



CHALLENGE VTT PENN-AR-BED JEUNES REGLEMENT 2022

1. CONDITIONS DE PARTICIPATION

- Être licencié à la FSGT licence annuelle
- Avoir entre 6 et 16 ans dans l'année
- Les non licenciés à la FSGT peuvent participer au challenge moyennant 5 euros et la présentation d'un certificat médical de moins de 6 mois autorisant la pratique du cyclisme en compétition ainsi qu'une autorisation parentale (leur participation n'est valable que 2 fois maxi)

2. CATEGORIES

- Poussins : nés en 2014 et après (8 ans et moins)
- Pupilles : nés en 2013 et 2012 (9 et 10 ans)
- Benjamins : nés en 2011 et 2010 (11 et 12 ans)
- Minimes : nés en 2009 et 2008 (13 et 14 ans)
- Cadets : nés en 2007 et 2006 (15 et 16 ans)

Les filles courent dans les mêmes catégories que les garçons.

3. ORGANISATION PREALABLE

- Chaque club participant expédie pour le 4 mars au responsable PAB jeunes de la commission VTT la liste de tous ses coureurs licenciés FSGT susceptibles de participer à au moins une rencontre PAB jeunes.
- Au moins une semaine avant chaque rencontre, le club organisateur expédie une invitation aux autres clubs en indiquant bien la date, le lieu précis, les horaires des épreuves (techniques et courses).
- Le responsable de la Commission affecte un numéro de plaque à chaque concurrent. Les plaques sont distribuées lors de la 1^{ère} épreuve. Chaque coureur conservera sa plaque à l'issue de la finale

4. ORGANISATION DE LA JOURNEE

- Le club organisateur de la rencontre se charge du tracé et du marquage du ou des circuits, de l'organisation et du contrôle des épreuves (demande d'appui possible aux autres clubs), du classement journalier par catégorie (à expédier par messagerie impérativement dans la semaine suivante au responsable PAB jeunes de la commission, pour le mardi soir dernier délai)
- Les feuilles de classement et de points des épreuves précédentes sont affichées sur place par l'organisateur. (Le responsable de la PAB les lui aura expédiées auparavant par messagerie)
- Si la météo est mauvaise ou pessimiste, un échange téléphonique se fait le matin ou la veille entre les responsables de club. C'est le responsable PAB jeunes de la Commission VTT qui tranche sur une décision de maintien ou de report de la rencontre avec proposition d'une autre date.
- Le club organisateur prévoit une collation pour les jeunes dès qu'ils ont terminé leurs épreuves.
- Les podiums et récompenses se feront lors d'une remise officielle à l'issue de la finale PAB

5. MATERIEL ET VERIFICATIONS TECHNIQUES :

- Les VTT aux normes de sécurité en vigueur seront de la responsabilité du pilote (Normes : diamètre des roues maxi 29 pouces). L'état des VTT pourra être vérifié (2 freins, cadre, embouts de guidon, pneus, etc....) par un commissaire ou un responsable de la compétition avant le départ.
- Un VTT ne présentant pas toutes les normes de sécurité ne sera pas admis à prendre le départ de l'épreuve.
- L'utilisation d'un VTT à assistance électrique est interdite.

6. EQUIPEMENT DU PILOTE :

- Le port du casque à calotte rigide, jugulaire attachée est obligatoire pour les épreuves et les reconnaissances sous peine de pénalités en points, en temps et en placement sur la ligne de départ voire mis hors course.
- Pour la sécurité des participants, interdiction d'avoir une caméra sur le casque.

7. EPREUVES

- Les premiers départs sont donnés en principe à 14H00. En cas de PAB adultes couplée prévoir des départs avancés vers 13H00 ou le matin, en avertir les clubs dans l'invitation.
- Les cadets et les minimes participent seulement à une épreuve X-country. Lors de la 1ère épreuve PAB, un vététiste de chaque club sera placé sur chaque ligne (la liste est établie lors de l'inscription à la PAB par les correspondants de club).
- Pour les féminines, une sera placée sur chaque ligne, en prenant en compte le classement général de la PAB. Pour la première course du challenge, un tirage au sort sera effectué avec les féminines présentes.
- Les autres catégories participent en préambule à leur X-country à une épreuve technique (gymkhana) donnant lieu à des pénalités.
- Les pénalités se répercutent sur le placement des concurrents au départ de l'épreuve X-country :
1^{ère} ligne : les coureurs ayant commis 0 faute
2^{ème} ligne : les coureurs ayant commis 1 faute
3^{ème} ligne : les coureurs ayant commis 2 fautes etc...

Si un nombre important de coureurs ont commis le même nombre de fautes et qu'ils ne peuvent être placés sur la même ligne, alors c'est le dernier classement PAB qui déterminera la place sur ces lignes.

Les points de pénalités seront appliqués pour les fautes suivantes :

Quille renversée : 1 point

Pied à terre : 1 point

Chute : 3 points

Erreur de parcours : 5 points

Jeu refusé ou évité : 10 points

- Malgré ces placements différenciés, le départ est donné au même instant pour tous les concurrents de la catégorie d'âge **au coup de sifflet**.
- 5 jeux maximum seront à réaliser lors du Gymkhana.
- Sur la grille de départ, la distance entre 2 lignes ne doit pas excéder 2 mètres.
- Les éventuels abandons doivent se présenter au podium (un abandon bénéficie tout de même de points de participation) Les temps du X-country seront d'environ : 30 minutes pour les cadets, 20 minutes pour les minimes, 15 minutes pour les benjamins, 10 minutes pour les pupilles, 5 minutes pour les poussins.
- Les changements de roues et les aides extérieurs sont **interdits** sauf les poussins et les pupilles

pour de petites réparations (déraillement, crevaison, bris de chaîne).

- Pour les poussins et les pupilles, un vététiste adulte ouvre la course et un autre en serre-file.

8. POINTS PENN AR BED JEUNES

- 2 classements distincts : 1 classement garçons et 1 classements filles à l'issue de chaque épreuve.

1 er	150	22ème	77	43ème	56
2ème	140	23ème	76	44ème	55
3ème	132	24ème	75	45ème	54
4ème	125	25ème	74	46ème	53
5ème	120	26ème	73	47ème	52
6ème	115	27ème	72	48ème	51
7ème	110	28ème	71	49ème	50
8ème	105	29ème	70	50ème	49
9ème	100	30ème	69	51ème	48
10ème	98	31ème	68	52ème	47
11ème	96	32ème	67	53ème	46
12ème	94	33ème	66	54ème	45
13ème	92	34ème	65	55ème	44
14ème	90	35ème	64	56ème	43
15ème	88	36ème	63	57ème	42
16ème	86	37ème	62	58ème	41
17ème	84	38ème	61	59ème	40
18ème	82	39ème	60	60ème	39
19ème	80	40ème	59	61ème	38
20ème	79	41ème	58	62ème	37
21ème	78	42ème	57	ab	20
				NC	0

9. CLASSEMENTS GENERAUX

Classements individuels :

- La plus mauvaise course ne sera pas comptabilisée dans le classement final (n-1)
- En cas d'égalité parfaite c'est le coureur ayant participé au plus grand nombre de courses qui l'emporte. Dans le cas d'une autre égalité malgré cela, c'est le classement lors de la finale PAB qui est prise en compte.
- Les filles seront classées entre elles dans leur catégorie.

Classement clubs par catégories :

- Le classement des 3 premiers coureurs de chaque club est comptabilisé pour un classement clubs par catégorie (de pupilles à cadets) et pour chaque épreuve de Penn Ar Bed.
- Pour la catégorie des poussins, seul le classement des 2 premiers coureurs est comptabilisé.

Classement général des clubs sur toutes les catégories :

- Un classement général final de l'année sera réalisé par club

10. RECOMPENSES

- A l'issue de la finale Penn Ar Bed, des médailles et coupes seront remises par la commission VTT FSGT 29
 - Aux 3 premiers coureurs des 5 classements individuels
 - Aux 3 premiers clubs de chacune des catégories

11. CONTESTATIONS

- **Toutes tricheries avérées ou mauvais comportements (du coureur, des dirigeants ou des parents) seront disqualificatifs.**
- Toutes les contestations concernant le classement sont à adresser **l'organisateur** de l'épreuve et au responsable de la commission VTT par mail et ce au plus tard le mercredi précédent l'épreuve suivante par le correspondant club seulement (en aucun cas par les parents). Pas de modification le jour de la course, ni rétroactive, sauf erreur flagrante.

12. ANNEXES :

Pour les clubs organisateurs, afin de faciliter le suivi du Gymkhana, 3 fiches sont diffusées en annexe :

- Annexe 1 : Fiche Fautes avec Points de Pénalités : vous y trouverez les différentes fautes avec leurs points de pénalités
- Annexe 2 : Fiches Comptabilités Pénalités : cette fiche servira à comptabiliser les pénalités pour chaque concurrent.
- Annexe 3 : Fiches Pénalités : cette fiche sera à remettre à chaque concurrent à l'issue de l'épreuve Gymkhana afin qu'ils connaissent leurs nombres de pénalités.
- Annexe 4 : exemples de jeux possibles à réaliser lors du Gymkhana : 5 jeux maximum pour chaque Gymkhana.

POINTAGES

<u>FAUTES</u>	<u>POINTS</u>
QUILLE RENVERSEE	1
PIED A TERRE	1
CHUTE	3
ERREUR PARCOURS	5
JEU REFUSE OU EVITE	10

CHALLENGE PAB VTT 2019	
CATEGORIE :	
DOSSARD N° :	
POINT(S) DE PENALITE	
JEUX N°1	
JEUX N°2	
JEUX N°3	
JEUX N°4	
JEUX N°5	
TOTAL	

CHALLENGE PAB VTT 2019	
CATEGORIE :	
DOSSARD N° :	
POINT(S) DE PENALITE	
JEUX N°1	
JEUX N°2	
JEUX N°3	
JEUX N°4	
JEUX N°5	
TOTAL	

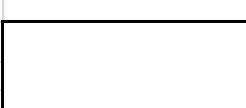
CHALLENGE PAB VTT 2019	
CATEGORIE :	
DOSSARD N° :	
POINT(S) DE PENALITE	
JEUX N°1	
JEUX N°2	
JEUX N°3	
JEUX N°4	
JEUX N°5	
TOTAL	

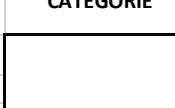
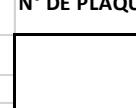
CHALLENGE PAB VTT 2019	
CATEGORIE :	
DOSSARD N° :	
POINT(S) DE PENALITE	
JEUX N°1	
JEUX N°2	
JEUX N°3	
JEUX N°4	
JEUX N°5	
TOTAL	

CHALLENGE PAB VTT 2019	
CATEGORIE :	
DOSSARD N° :	
POINT(S) DE PENALITE	
JEUX N°1	
JEUX N°2	
JEUX N°3	
JEUX N°4	
JEUX N°5	
TOTAL	

CHALLENGE PAB VTT 2019	
CATEGORIE :	
DOSSARD N° :	
POINT(S) DE PENALITE	
JEUX N°1	
JEUX N°2	
JEUX N°3	
JEUX N°4	
JEUX N°5	
TOTAL	

ANNEXE 3 : Fiches Pénalités

 PENALITE(S)	
CHALLENGE PAB VTT 2019	
NOM / PRENOM : <hr/>	
CATEGORIE	N° DE PLAQUE
	
PENALITE(S)	

		
CHALLENGE PAB VTT 2019		
NOM / PRENOM : <hr style="border-top: 1px dashed black;"/>		PENALITE(S)
CATEGORIE	N° DE PLAQUE	
		

		PENALITE(S)	
		 FSGT <small>www.fsgt.org</small>	
CHALLENGE PAB VTT 2019			
NOM / PRENOM :		PENALITE(S)	
CATEGORIE		N° DE PLAQUE	

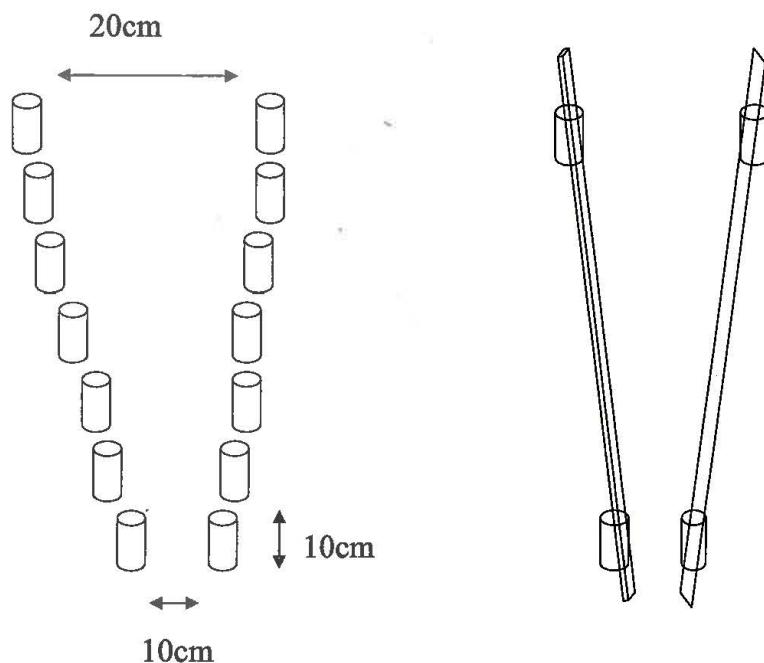
ANNEXE 4 :

Exemples de jeux réalisables pour le Gymkhana



ENTONNOIR

Jeu N° 1



ROUTE

Pénalités:

Lieu 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:

Lieu ou quille tombée = 1 faute
Pied à terre ou chute = 1 faute
Jeu refusé ou évité = 10 fautes

6 Fautes maximum si jeu effectué

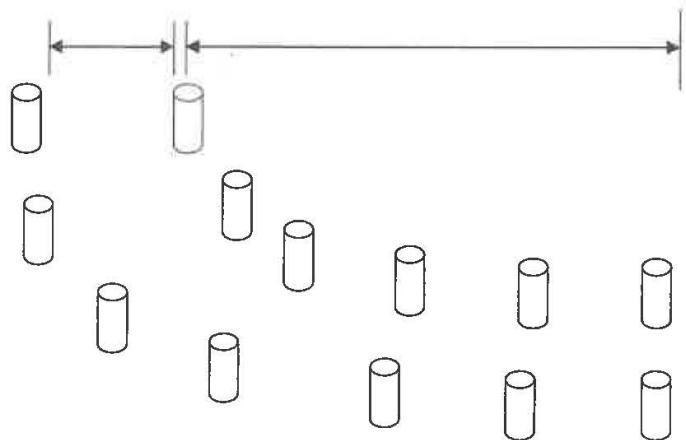


PASSAGE ETROIT COURBE

Jeu n° 2 bis

30 cm rayon > 1 m

rayon > 1 m



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

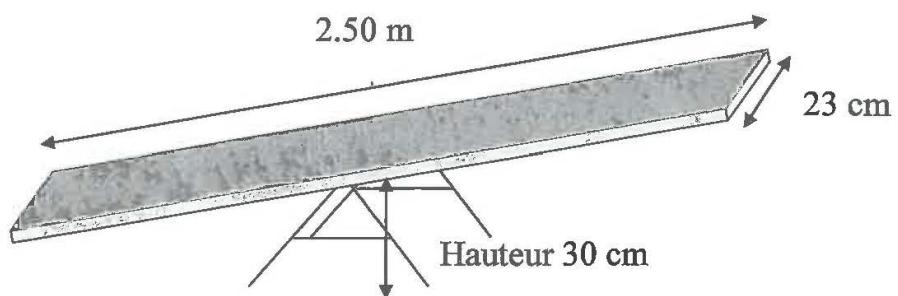
Pénalités:

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

ROUTE

Pénalités:

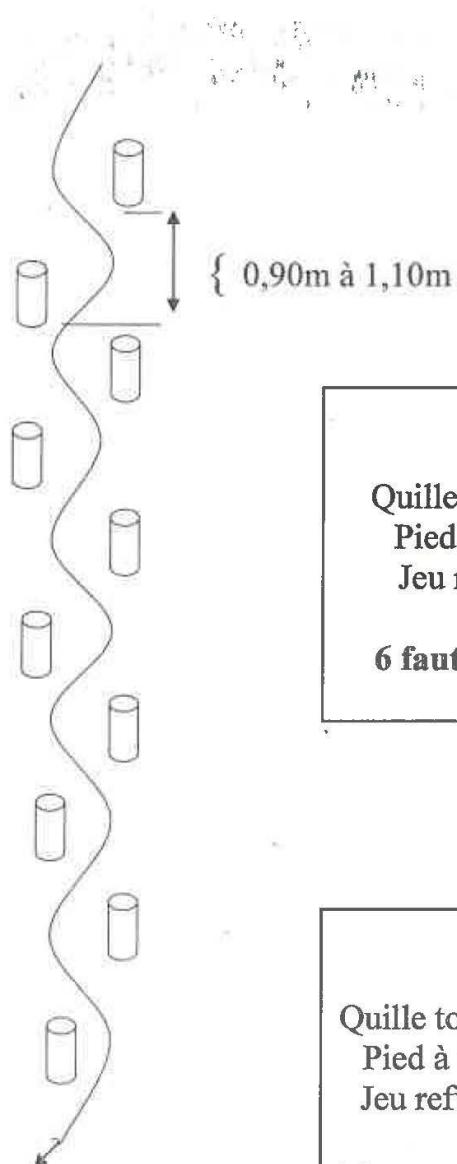
Roue en dehors de la planche = 1 faute
Planche non basculée = 1 faute
Pied à terre ou chute = 1 faute
Jeu refusé ou évité = 10 fautes

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

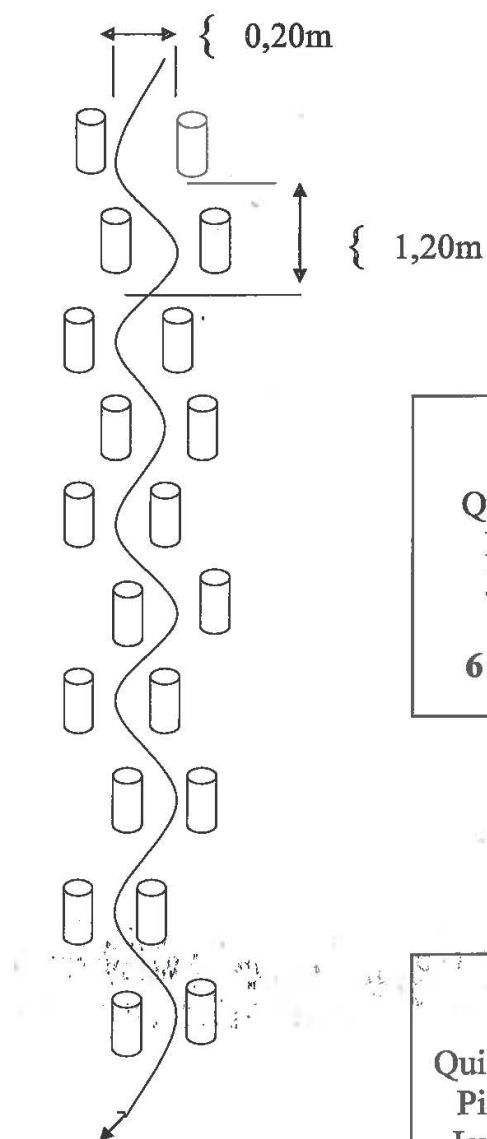
Pied à terre ou chute = 1 faute

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

V T T

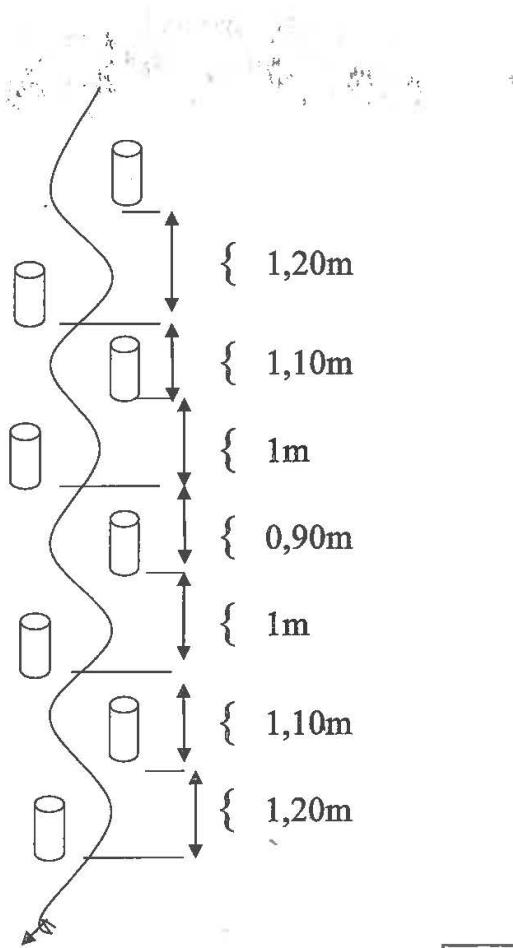
Pénalités

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

ROUTE

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

Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 5s

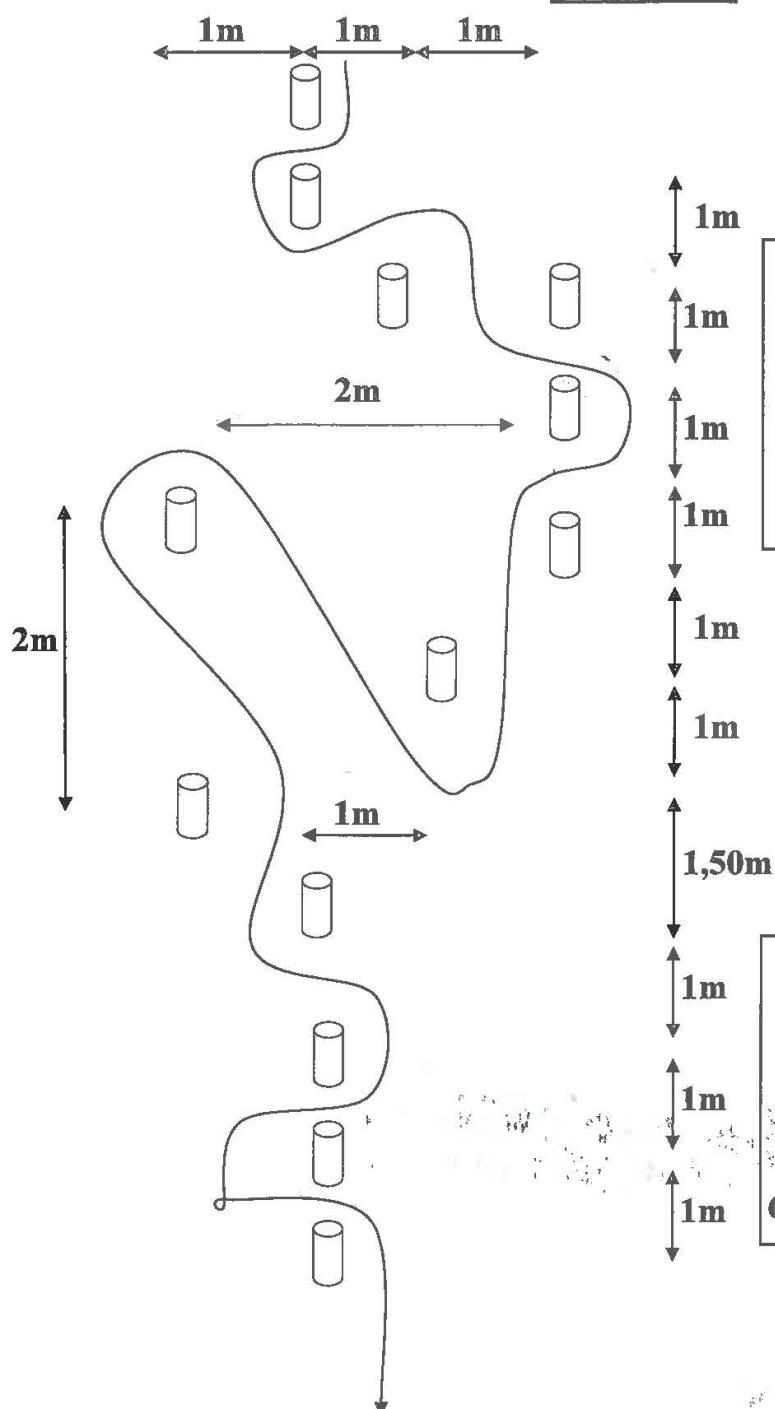
Pied à terre ou chute = 5s

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

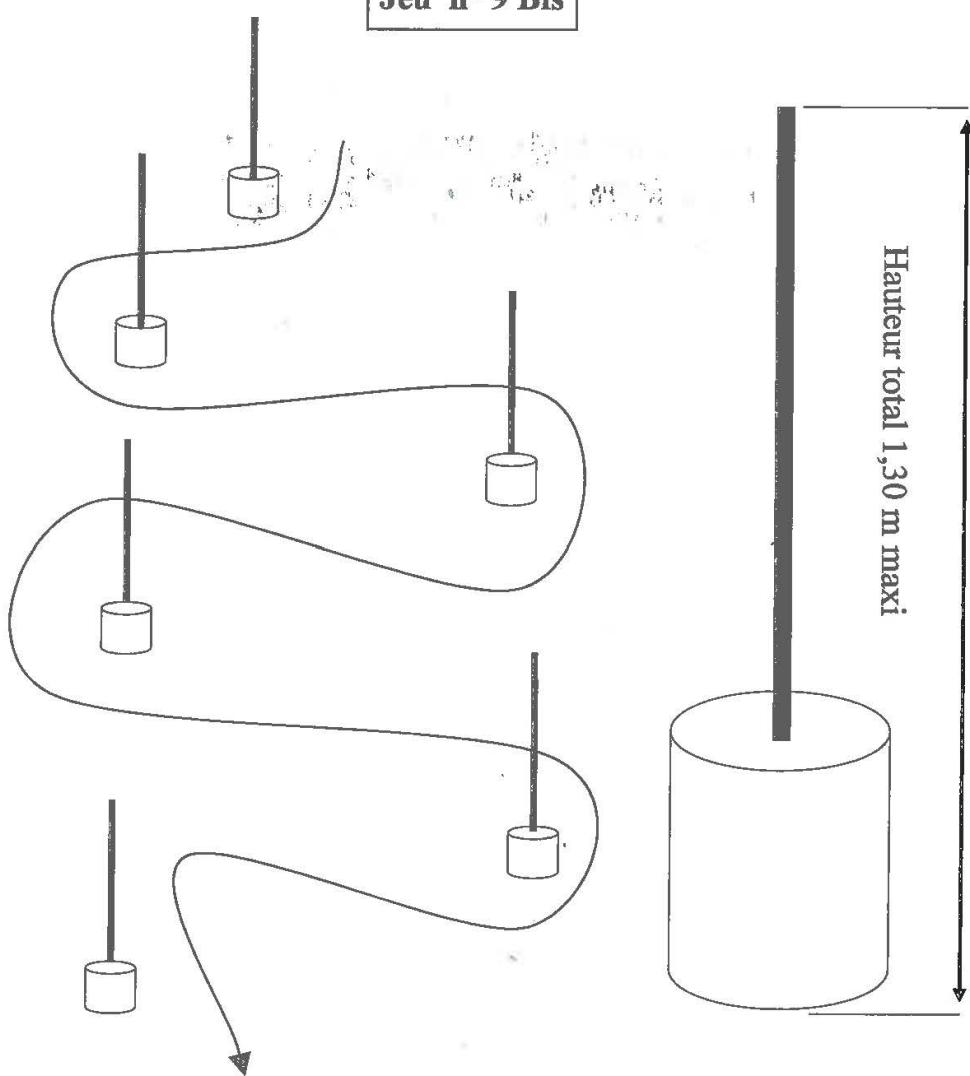
Pied à terre ou chute = 1 faute

Jeu refusé ou évité = 10 fautes

6 fautes maximum si jeu effectué

SLALOM PIQUETS

Jeu n° 9 Bis



VTT

ROUTE

Pénalités:

Piquet tombé ou évitée = 1 faute
 Pied à terre ou chute = 1 faute
 Jeu refusé ou évité = 10 fautes

6 fautes maximum si jeu effectué

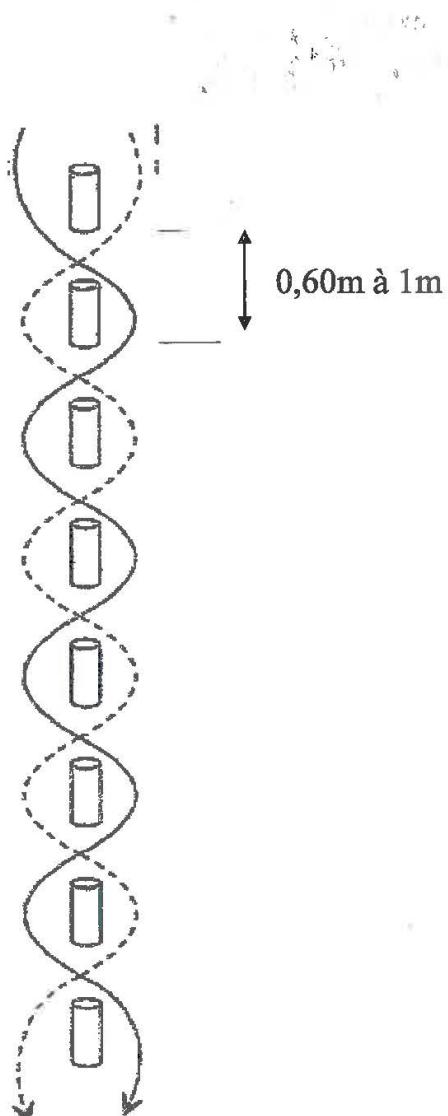
Pénalités:

Piquet tombé ou évitée = 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:

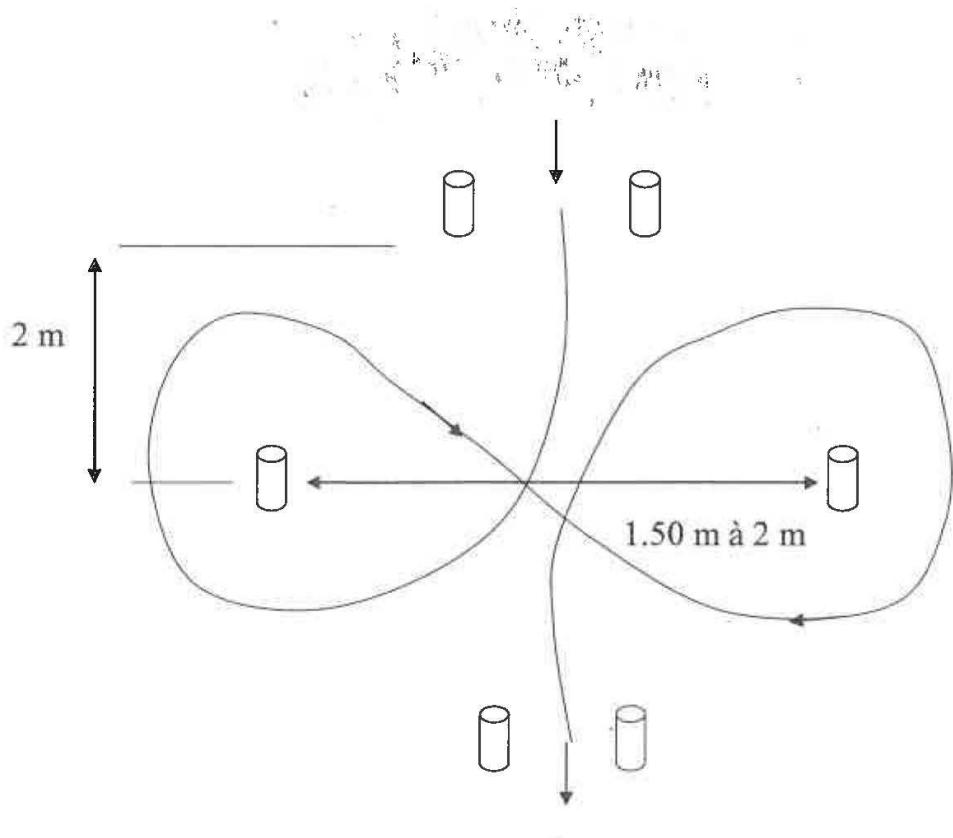
Quille tombée ou évitée = 1 faute
Pied à terre ou chute = 1 faute
Jeu refusé ou évité = 10 fautes

6 fautes maximum si jeu effectué



SIMPLE HUIT

Jeu N° 17



VTT

ROUTE

Pénalités/

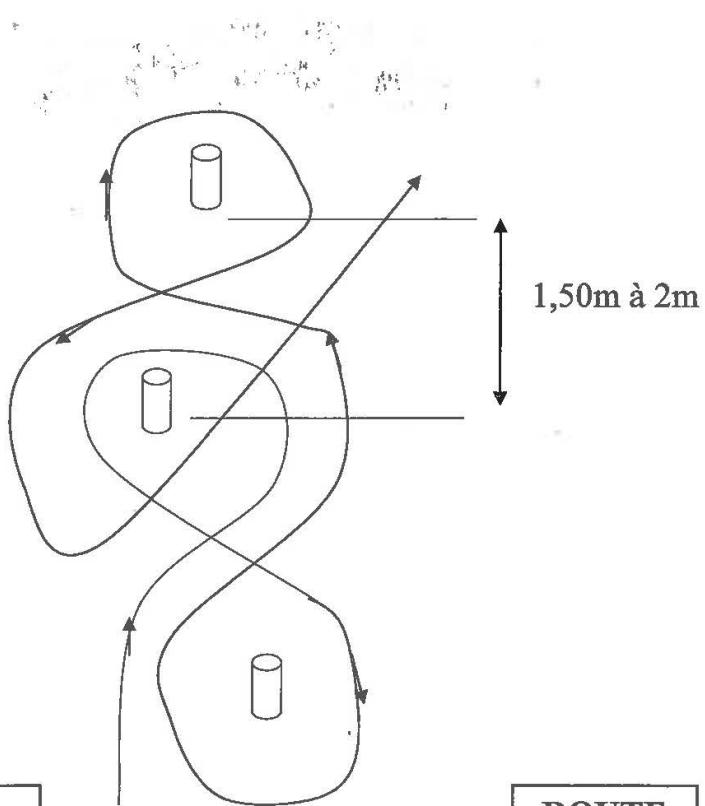
Quille tombée ou évitée = 1 faute
Pied à terre ou chute = 1 faute
Erreur sens de circuit (si fléchage) = 5 fautes
Jeu refusé ou évité = 10 fautes

Pénalités:

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

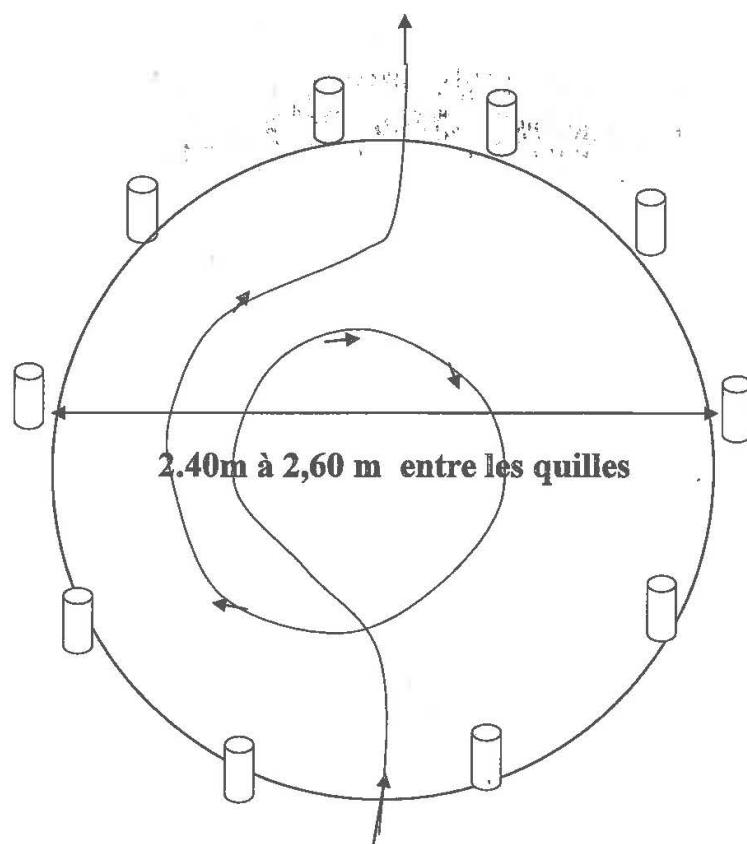
Pénalités:

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

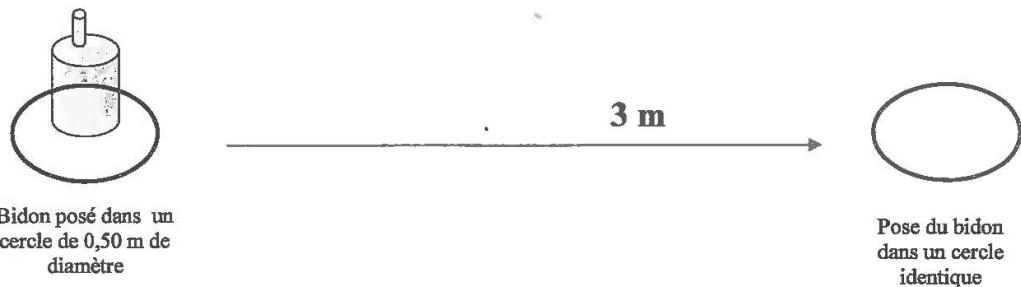
Pénalités

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



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

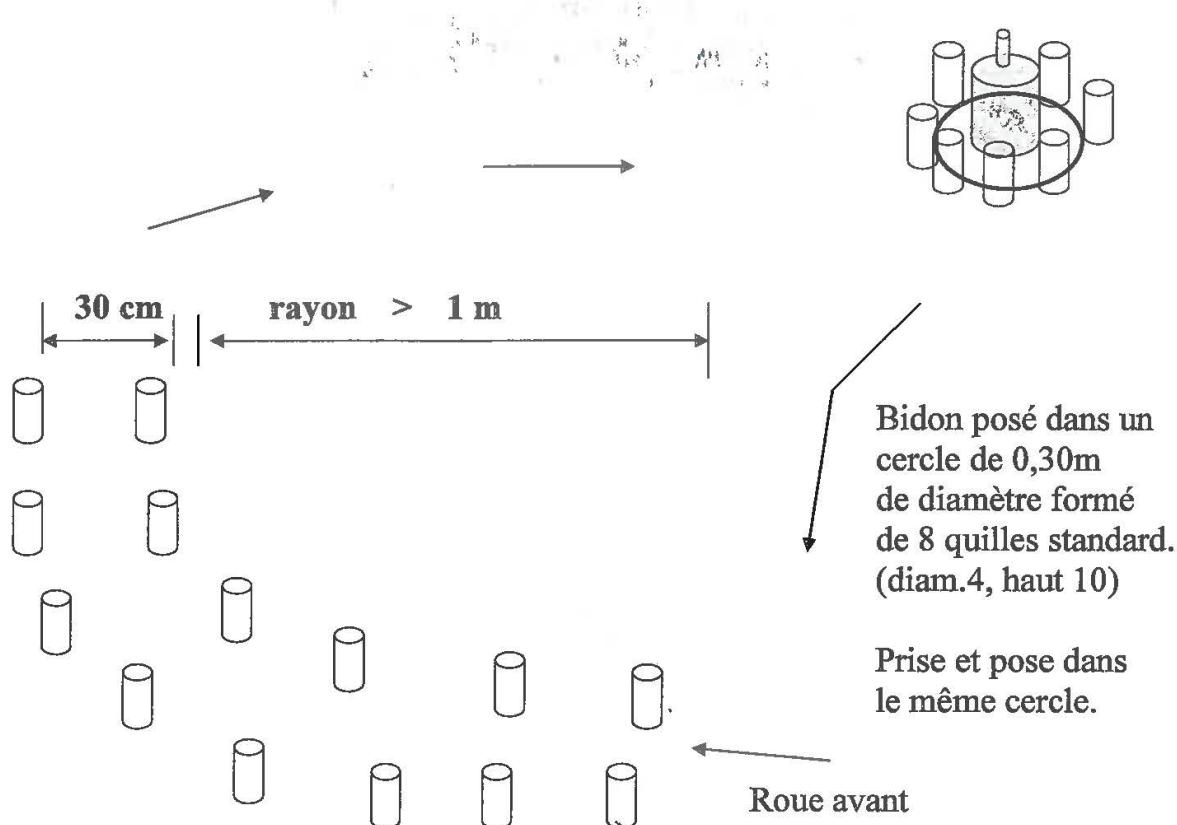
Faute sur bidon

(3 essais obligatoire) = 5 fautes

Jeu refusé ou évité = 10 fautes

PRISE ET POSE D'UN BIDON AVEC CHICANE

Jeu N° 25



ROUTE

VTT

Pénalités

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

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

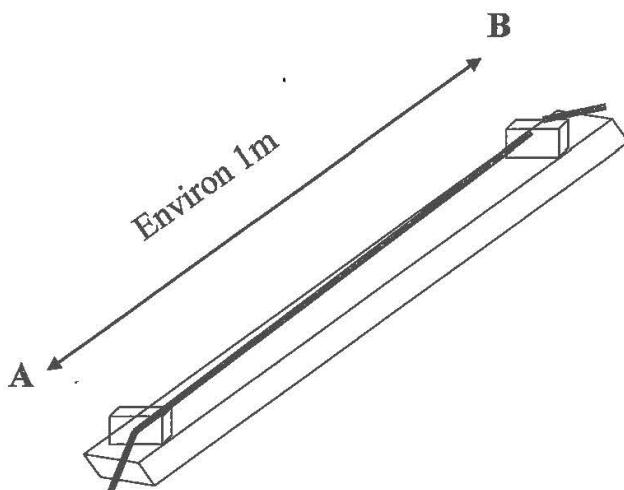
6 fautes maximum soit 30s

6 fautes maximum si jeu effectué

SAUT ELASTIQUE

Jeu N° 30

Hauteur variable en
 fonction des cales A et B



ROUTE

VTT

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

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

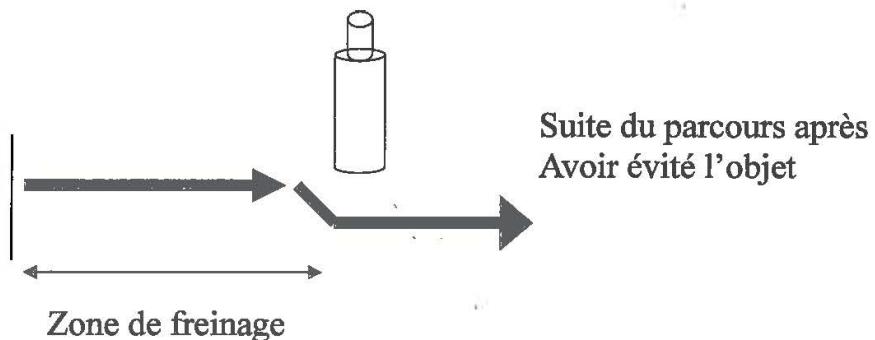
Pied à terre ou chute = 1 faute

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

VTT

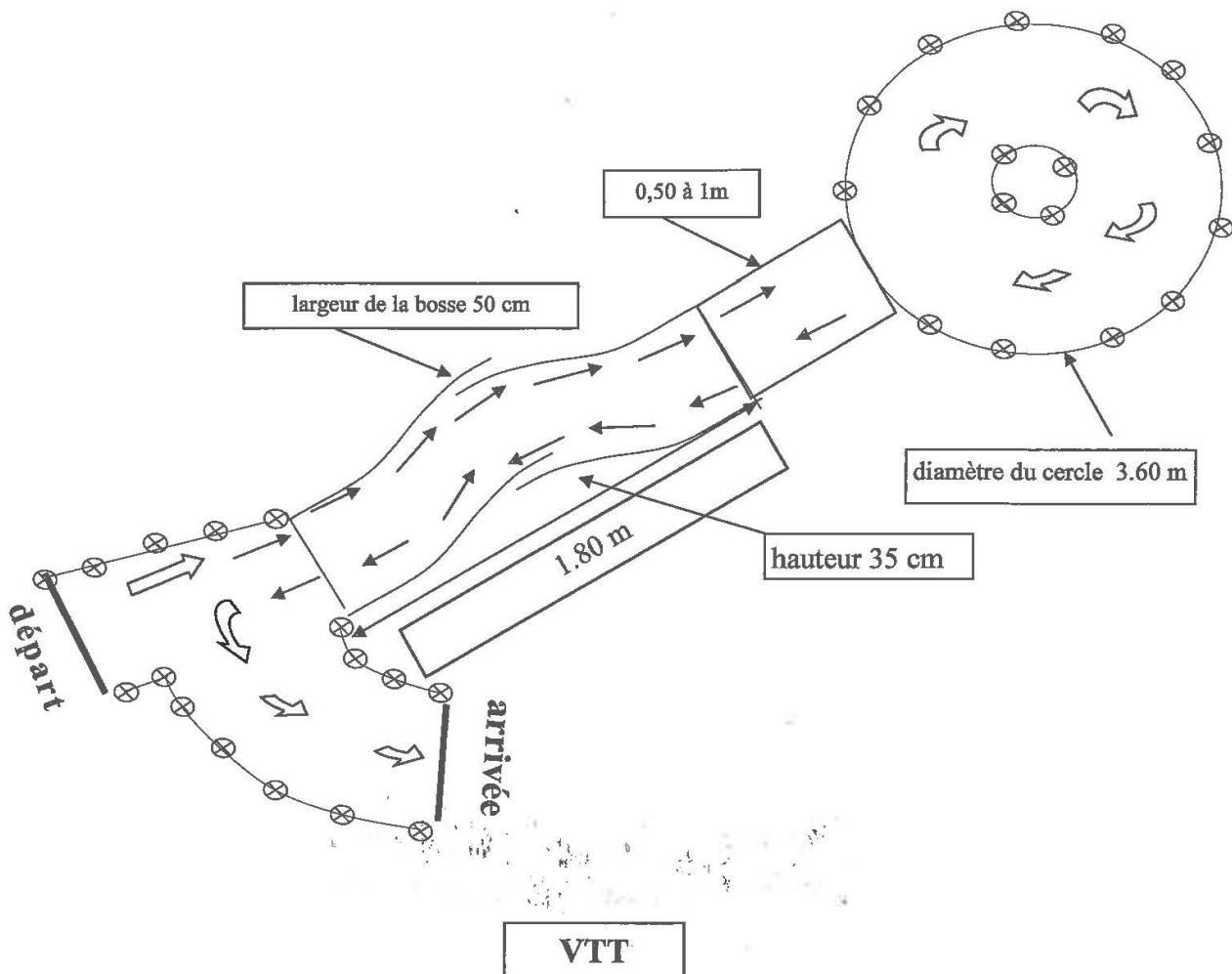
Pénalités:

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

Pénalités

Bidon renversé = 1 faute
Pied à terre ou chute = 1 faute
Jeu refusé ou évité = 10 fautes

LA BOSSE (jeu spécial 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