

# ROULER DROIT

## Jeu N° 1

**ENTONNOIR**

20 cm

10 cm

10 cm

## 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**

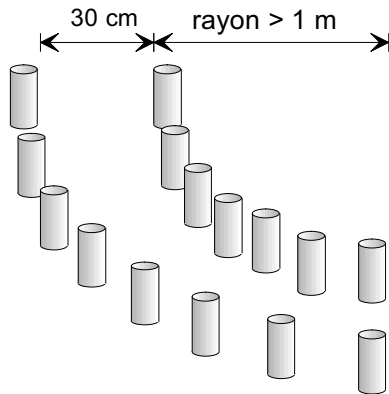
15 à 20 cm

20 cm

# ROULER DROIT

## Jeu N° 2 bis

### PASSAGE ETROIT COURBE



## Pénalités

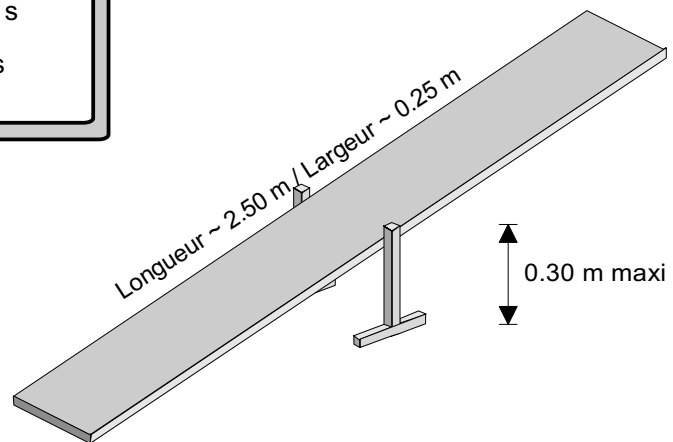
Quille tombée (une ou plusieurs)	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité ou "saboté"	30 s

## Jeu N° 3

### PLANCHE A BASCULE

## Pénalités

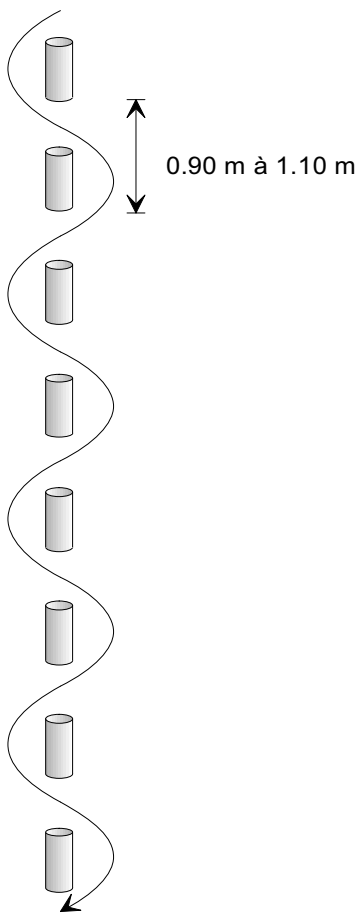
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s



# LES SLALOMS

## Jeu N° 4

### SLALOM SIMPLE



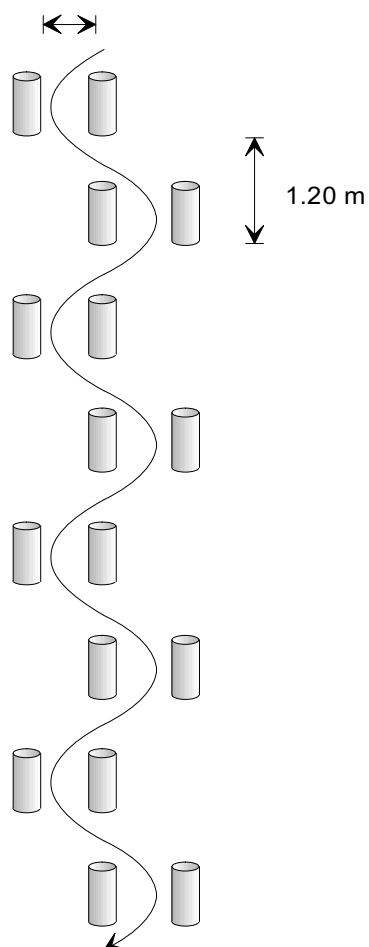
## Pénalités

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
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	

## Jeu N° 5

### SLALOM AVEC DOUBLES QUILLES

0.15 m benjamins/minimes  
0.20 m poussins/pupilles



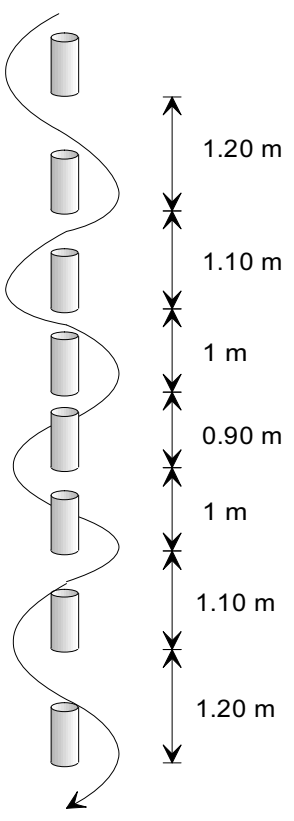
## Pénalités

Chaque <b>porte</b> tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	

# LES SLALOMS

## Jeu N° 6

### SLALOM INEGAL

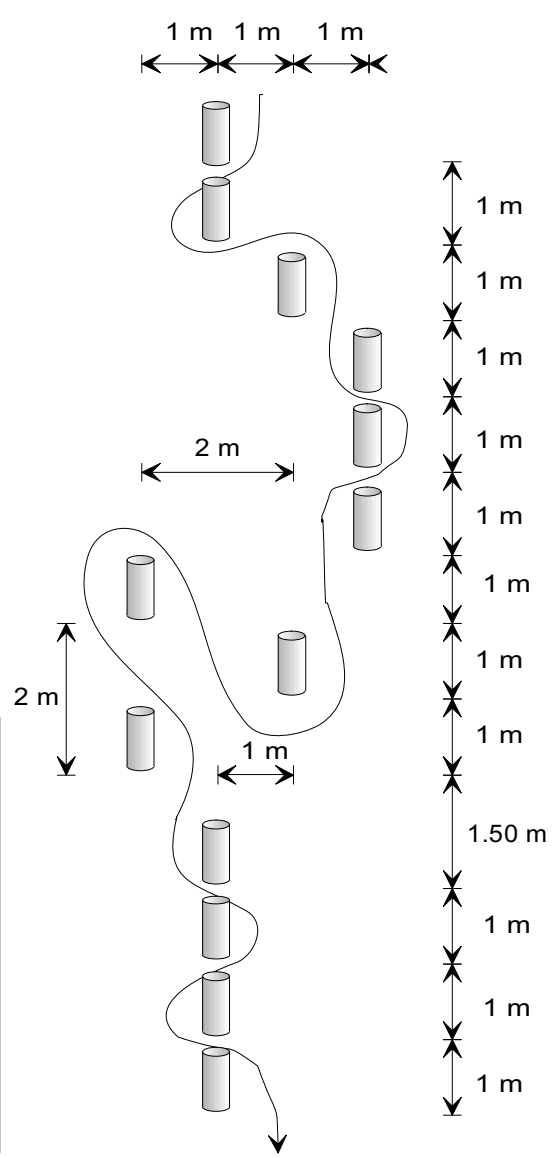


### Pénalités

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
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	

## Jeu N° 7

### SLALOM IRREGULIER (FLECHE)



### 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
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	

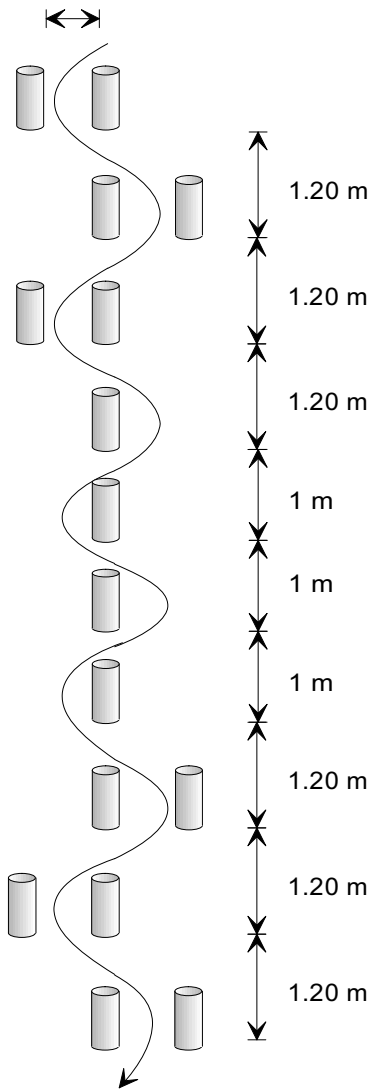
Dessin et mise en page : J-M Gaillard

# LES SLALOMS

## Jeu N° 8

### SLALOM COMPOSE

0.15 m benjamins/minimes  
0.20 m poussins/pupilles

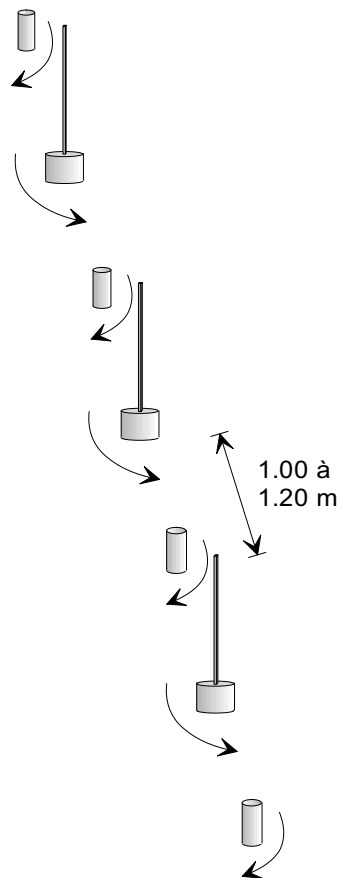


## Pénalités

Chaque quille (ou piquet) tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de parcours ou de fléchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	

## Jeu N° 8 bis

### SLALOM COMPOSE QUILLES-PIQUETS

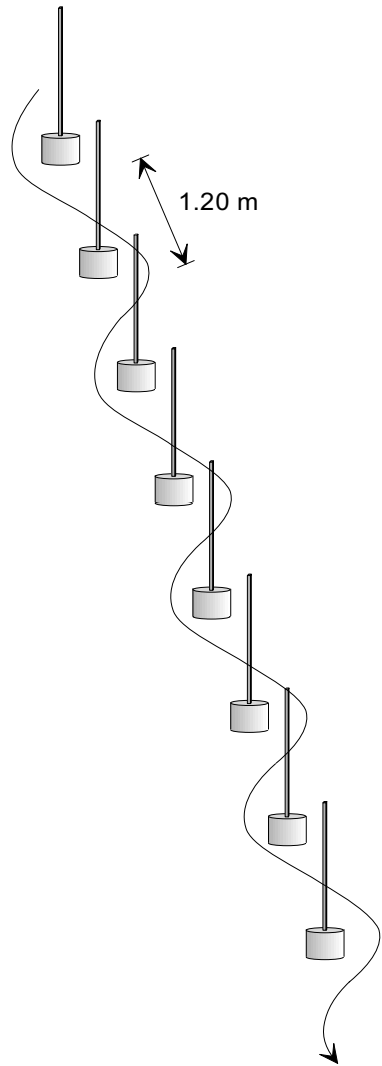


Dessin et mise en page : J-M Gaillard

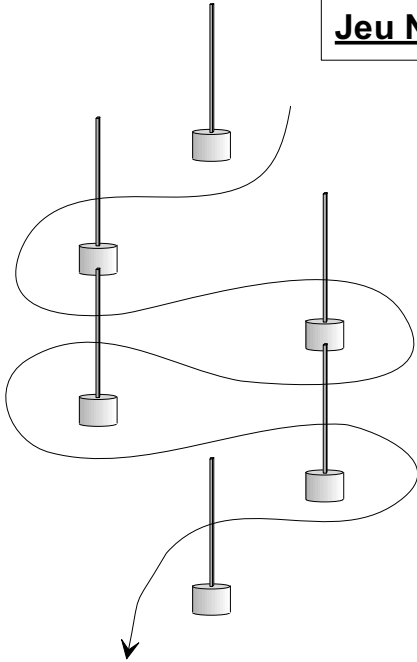
# LES SLALOMS

Jeu N° 9

## SLALOM - PIQUETS



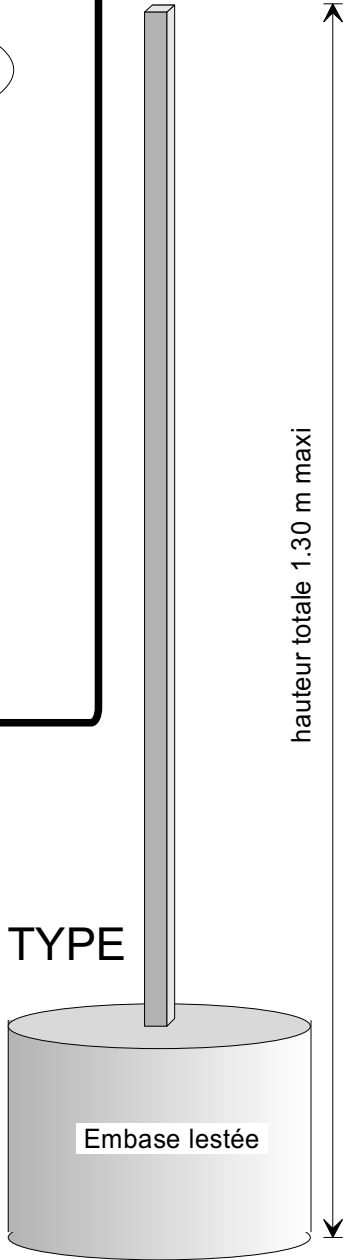
Jeu N° 9 bis



### Pénalités

Chaque piquet tombé, ou évité	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
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	

PIQUET TYPE

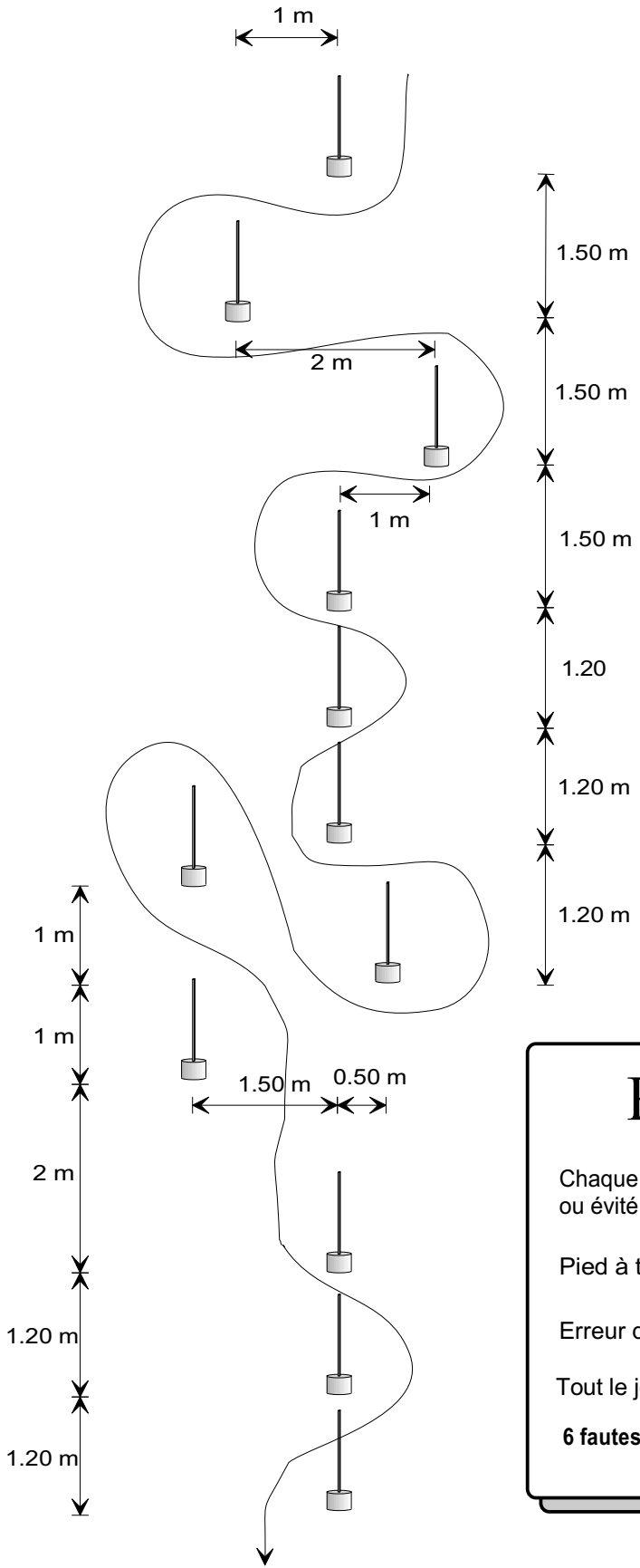


Dessin et mise en page : J-M Gaillard

# LES SLALOMS

**Jeu N° 10**

## SLALOM - PIQUETS IRREGULIER

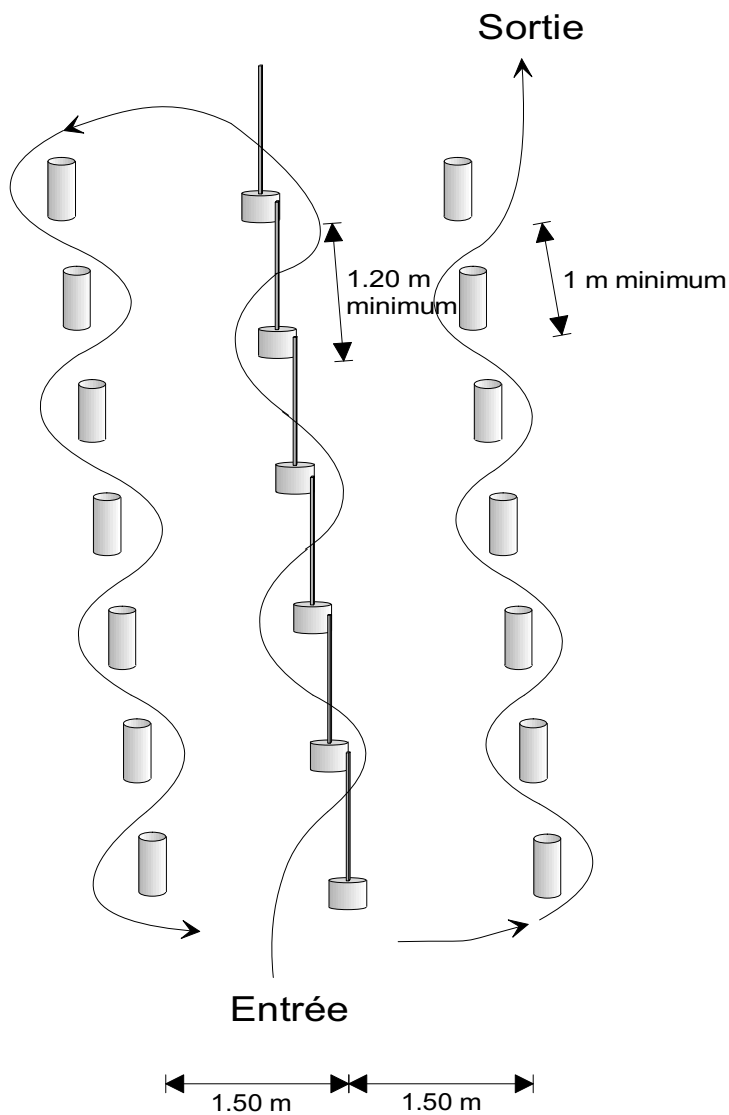


<h3>Pénalités</h3>	
Chaque piquet tombé, ou évité	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	

# LES SLALOMS

Jeu N° 11

## TRIPLE SLALOM



Dessin et mise en page : J-M Gaillard

### Variantes :

Le triple slalom peut être composé avec les jeux suivants :

- Slalom simple
- Evite-pierre
- Slalom-piquets
- Slalom composé quilles-piquets
- Slalom inégal
- Slalom Quille sous pédalier

## Pénalités

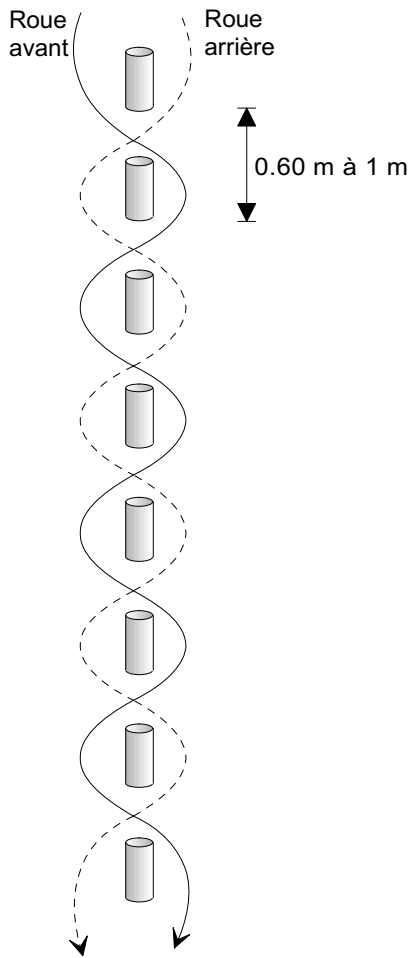
Chaque quille ( ou piquet ) tombée, mal passée ou évitée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
<b>6 fautes maximum soit 30 s ( par ligne )</b>	



# LES SLALOMS

## Jeu N° 12

### SLALOM QUILLE SOUS PEDALIER

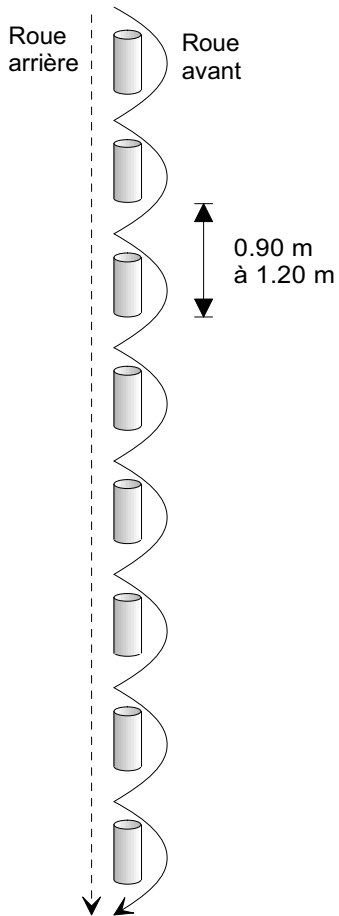


## Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	

## 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 inverse )	
erreur de fléchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	
<b>Nota :</b> Ce jeu s'adresse uniquement aux <b>pupilles, benjamins</b> et <b>minimes</b>	

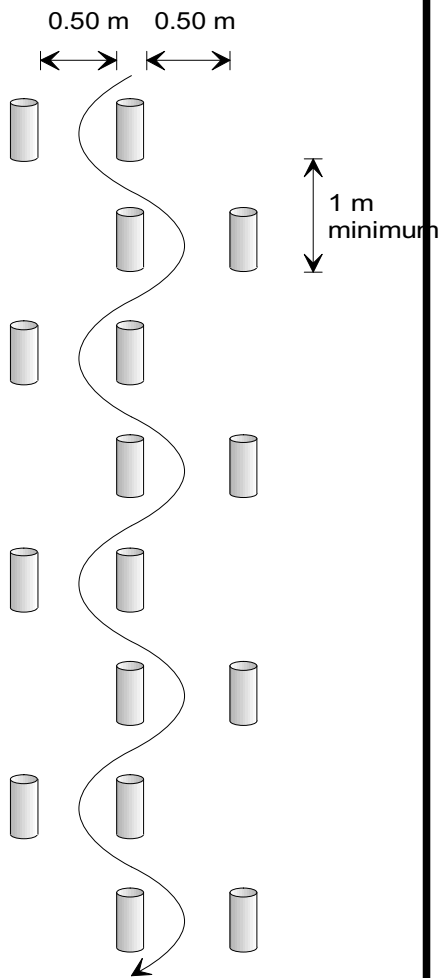
Ce jeu doit être effectué par **déplacement de la roue avant** et non par sauts de la roue arrière.

Dessin et mise en page : J-M Gaillard

# LES SLALOMS

Jeu N° 14

## CHENILLE

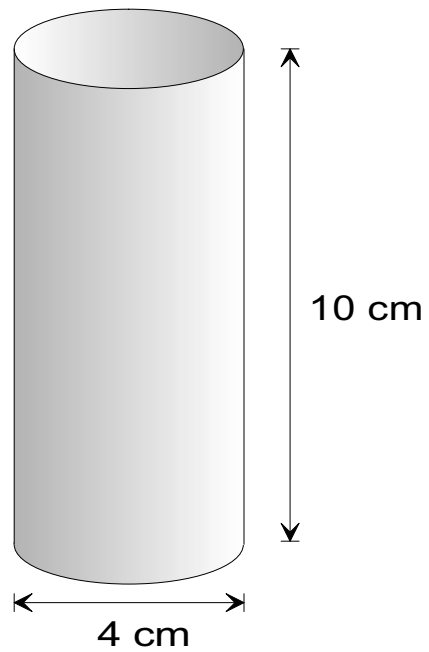


Dessin et mise en page : J-M Gaillard

## Pénalités

Chaque <b>porte</b> tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	

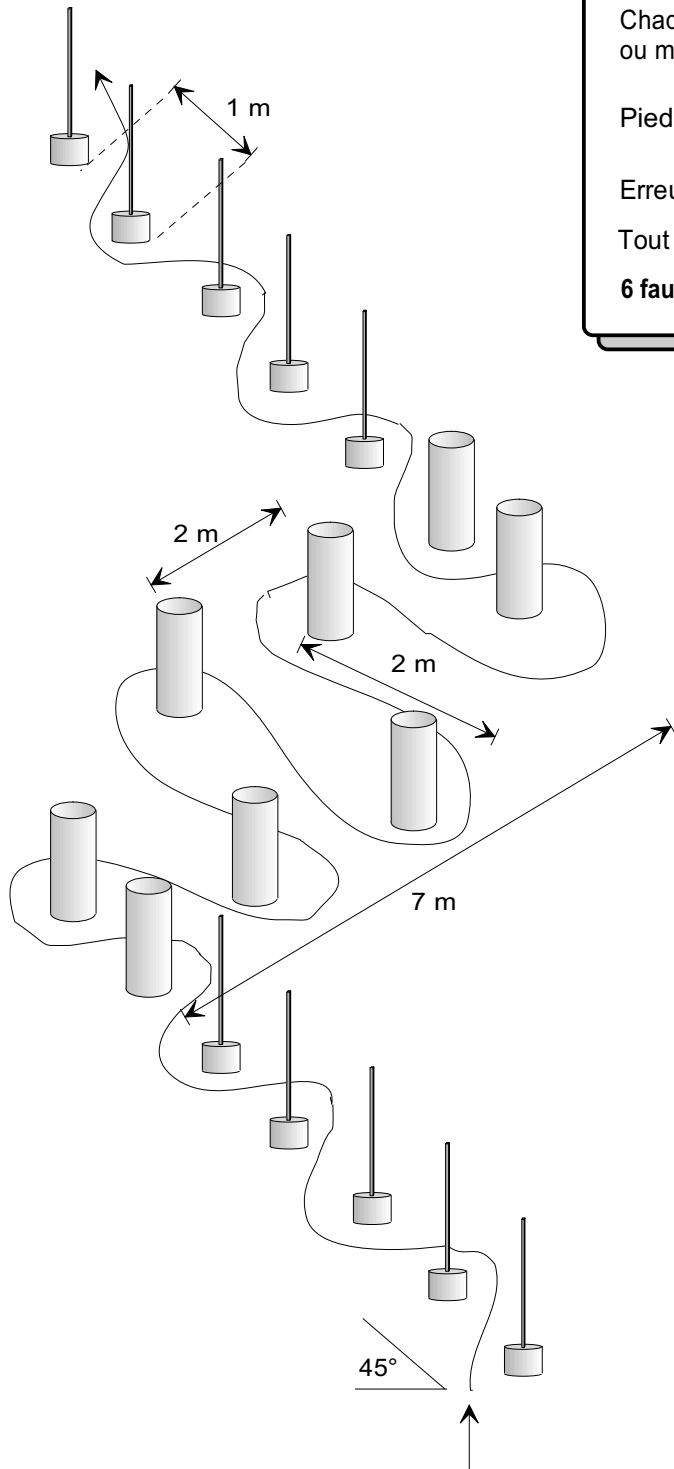
## QUILLE TYPE



# LES SLALOMS

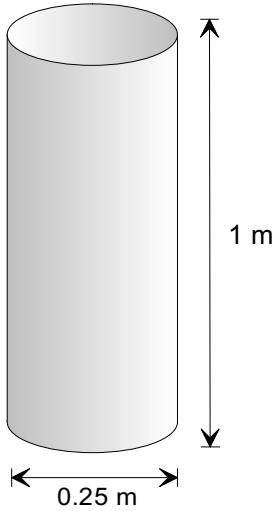
Jeu N° 15

## CHICANES



### Pénalités

Chaque piquet tombé, ou mal passé	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de sens	10 s
Tout le jeu évité	30 s
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	



Dessin et mise en page : J-M Gaillard

# LES SLALOMS

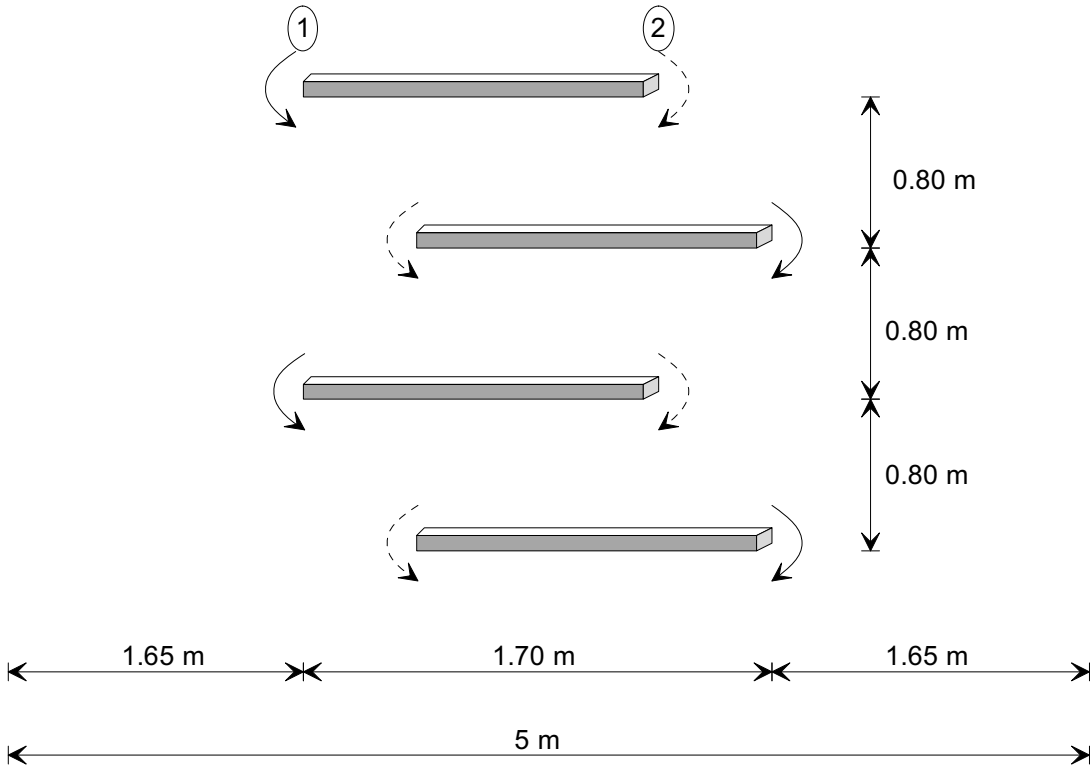
Jeu N° 15 bis

## CHICANES CHEVRONS

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

① ② sens d'entrée  
indiqué et fléché

Pénalités	
Chevron déplacé	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	

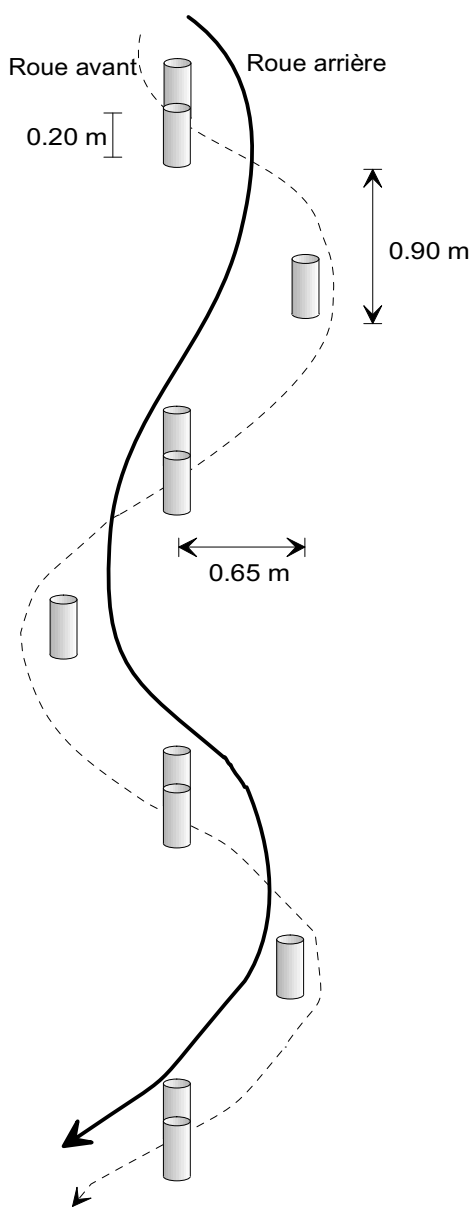


Dessin et mise en page : J-M Gaillard

# LES SLALOMS

Jeu N° 16

## LA PIERRE PERRET



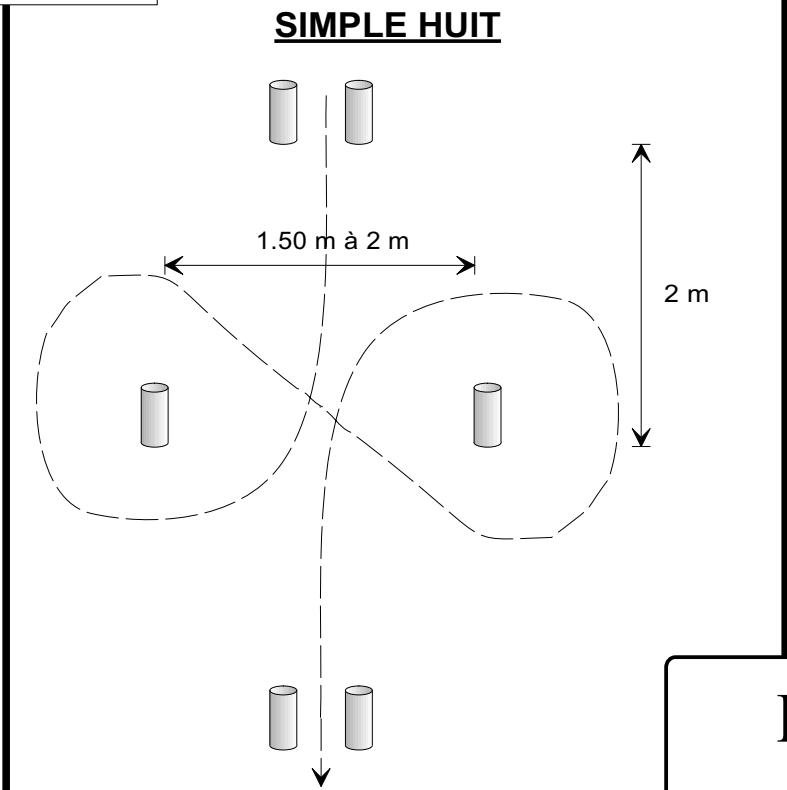
## Pénalités

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
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	

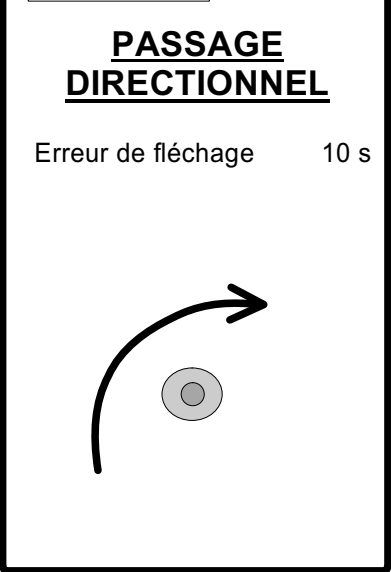
Dessin et mise en page : J-M Gaillard

# LES VIRAGES

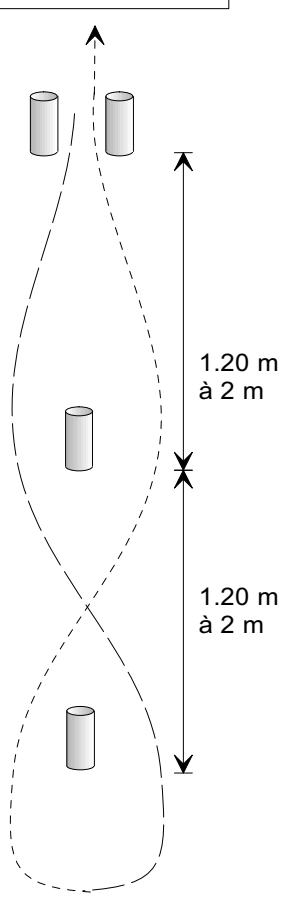
**Jeu N° 17**



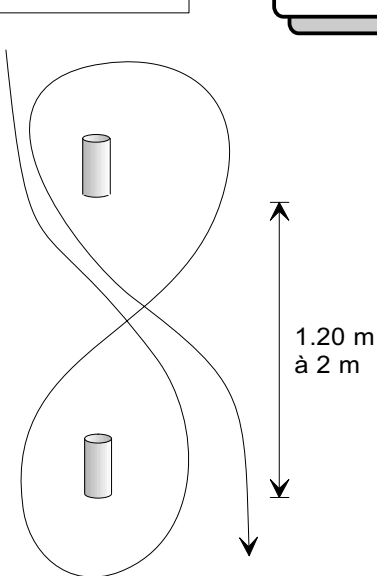
**Jeu N° 18**



**Jeu N° 17 bis**



**Jeu N° 17 ter**



**Pénalités**

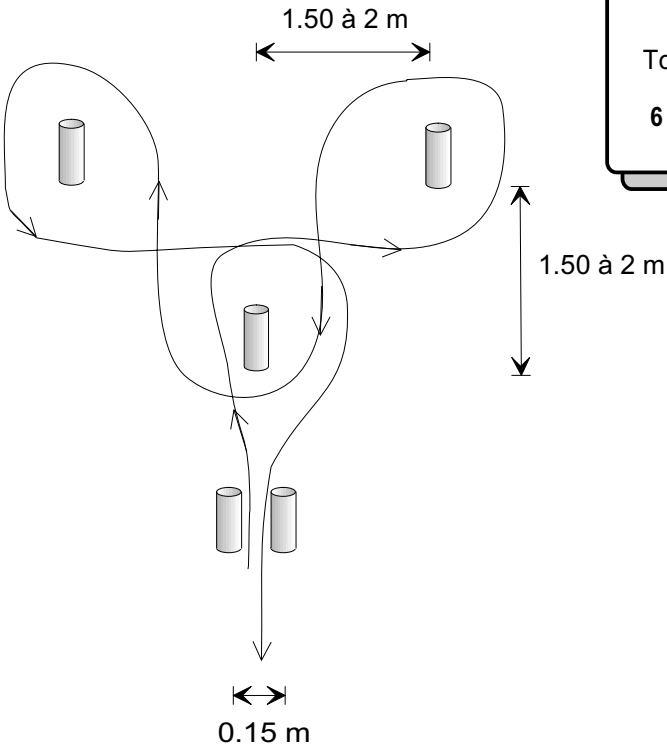
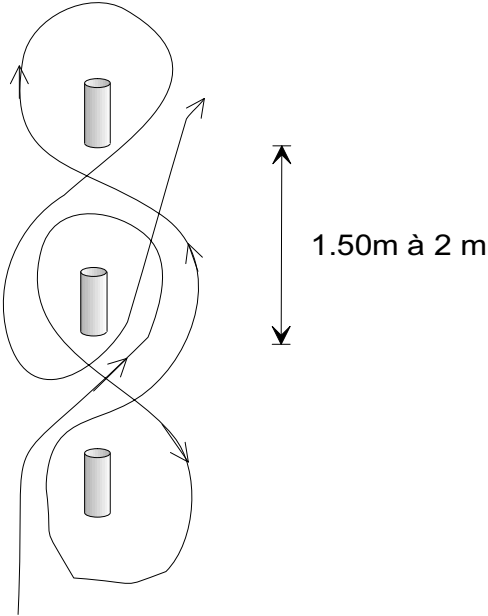
Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Non respect du fléchage	5 s
Tout le jeu évité	30 s
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	

Dessin et mise en page : J-M Gaillard

# LES VIRAGES

Jeu N° 19

## DOUBLE HUIT (1)



## Pénalités

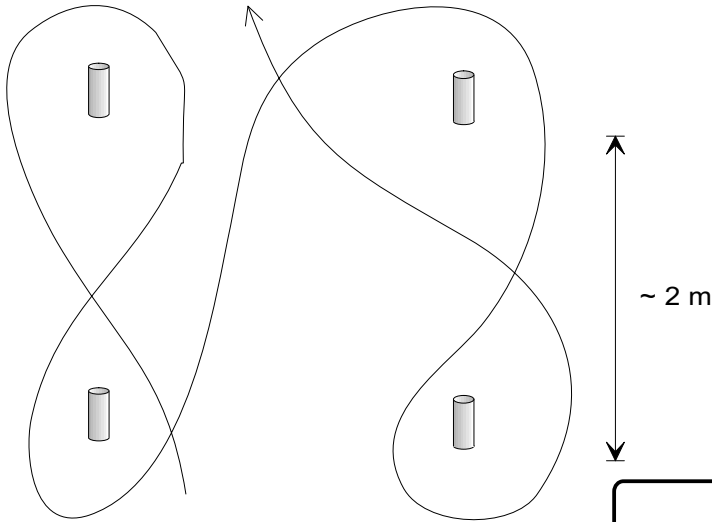
Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Non respect du fléchage	5 s
Tout le jeu évité	30 s
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	

Dessin et mise en page : J-M Gaillard

# LES VIRAGES

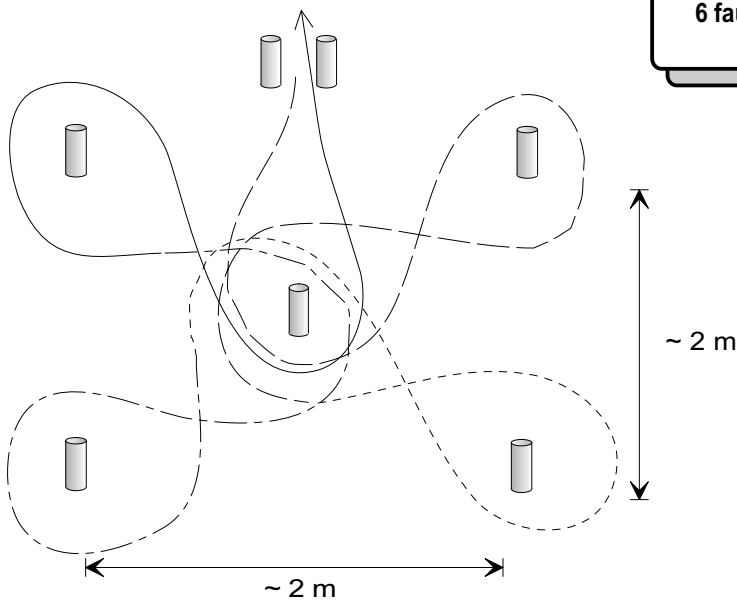
## Jeu N° 19 bis

### DOUBLE HUIT (2)



## Jeu N° 19 ter

### QUATRE HUIT



## Pénalités

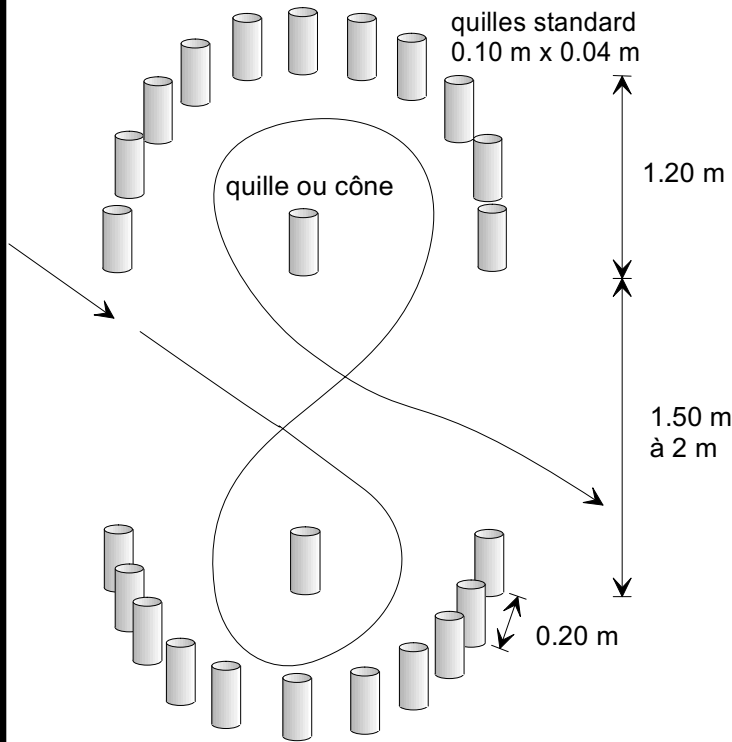
Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Non respect du fléchage	5 s
Tout le jeu évité	30 s
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	



# LES VIRAGES

## Jeu N° 20

### SIMPLE HUIT AVEC CHICANES

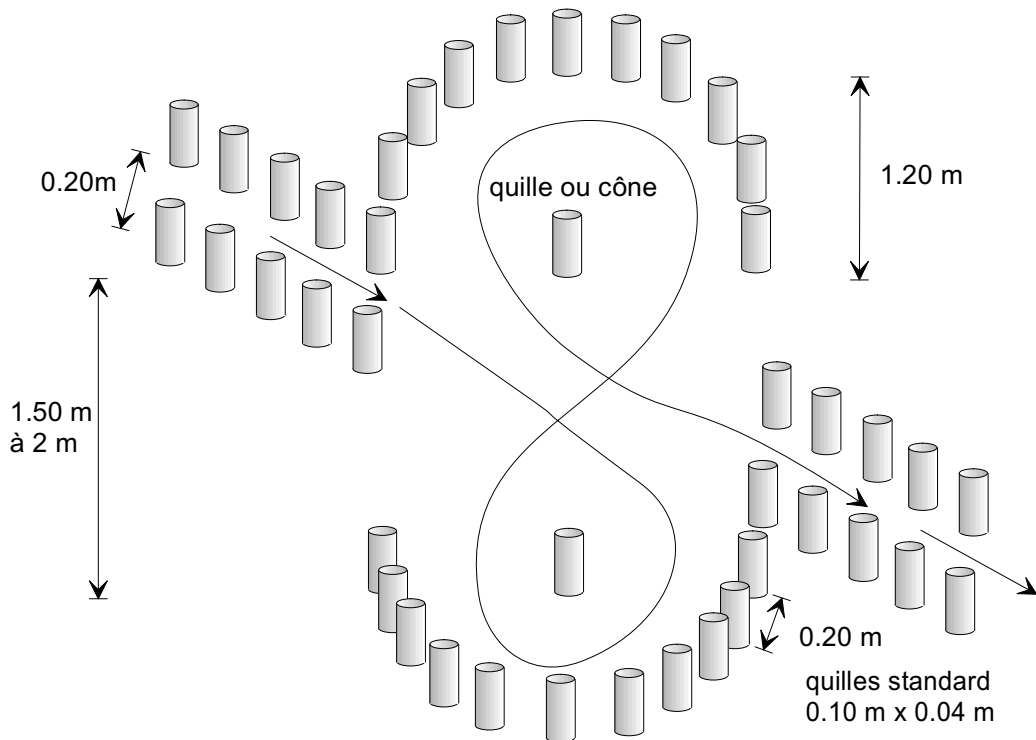


## Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage	5 s
Tout le jeu évité	30 s
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	

## Jeu N° 21

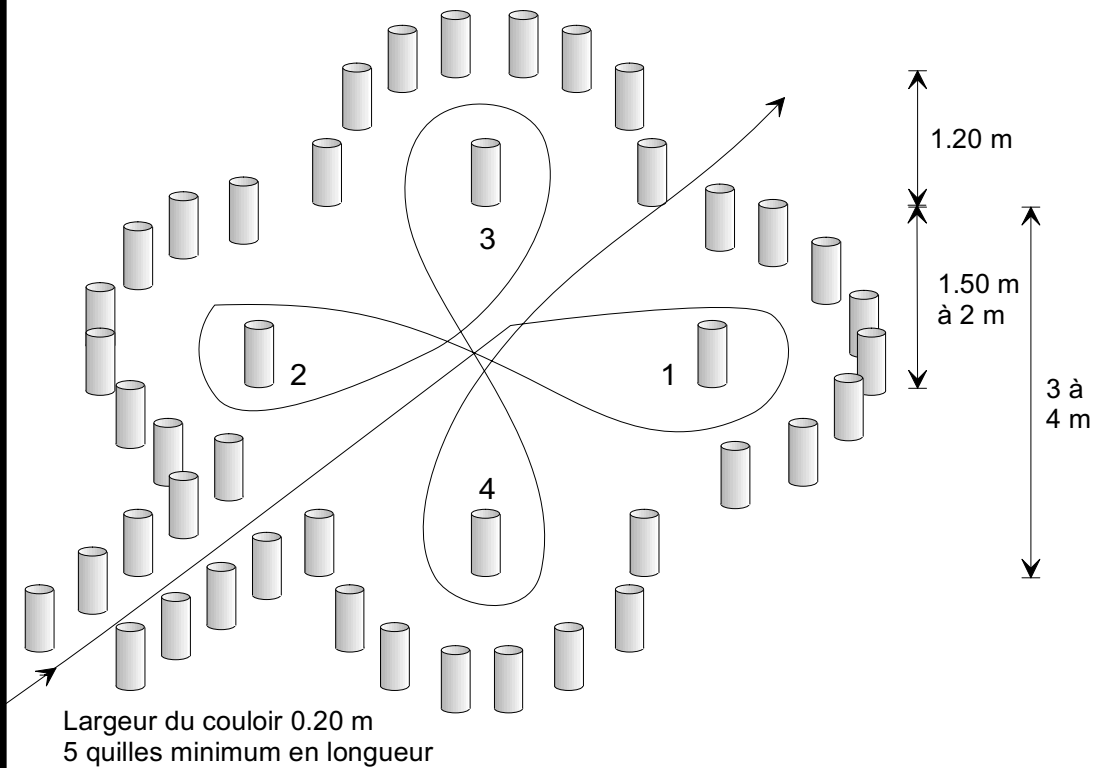
### SIMPLE HUIT AVEC CHICANES ET GOUTTIERES



# LES VIRAGES

Jeu N° 22

## HUIT DE TREFLE



Dessin et mise en page : J-M Gaillard

## Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage	5 s
Tout le jeu évité	30 s

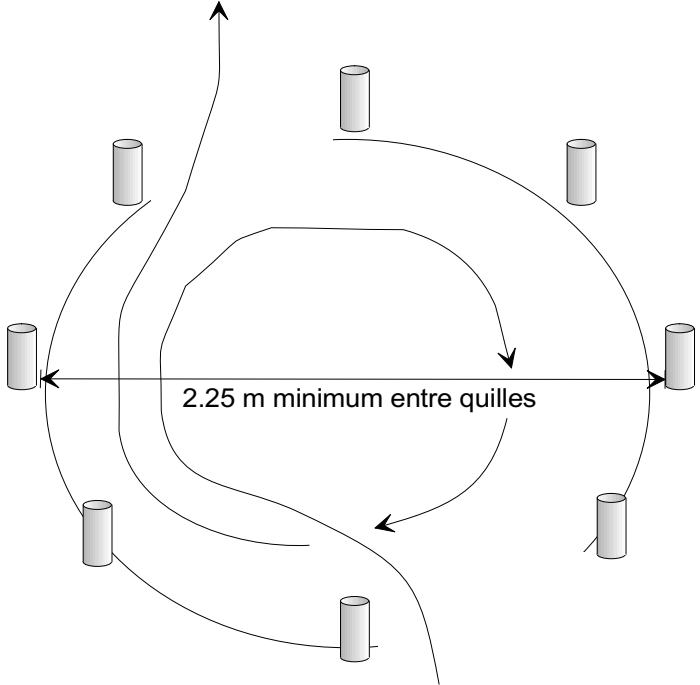
**6 fautes maximum soit 30 s**

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

# LES VIRAGES

**Jeu N° 23**

## PASSAGE DANS LE ROND



Dessin et mise en page : J-M Gaillard

### Pénalités

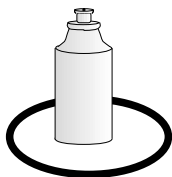
Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage (sens)	10 s
Tout le jeu évité	30 s
1/2 tour	30 s
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	

# LES RAMASSAGES

## Jeu N° 24

### PRISE ET POSE D'UN BIDON

**Remarque** : le bidon peut être pris de la main gauche ou droite.  
entre la prise et la pose, il est possible d'intercaler  
un jeu (entonnoir, passage étroit, passage sous barre,  
huit, slalom,...)



Bidon posé dans  
un cercle de 0.50 m  
de diamètre.



Pose du bidon  
dans un cercle  
identique.

## Pénalités

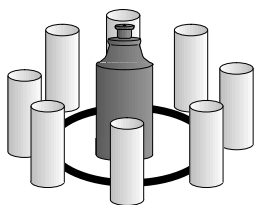
Bidon non pris après 3 essais obligatoires 5s pour la prise et 5s pour la pose non effectuée. soit	10 s
Bidon mal posé, tombé ou en dehors du cercle	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s

## 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	

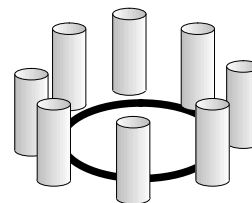
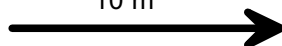
## Jeu N° 24 bis

### 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)

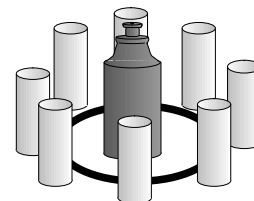
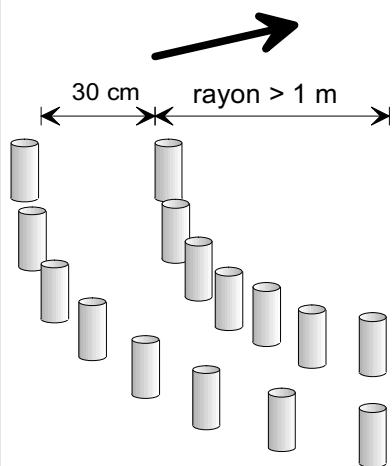
10 m



# 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

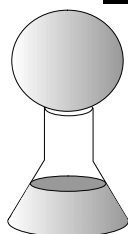
Faute sur bidon (voir règlement général)

Pied à terre ou chute 5 s

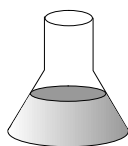
Tout le jeu évité ou "saboté" 30 s

## 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

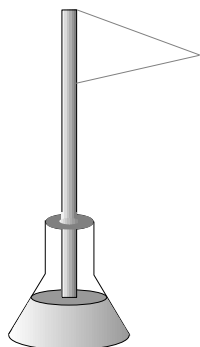
Tout le jeu évité (ou 3 essais non faits) 30 s

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

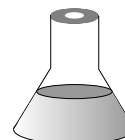
# LES RAMASSAGES

## 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

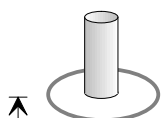
## Jeu N° 28

### OBJETS DIVERS A DEPLACER

Quille, casquette, balle .....

### Pénalités

Mêmes règles et pénalités que pour le bidon.

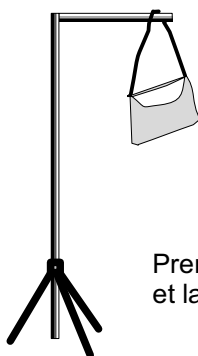


10 à 15 m



## Jeu N° 29

### PRISE DE MUSETTE



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

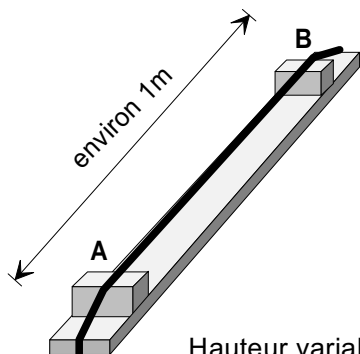
### Pénalités

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

# LES SAUTS

## Jeu N° 30

### SAUT ELASTIQUE



Hauteur variable  
en fonction des  
cales A et B

## Pénalités

### Poussins

Elastique touché par  
la roue avant 5 s

### Pupilles Benjamins Minimes

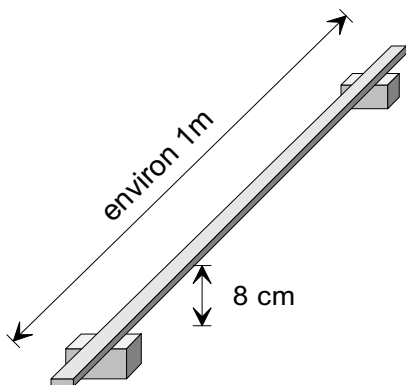
Elastique touché par  
la roue avant 5 s  
la roue arrière 5 s

Pied à terre ou chute 5 s

Jeu évité 30 s

## Jeu N° 31

### SAUT DE LITEAU ou BARRE ELECTRIQUE (avec signal sonore)



## Pénalités

### Poussins

Barre tombée par  
la roue avant 5 s

### Pupilles Benjamins Minimes

Barre tombée par  
la roue avant 10 s  
la roue arrière 5 s

Pied à terre ou chute 5 s

Jeu évité 30 s

### Barre électrique

Touché roue avant 5 s

Touché roue arrière 5 s

Boîtier contenant  
la pile et le système  
sonore

Cable agissant sur un interrupteur

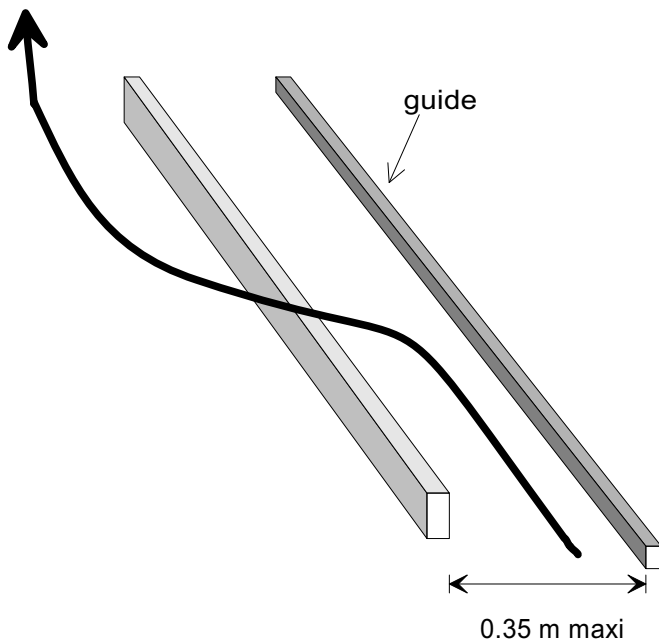


Socle lourd

# LES SAUTS

**Jeu N° 32**

## SAUT DE LITEAU LATERAL



## Pénalités

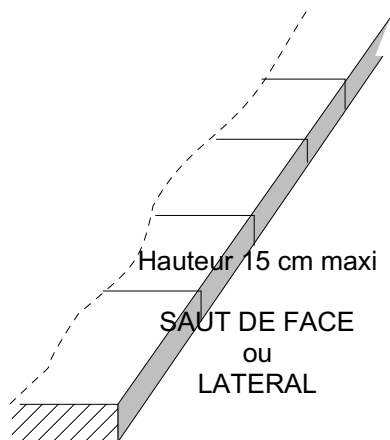
Idem jeu 31

+ déplacement du guide 5 s

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

**Jeu N° 33**

## SAUT DE TROTTOIR



## Pénalités

Pied à terre ou chute 5 s

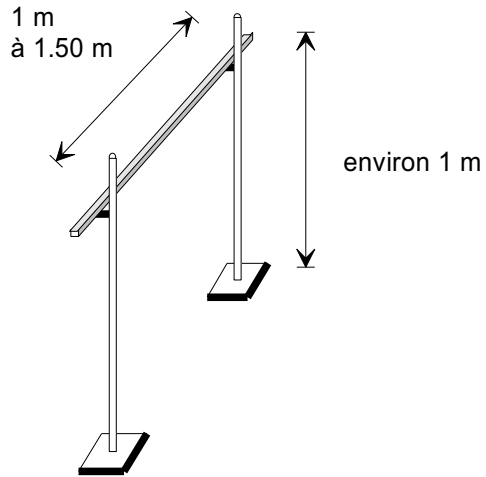
Jeu évité 30 s



# LES PASSAGES SOUS OBSTACLE

**Jeu N° 34**

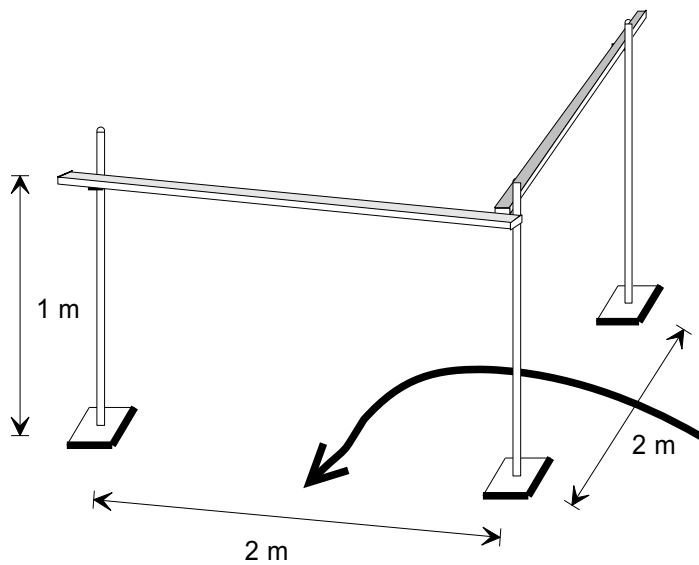
## PASSAGE SOUS BARRE



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

**Jeu N° 35**

## PASSAGE SOUS DOUBLE BARRE



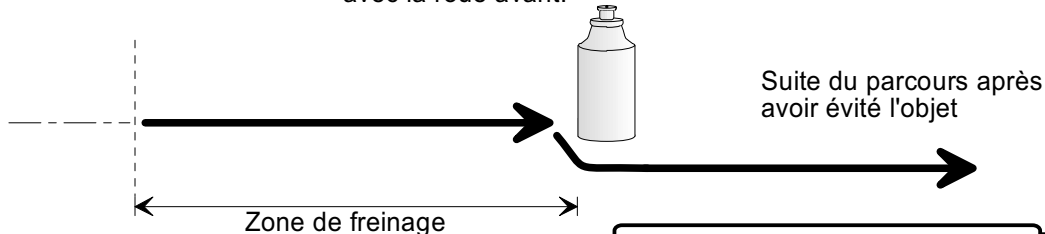
Pénalités	
1 barre tombée	5 s
2 barres tombées	10 s
Pied à terre ou chute	5 s
Jeu évité	30 s

# LES FREINAGES

Jeu N° 36

## CONTROLE DE FREINAGE

Objet (bidon lesté 1/4 de sable,...)  
à toucher **de face (obligatoire)**  
avec la roue avant.



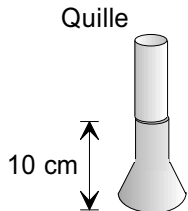
Afin d'éviter les erreurs de chronométrage cet atelier ne devra pas être mis en fin de parcours.

## Pénalités

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

Jeu N° 37

## ECHAFAUD



Quille avec embase si possible.

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

## Pénalités

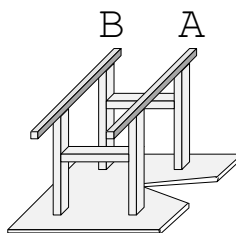
Les 2 quilles tombées	5 s
Aucune quille tombée malgré l'essai évident	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité ou saboté intentionnellement	30 s

Jeu N° 38

## BARRE TOMBEE

## 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

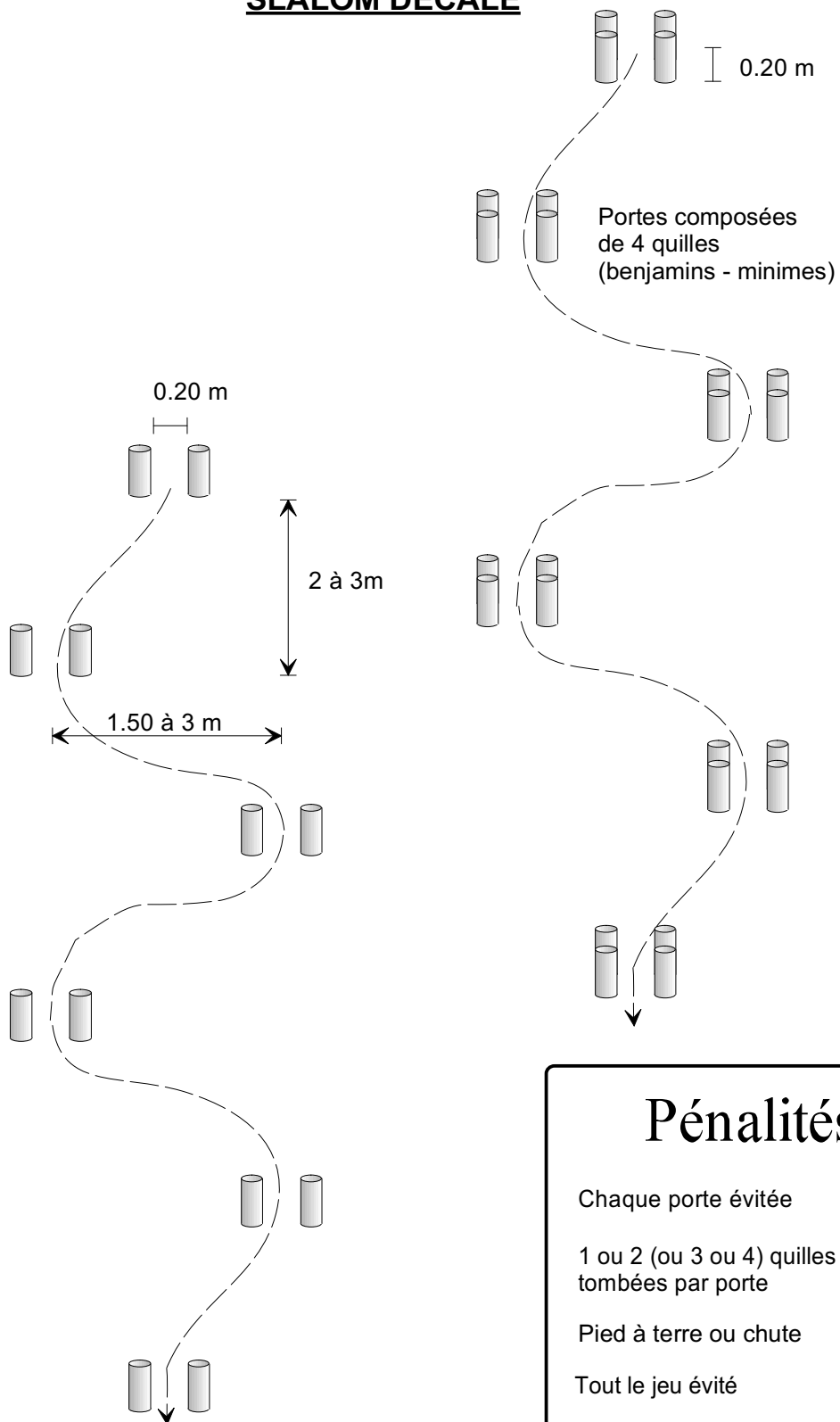


Epreuve : Faire tomber la barre A avec la roue avant sans faire tomber la barre B.

# LES SURPLACES

Jeu N° 39

## SLALOM DECALE



# LES DESCENTES LES PORTAGES

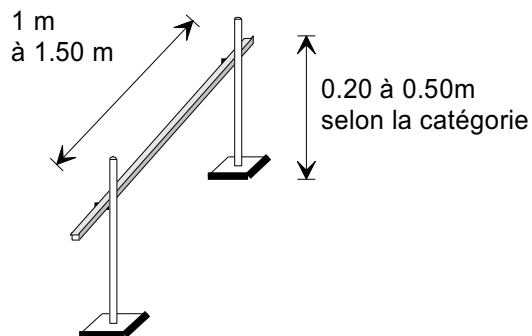
## Jeu N° 40

### DEPART EN VOLTIGE

Le concurrent doit se tenir immobile près de son vélo.  
Après avoir fait quelques pas, il enfourche son vélo en décollant les deux pieds du sol.

## Jeu N° 41

### PASSAGE D'UN OBSTACLE



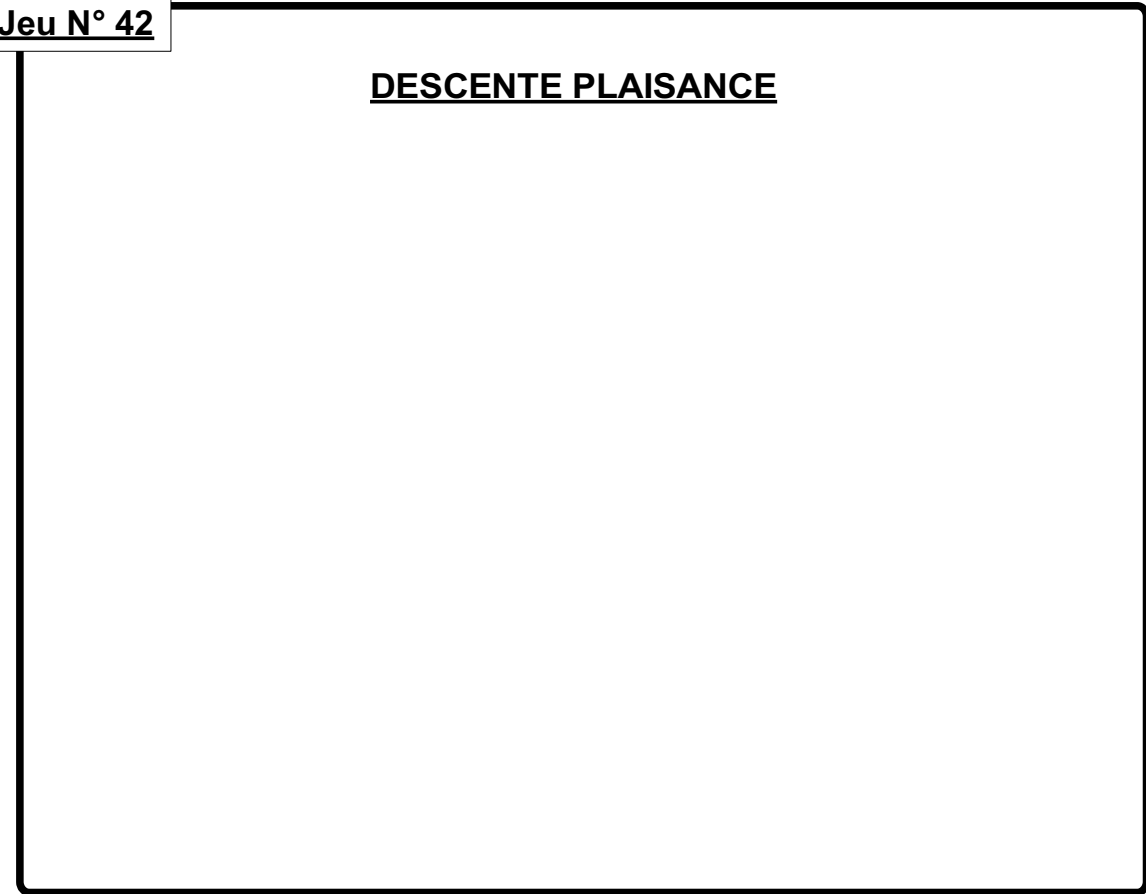
### Pénalités

Barre tombée	5 s
Tout le jeu évité	30 s

# **LES DESCENTES LES PORTAGES**

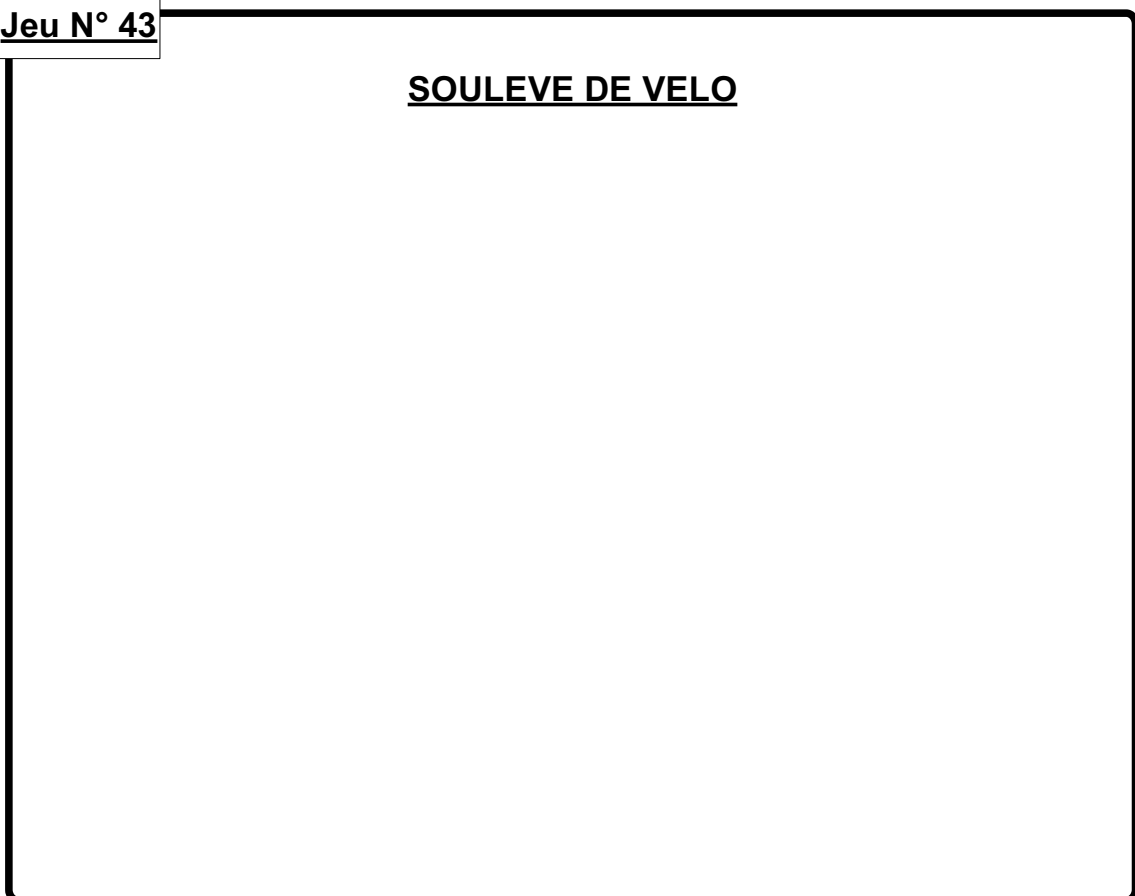
**Jeu N° 42**

**DESCENTE PLAISANCE**



**Jeu N° 43**

**SOULEVE DE VELO**



**LES DESCENTES LES PORTAGES**

**Jeu N° 44**

**PORTAGE SUR EPAULE**

**Jeu N° 45**

**SOULEVE TUBE OBLIQUE**

# LES DEMONTAGES DE ROUES

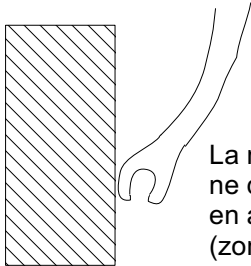
## Jeu N° 46

### DEMONTAGE ROUE AVANT

Le vélo à démonter devra être de petite taille si possible.  
Longueur du parcours à pied : 20 à 30 m aller et retour.

Vélo à démonter  
roue avant

Parcours roue avant  
à la main



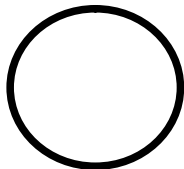
La manette de blocage  
ne doit pas se trouver  
en avant de la fourche.  
(zone hachurée)

### Pénalités

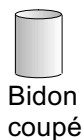
Vélo du concurrent tombé	5 s
Vélo à démonter tombé	5 s
Roue non bloquée ou mal centrée (ne tourne pas)	5 s
Blocage mal disposé	5 s
Tout le jeu évité	30 s

## Jeu N° 48

### DEMONTAGE ET PLIAGE D'UN BOYAU



Roue avant avec  
boyau souple  
usagé.



Bidon  
coupé

**Démontage** du boyau  
et **pliage** du boyau  
et **rangement** dans  
un bidon coupé

### Pénalités

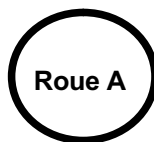
Boyau non rangé dans le bidon	5 s
Jeu évité	30 s

### Pénalités

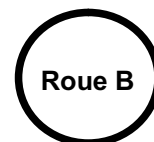
Boyau mal centré	10 s
Jeu évité	30 s

## Jeu N° 47

### MONTAGE D'UN BOYAU



Roue A



Roue B

Afin de limiter les contestations, il est souhaitable  
de prévoir **deux roues** ou jantes :

- \* 1 pour le démontage
- \* 1 pour le remontage

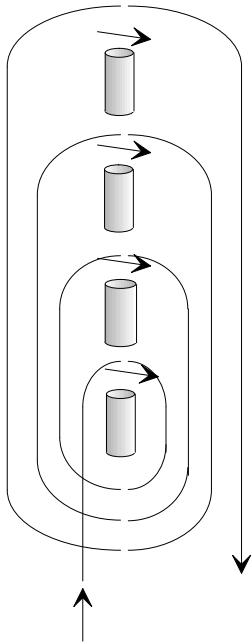
Le concurrent démonte le boyau de la roue A  
et va le remonter sur la roue B.

Il est nécessaire de **repérer le trou de la valve**  
par un "scotch" de couleur.

# LES SPRINTS

Jeu N° 49

## SPRINT NAVETTE

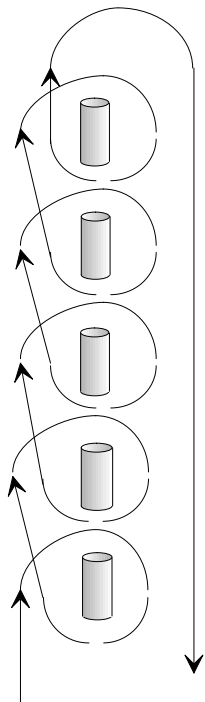


### Pénalités

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
<b>6 fautes maximum soit 30 s</b>	

Jeu N° 50

## ENROULEUR





# SOMMAIRE JEUX D'ADRESSE

## 32 ROULER DROIT

Jeu n° 1	- Entourrir	28
Jeu n° 2	- Passage étroit	28
Jeu n° 2 bis	- Passage étroit courbe	29
Jeu n° 3	- Planché à bascule	29

## 34 LES SLALOMS

Jeu n° 4	- Slalom simple	30
Jeu n° 5	- Slalom avec doubles quilles	30
Jeu n° 6	- Slalom inégal	31
Jeu n° 7	- Slalom irrégulier	31
Jeu n° 8	- Slalom composé	32
Jeu n° 8 bis	- Slalom composé quilles-piquets	32
Jeu n° 9	- Slalom piquets	33
Jeu n°10	- Slalom piquets irrégulier	34
Jeu n°11	- Triple slalom	35
Jeu n°12	- Slalom quille sous pédalier	36
Jeu n°13	- Evite pierre	36
Jeu n°14	- Chenille	37
Jeu n°15	- Chicane	38
Jeu n°15 bis	- Chicane chevrons	39
Jeu n°16	- La Pierre Barret	40

## 45 LES VIRAGES

Jeu n°17	- Simple huit	41
Jeu n°18	- Passage directionnel	41
Jeu n°19	- Double huit(1)	42
Jeu n°19 bis	- Double huit(2)	43
Jeu n°19 ter	- Quatre huit	43
Jeu n°20	- Simple huit avec chicane	44
Jeu n°21	- Simple huit avec chicane et gouttières	44
Jeu n°22	- Huit de tréfle	45
Jeu n°23	- Passage dans le rond	46

## 51 LES RAMASSAGES

Jeu n°24	- Prise et pose d'un bidon	47
Jeu n°24 bis	- Prise et pose dans un cercle de quilles	47
Jeu n°25	- Prise et pose d'un bidon avec chicane	48
Jeu n°26	- Prise et pose d'une balle sur un socle	48
Jeu n°27	- Prise et pose d'un fanion	49
Jeu n°28	- Objets divers à déplacer	49
Jeu n°29	- Prise de musette	49

## 54 LES SAUTS

Jeu n°30	- Saut élastique	50
Jeu n°31	- Saut de litseau ou barre électrique	50
Jeu n°32	- Saut de litseau latéral	51
Jeu n°33	- Saut de trottoir	51

## 56 LES PASSAGES SOUS OBSTACLE

Jeu n°34	- Passage sous barre	52
Jeu n°35	- Passage sous double barre	52

## 57 LES FREINAGES

Jeu n°36	- Contrôle de freinage	53
Jeu n°37	- Echafaud	53
Jeu n°38	- Barre tombée	53

## 58 LES SURPLACES

Jeu n°39	- Slalom décalé	54
----------	-----------------	----

## 59 LES DESCENTES LES PORTAGES

Jeu n°40	- Départ en voltige	55
Jeu n°41	- Passage d'un obstacle	55
Jeu n°42	- Descente plaisance	56
Jeu n°43	- Soulevé de vélo	56
Jeu n°44	- Portage sur épaule	57
Jeu n°45	- Soulevé tube oblique	57
Jeu n°46	- Descente de vélo traditionnelle	58

## 62 LES DEMONTAGES DE ROUES

Jeu n°47	- Démontage roue avant	59
Jeu n°48	- Montage d'un boyau	59
Jeu n°49	- Démontage et pliage d'un boyau	59

## 63 LES SPRINTS

Jeu n°50	- Sprint navette	60
Jeu n°51	- Enrouleur	60

# LES DESCENTES LES PORTAGES

**Jeu N°46**

DESCENTE DE VELO TRADITIONNELLE

**DOCUMENTATION  
ADMINISTRATIVE**

# FEDERATION FRANCAISE DE CYCLISME

Comité: .....

## BULLETIN D'ENGAGEMENT - ECOLE DE CYCLISME-

<b>L'EPREUVE</b>		
Date _ _ _ _ _	Lieu et Titre ..... .....	Club Organisateur ..... .....
N° de la Course _ _ _ _ _	..... .....	..... .....

<b>LE CLUB ENGAGE</b>		
N° du Club _ _ _ _ _	Nom et Adresse du reponsable de l'Ecole ..... .....	Cachet du Club
..... _ _ _ _ _	..... .....	

<b>LISTE DES ENGAGES</b>			
Nom et Prénom	Catégorie	Date de nais.	N° Lic.
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....

N° DOSSARD

TEMPS CUMULE

PLACE

POINTS

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

POUSSINS

PUPILLES

BENJAMINS

MINIMES

### CATEGORIES

Lieu de L'Epreuve

DATE DE L'EPREUVE

NOM ET PRENOM

Club

TEMPS CUMULE

PLACE

POINTS

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

POUSSINS

PUPILLES

BENJAMINS

MINIMES

### CATEGORIES

Lieu de L'Epreuve

DATE DE L'EPREUVE

NOM ET PRENOM

Club

PARCOURS	PENALITES			TEMPS DE PENALITES
	5"	10"	30"	
Passage de Portes " Piquets" -----	_____	_____	_____	_____
Saut de Liteau Latéral -----	_____	_____	_____	_____
Entonnoir -----	_____	_____	_____	_____
Passage sous barre -----	_____	_____	_____	_____
Double Huit -----	_____	_____	_____	_____
Saut de Liteau roues AV & AR -----	_____	_____	_____	_____
Salom composé -----	_____	_____	_____	_____
Passage étroit -----	_____	_____	_____	_____
Triple Slalom quilles fléchés -----	_____	_____	_____	_____
Chicanes -----	_____	_____	_____	_____
Slalom simple -----	_____	_____	_____	_____
<b>Total Temps des Pénalités</b>				
Temps réalisé				
Temps Cumulé				

PARCOURS	PENALITES			TEMPS DE PENALITES
	5"	10"	30"	
Passage de Portes " Piquets" -----	_____	_____	_____	_____
Saut de Liteau Latéral -----	_____	_____	_____	_____
Entonnoir -----	_____	_____	_____	_____
Passage sous barre -----	_____	_____	_____	_____
Double Huit -----	_____	_____	_____	_____
Saut de Liteau roues AV & AR -----	_____	_____	_____	_____
Salom composé -----	_____	_____	_____	_____
Passage étroit -----	_____	_____	_____	_____
Triple Slalom quilles fléchés -----	_____	_____	_____	_____
Chicanes -----	_____	_____	_____	_____
Slalom simple -----	_____	_____	_____	_____
<b>Total Temps des Pénalités</b>				
Temps réalisé				
Temps Cumulé				