



TDJC & Championnats départementaux sur route U15, U15-U17 Femmes et Access Femmes DIMANCHE 30 avril 2023

Site : Centre Scolaire des Voigères à Le Lyaud

Parcours : Pré-licencié(e)s et Poussins / Pupilles : Jeux + course sur route
Benjamins / Minimes : Jeux + course sur route

Programme	
08h30 :	Remise des dossards U17 Cadets + Access Femmes
09h00 :	Remise des dossards TDJC
09h30 :	Départ route U17 Cadets – Championnat Haute-Savoie + Access Femmes
09h35 :	Départ route U15-U17 Minimes-Cadettes Femmes – Championnat Haute-Savoie
09h45 :	Réunion des éducateurs TDJC
10h00 :	Début des jeux U15, U13, U11, U9+U7
11h40 :	Fin des jeux.
12h00 :	Remise des dossards U15 hors TDJC
12h00 :	Remise des prix - U17 Cadets + Access Femmes – Championnat Haute-Savoie
13h00 :	Départ route U15 Minimes – Championnat Haute-Savoie
14h30 :	Départ route U13, U11 (15h20), U9+U7 (15h50)
16h30 :	Remise des prix – U15-U17 Femmes – Championnat Haute-Savoie Remise des prix – U15– Championnat Haute-Savoie Remise des prix – TDJC « Souvenir Cedric Dumont »

- Courses route TDJC : un contrôle des développements pourra être réalisé avant le départ des courses
- Courses route TDJC : les courses filles et garçons seront regroupées.
- En cas d'égalité, le résultat acquis lors de la course sur route sera décisif.
- Les horaires sont donnés à titre indicatifs et pourront être modifiés.



Programme des JEUX

L'ordre de passage des jeux pourra être modifié en fonction des dimensions de la cour de l'école.

Poussins et Pupilles U9 & U11

Départ

Jeu n°2 (Passage étroit)

Jeu n°6 (Slalom irrégulier)

Jeu n°17 (Simple huit)

Jeu n°24 (Prise et pose d'un fanion)

Jeu n°31 (Chenille)

Jeu n°23 (Passage dans le rond)

Jeu n°34 (passage sous barre)

Arrivée

Benjamins et Minimes U13 & U15

Départ

Jeu n°2 (Passage étroit)

Jeu n°24 (Prise et pose d'un fanion)

Jeu n°12 (Slalom évite pierre)

Jeu n°34 (passage sous barre)

Jeu n°17 Ter (Simple huit 3)

Jeu n°31 (Planche à bascule)


Jeu n°23 (Passage dans le rond)

Arrivée

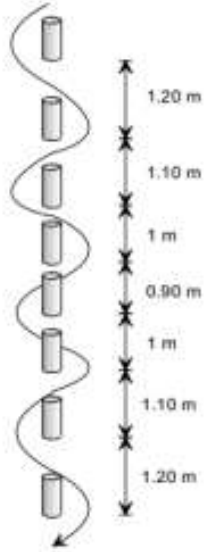
Parcours U9-U11 :

L'ordre des jeux pourra être modifié.

Passage étroit

	<p>Pénalités : Liteau tombé (un ou plusieurs) : 5 s Pied à terre ou chute : 5 s Tout le jeu évité : 30 s</p>
--	--

Slalom irrégulier

	<p>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</p> <p>6 fautes maximum soit 30 s</p>
---	---

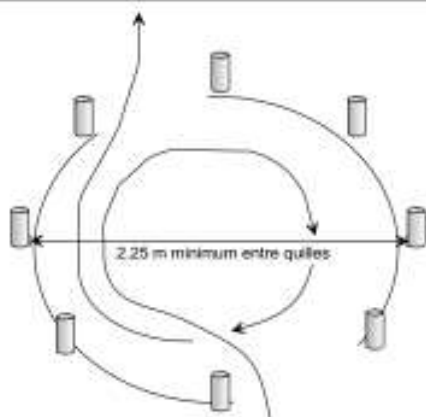
Huit

	<p>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</p> <p>6 fautes maximum soit 30 s</p>
--	---

Chenille

	<p>Pénalités : Chaque porte tombée (une ou deux quilles), évitée ou mal passée : 5s Pied à terre ou chute : 5 s Tout le jeu évité : 30 s</p> <p>6 fautes maximum soit 30 s</p> <p>Espace entre les portes constant de 1m minimum.</p>
--	---

Passage dans le rond



Pénalités :

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée : 5 s

Pied à terre ou chute : 5 s

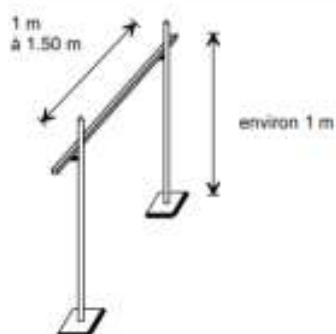
Erreur de fléchage (sens) : 10 s

Tout le jeu évité : 45 s

6 fautes maximum soit 30 s

Diamètre minimum du rond 2m25

Passage sous barre



Pénalités :

Barre tombée : 5 s

Pied à terre ou chute : 5 s

Tout le jeu évité : 30 s

Hauteur minimum : 1m

Parcours U13-U15 : Passage étroit barre



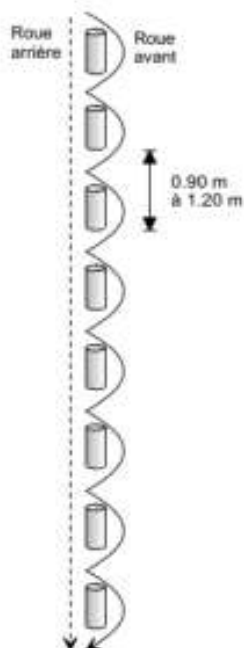
Pénalités :
 Liteau tombé (un ou plusieurs) : 5 s
 Pied à terre ou chute : 5 s
 Tout le jeu évité : 30 s

Prise et pose d'un fanion



Pénalités :
 Support ou fanion tombé : 10 s
 Fanion non posé correctement : 5 s
 Pied à terre ou chute : 5 s
 Tout le jeu évité : 45 s

Évite pierre

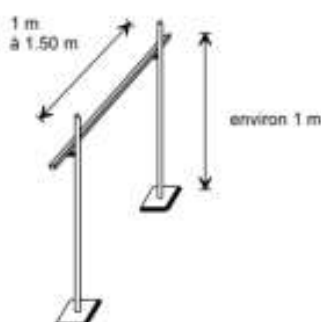


Pénalités :
 Chaque quille tombée, évitée ou mal passée : 5 s
 Pied à terre ou chute : 5 s
 Tout le jeu évité : 30 s

6 fautes maximum soit 30 s

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

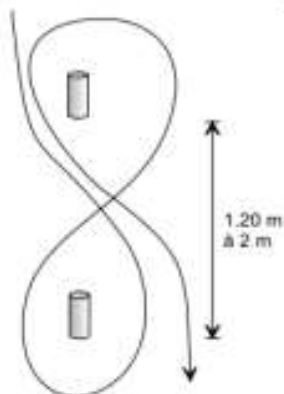
Passage sous barre



Pénalités :
 Barre tombée : 5 s
 Pied à terre ou chute : 5 s
 Tout le jeu évité : 30 s

Hauteur minimum : 1m

Simple 8

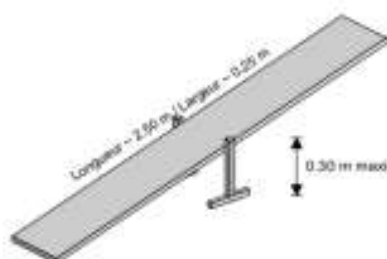


Pénalités :

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée : 5 s
Pied à terre ou chute : 5 s
Tout le jeu évité : 10 s

6 fautes maximum soit 30 s

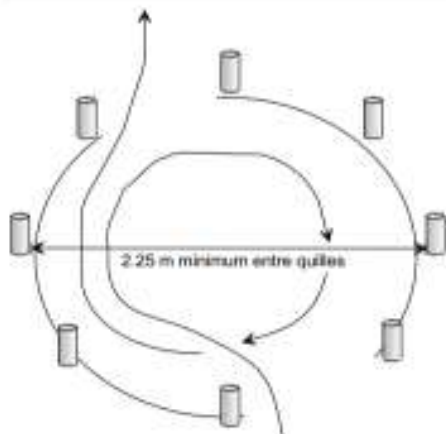
Planche à bascule



Pénalités :

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

Passage dans le rond



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 : 45 s

6 fautes maximum soit 30 s

Diamètre minimum du rond 2m25