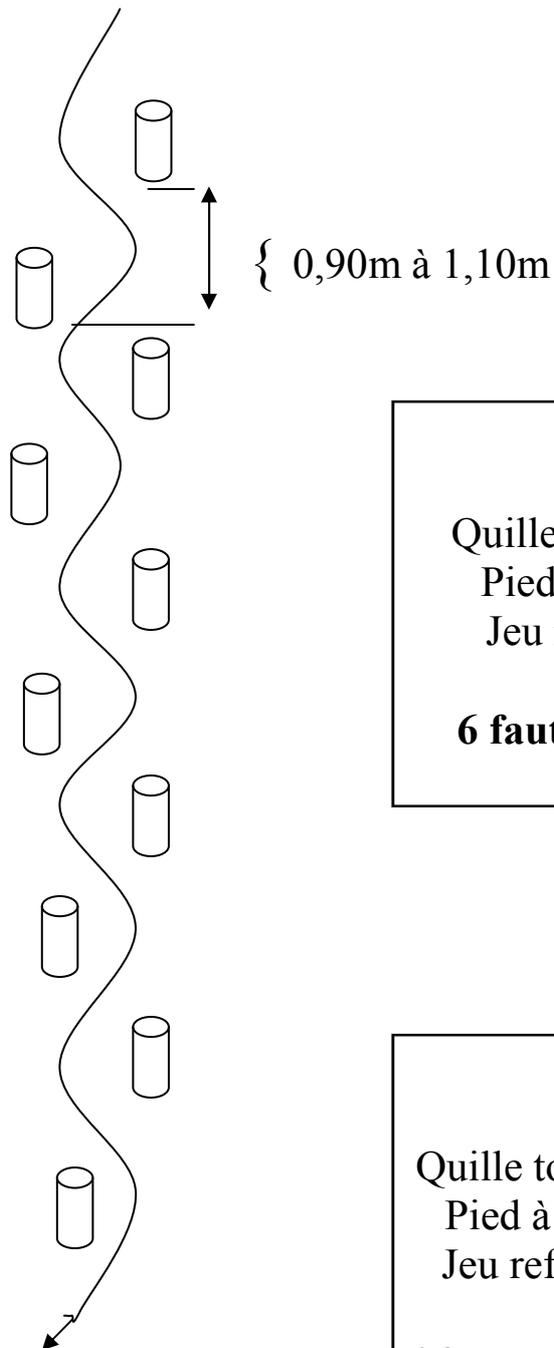
### ROUTE

#### Pénalités:

Roue en dehors de la planche = 5s  
Planche non basculée = 5s  
Pied à terre ou chute = 5s  
Jeu refusé ou évité = 30s

# SLALOM SIMPLE

## Jeu N° 4



### ROUTE

Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 5s

Pied à terre ou chute = 5s

Jeu refusé ou évité = 30s

**6 fautes maximum soit 30s**

### VTT

Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 1 faute

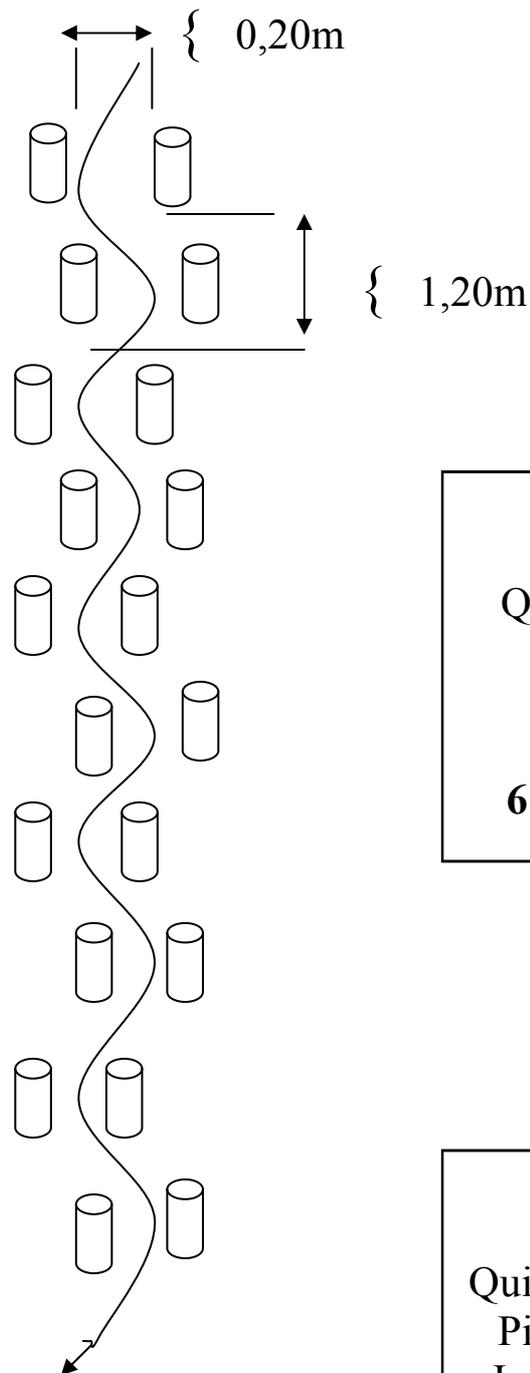
Pied à terre ou chute = 1 faute

Jeu refusé ou évité = 10 fautes

**6 fautes maximum si jeu effectué**

# SLALOM DOUBLES QUILLES

**Jeu N° 5**



## ROUTE

Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 5s  
 Pied à terre ou chute = 5s  
 Jeu refusé ou évité = 30s

**6 fautes maximum soit 30s**

## VTT

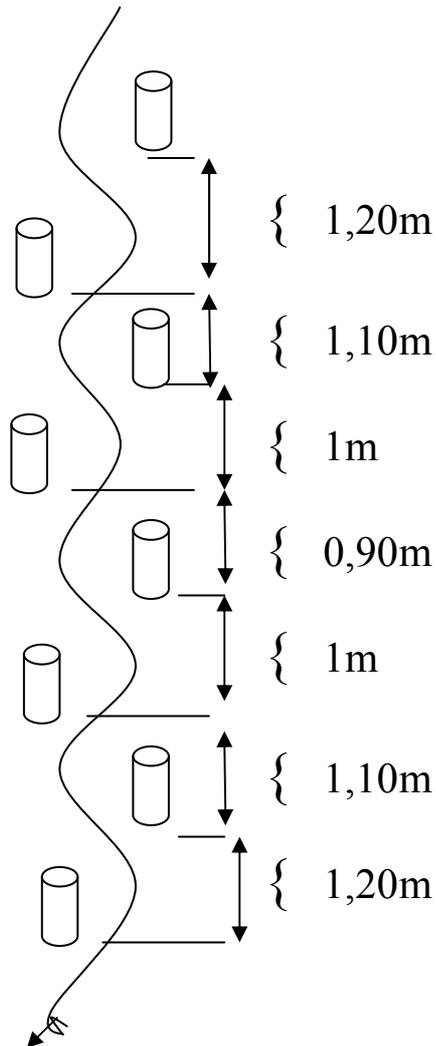
Pénalités

Quille tombée ou évitée = 1 faute  
 Pied à terre ou chute = 1 faute  
 Jeu refusé ou évité = 10 fautes

**6 fautes maximum si jeu effectué**

# SLALOM INEGAL

## Jeu N° 6



### VTT

#### Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 1 faute  
 Pied à terre ou chute = 1 faute  
 Jeu refusé ou évité = 10 fautes

**6 fautes maximum si jeu effectué**

### ROUTE

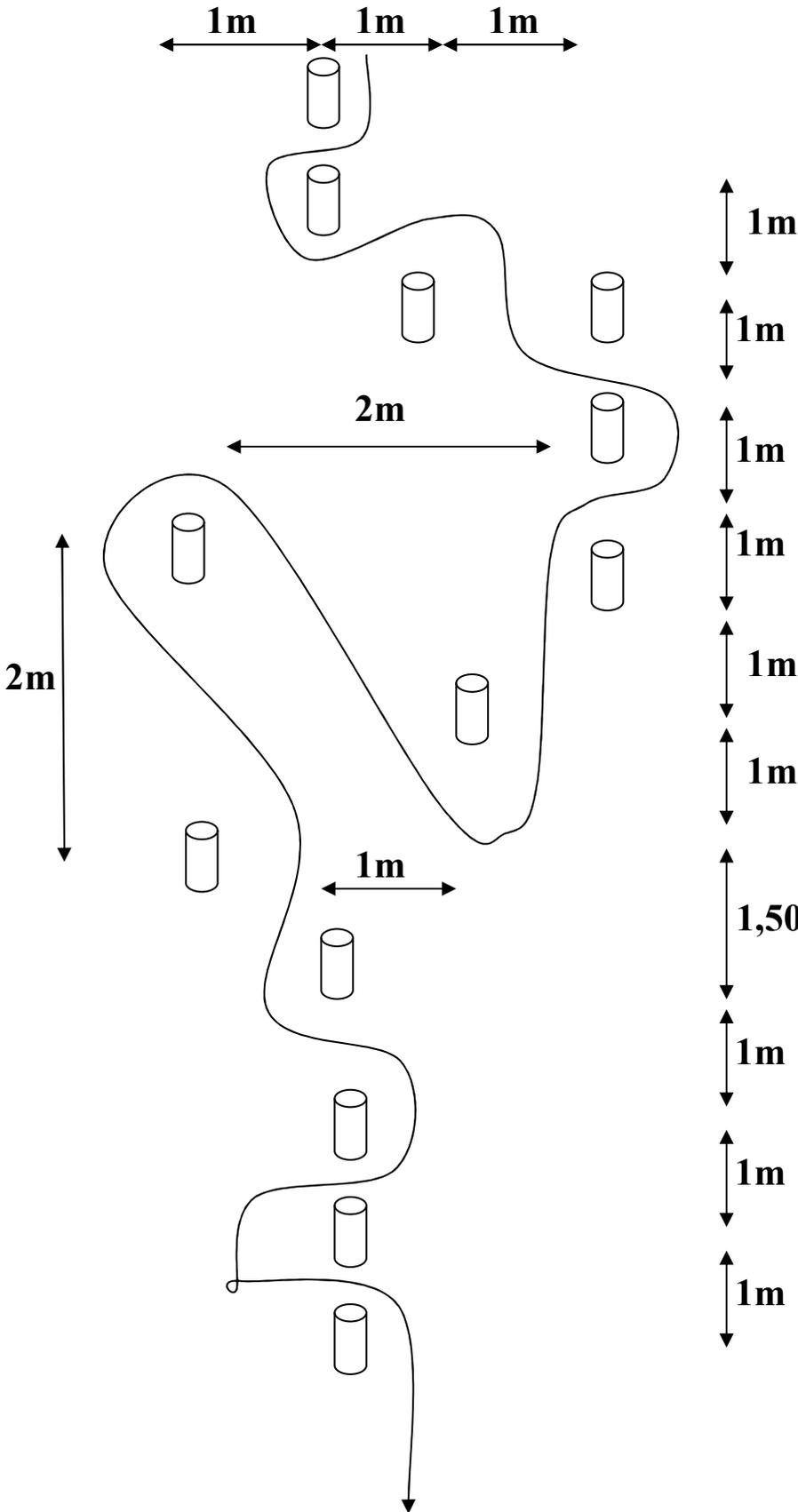
#### Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 5s  
 Pied à terre ou chute = 5s  
 Jeu refusé ou évité = 30s

**6 fautes maximum soit 30s**

# SLALOM IRRÉGULIER (FLECHE)

**Jeu N° 7**



**ROUTE**

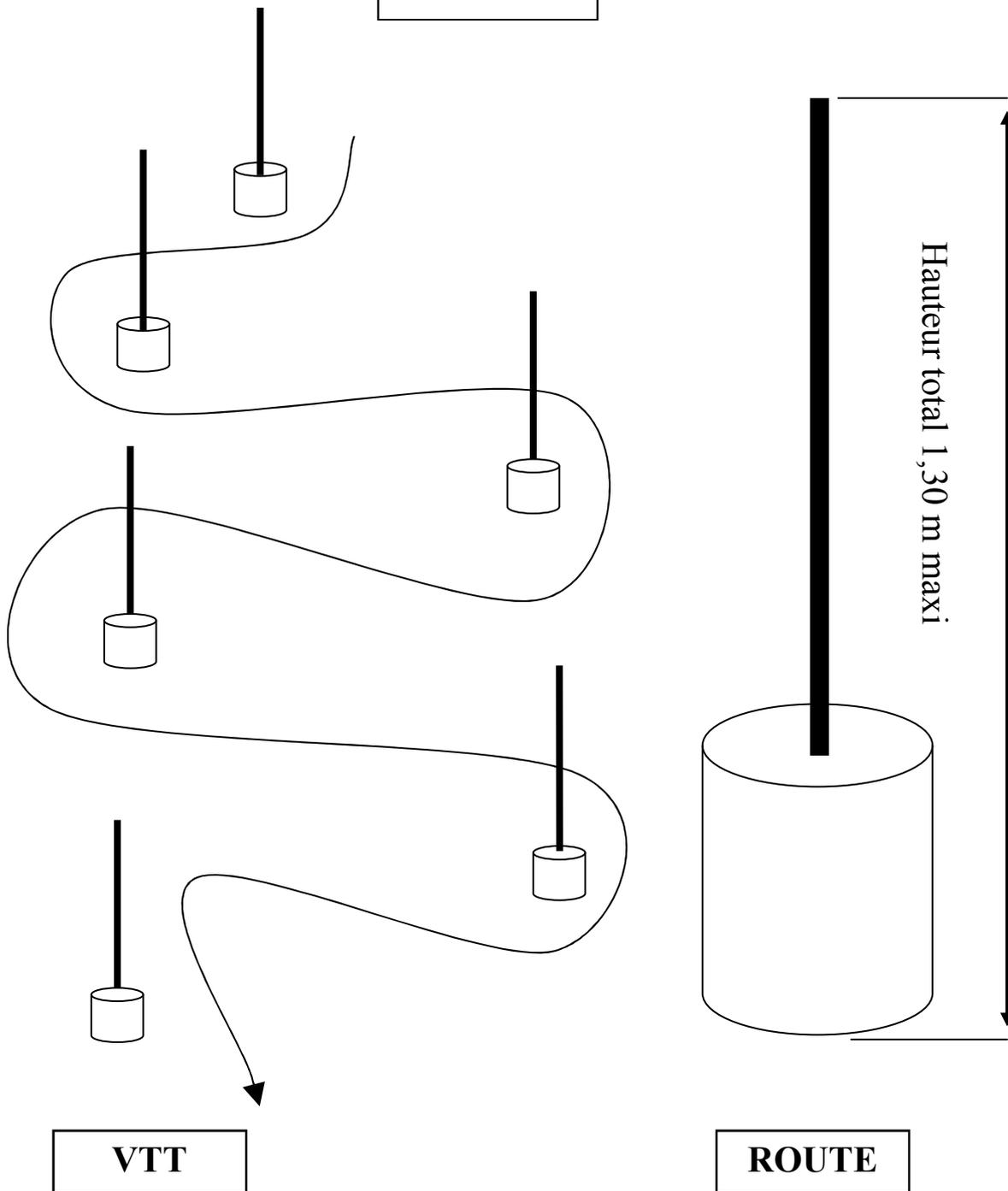
**Pénalités:**  
 Quille tombée ou évitée = 5s  
 Pied à terre ou chute = 5s  
 Jeu refusé ou évité = 30s  
**6 fautes maximum soit = 30s**

**VTT**

**Pénalités:**  
 Quille tombée ou évitée = 1 faute  
 Pied à terre ou chute = 1 faute  
 Jeu refusé ou évité = 10 fautes  
**6 fautes maximum si jeu effectué**

# SLALOM PIQUETS

**Jeu n° 9 Bis**



**Pénalités:**

- Piquet tombé ou évité = 1 faute
- Pied à terre ou chute = 1 faute
- Jeu refusé ou évité = 10 fautes

**6 fautes maximum si jeu effectué**

**Pénalités:**

- Piquet tombé ou évité = 5s
- Pied à terre ou chute = 5s
- Jeu refusé ou évité = 30s

**6 fautes maximum soit 30s**

# SLALOM QUILLE SOUS PEDALIER

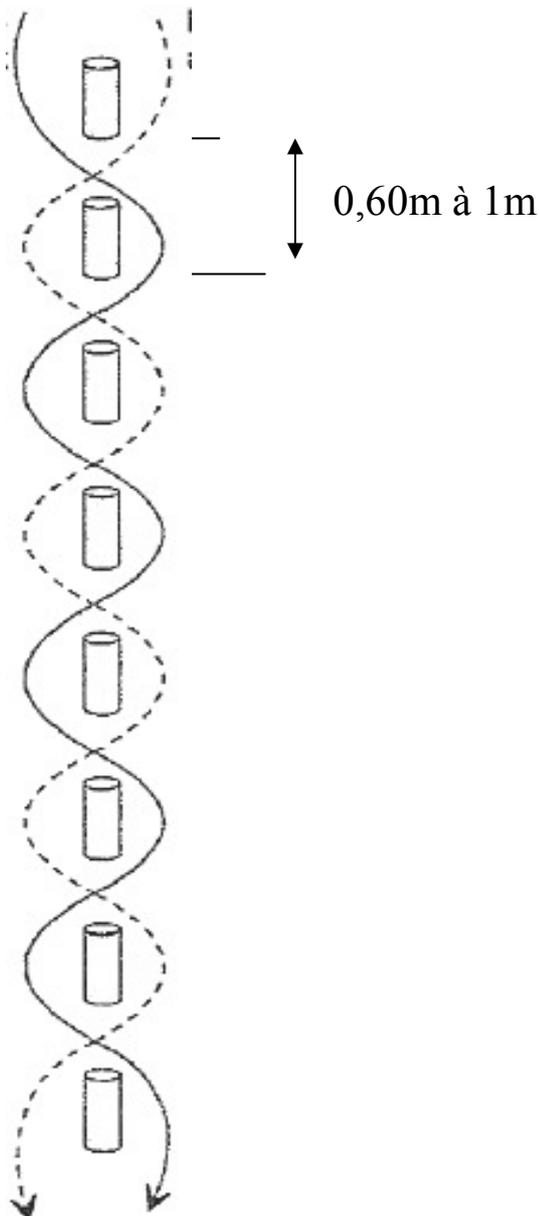
Jeu N° 12

## ROUTE

Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 5s  
Pied à terre ou chute = 5s  
Jeu refusé ou évité = 30s

**6 fautes maximum soit 30s**



## VTT

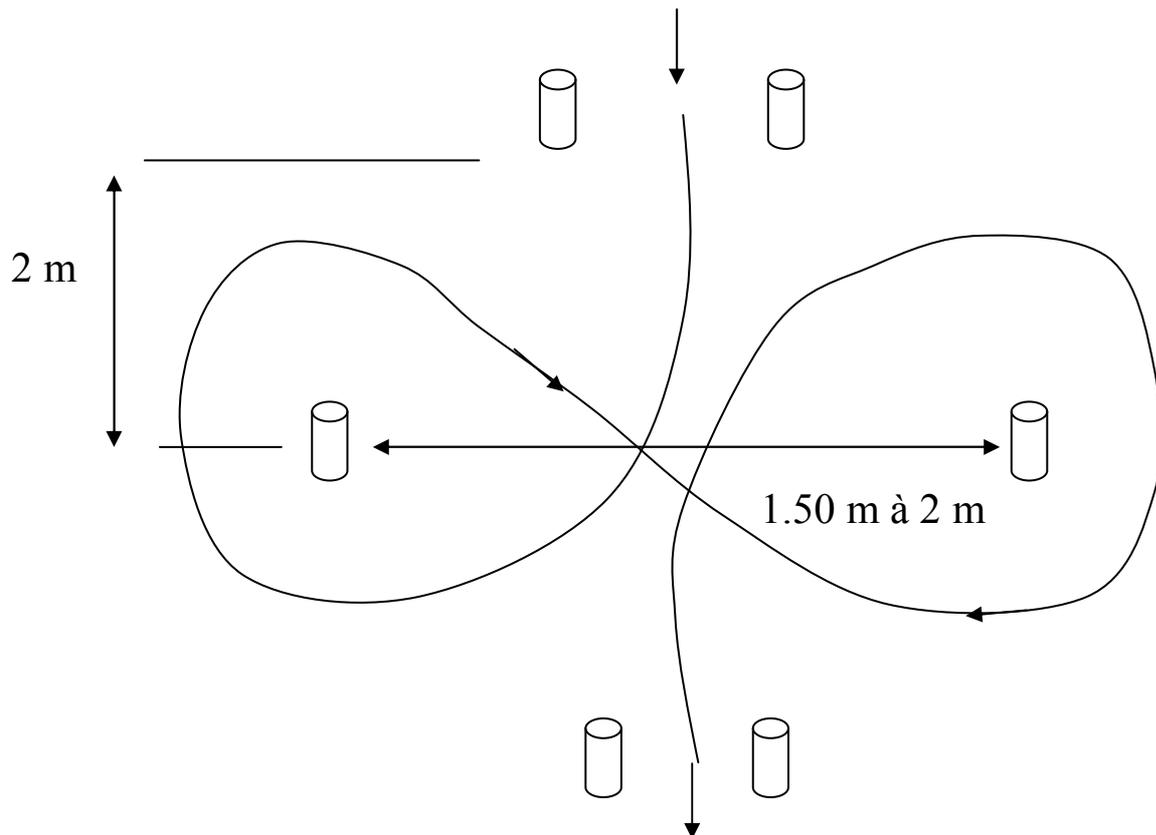
Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 1 faute  
Pied à terre ou chute = 1 faute  
Jeu refusé ou évité = 10 fautes

**6 fautes maximum si jeu effectué**

# SIMPLE HUIT

**Jeu N° 17**



**VTT**

**Pénalités/**

Quille tombée ou évitée = 1 faute  
 Pied à terre ou chute = 1 faute  
 Erreur sens de circuit (si fléchage) = 5 fautes  
 Jeu refusé ou évité = 10 fautes

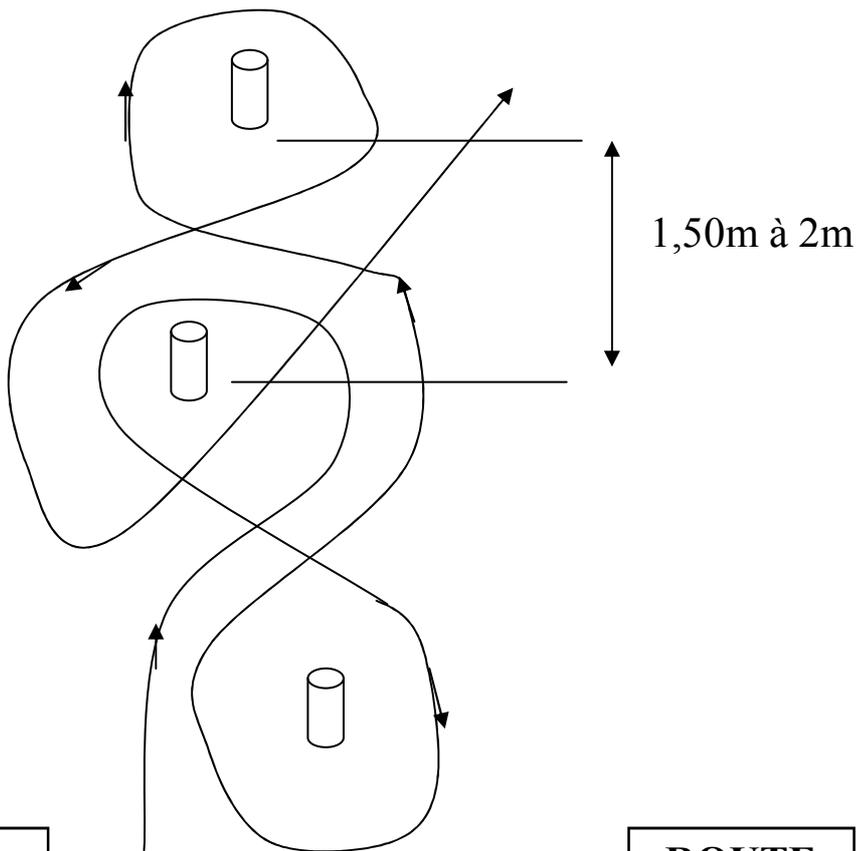
**ROUTE**

**Pénalités:**

Quille tombée ou évitée = 1s  
 Pied à terre ou chute = 1s  
 Erreur sens de circuit (si fléchage) = 10s  
 Jeu refusé ou évité = 30s

# DOUBLE HUIT

Jeu N° 19



**VTT**

**ROUTE**

Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 1 faute

Pied à terre ou chute = 1 faute

Erreur sens de circuit (si fléchage) = 5 fautes

Jeu refusé ou évité = 10 fautes

**6 fautes maximum si jeu effectué**

Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 5s

Pied à terre ou chute = 5s

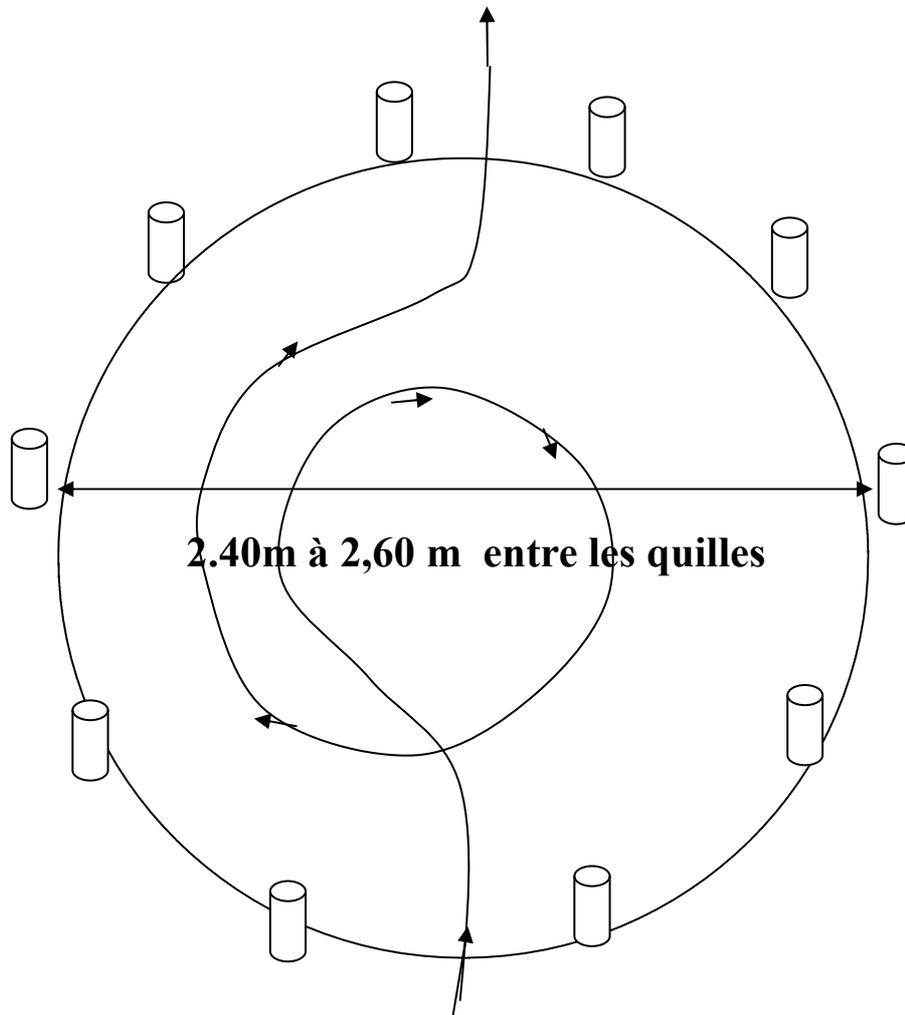
Erreur sens de circuit (si fléchage) = 10s

Jeu refusé ou évité = 30s

**6 fautes maximum soit 30s**

## PASSAGE DANS LE ROND

Jeu n° 23



### ROUTE

#### Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 5s

Pied à terre ou chute = 5 s

Erreur de circuit (si fléchage) = 10s

Jeu refusé ou évité = 45s

**6 fautes maximum soit 30s**

### VTT

#### Pénalités

chaque quille tombée 1 faute

pied à terre 1 faute

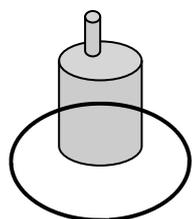
chute 10 fautes

jeu évité 10 fautes

**6 fautes maximum si jeu effectué**

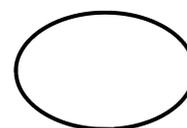
## PRISE ET POSE BIDON

### Jeu N° 24



Bidon posé dans un cercle de 0,50 m de diamètre

3 m



Pose du bidon dans un cercle identique

### ROUTE

#### Pénalités:

Bidon mal posé, tombé en dehors du cercle = 5s  
Pied à terre ou chute 5s  
Faute sur bidon  
(3 essais obligatoire) = 10s

**Jeu refusé ou évité = 30s**

### VTT

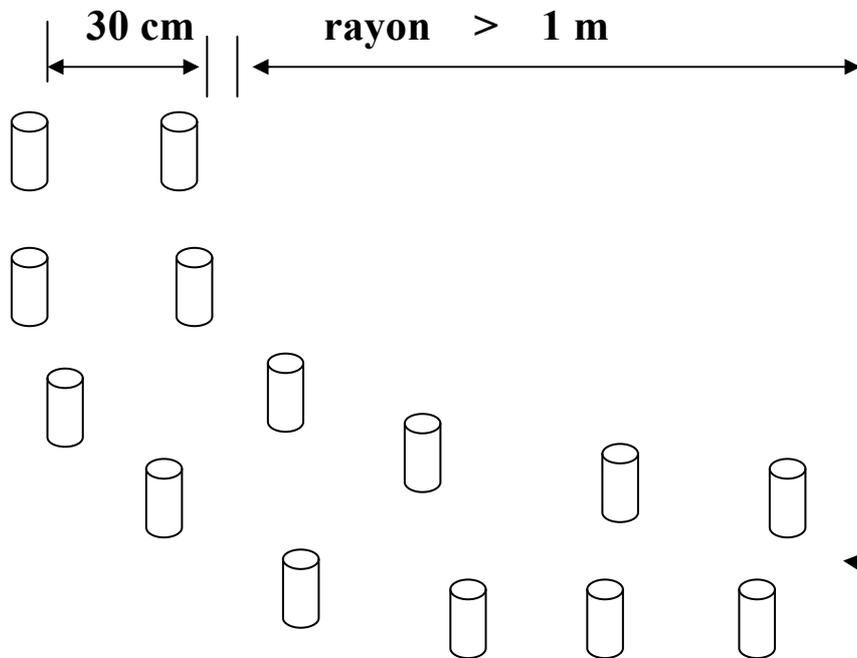
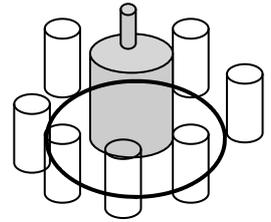
#### Pénalités:

Bidon mal posé, tombé en dehors du cercle = 1 faute  
Pied à terre ou chute 1 faute  
Faute sur bidon  
(3 essais obligatoire) = 5 fautes

**Jeu refusé ou évité = 10 fautes**

# PRISE ET POSE D'UN BIDON AVEC CHICANE

**Jeu N° 25**



Bidon posé dans un cercle de 0,30m de diamètre formé de 8 quilles standard. (diam.4, haut 10)

Prise et pose dans le même cercle.

Roue avant

**ROUTE**

**VTT**

## Pénalités

Quille tombée ou évité = 5s  
 Pied à terre ou chute = 5s  
 Faute sur bidon (3essais obligatoire) = 10s  
 Erreur sens de circuit (si fléchage) = 10s  
 Jeu refusé ou évité = 45s

**6 fautes maximum soit 30s**

## Pénalités

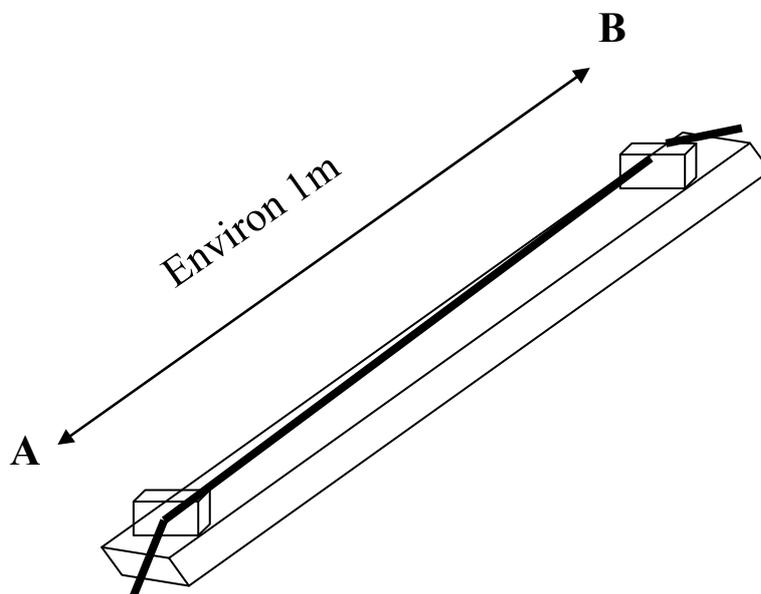
Quille tombée ou évité = 1 faute  
 Pied à terre ou chute = 1 faute  
 Faute sur bidon (3essais obligatoire) = 5 fautes  
 Erreur sens de circuit (si fléchage) = 5 fautes  
 Jeu refusé ou évité = 10 fautes

**6 fautes maximum si jeu effectué**

# SAUT ELASTIQUE

## Jeu N° 30

Hauteur variable en fonction des cales A et B



### ROUTE

Pénalités:

#### Poussins

Élastique touché par la roue avant = 5s

#### Pupilles & Benjamins

Élastique touché par:

la roue avant = 5s

La roue arrière = 5s

Pied à terre ou chute = 5s

### VTT

Pénalités:

#### Poussins

Élastique touché par la roue avant = 1 faute

#### Pupilles & Benjamins

Élastique touché par:

la roue avant = 1 faute

La roue arrière = 1 faute

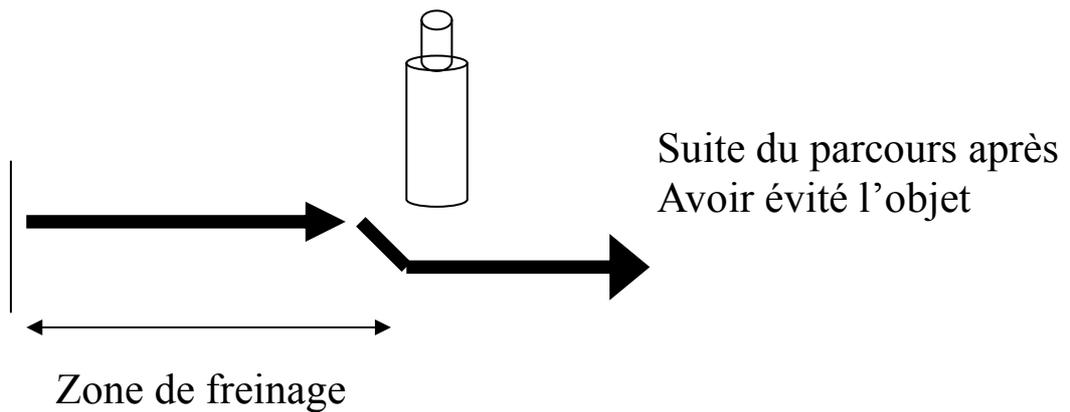
Pied à terre ou chute = 1 faute

# CONTRÔLE DE FREINAGE

## Jeu N° 36

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

Objet (bidon lesté 1/4 de sable.....)  
À toucher de face (obligatoire)  
Avec la roue avant.



### ROUTE

#### Pénalités:

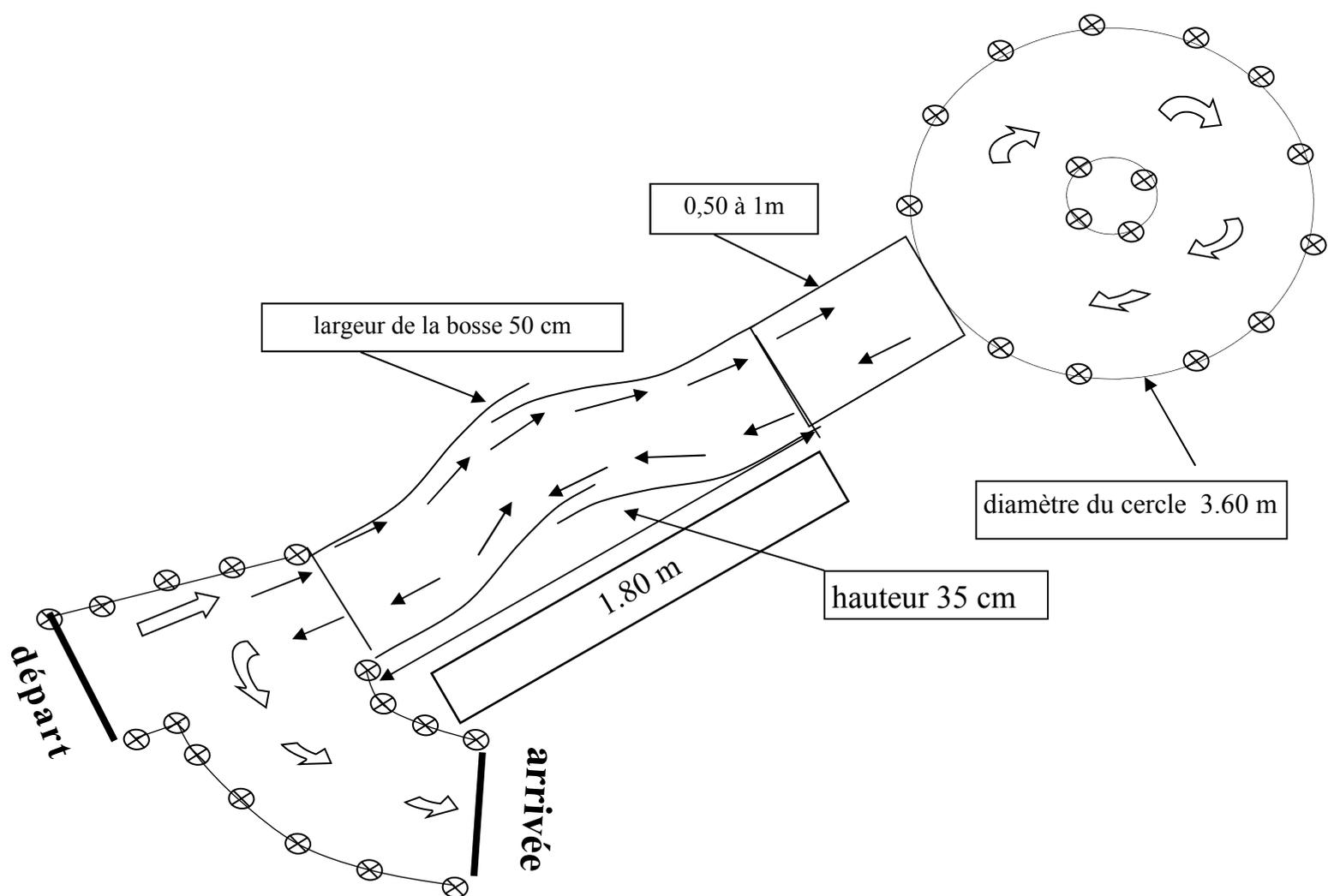
Bidon renversé = 5s  
Pied à terre ou chute = 5 s  
Jeu refusé ou évité = 30 s

### VTT

#### Pénalités

Bidon renversé = 1 faute  
Pied à terre ou chute = 1 faute  
Jeu refusé ou évité = 10 fautes

## LA BOSSE (jeu spécial VTT)



**VTT**

### Pénalités

Quille tombée ou touchée = 1 faute  
 Pied à terre ou chute = 1 faute  
 Erreur sens de circuit (si fléchage) = 5 fautes  
 Jeu refusé ou évité = 10 fautes