

Fédération Sportive et Gymnique du Travail



www.fsgt.org

Fédération Sportive et Gymnique du Travail

Jeux des Ecoles de Vélo

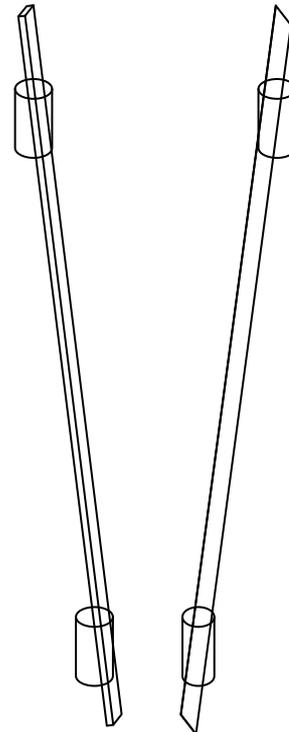
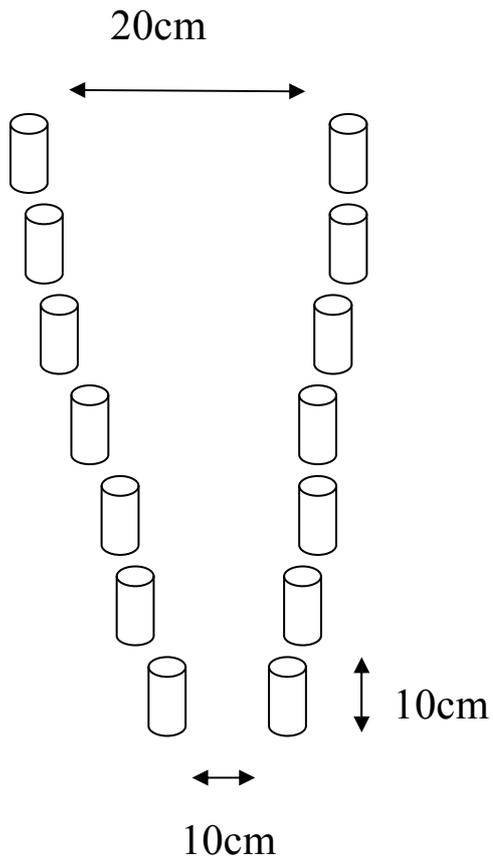
ROUTE & VTT



ARTICLE N° 17 du REGLEMENT NATIONAL

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

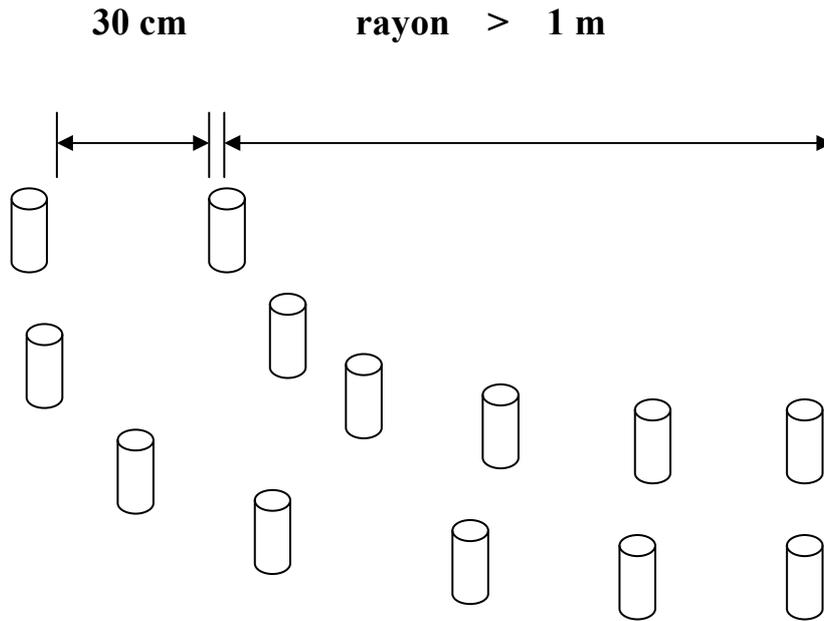
Pied à terre ou chute = 1 faute

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

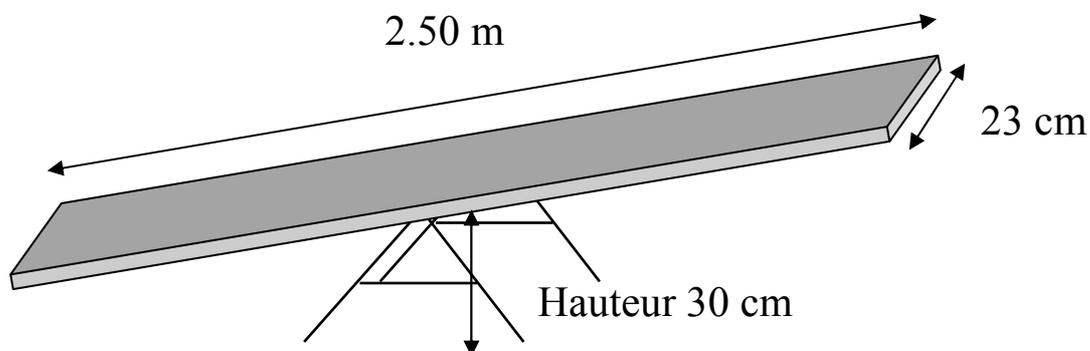
Pénalités:

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

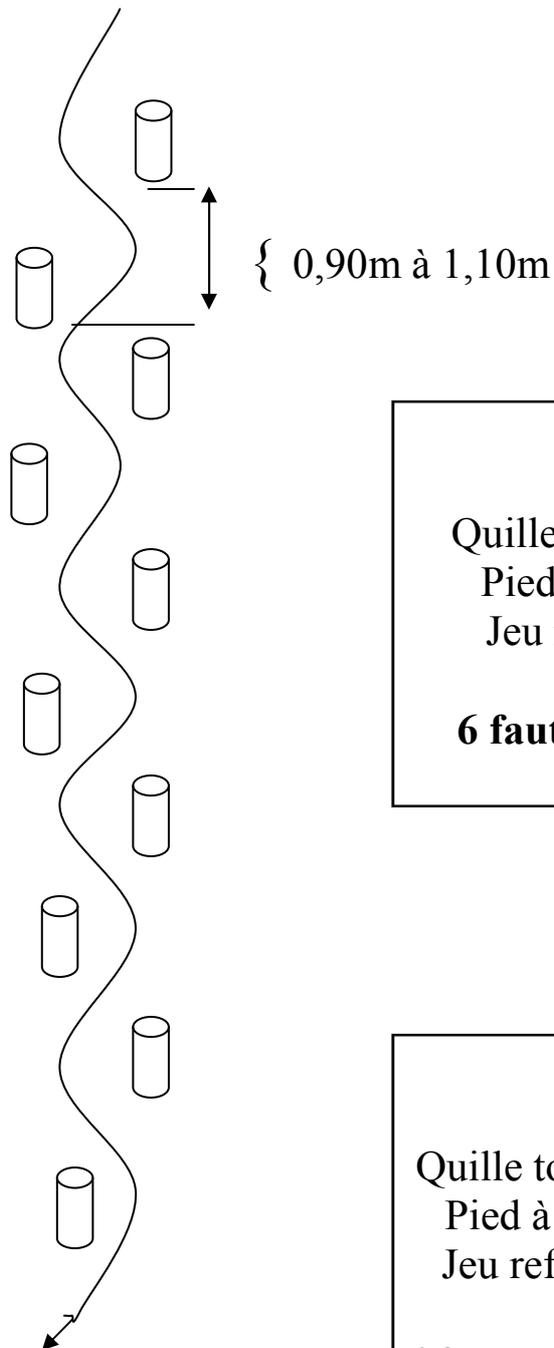
ROUTE

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

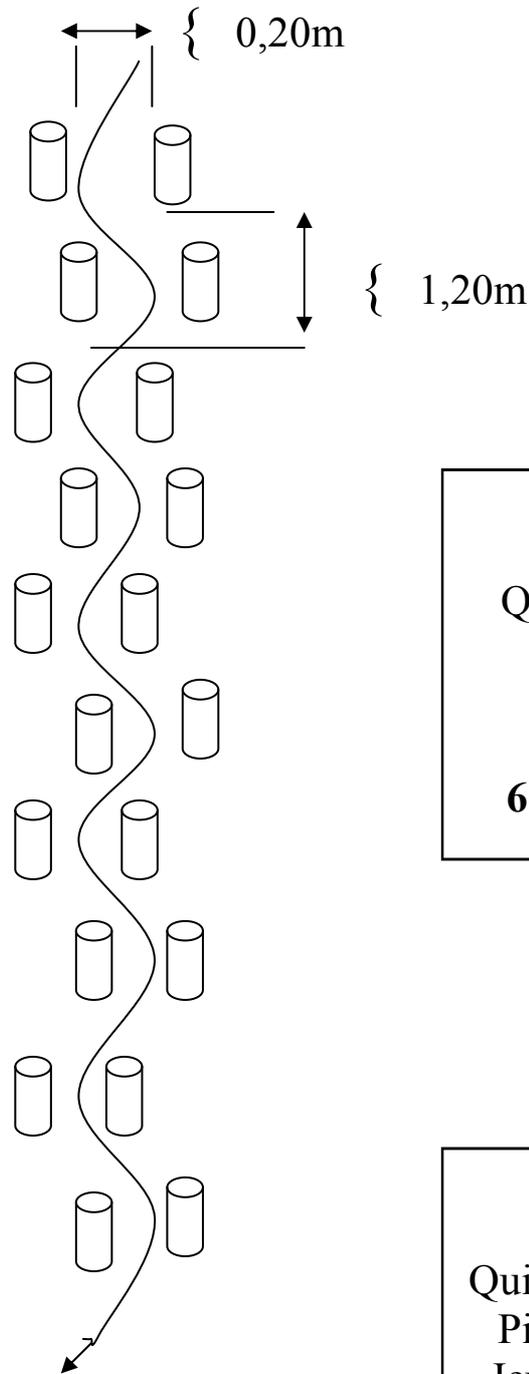
Pied à terre ou chute = 1 faute

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

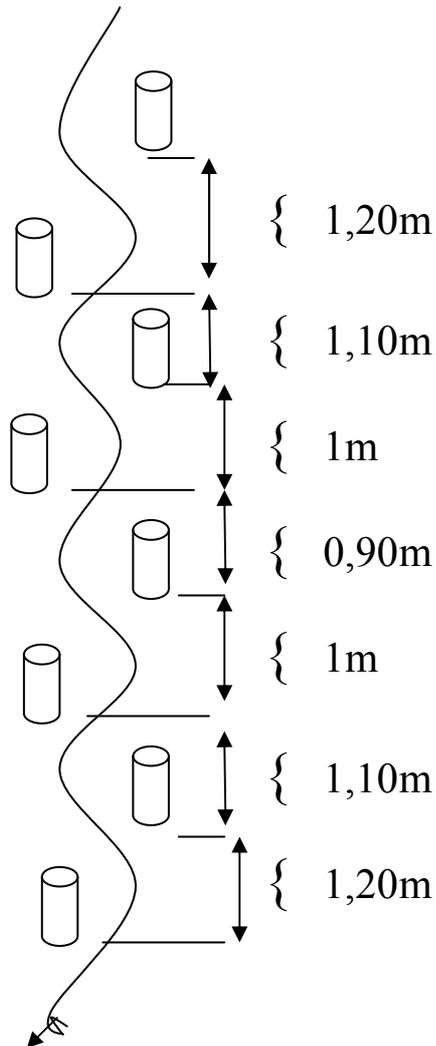
Pénalités

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

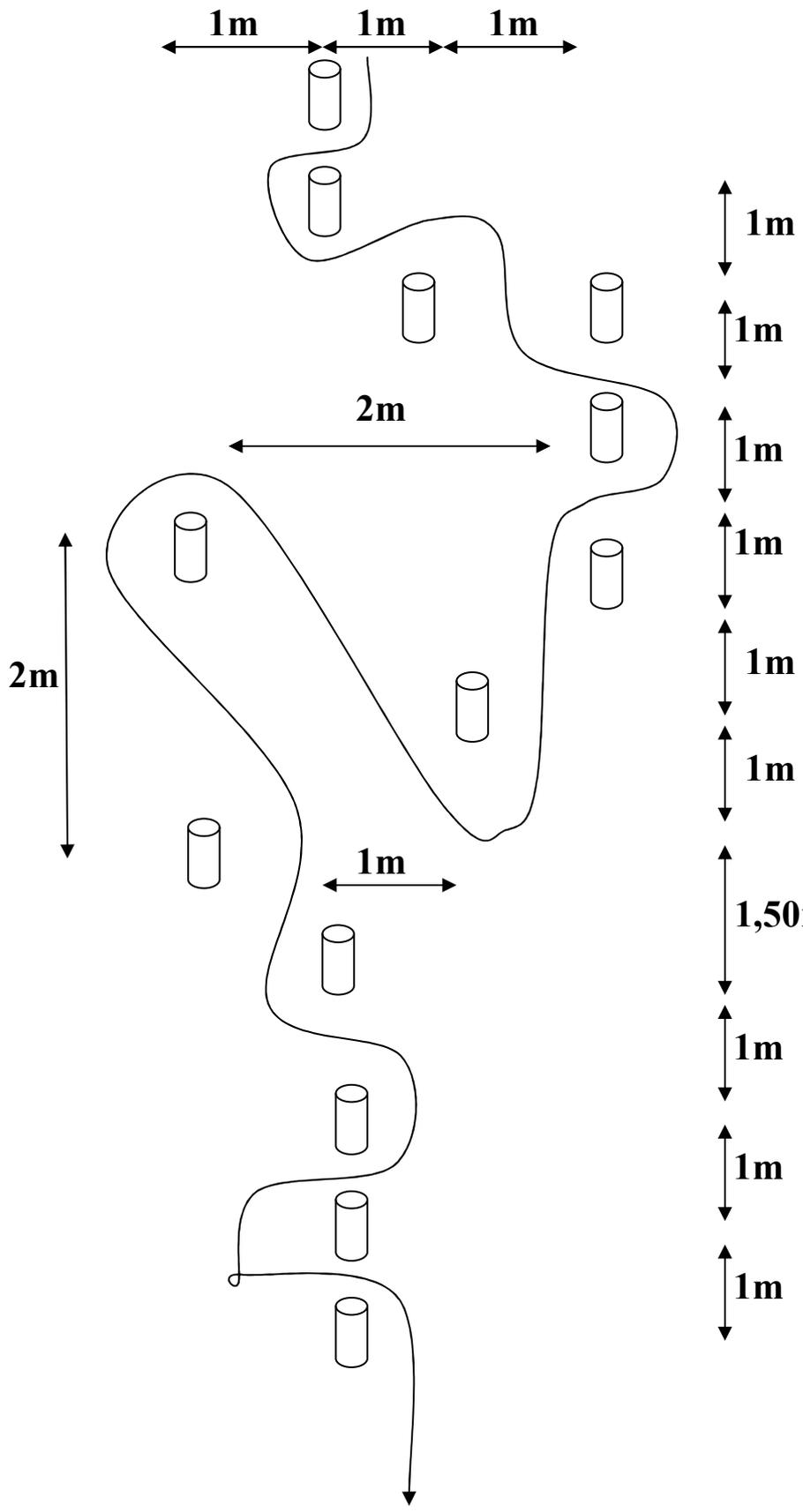
Pénalités:

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

6 fautes maximum soit 30s

SLALOM IRREGULIER (FLECHE)

Jeu N° 7



ROUTE

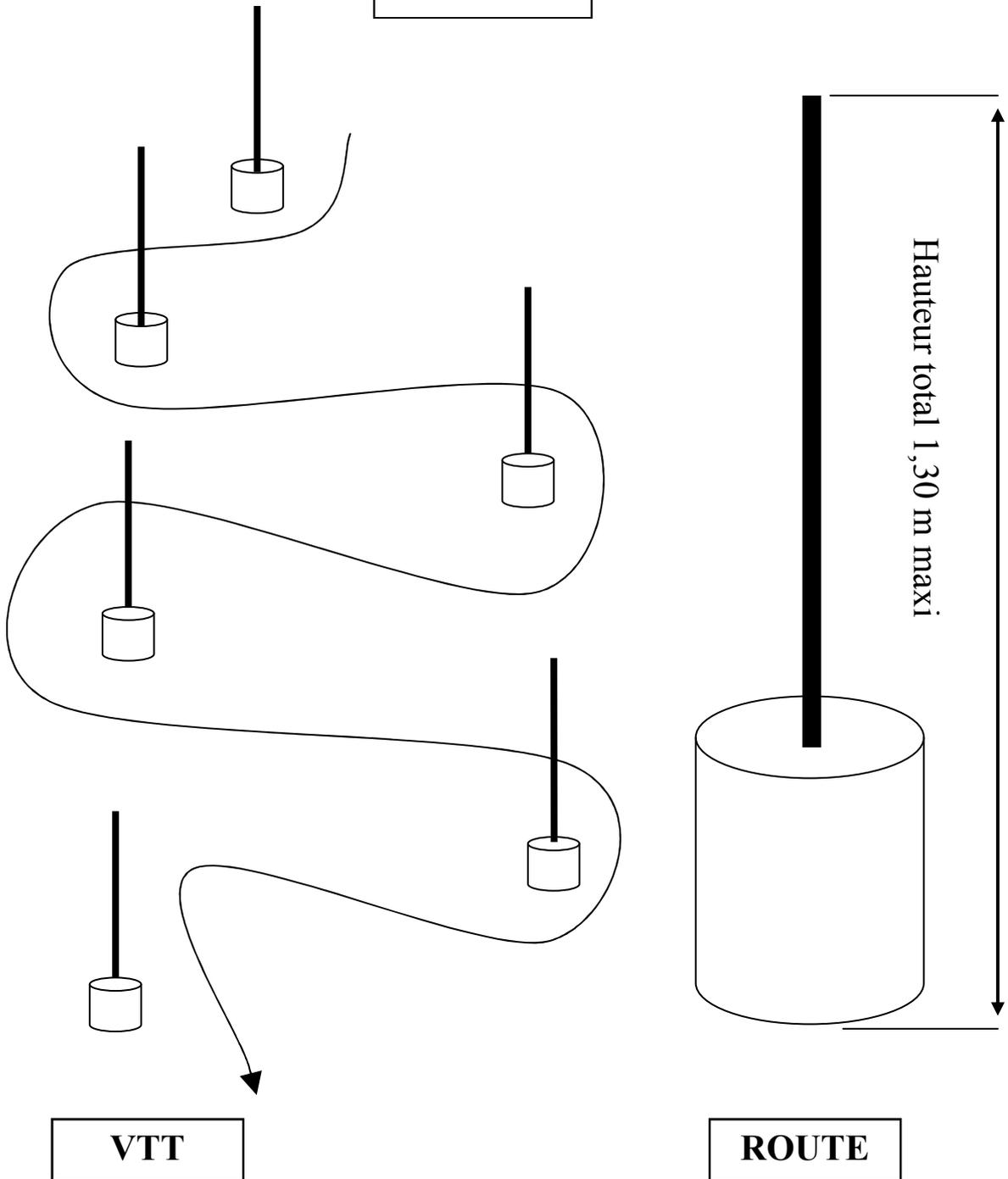
Pénalités:
 Quille tombée ou évitée = 5s
 Pied à terre ou chute = 5s
 Jeu refusé ou évité = 30s
6 fautes maximum soit = 30s

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



VTT

ROUTE

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

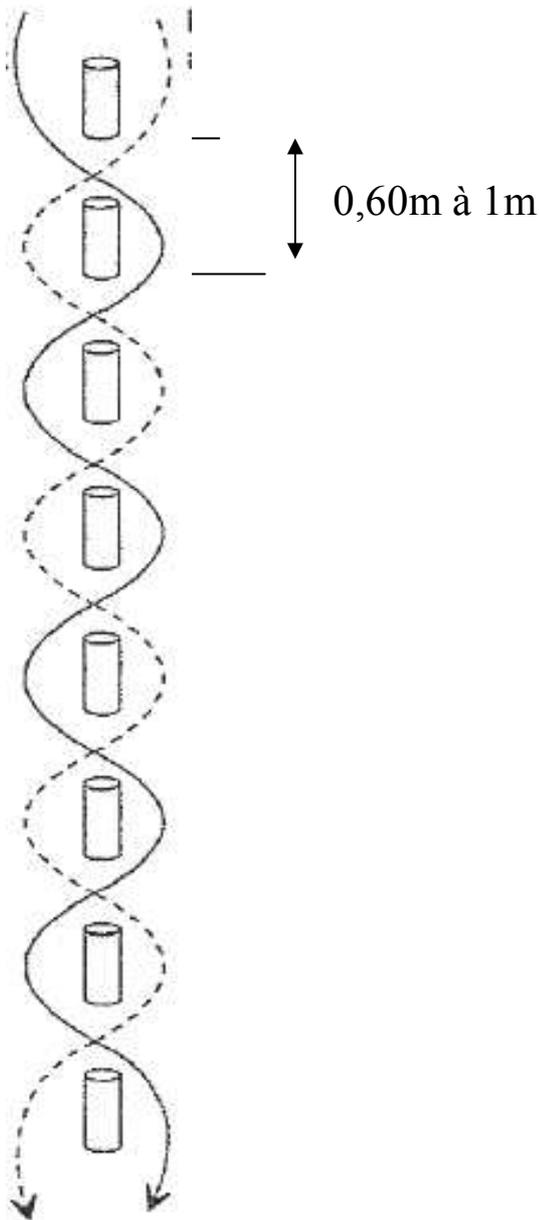
Pénalités:

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

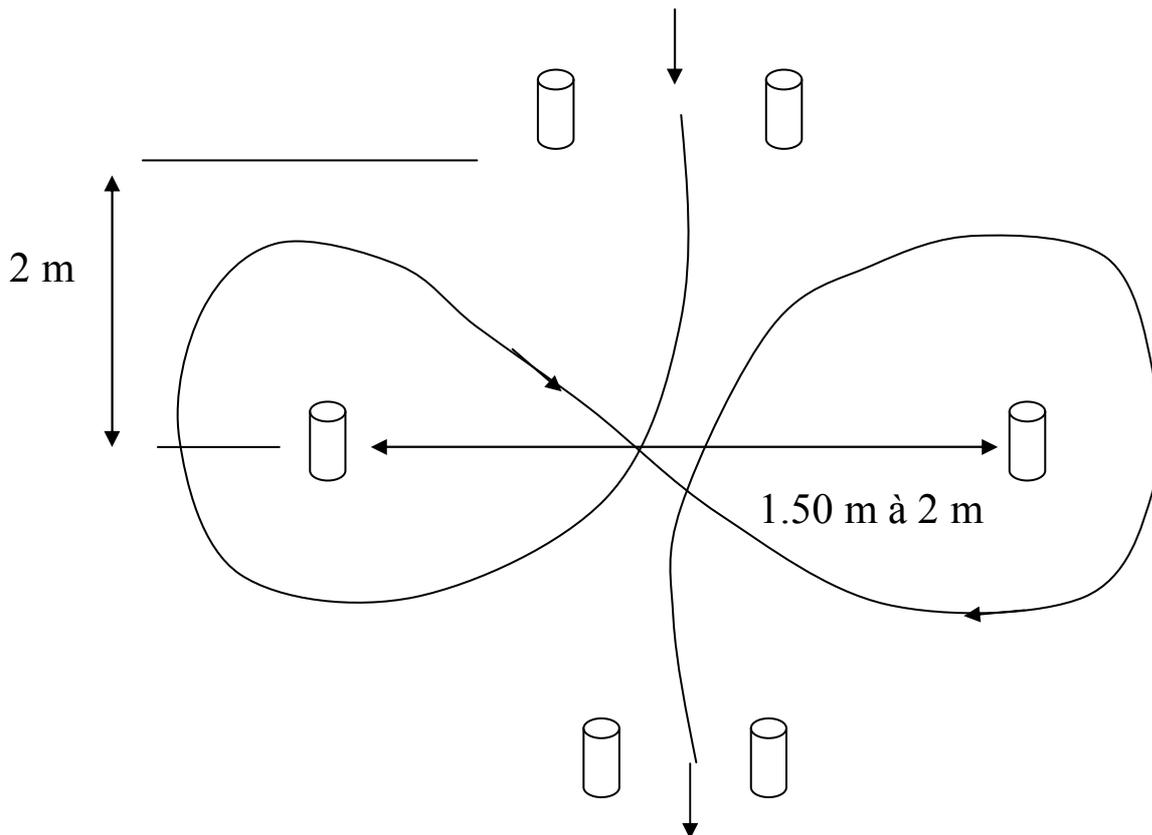
Pied à terre ou chute = 1 faute

Jeu refusé ou évité = 10 fautes

6 fautes maximum si jeu effectué

SIMPLE HUIT

Jeu N° 17



VTT

ROUTE

Pénalités/

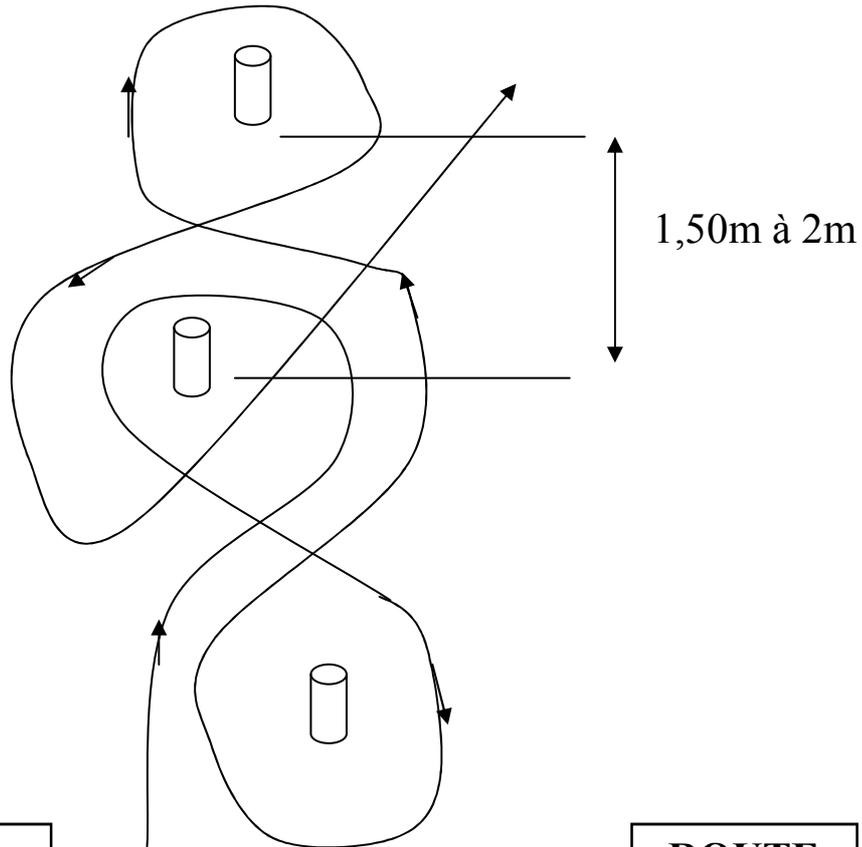
Pénalités:

- 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

- 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

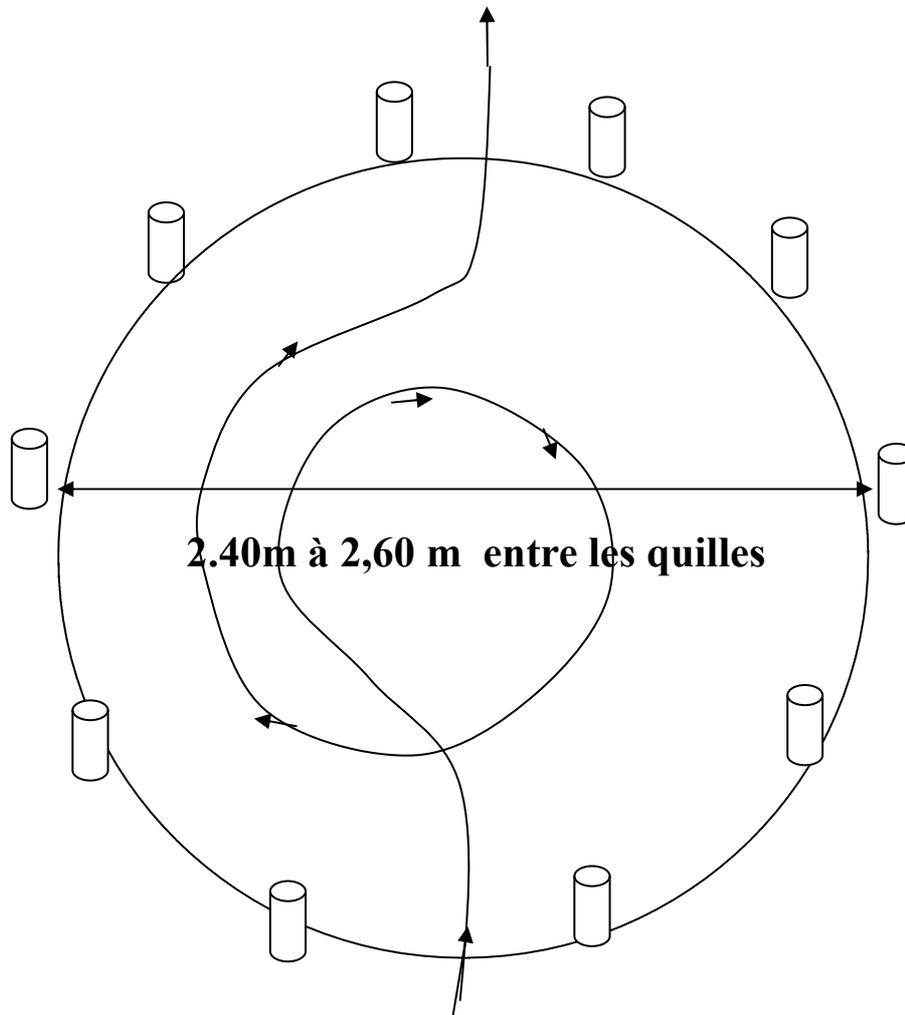
Erreur sens de circuit (si fléchage) = 10s

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

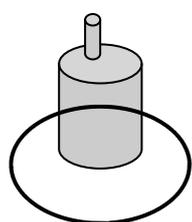
chute 10 fautes

jeu évité 10 fautes

6 fautes maximum si jeu effectué

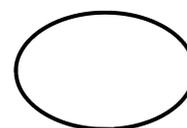
PRISE ET POSE BIDON

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

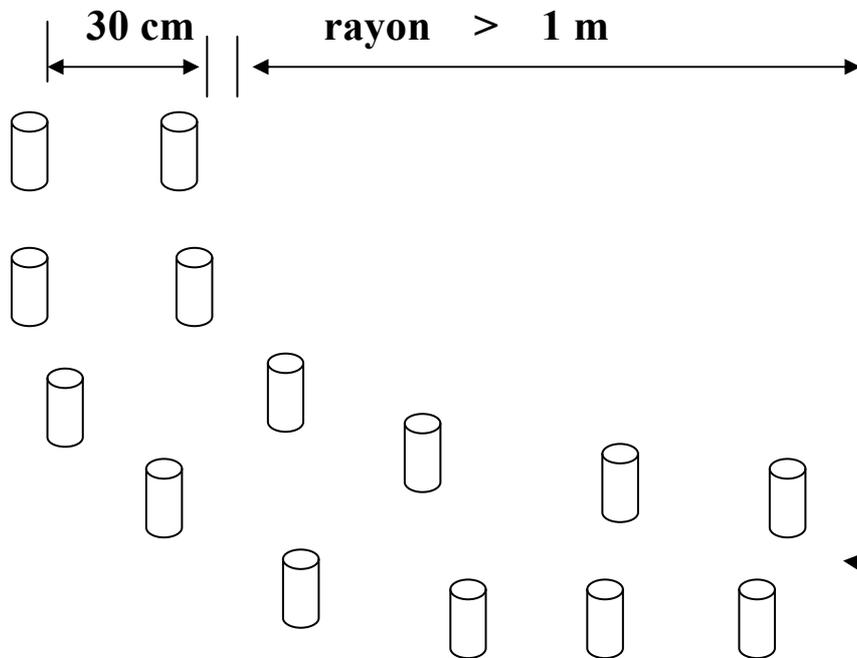
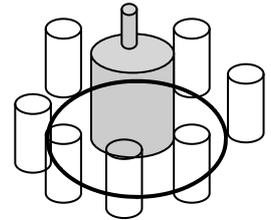
Pénalités:

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

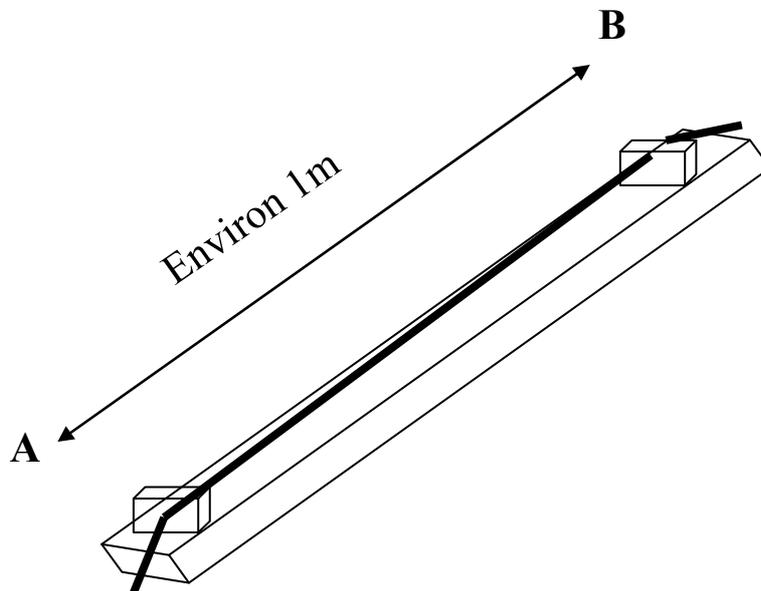
Quille tombée ou évité = 1 faute
 Pied à terre ou chute = 1 faute
 Faute sur bidon (3essais obligatoire) = 5 fautes
 Erreur sens de circuit (si fléchage) = 5 fautes
 Jeu refusé ou évité = 10 fautes

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

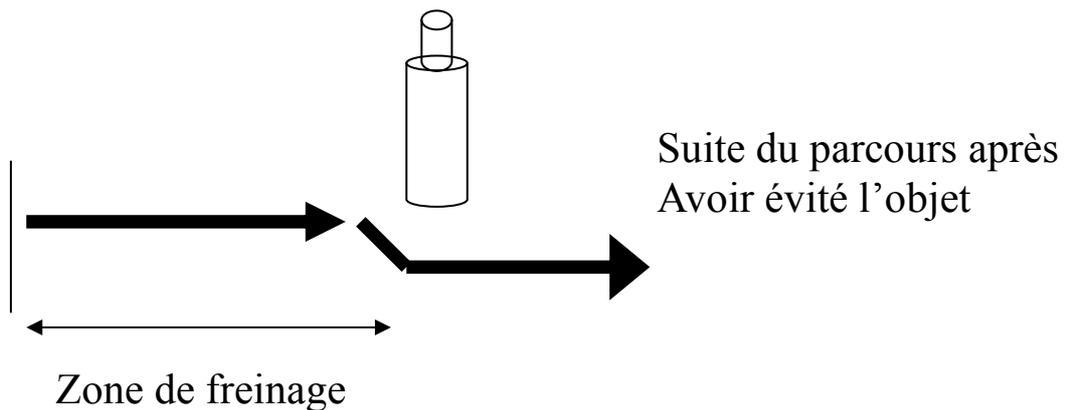
Pied à terre ou chute = 1 faute

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:

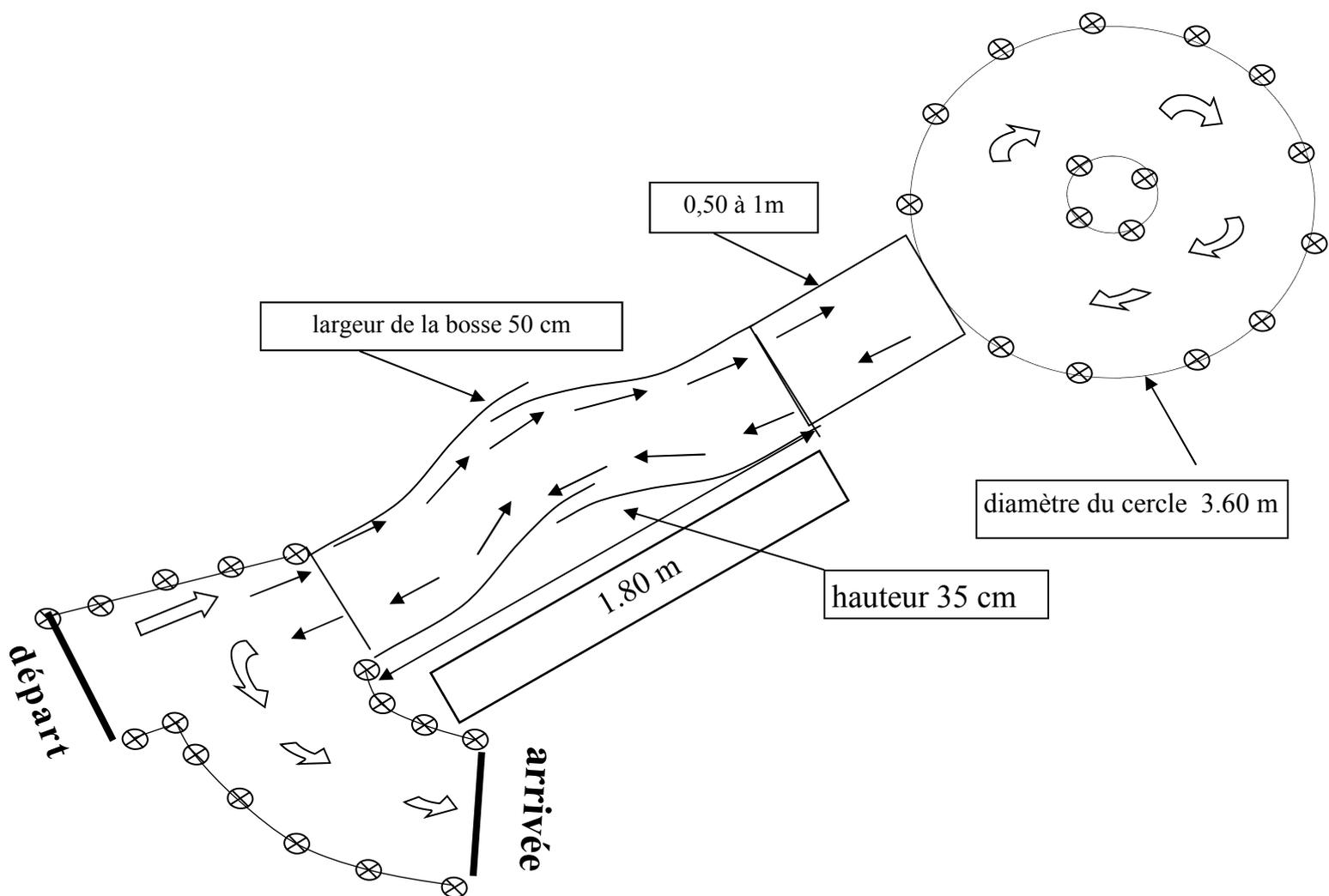
Bidon renversé = 5s
Pied à terre ou chute = 5 s
Jeu refusé ou évité = 30 s

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

Article 17

École de vélo

Les enfants de l'École de Vélo doivent rester dans leur catégorie : **Pas de sur classement.**

Développement :

Moustiques, Poussins, Pupilles : 5,60 mètres. Pas de blocage de dérailleurs.

Benjamins : 6,40 mètres. Pas de blocage de dérailleurs.

Épreuve Route :

1) Équipement et matériel :

- Le port du casque à calotte rigide est obligatoire durant toute la durée des épreuves et devra être porté pendant les entraînements.
- Les caméras sur les casques, sur les vélos ou sur les concurrents sont interdites.
- Les oreillettes et téléphone portable sont interdits.
- Les gants sont obligatoires et les embouts de guidons devront être obstrués.
- Les cale-pieds avec courroie ou blocage automatique ne sont pas obligatoires pour l'épreuve des jeux d'adresse.
- Le changement de vélo est interdit sur l'ensemble des épreuves.
- Le VTT est autorisé mais il est préférable d'avoir un vélo de route.
- Les vélos à assistance électrique sont interdits.
- Le contrôle de braquets devra être réalisé avant chaque épreuve.

2) Épreuves :

- Jeux d'adresse :

Parcours adapté Moustiques et Poussins : 5 à 7 jeux maxi.

Parcours adapté Pupilles et Benjamins : 6 à 8 jeux maxi.

Ces épreuves se disputent sur des parcours où sont répartis divers jeux afin de réaliser certains gestes techniques (slaloms, virages, ramassages d'objets, freinages...).

Barème des pénalités : (voir plaquette Jeux des Écoles de Vélo Route)

1 faute = 5 secondes (quille ou liteau tombé, pied à terre...)

Jeu refusé ou évité : 30 secondes

6 fautes maximum soit 30 secondes.

- Vitesse :

2 séries de sprint, durées maximales de 15'', le meilleur temps sera gardé.

Moustiques : 60 mètres maxi

Poussins : 60 mètres maxi

Pupilles et Benjamins : 80 mètres maxi

- Course :

Les catégories écoles de vélo de moustiques à benjamins doivent avoir leurs courses spécifiques à chaque catégorie. Les départs devront être différés.

Reconnaissance possible du parcours.

Moustiques : 800 m maxi soit une durée de 3 minutes,

Poussins : 3 Kms maxi soit une durée de 6 minutes,

Pupilles : 5 Kms maxi soit une durée de 15 minutes,

Benjamins : 10 Kms maxi soit une durée de 20 minutes.

Épreuve Cyclo-cross :

1) Équipement et matériel :

- Le port du casque à calotte rigide est obligatoire durant toute la durée des épreuves et devra être porté pendant les entraînements.
- Les caméras sur les casques, sur les vélos ou sur les concurrents sont interdites.
- Les oreillettes et téléphone portable sont interdits.
- Les gants sont obligatoires et les embouts de guidons devront être obstrués.
- Le changement de vélo est interdit sur l'ensemble des épreuves.
- Le VTT est autorisé mais il est préférable d'avoir un vélo de cyclo-cross.
- Les vélos à assistance électrique sont interdits.

2) Épreuves :

Le portage de vélo est interdit.

Le tracé adapté aux enfants pourra néanmoins comporter des obstacles naturels (buttes, fossés...) ou artificiels (planches, sacs...) d'une hauteur maximale de 10 cm.

Les montées et descentes d'escaliers sont interdites.

Les catégories écoles de vélo de moustiques à benjamins doivent avoir leurs courses spécifiques à chaque catégorie. Les départs devront être différés.

Reconnaissance possible du parcours.

Moustiques : 4'

Poussins : 6'

Pupilles : 8'

Benjamins : 10'

Épreuve VTT :

1) Équipement et matériel :

- Le port du casque à calotte rigide est obligatoire durant toute la durée des épreuves et devra être porté pendant les entraînements.
- Les caméras sur les casques, sur les vélos ou sur les concurrents sont interdites.
- Les oreillettes et téléphone portable sont interdits.
- Les gants sont obligatoires et les embouts de guidons devront être obstrués.
- Le changement de vélo est interdit sur l'ensemble des épreuves.
- Les pneus slick sont interdits. Pour vtt
- Les vélos à assistance électrique sont interdits.
- Les cornes de vache sont interdites.
- Les roues de 20, 24, 26, 27 et 29 pouces sont autorisées et doivent être équipées de pneus d'une largeur minimum de 1,75 pouce.
- Le guidon de triathlète est interdit.

2) Épreuves :

- Gymkhana :

Parcours adapté Moustiques et Poussins : 5 à 7 jeux maxi.

Parcours adapté Pupilles et Benjamins : 6 à 8 jeux maxi.

Épreuve individuelle et non chronométrée.

Seul le nombre de fautes sur les obstacles est pris en compte.

Barème des pénalités : (voir plaquette Jeux des Écoles de Vélo VTT)

1 faute = quille tombée ou évitée, pied à terre, chute...

Jeu refusé ou évité : 10 fautes.

A partir du départ, le parcours doit être fluide, il n'est pas permis de mettre le pied à terre ni de s'arrêter entre chaque jeu et ceci jusqu'à l'arrivée (les deux roues doivent être continuellement au sol).

Obligation de faire le gymkhana pour pouvoir participer au cross-country.

- Cross-country :

La longueur du parcours doit tenir compte de la catégorie de l'enfant, du dénivelé et de la stabilité du sol.

Les catégories écoles de vélo de moustiques à benjamins doivent avoir leurs courses spécifiques à chaque catégorie.

Les départs devront être différés (en premier les garçons et en deuxième les filles).

Moustiques : distance préconisée 800 m soit une durée de 5 minutes pour le premier

Poussins : distance préconisée 2 Kms soit une durée de 8 minutes pour le premier

Pupilles : distance préconisée 4 Kms soit une durée de 15 minutes pour le premier

Benjamins : distance préconisée 6 Kms maxi soit une durée de 25 minutes pour le premier

Compétitions route, cyclo-cross et VTT :

Les enfants des écoles de vélo ne seront autorisés à courir qu'une seule fois par semaine ou par week-end. Ils ne peuvent courir deux jours consécutifs.

Dans le cas d'un jour férié accolé à un week-end, possibilité de faire deux épreuves avec un jour de décalage.

Exception lors des critères nationaux, voir les règlements spécifiques à chaque championnat : route, cyclocross ou VTT.