



RÈGLEMENT

ÉCOLE DE CYCLISME

DÉPARTEMENT DE L'AIN



PROGRAMME ECOLE DE CYCLISME

Département de l'AIN

LES MANCHES TDJC (*Trophée Départemental Jeune Cycliste*)

→ 3 manches TDJC organisées et supports pour la sélection TRJC

- jeux + sprint + course pour les Poussins
- cyclo-cross + sprint + course pour les Pupilles, Benjamins et Minimes
- Les lieux et les dates des épreuves peuvent changer d'une année à l'autre.

✓ 11 avril 2010	Club Cycliste Châtillonnais	Sulignat
✓ 9 mai 2010	Ecole Cycliste Bourg en Bresse	Péronnas
✓ 23 mai 2010	Union Cycliste Gessienne	Prévessin-Moens

→ Le matériel

- ✓ Les développements doivent être conformes à la réglementation nationale ; un contrôle sera effectué avant chaque épreuve sur route.
- ✓ Tous les vélos (route, cyclo-cross ou VTT) doivent posséder des cales automatiques ou des coquilles sur pédales.
- ✓ Le coureur doit utiliser le même vélo pour les sprints, les jeux et les courses.
- ✓ Pour les épreuves de cyclo-cross les VTT (sans prolongateurs ou « cornes ») peuvent être utilisés, les changements de vélo sont interdits !
- ✓ Le bidon est interdit pour les catégories poussins, pupilles et benjamins. Il est autorisé pour les minimes, mais les changements de bidon sont interdits !

Le non respect de ces règles peut entraîner la disqualification du coureur sur décision de la commission départementale école de cyclisme.

→ Les épreuves

Les clubs devront faire le maximum pour que toutes les épreuves se déroulent dans un périmètre restreint.

1 – Les jeux : Poussins

- Les clubs préparent leurs coureurs sur l'ensemble des jeux désignés par la commission.
- 12 jeux (Voir ci-après) ont été retenus par la commission. **La liste des 6 jeux retenus pour chaque épreuve sera communiquée aux clubs par le CTD une semaine avant l'épreuve.**
- Les jeux retenus : ils sont extraits du classeur FFC.

n°1	L'entonnoir	n°5	Slalom avec doubles quilles	n°23	Passage dans le rond
n°2	Passage étroit	n°6	Slalom inégal	n°29	Prise de musette
n°3	Planche à bascule	n°17 ter	Simple huit	n°34	Passage sous barre
n°4	Slalom simple	n°26	Prise et pose d'une balle sur un socle	n°50	L'enrouleur

- L'ordre de passage des concurrents est en fonction des numéros croissants des dossards.

2 - Le cyclo-cross : Pupilles, Benjamins, Minimes

- Le parcours sera composé de parties techniques avec alternance de zones d'effort et de zones d'adresse.
- La durée de la course sera calculée en fonction du temps mis pour effectuer le premier tour et sera limité par catégories :
(Pupilles : 5min, Benjamins : 7min, Minimes : 10min)
- L'ordre de passage des concurrents est en fonction des numéros croissants des dossards.

3 – Les sprints : Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes

- Le sprint sera de 60 à 100 mètres (au choix de l'organisateur). Chaque coureur aura 1 seul essai, sauf ennui mécanique (saut de chaîne exclu).
- L'ordre de passage des concurrents est en fonction des numéros croissants des dossards.

4 – Les courses : Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes

- Les distances sont variables en fonction des catégories. Le parcours sera libre et au choix du club organisateur. (Poussins : 5 kms, Pupilles : 10 kms, Benjamins : 15 kms, Minimes : 40 kms) = distances maxi
- Les départs des courses Poussins, Pupilles et Benjamins seront des départs lancés après une distance encadrée. Les éducateurs doivent réguler la vitesse afin que les coureurs soient en peloton groupé lors du départ lancé. Pour les minimes, le départ sera classique (coureur arrêté sur la ligne de départ).
- L'ordre d'appel des concurrents est en fonction des numéros croissants des dossards.

→ Le calcul des points

- A chaque épreuve des points sont attribués à chacun des coureurs en fonction de sa place.
- (1^{er} coureur se verra attribuer 200 pts, le 2^{ème} 199 pts, le 3^{ème} 198 pts, etc. ...)

→ La qualification pour le TRJC

- La commission école de cyclisme (composée d'au moins un responsable de chaque club et de son Président), le CTD et le Président du comité de l'Ain se réunissent à la fin des trois manches TDJC pour élaborer la sélection des jeunes qui représenteront le département de l'Ain au TRJC.
- Les noms des sélectionnés au TRJC seront transmis à la fin des trois manches TDJC.
- Les trois manches sont obligatoires mais seules les deux meilleures manches sont retenues pour la sélection au TRJC (voir ci-après les clauses).
- En cas de litige ou d'égalité des résultats, les coureurs seront départagés sur les résultats obtenus aux jeux ou cyclo-cross, puis aux sprints et enfin aux épreuves sur routes.
- Si un coureur est engagé (sauf sélection officielle) sur une autre épreuve le jour des manches ou des épreuves du challenge départemental, il ne pourra plus être sélectionnable au TRJC.
- Les clubs doivent inscrire systématiquement tous leurs coureurs et doivent rendre obligatoire la participation de chacun aux épreuves du TDJC et challenge du département de l'Ain. (réglementation interne au club)

	Coureur A	Coureur B	Coureur C	Coureur D	Coureur E	Coureur F
MANCHE 1	1 ^{er} (600 pts)	3 ^{ème} (500 pts)	5 ^{ème} (400 pts)	2 ^{ème} (550 pts)	6 ^{ème} (350 pts)	4 ^{ème} (450 pts)
MANCHE 2	1 ^{er} (600 pts)	2 ^{ème} (550 pts)	5 ^{ème} (400 pts)	3 ^{ème} (500 pts)	6 ^{ème} (350 pts)	4 ^{ème} (450 pts)
MANCHE 3	ABSENT Engagé sur une autre course	1 ^{er} (600 pts)	2 ^{ème} (550 pts)	ABANDON ABSENT justifiée	6 ^{ème} (350 pts)	3 ^{ème} (500 pts)
TOTAL POINTS	1200 pts	1150 pts	950 pts	1050 pts	750 pts	950 pts
	Non sélectionné Absence non justifiée	Sélectionné	Sélectionné	Sélectionné Absence justifiée	Remplaçant	Sélectionné
Ordre		1 ^{er}	3 ^{ème} 2 ^e d'une manche	2 ^{ème}	Remplaçant	4 ^{ème} 3 ^e d'une manche

→ Le règlement

- Seul le responsable du club peut justifier de l'absence de l'un de ses coureurs. Il devra en informer la commission départementale école de cyclisme.

- **Seul un représentant désigné du club peut porter réclamation sur un fait de course. Il devra le faire auprès de la commission départementale école de cyclisme.**
- Si un parent de coureur (non représentant désigné du club) porte une réclamation, le coureur pourra être disqualifié sur décision de la commission départementale école de cyclisme.
- Le coureur doit respecter les décisions des organisateurs et des commissaires. Il doit aussi respecter ses adversaires, refuser toute forme de violence et de tricherie, être maître de lui-même en toutes circonstances et être loyal dans ce sport.
- Le coureur récompensé doit être présent sur le podium et porter la tenue de son club.

Le non respect de ces règles peut entrainer la disqualification du coureur sur décision de la commission départementale école de cyclisme.

PROGRAMME ECOLE DE CYCLIME

Département de l'AIN

LES COURSES ECOLE DE CYCLISME

→ 4 courses école de cyclisme

- Sprint ou/et jeux ou/et course pour les Poussins, Pupilles, Benjamins (2 épreuves au moins)
- Sprint + course pour les minimes
- Les lieux et les dates des épreuves peuvent changer d'une année à l'autre.

✓ 18 avril 2010	Vélo Club Ambérieu	Ambérieu
✓ 25 avril 2010	Club Cycliste Châtillonnais	Chaneins
✓ 1 ^{er} mai 2010	Union Cycliste Gessienne	Divonne
✓ 12 septembre 2010	Ecole Cycliste Bourg en Bresse	Dompierre/Veyle

→ Le matériel

- ✓ Les développements doivent être conformes à la réglementation nationale, un contrôle sera effectué avant chaque épreuve sur route.
- ✓ Tous les vélos doivent posséder des cales automatiques ou des coquilles sur pédales.
- ✓ Le coureur doit utiliser le même vélo pour les sprints, les jeux et les courses.
- ✓ Le bidon est interdit pour les catégories poussins, pupilles et benjamins. Il est autorisé pour les minimes, mais les changements de bidon sont interdits !

Le non respect de ces règles peut entraîner la disqualification du coureur sur décision de la commission départementale école de cyclisme.

→ Les épreuves

Les clubs devront faire le maximum pour que toutes les épreuves se déroulent dans un périmètre restreint.

1 – Les jeux : Poussins, Pupilles, Benjamins

- Les clubs préparent leurs coureurs sur l'ensemble des jeux désignés par la commission.
- 20 jeux (Voir ci-après) ont été retenus par la commission. La liste des 6 jeux pour les poussins, 7 jeux pour les pupilles et 8 jeux pour les benjamins retenus pour chaque épreuve sera communiquée aux clubs par le CTD une semaine avant l'épreuve.
- L'ordre de passage des concurrents est en fonction des numéros croissants des dossards.
- Les jeux retenus pour les poussins : ils sont extraits du classeur FFC.

n°1	L'entonnoir	n°5	Slalom avec doubles quilles	n°23	Passage dans le rond
n°2	Passage étroit	n°6	Slalom inégal	n°29	Prise de musette
n°3	Planche à bascule	n°17 ter	Simple huit	n°34	Passage sous barre
n°4	Slalom simple	n°26	Prise et pose d'une balle sur un socle	n°50	L'enrouleur

- Les jeux retenus pour les pupilles : ils sont extraits du classeur FFC.

n°1	L'entonnoir	n°5	Slalom avec doubles quilles	n°23	Passage dans le rond
n°2	Passage étroit	n°6	Slalom inégal	n°29	Prise de musette
n°3	Planche à bascule	n°17 ter	Simple huit	n°34	Passage sous barre
n°4	Slalom simple	n°26	Prise et pose d'une balle sur un socle	n°50	L'enrouleur
n°13	Evite pierre	n°27	Prise et pose d'un fanion	n°35	Passage sous double barre
n°17	Simple huit				

- Les jeux retenus pour les Benjamins : ils sont extraits du classeur FFC.

n°1	L'entonnoir	n°5	Slalom avec doubles quilles	n°23	Passage dans le rond
n°2	Passage étroit	n°6	Slalom inégal	n°29	Prise de musette
n°3	Planche à bascule	n°17 ter	Simple huit	n°34	Passage sous barre
n°4	Slalom simple	n°26	Prise et pose d'une balle sur un socle	n°50	L'enrouleur
n°13	Evite pierre	n°27	Prise et pose d'un fanion	n°35	Passage sous double barre
n°17	Simple huit	n°2 bis	Passage étroit courbe	n°12	Slalom quille sous pédaliers
n°24 bis	Prise et pose bidon	n°37	Echafaud		

2 – Les sprints : Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes

- Le sprint sera de 60 à 250 mètres (au choix de l'organisateur). Chaque coureur aura 1 seul essai, sauf annui mécanique (saut de chaîne exclu).
- L'ordre de passage des concurrents est en fonction des numéros croissants des dossards.

4 – Les courses : Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes

- Le parcours sera libre et au choix du club organisateur. Les distances sont variables en fonction des catégories. Poussins : 5 kms, Pupilles : 10 kms, Benjamins : 15 kms, Minimes : 40 kms ; se sont les distances maximum.
- Les départs des courses Poussins, Pupilles et Benjamins seront des départs lancés après une distance encadrée. Les éducateurs doivent réguler la vitesse afin que les coureurs soient en peloton groupé lors du départ lancé. Pour les minimes, le départ sera classique (coureur arrêté sur la ligne de départ).
- L'ordre d'appel des concurrents est en fonction des numéros croissants des dossards.

→ Le calcul des points

- A chaque épreuve des points sont attribués à chacun des coureurs en fonction de sa place.
- (1^{er} coureur se verra attribuer 200 pts, le 2^{ème} 199 pts, le 3^{ème} 198 pts, etc. ...)

→ Le règlement

- **Seul un représentant désigné du club peut porter réclamation sur un fait lors d'une épreuve. Il devra le faire auprès de la commission départementale école de cyclisme.**
- Si un parent de coureur (non représentant désigné du club) porte une réclamation, le coureur pourra être disqualifié sur décision de la commission départementale école de cyclisme.
- Le coureur doit respecter les décisions des organisateurs et des commissaires. Il doit aussi respecter ses adversaires, refuser toute forme de violence et de tricherie, être maître de lui-même en toutes circonstances et être loyal dans ce sport.
- Le coureur récompensé doit être présent sur le podium et porter la tenue de son club.

Le non respect de ces règles peut entraîner la disqualification du coureur sur décision de la commission départementale école de cyclisme.

LE CHALLENGE DEPARTEMENTAL

→ Le challenge départemental

- La commission école de cyclisme (composée d'au moins un responsable de chaque club et de son Président), et le Président du comité de l'Ain se réunissent à la fin des sept épreuves (3 manches TDJC + 4 épreuves école de cyclisme) pour faire le classement des clubs école de cyclisme.
- Le classement est établi de la façon suivante :
 - La totalisation par club de tous les points obtenus par tous les coureurs lors des 7 journées.
 - Le total est divisé par 75% du nombre de licenciés école de cyclisme de chaque club.
- Une récompense sera remise au club vainqueur du challenge lors de la dernière journée.

	CLUB A 50 licenciés	CLUB B 30 licenciés	CLUB C 10 licenciés	CLUB D 15 licenciés	CLUB E 20 licenciés	CLUB F 40 licenciés
MANCHE 1	1000	4000	250	250	4000	4000
MANCHE 2	5000	3000	500	500	3000	3000
MANCHE 3	750	1500	400	400	1500	1500
COURSE 4	2100	2500	150	150	2500	2500
COURSE 5	4000	3000	300	300	3000	3000
COURSE 6	3500	4000	250	250	4000	4000
COURSE 7	5500	1000	500	500	1000	1000
TOTAL POINTS	21850	19000	2350	2350	19000	19000
75% du nbre de licenciés	37.5	22.5	7.5	11.25	15	30
Moyenne des Points/Club	582.66	844.44	313.33	204.34	1266.66	633.33
Ordre	4^{ème}	2^{ème}	5^{ème}	6^{ème}	1^{er}	3^{ème}

SIGNATURE POUR APPROBATION DU RÈGLEMENT

Le Président du Comité cycliste de l'Ain	
Le Conseiller Technique Départemental de l'Ain	
Le responsable départemental des écoles de cyclisme	
Le représentant de l'Union Cycliste Gessienne	
Le représentant du Vélo Club Ambérieu	
Le représentant de l'Ecole Cycliste Bourg en Bresse	
Le représentant du Club Cycliste Châtillonnais	

EPREUVES « ECOLE DE CYCLISME » DANS LE DEPARTEMENT DE L'AIN

CHALLENGE DEPARTEMENTAL (Classement des Clubs sur les sept épreuves)

MANCHES Trophée Départemental Jeune Cycliste

EPREUVES ECOLE DE CYCLISME

11 avril 2010 Club Cycliste Châtillonnais Sulignat
9 mai 2010 Ecole Cycliste Bourg en Bresse Péronnas
23 mai 2010 Union Cycliste Gessienne Prévessin

Poussins : *Jeux + Sprint + Route*
Pupilles, Benjamins, Minimes : *Cyclo-cross + Sprint + Route*

18 avril 2010 Vélo Club Ambérieu Ambérieu
25 avril 2010 Club Cycliste Châtillonnais Chaneins
1^{er} mai 2010 Union Cycliste Gessienne Divonne
12 septembre 2010 Ecole Cycliste Bourg en Bresse Dompierre/Veyle
Poussins, Pupilles, Benjamins : *Jeux et/ou Sprint et/ou Route*
Minimes : *Sprint + Route*

Sélection pour le Trophée Régional Jeune Cycliste
(4 coureurs par catégories)

Jeu N° 1

ROULER DROIT

ENTONNOIR

Pénalités

Liteau ou quille tombée (une ou plusieurs)	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité ou "saboté"	30 s

Jeu N° 2

PASSAGE ETROIT

Pénalités

Liteau ou quille tombée (une ou plusieurs)	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité ou "saboté"	30 s

Jeu N° 2 bis

PASSAGE ETROIT COURBE

Pénalités

Quille tombée (une ou plusieurs)	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité ou "saboté"	30 s

Jeu N° 3

PLANCHE A BASCULE

Pénalités

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

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	

Jeu N° 5

SLALOM AVEC DOUBLES QUILLES

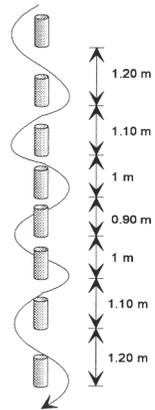
Pénalités

Chaque <u>porte</u> 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	

LES SLALOMS

Jeu N° 6

SLALOM INEGAL

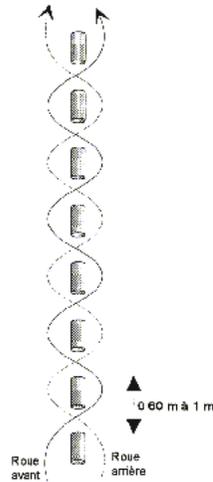


Pénalités

- 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

Jeu N° 12

SLALOM QUILLE SOUS PEDALIER

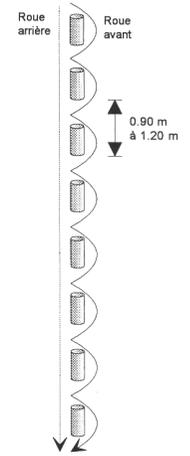


Pénalités

- 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

Jeu N° 13

EVITE PIERRE



Pénalités

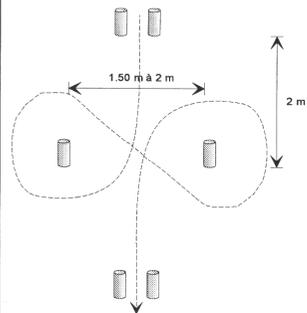
- Chaque quille tombée, évitée ou mal passée 5 s
- Pied à terre ou chute 5 s
- Si l'entrée est donnée, (il faut dans ce cas faire un second jeu avec l'entrée inversée) erreur de fléchage 10 s
- Tout le jeu évité 30 s
- 6 fautes maximum soit 30 s

Nota : Ce jeu s'adresse uniquement aux pupilles, benjamins et minimes

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

Jeu N° 17

SIMPLE HUIT



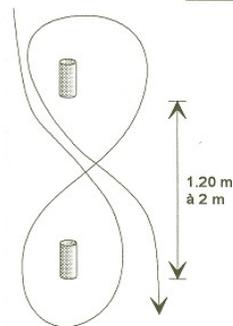
Pénalités

- Chaque quille tombée, évitée ou mal passée 5 s
- Non respect du fléchage 5 s
- Tout le jeu évité 30 s
- 6 fautes maximum soit 30 s

Pénalités

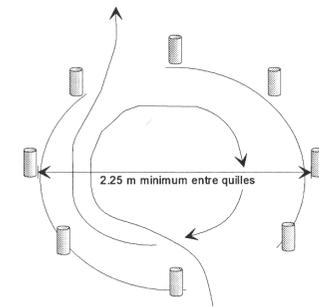
- Chaque quille tombée, évitée ou mal passée 5 s
- Non respect du fléchage 5 s
- Tout le jeu évité 30 s
- 6 fautes maximum soit 30 s

Jeu N° 17 ter



Jeu N° 23

PASSAGE DANS LE ROND

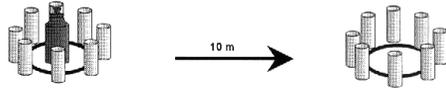


Pénalités

- 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 30 s
- 1/2 tour 30 s
- 6 fautes maximum soit 30 s

Jeu N° 24 bis

PRISE ET POSE D'UN BIDON dans un cercle de quilles



Bidon posé dans un cercle de 0.30 m de diamètre formé de 8 quilles standard (diam.4, haut 10)

Pénalités

- Quille tombée (une ou plusieurs) 1er cercle 5 s
2e cercle 5 s
- Faute sur bidon (voir règlement général)
- Pied à terre ou chute 5 s
- Tout le jeu évité 30 s

Jeu N° 26

PRISE ET POSE D'UNE BALLE DE TENNIS SUR UN SOCLE



SOCLE: Haut d'une bouteille plastique lesté de plâtre. Hauteur 8 à 10 cm

10 m



Pénalités

- Faute sur balle (voir règlement général du bidon)
- Pied à terre ou chute 5 s
- Tout le jeu évité (ou 3 essais non faits) 30 s

Nota : Ce jeu s'adresse uniquement aux benjamins et minimes

Jeu N° 27

PRISE ET POSE D'UN FANION



10 à 15 m



Si une main est imposée pour prendre le fanion, faire un deuxième atelier avec l'autre main.

Pénalités

- Support ou fanion tombés 5 s
- Fanion non posé correctement 5 s
- Faute sur fanion (voir règlement général du bidon)
- Pied à terre ou chute 5 s
- Tout le jeu évité (ou 3 essais non faits) 30 s

Pénalités

- Musette non prise après 3 essais 5 s
- Musette tombée ou non mise au cou 5 s
- Pied à terre ou chute 5 s
- Tout le jeu évité (ou 3 essais non faits) 30 s

Jeu N° 29

PRISE DE MUSETTE

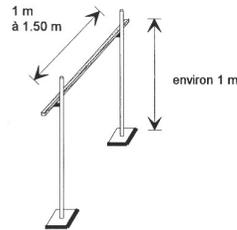


Prendre la musette sur un trépied et la passer autour du cou.

LES PASSAGES SOUS OBSTACLE

Jeu N° 34

PASSAGE SOUS BARRE

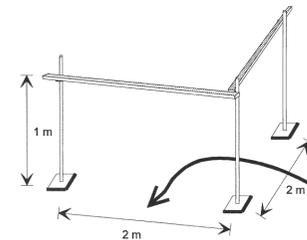


Pénalités

- Barre tombée 5 s
- Pied à terre ou chute 5 s
- Jeu évité 30 s

Jeu N° 35

PASSAGE SOUS DOUBLE BARRE

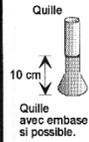


Pénalités

- 1 barre tombée 5 s
- 2 barres tombées 10 s
- Pied à terre ou chute 5 s
- Jeu évité 30 s

Jeu N° 37

ECHAFAUD



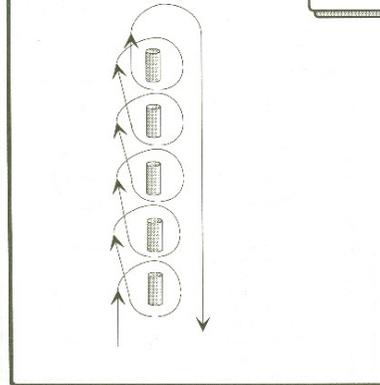
Epreuve : Faire tomber la quille du haut avec la roue avant sans faire tomber la quille du bas.

Pénalités

Les 2 quilles tombées	5 s
Aucune quille tombée malgré l'essai évident	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité ou saboté intentionnellement	30 s

Jeu N° 50

ENROULEUR



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
5 fautes maximum soit 30 s	