



## **CHALLENGE VTT PENN-AR-BED JEUNES REGLEMENT 2023**

### **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).
- Il est laissé, aux clubs organisateurs, la faculté d'accueillir ou pas les non licenciés FSGT.

### **2. CATEGORIES**

- Poussins : nés en 2015 et après (8 ans et moins)
- Pupilles : nés en 2014 et 2013 (9 et 10 ans)
- Benjamins : nés en 2012 et 2011 (11 et 12 ans)
- Minimes : nés en 2010 et 2009 (13 et 14 ans)
- Cadets : nés en 2008 et 2007 (15 et 16 ans)

**Les filles courent dans les mêmes catégories que les garçons.**

### **3. ORGANISATION PREALABLE**

- Chaque club participant expédie pour le 20 février 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<sup>ère</sup> épreuve. Chaque coureur conservera sa plaque à l'issue de la finale.

### **4. INSCRIPTIONS :**

Les inscriptions doivent parvenir à l'organisateur au minimum 3 jours avant l'épreuve, soit par courrier ou par e-mail ou par téléphone (à une heure raisonnable). **Il est rappelé aux compétiteurs que la signature vaut acceptation des règlements de la PAB.**

### **5. 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 où 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

## **6. 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.

## **7. 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.

## **8. 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<sup>ère</sup> ligne : les coureurs ayant commis 0 faute  
2<sup>ème</sup> ligne : les coureurs ayant commis 1 faute  
3<sup>ème</sup> 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.
- Le vélo doit rester le même pour le gymkhana et la course, avec aucun changement de pneus.
- 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, crevaisson, bris de chaîne).
- Pour les poussins et les pupilles, un vététiste adulte ouvre la course et un autre en serre-file.
- Les parents ne doivent pas courir auprès de leur enfant pendant la course.

## **9. POINTS PENN AR BED JEUNES**

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

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

## **10. CLASSEMENTS GENERAUX**

### **Classements individuels :**

- Pour un coureur ayant participé à la totalité des courses du Challenge PAB, 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

## **11. 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

## **12. 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 précédant 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.

## **13. 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.

**ANNEXE 1 : Fiche Fautes avec Points de Pénalités**

# **POINTAGES**

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

**ANNEXE 2 : Fiches Comptabilités Pénalités**

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

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

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

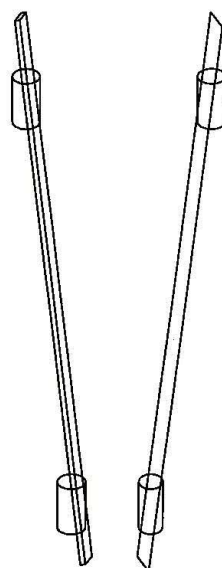
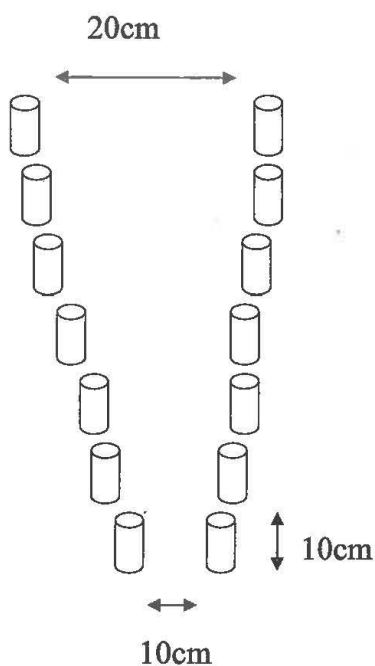
## ANNEXE 4 :

### Exemples de jeux réalisables pour le Gymkhana



#### ENTONNOIR

Jeu N° 1



#### ROUTE

##### Pénalités:

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:

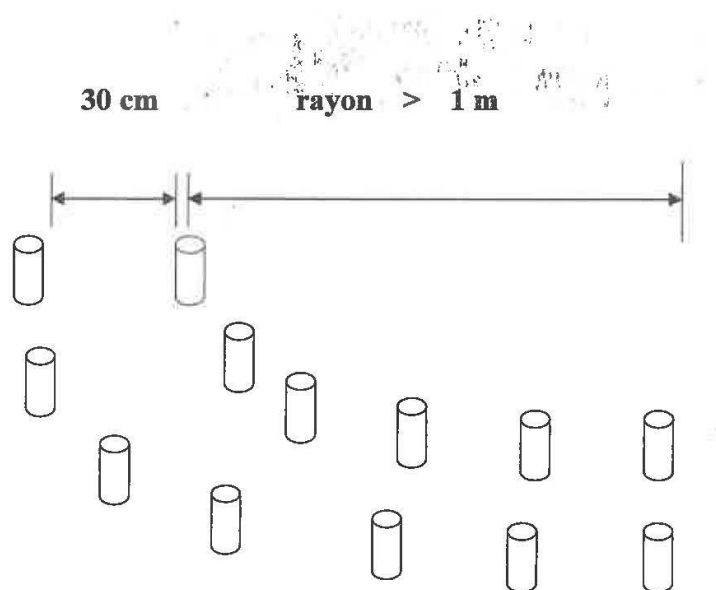
Liteau ou quille tombée = 1faute  
Pied à terre ou chute = 1faute  
Jeu refusé ou évité = 10 fautes

**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

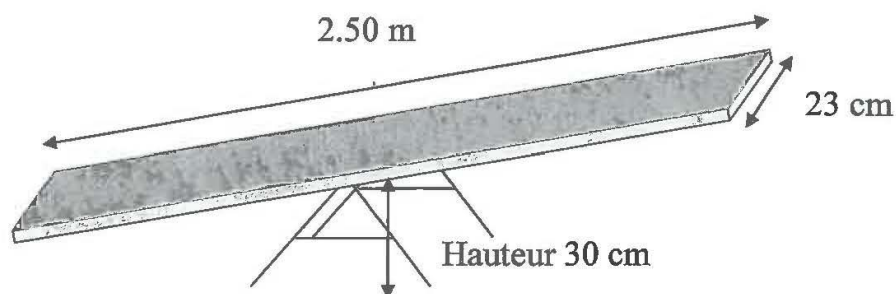
##### Pénalités:

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

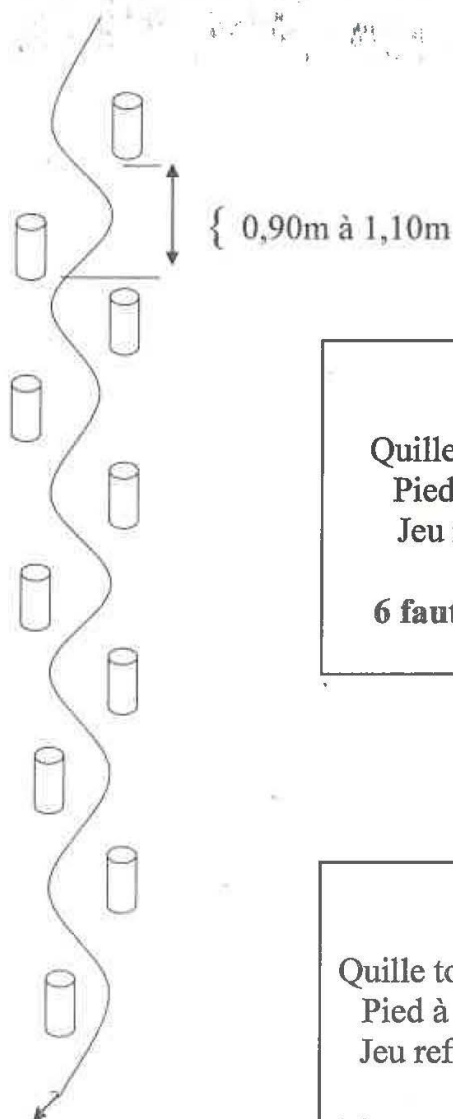
### ROUTE

#### 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

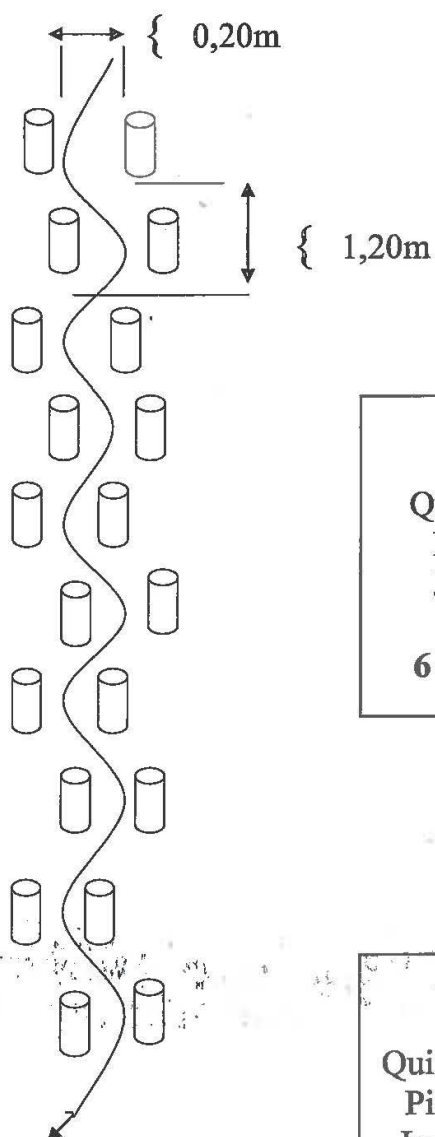
Pied à terre ou chute = 1 faute

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

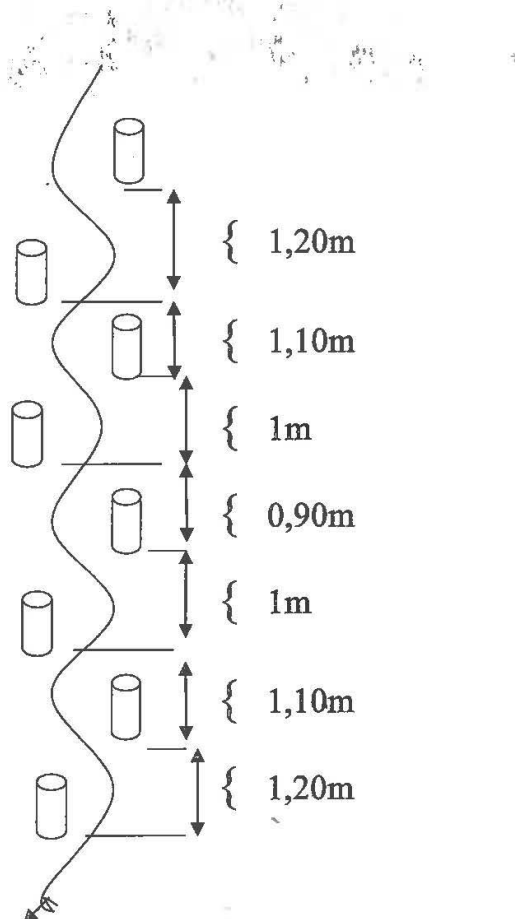
Pied à terre ou chute = 1 faute

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:

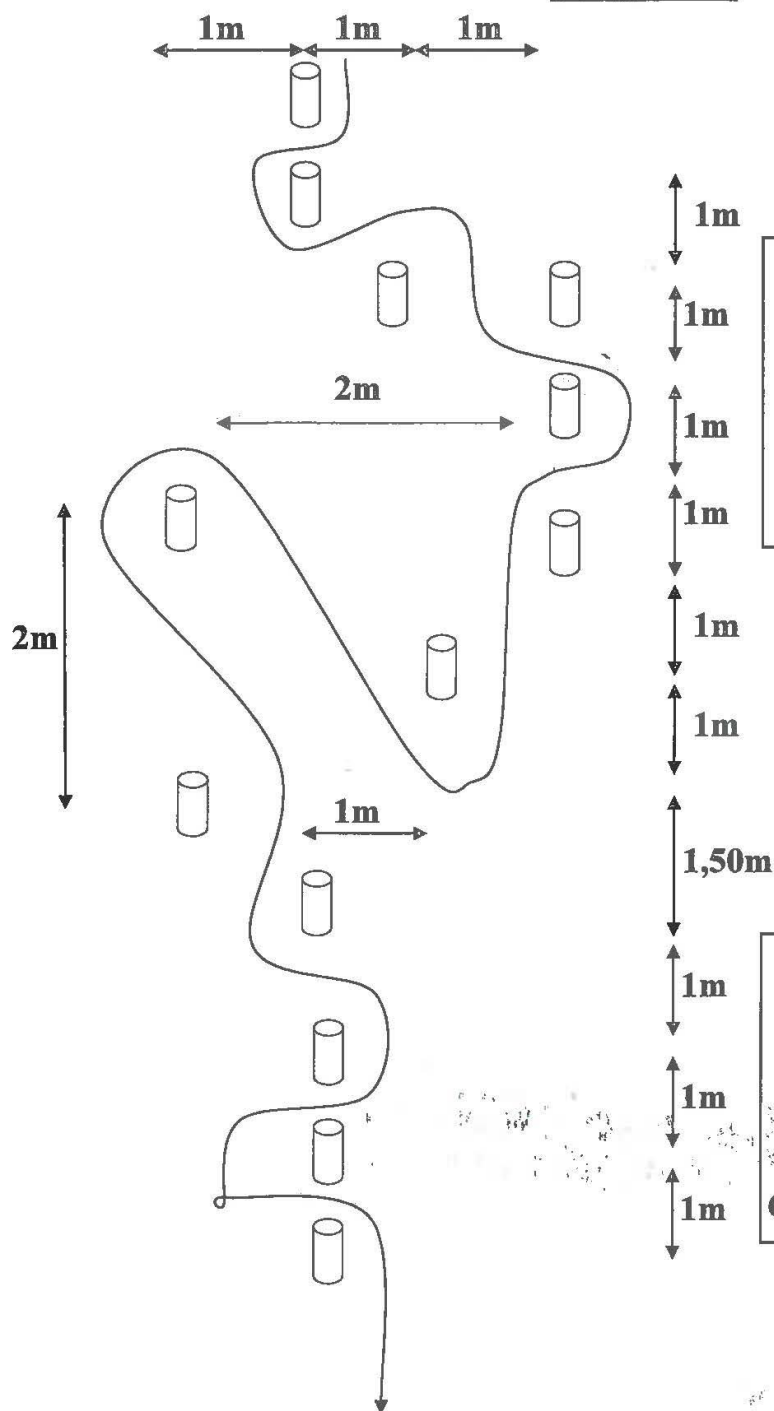
Quille tombée ou évitée = 5s  
Pied à terre ou chute = 5s  
Jeu refusé ou évité = 30s

**6 fautes maximum soit 30s**



## SLALOM IRRÉGULIER (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

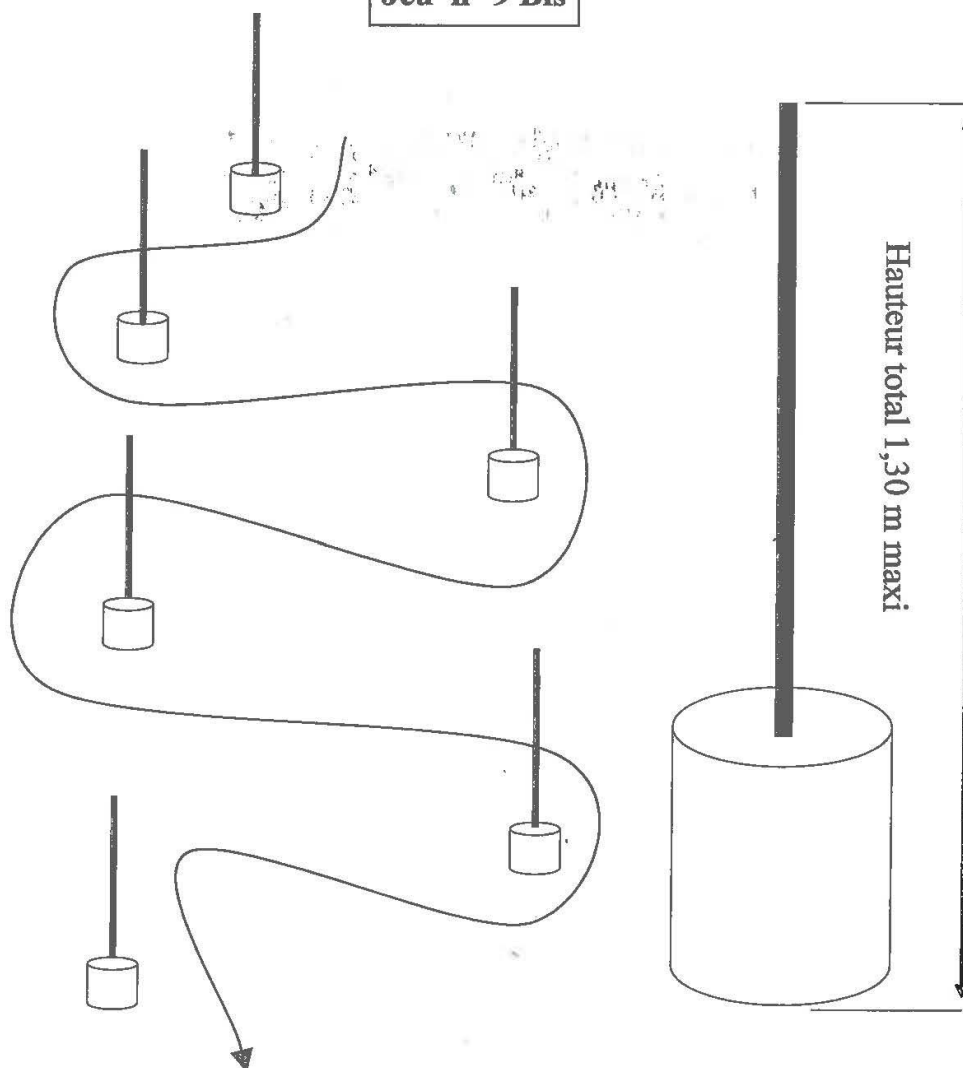
Pied à terre ou chute = 1 faute

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

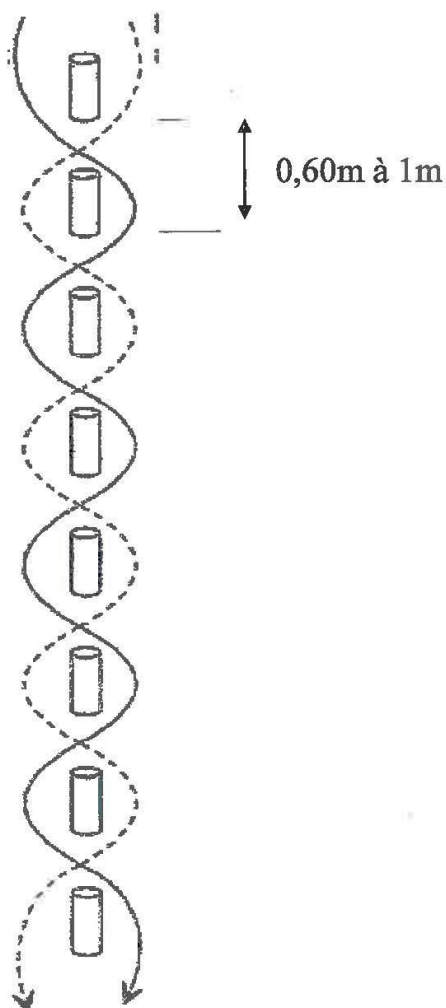
Jeu N° 12

### 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:

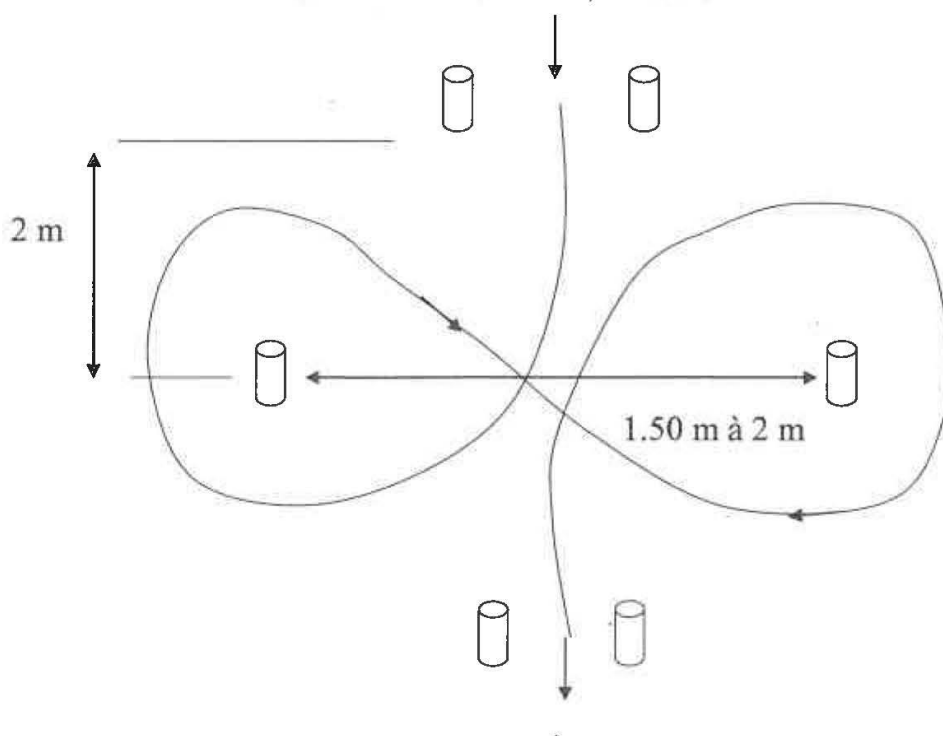
Quille tombée ou évitée = 1 faute  
 Pied à terre ou chute = 1 faute  
 Jeu refusé ou évité = 10 fautes

**6 fautes maximum si jeu effectué**



## SIMPLE HUIT

Jeu N° 17



**VTT**

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

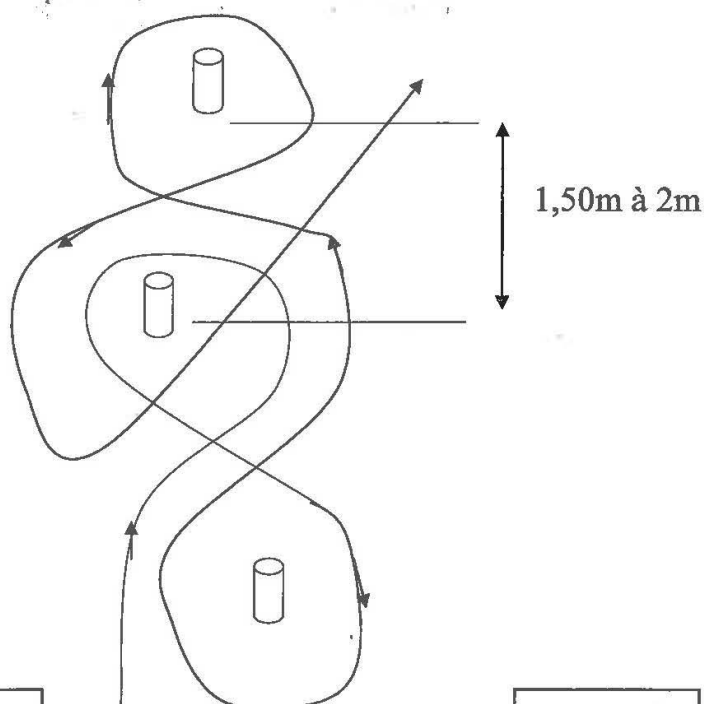
**ROUTE**

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**

**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**

**ROUTE**

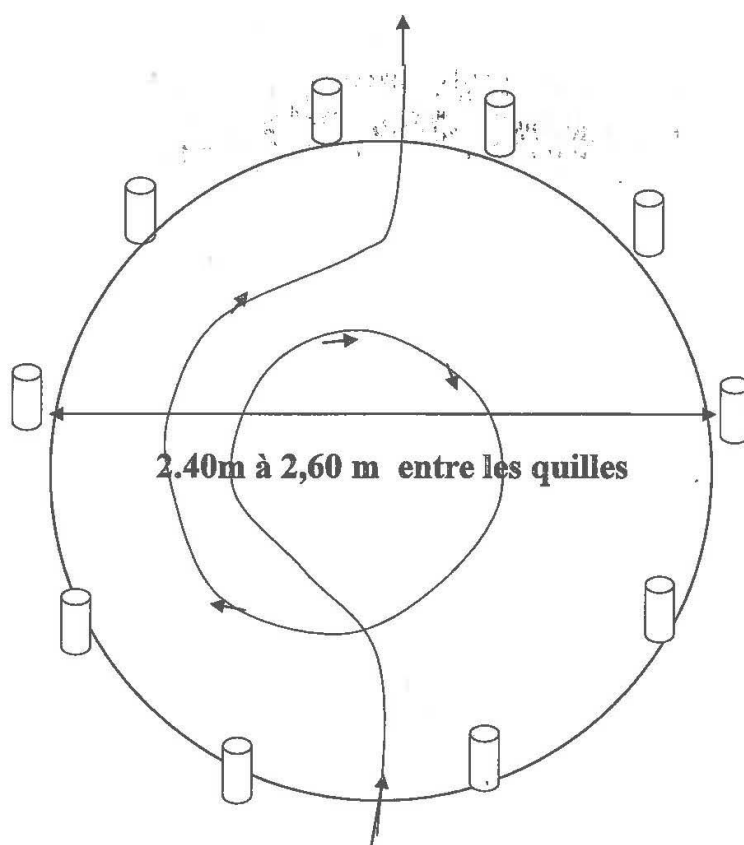
**Pénalités:**

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

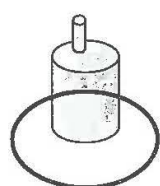
#### Pénalités

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:

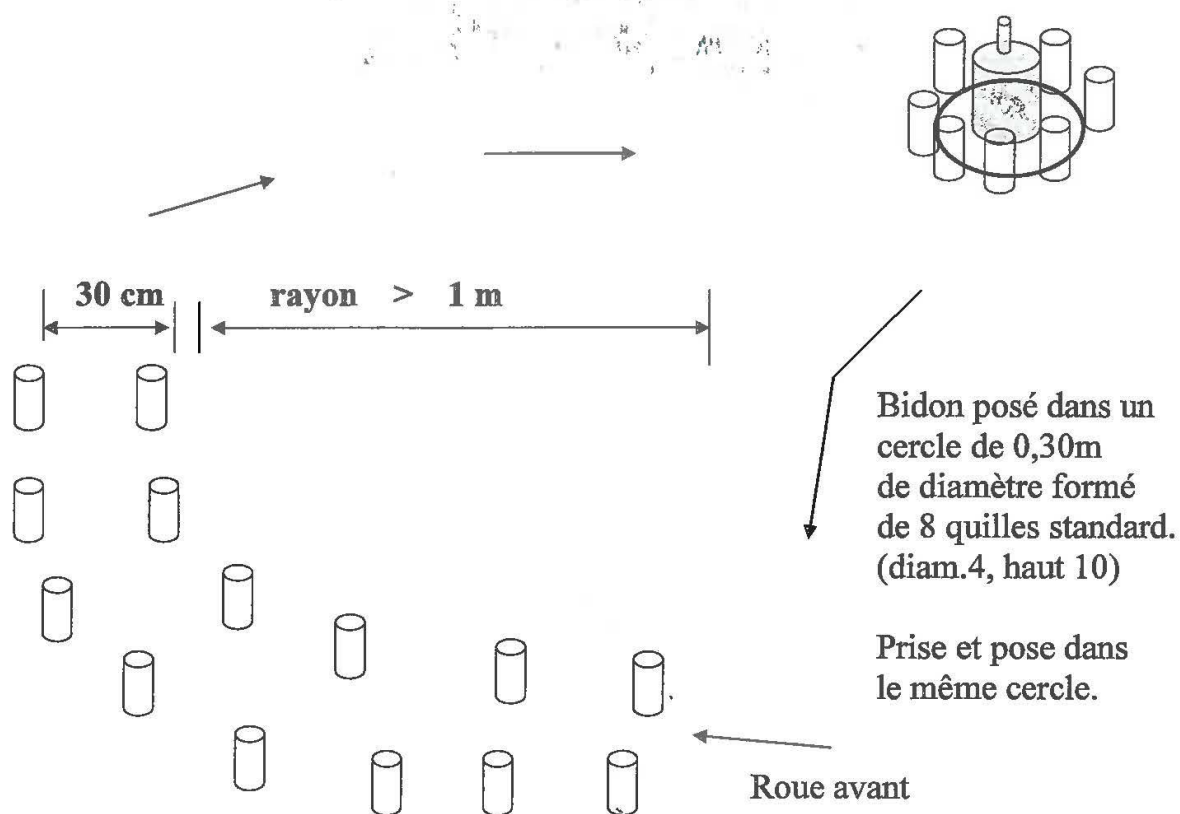
Bidon mal posé, tombé  
en dehors du cercle = 1 faute  
 Pied à terre ou chute 1 faute  
 Faute sur bidon  
 (3 essais obligatoire) = 5 fautes

**Jeu refusé ou évité = 10 fautes**



## PRISE ET POSE D'UN BIDON AVEC CHICANE

Jeu N° 25



**ROUTE**

### 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**

**VTT**

### Pénalités

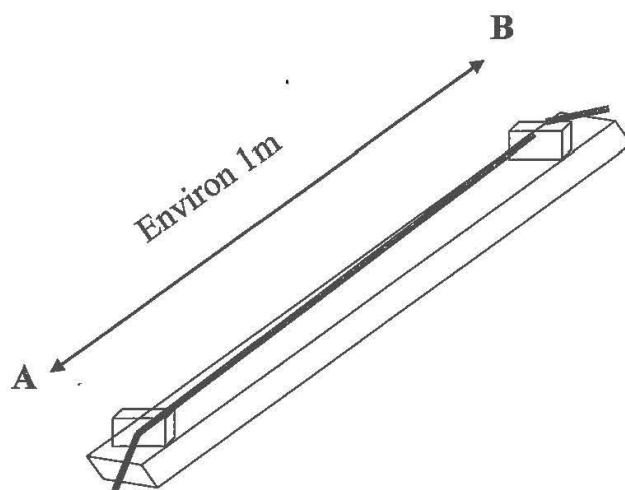
Quille tombée ou évité = 1 faute  
 Pied à terre ou chute = 1 faute  
 Faute sur bidon (3essais obligatoire) = 5 fautes  
 Erreur sens de circuit (si fléchage) = 5 fautes  
 Jeu refusé ou évité = 10 fautes

**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

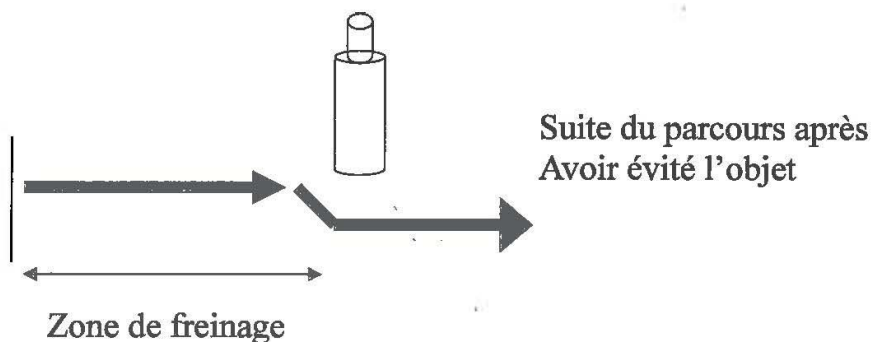
Pied à terre ou chute = 1 faute

## 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:

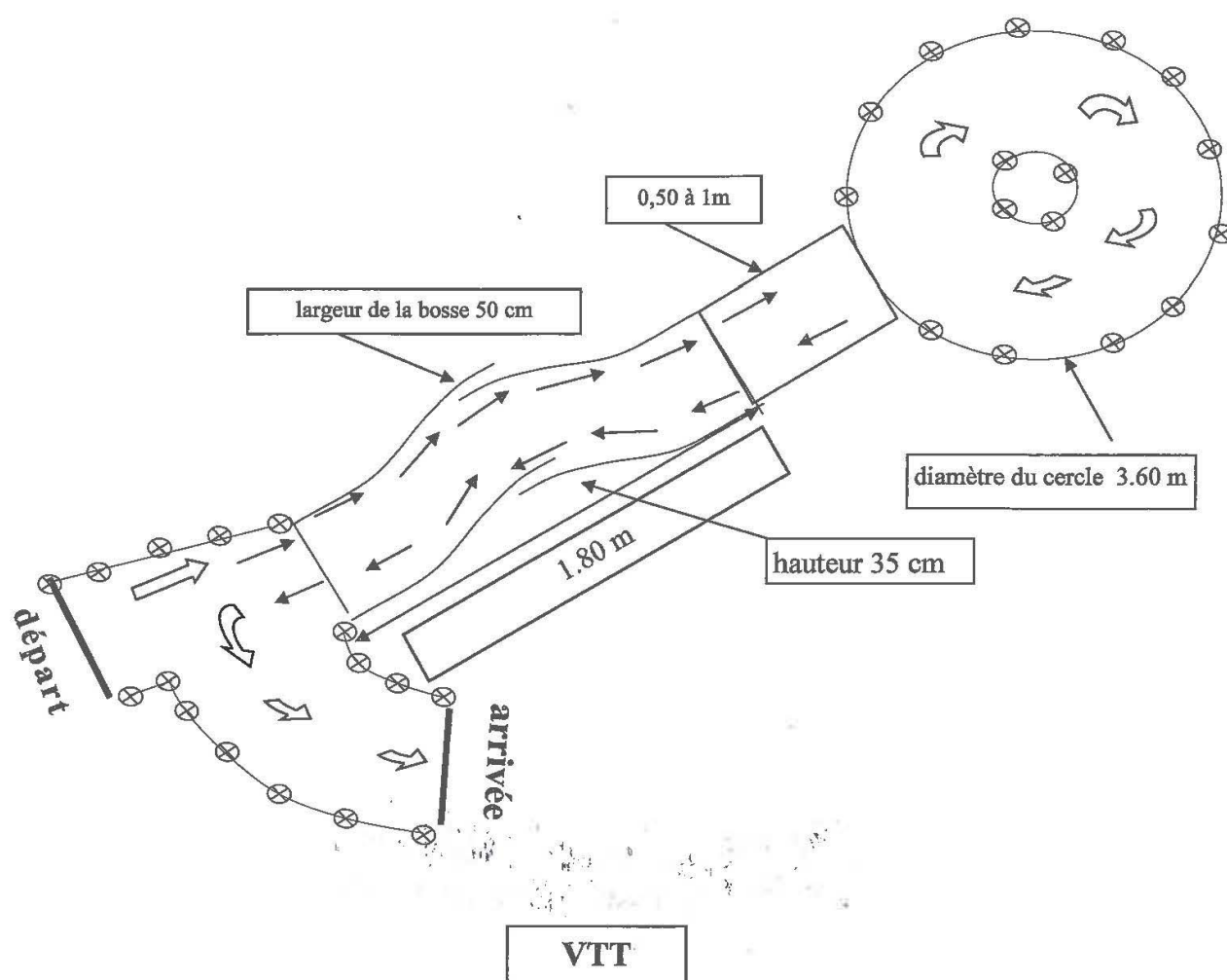
Bidon renversé = 5s  
 Pied à terre ou chute = 5 s  
 Jeu refusé ou évité = 30 s

#### VTT

##### Pénalités

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

## LA BOSSE (jeu spécial VTT)



### 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

Sylvie C. & Jacques W. Février 2017