

# Jeux des écoles de vélo 2016



## Les jeux retenus Au Fédéral des écoles de vélo 2016

-Si beaucoup de participants 2 circuits en parallèles

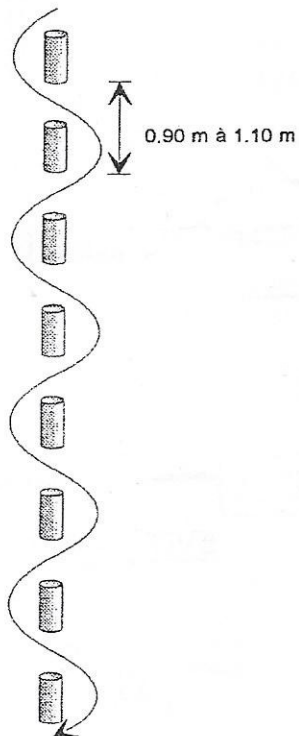
-Peu de participant 1 circuit

Jeux N° 3 / 4 Slalom simple / 19 Double huit / 23 / 25 avec chicane / 30 / 49

## LES SLALOMS

Jeu N° 4

### SLALOM SIMPLE



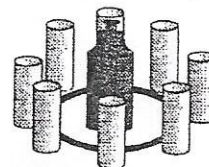
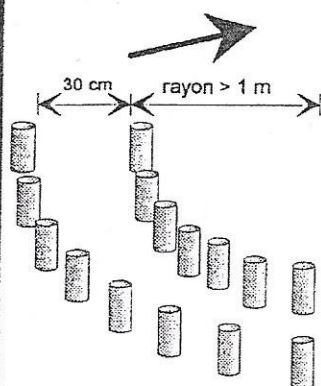
### Pénalités

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	

## 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.

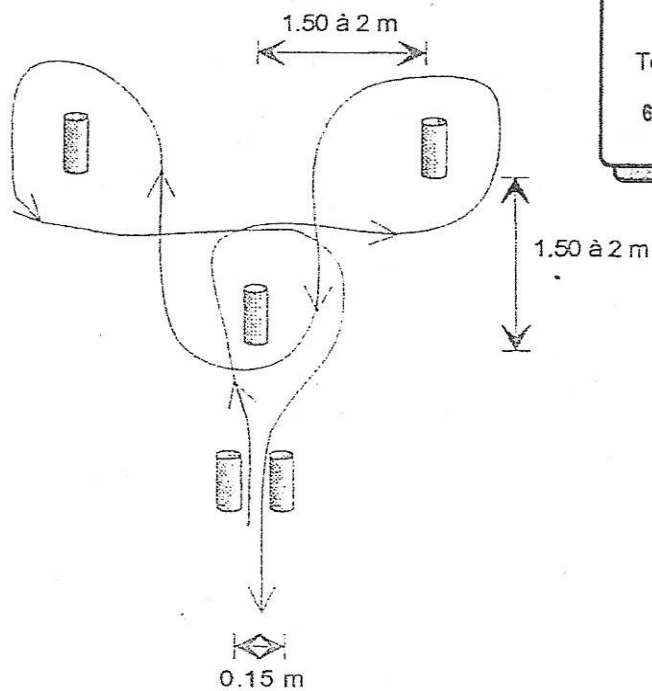
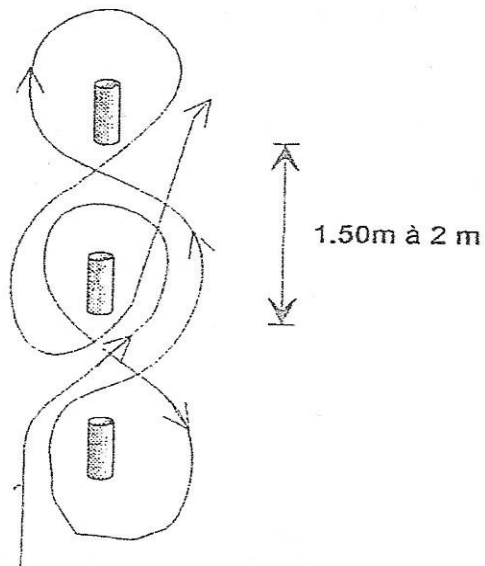
### Pénalités

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

# LES VIRAGES

Jeu N° 19

## DOUBLE HUIT (1)



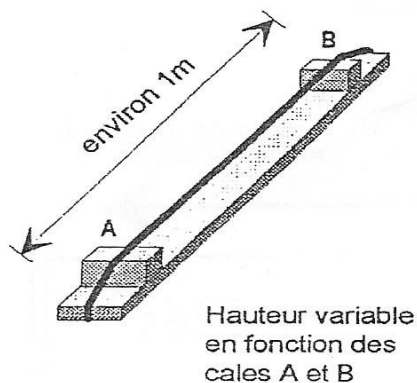
## Pénalités

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	

## LES SAUTS

Jeu N° 30

### SAUT ELASTIQUE



### 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

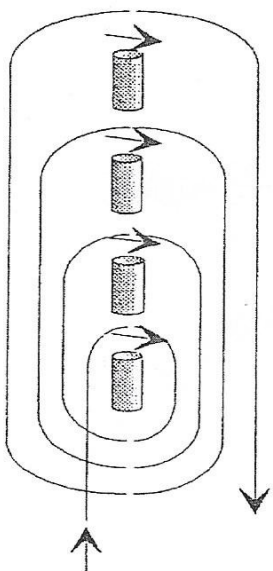
Pied à terre ou chute 5 s

Jeu évité 30 s

## 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

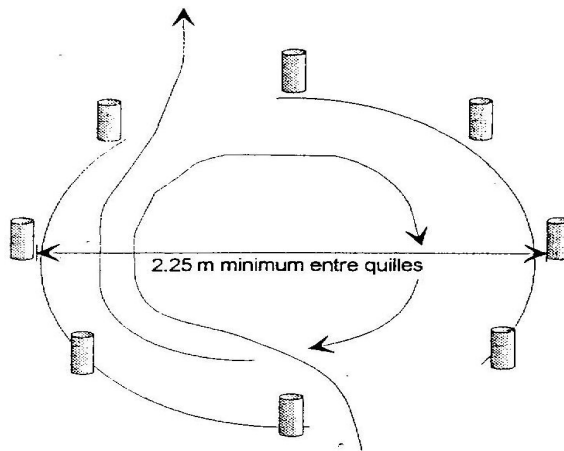
Tout le jeu évité 30 s

6 fautes maximum soit 30 s

## LES VIRAGES

### Jeu N° 23

#### PASSAGE DANS LE ROND



Dessain et mise en page : J-M Giffard

#### 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° 3

#### PLANCHE A BASCULE

#### Pénalités

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

