

Site : Centre Scolaire des Voigères à Le Lyaud

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

Programme			
09h00 :	Remise des dossards		
09h45 :	Réunion des éducateurs		
10h00 :	Jeux Pré-licencié(e)s et Poussins	12h45 :	Course route Pré-licencié(e)s
10h30 :	Jeux Pupilles	12h50 :	Course route Poussins
11h15 :	Course de côte Benjamines F	13h20 :	Course route Pupilles
11h25 :	Course de côte Benjamins G	13h55 :	Course route Benjamins
11h40 :	Course de côte Minimes F	14h55 :	Course route Minimes
11h50 :	Course de côte Minimes G		
16h30 :	Remise des prix		

- Courses en côte :
- 1.1 km pour les benjamins et minimes.

- Courses sur route :
- Pré-licenciés (PL) 0.5 km en ligne
- Poussins 2x 3.4 dont 1.3 km neutralisé soit 5.5 km.
- Pupilles 3x 3.4 dont 1.3 km neutralisé soit 8.9 km.
- Benjamins 4x 3.4 soit 13.6 km.
- Minimes 8x 3.4 soit 27.2 km.

- Un contrôle des développements sera réalisé avant le départ des courses sur route.
- Courses en côte : les courses filles et garçons seront séparées.
- Course route : les courses filles et garçons seront groupées.
- En cas d'égalité, le résultat acquis lors de la course du matin (jeux ou course en côte) sera décisif.
- L'ordre d'appel pour la manche sera celui du classement du TDJC.
- Les horaires sont donnés à titre indicatifs et pourront être modifiés.
- Buvette et petite restauration sur place.

Programme des JEUX

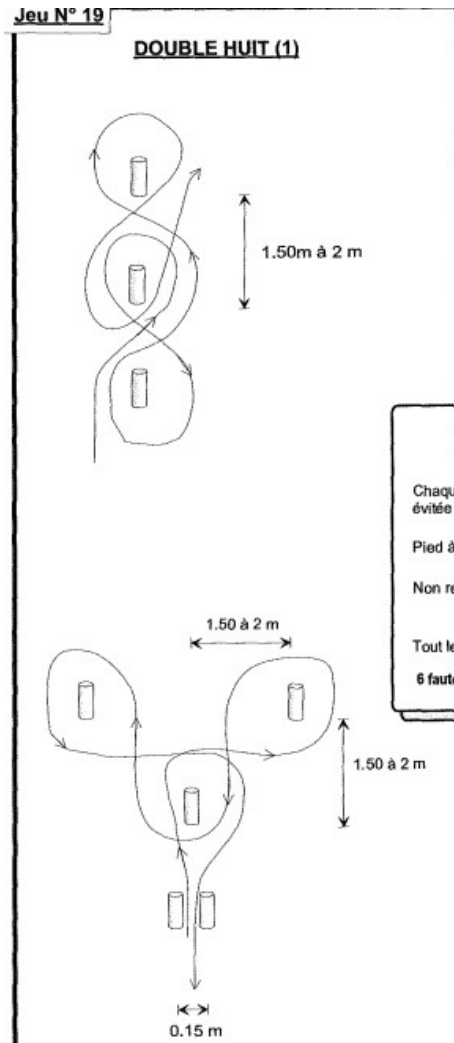
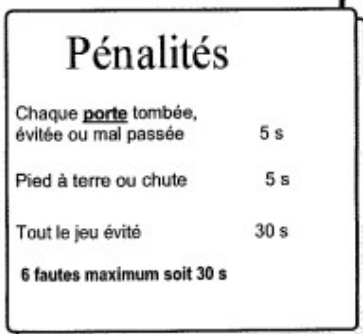
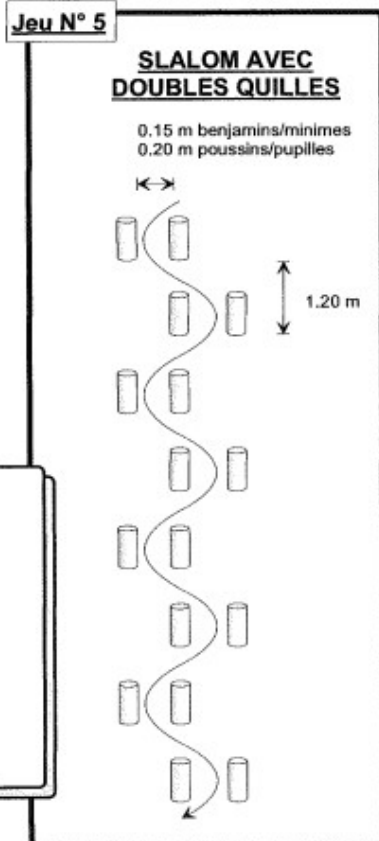
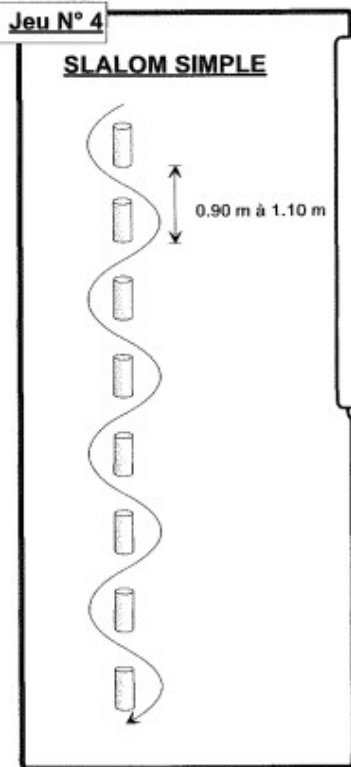
L'ordre de passage des jeux pourra être modifié en fonction des dimensions de la cour d'école.

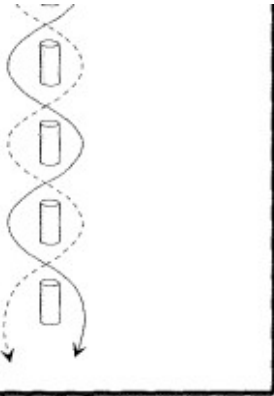
- Pré-licenciés (PL) et Poussins (PO)

- 1- Slalom simple n°4
- 2- Chicanes chevrons n°15 bis
- 3- Barre 1.00 m n°34
- 4- Slalom doubles-quilles n°5
- 5- Entonnoir n°1
- 6- Barre tombée n°38

- Pupilles (PU)

- 1- Evite pierre n°13
- 2- Chicanes chevrons n°15 bis
- 3- Double-huit n°19
- 4- Rond (2.30 m) n°23
- 5- Barre 1.00 m n°34
- 6- Slalom doubles quilles n°5
- 7- Entonnoir n°1
- 8- Barre tombée n°38





Jeu N° 13

EVITE PIERRE

Roue arrière Roue avant

0.90 m à 1.20 m

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

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**

Jeu N° 15 bis

CHICANES CHEVRONS

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

① ② sens d'entrée indiqué et fléché

1.65 m 1.70 m 1.65 m

5 m

0.80 m

0.80 m

0.80 m

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

Jeu N° 23

PASSAGE DANS LE ROND

2.25 m minimum entre quilles

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

Jeu N° 38

BARRE TOMBEE

B A

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

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