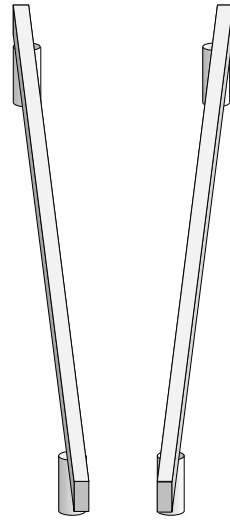
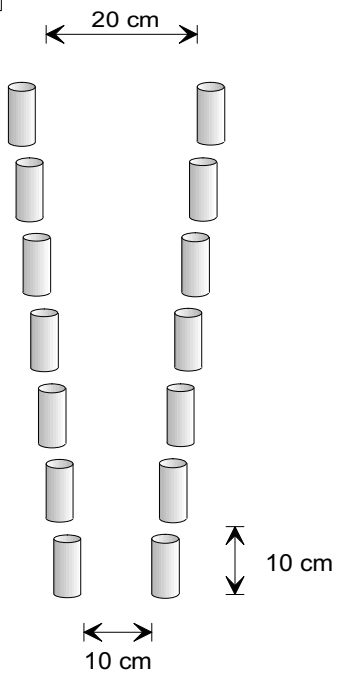


ROULER DROIT

Jeu N° 1

ENTONNOIR

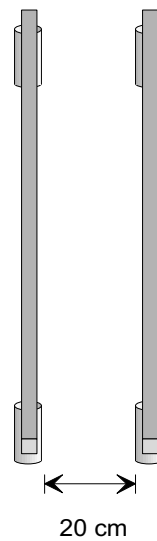
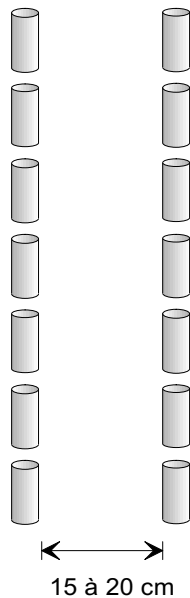


Pénalités

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

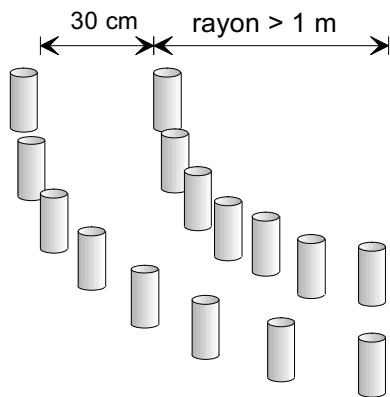
PASSAGE ETROIT



ROULER DROIT

Jeu N° 2 bis

PASSAGE ETROIT COURBE



Pénalités

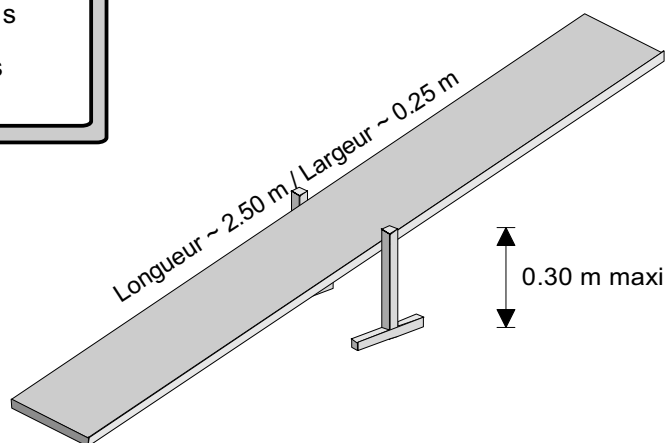
Quille tombée (une ou plusieurs)	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité ou "saboté"	30 s

Jeu N° 3

PLANCHE A BASCULE

Pénalités

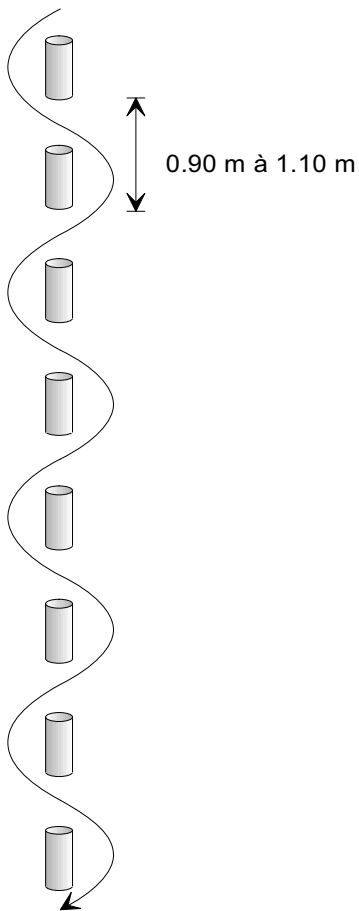
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s



LES SLALOMS

Jeu N° 4

SLALOM SIMPLE



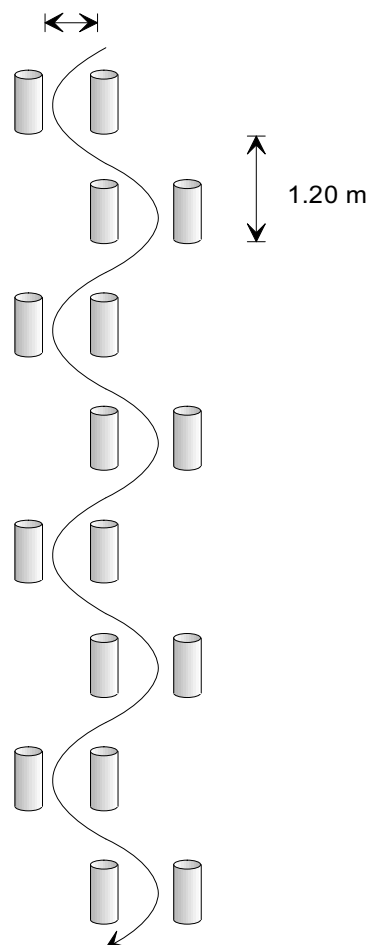
Pénalités

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
6 fautes maximum soit 30 s	

Jeu N° 5

SLALOM AVEC DOUBLES QUILLES

0.15 m benjamins/minimes
0.20 m poussins/pupilles



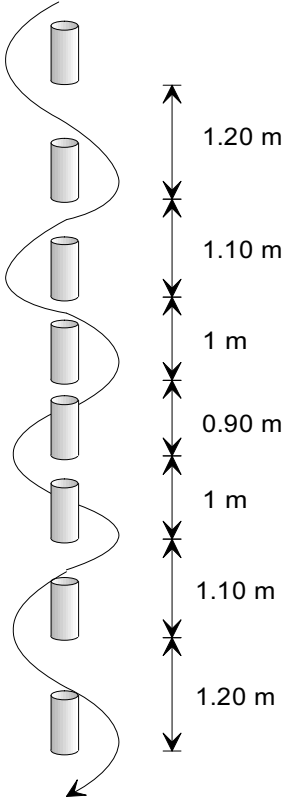
Pénalités

Chaque porte 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

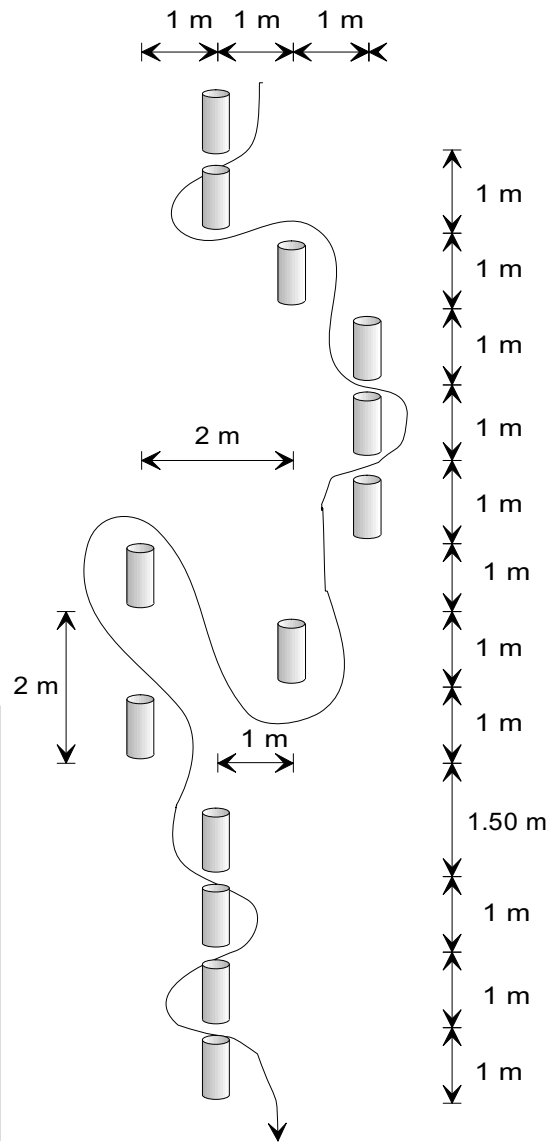


Pénalités

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° 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
6 fautes maximum soit 30 s	

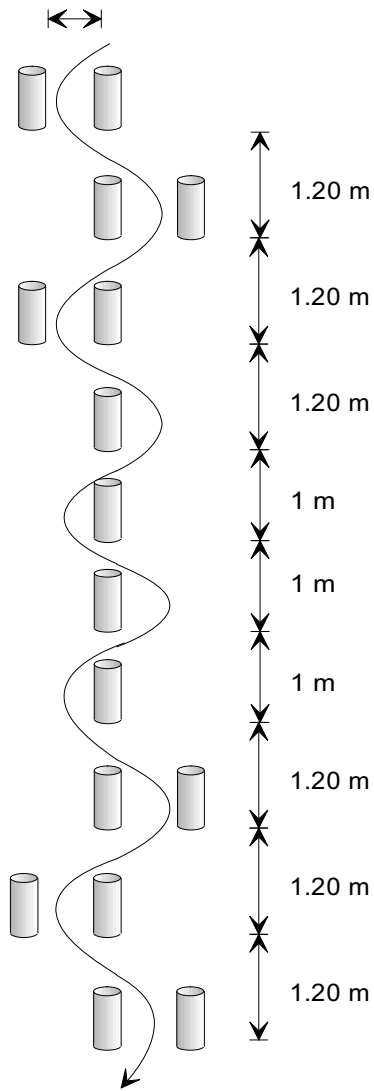
Dessin et mise en page : J-M Gaillard

LES SLALOMS

Jeu N° 8

SLALOM COMPOSE

0.15 m benjamins/minimes
0.20 m poussins/pupilles

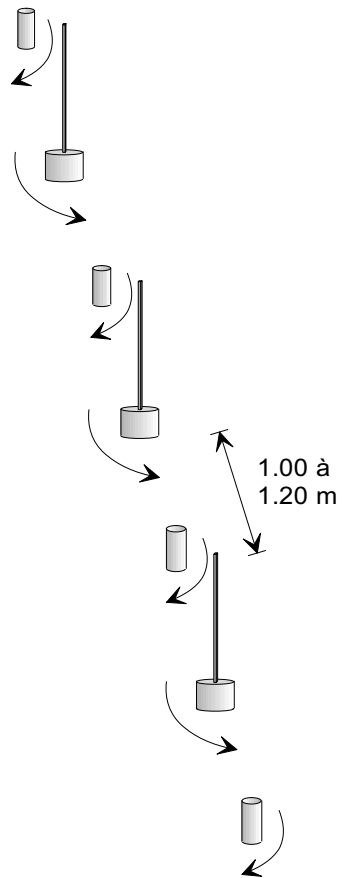


Pénalités

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
6 fautes maximum soit 30 s	

Jeu N° 8 bis

SLALOM COMPOSE QUILLES-PIQUETS

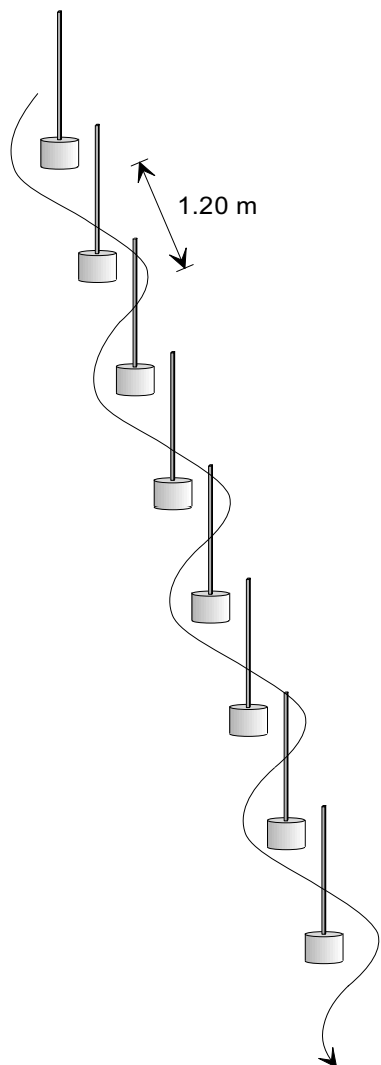


Dessin et mise en page : J-M Gaillard

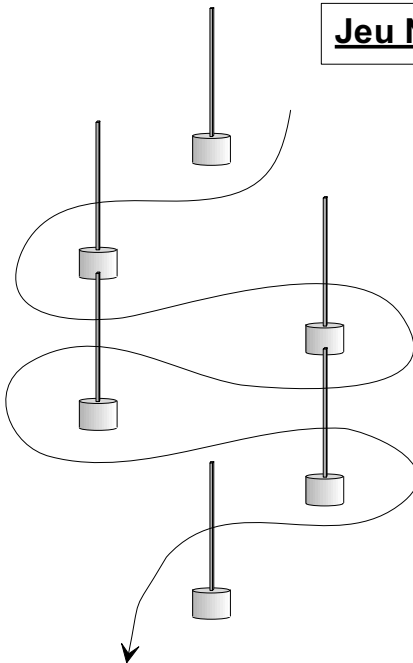
LES SLALOMS

Jeu N° 9

SLALOM - PIQUETS



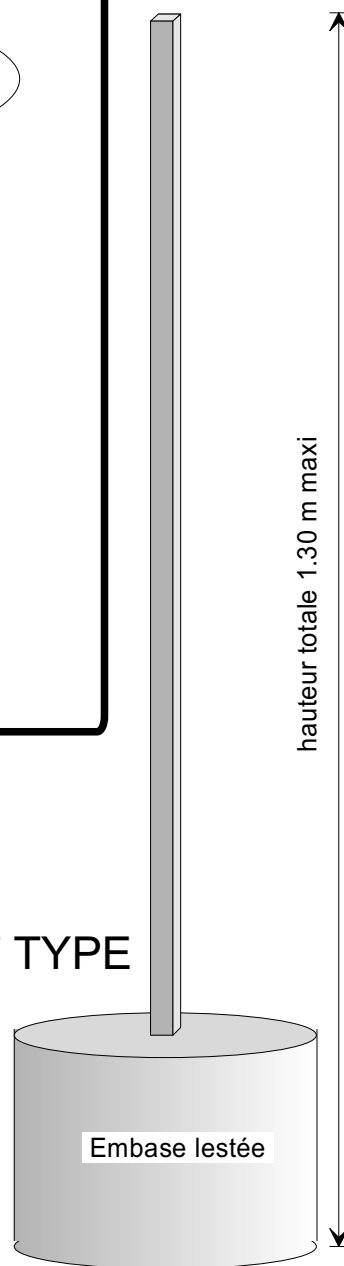
Jeu N° 9 bis



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
6 fautes maximum soit 30 s	

PIQUET TYPE

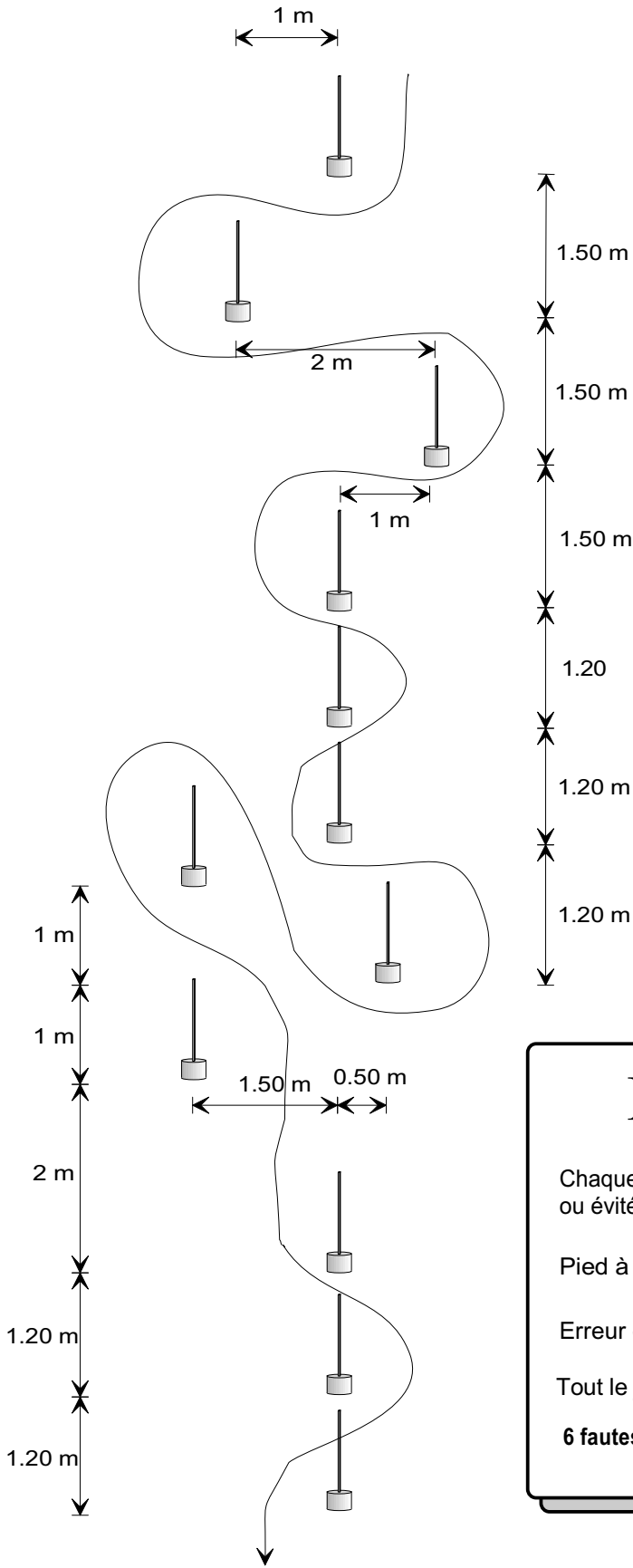


Dessin et mise en page : J-M Gaillard

LES SLALOMS

Jeu N° 10

SLALOM - PIQUETS IRREGULIER

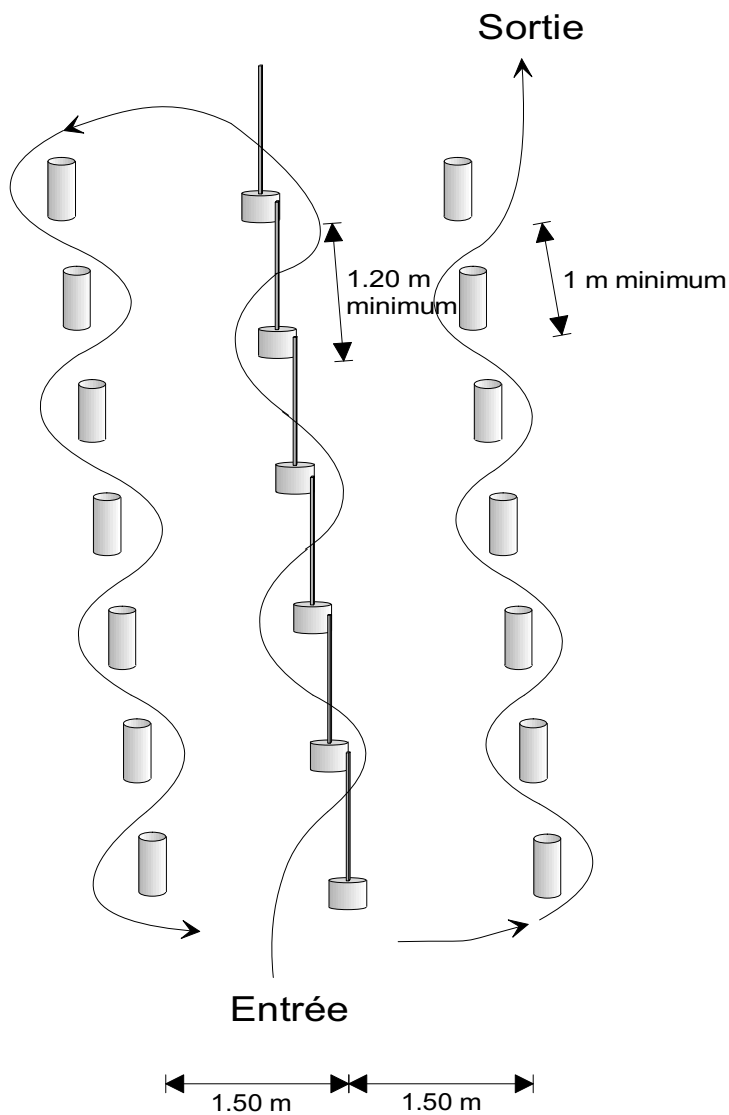


<h3>Pénalités</h3>	
Chaque piquet tombé, ou évité	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

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

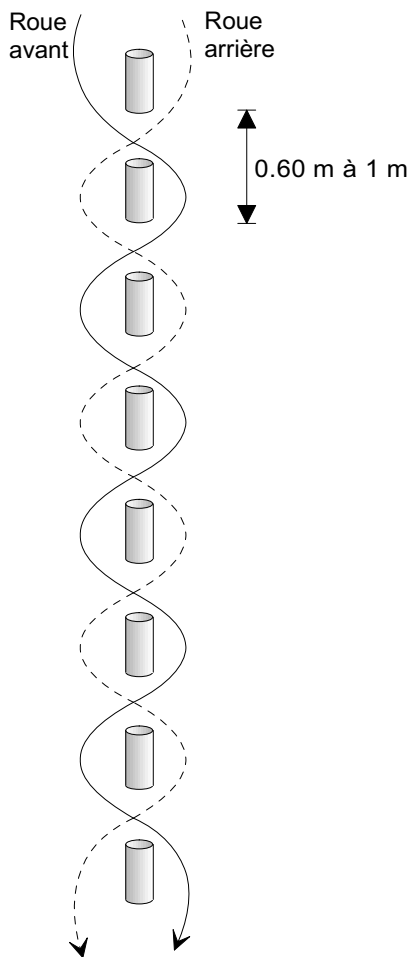
Pénalités

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
6 fautes maximum soit 30 s (par ligne)	

LES SLALOMS

Jeu N° 12

SLALOM QUILLE SOUS PEDALIER

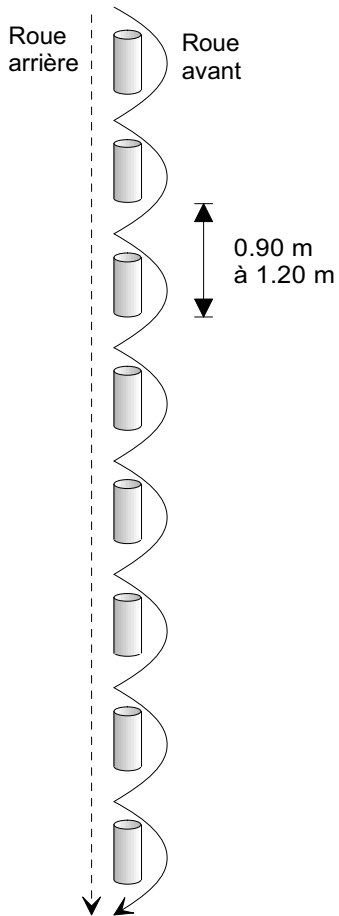


Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s
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 inverse)	
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	

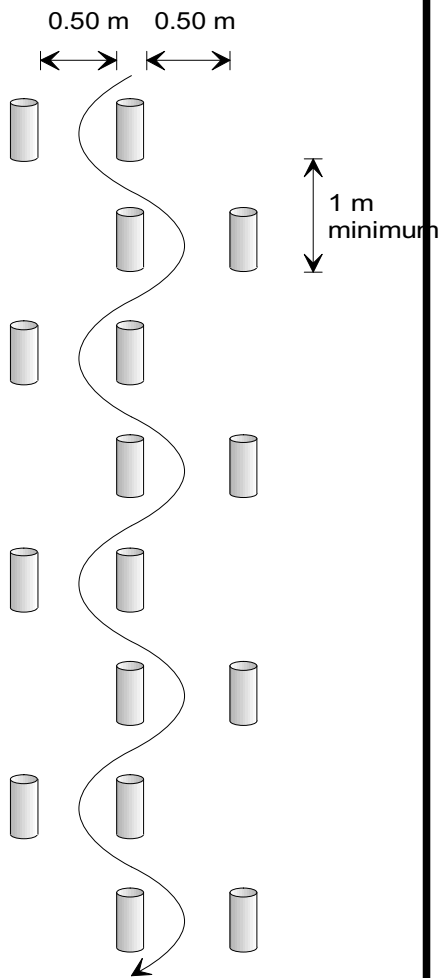
Ce jeu doit être effectué par **déplacement de la roue avant** et non par sauts de la roue arrière.

Dessin et mise en page : J-M Gaillard

LES SLALOMS

Jeu N° 14

CHENILLE

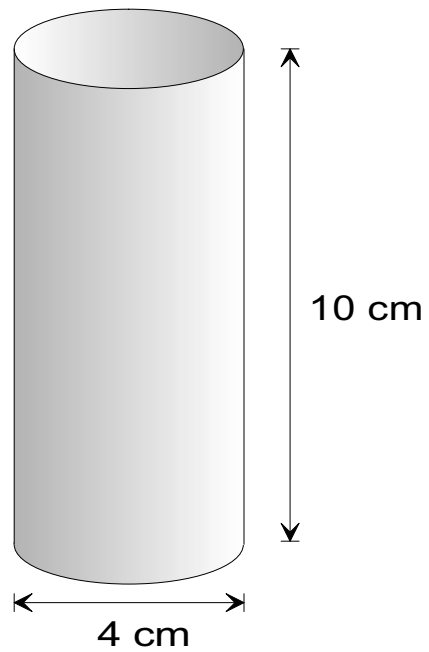


Dessin et mise en page : J-M Gaillard

Pénalités

Chaque porte 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	

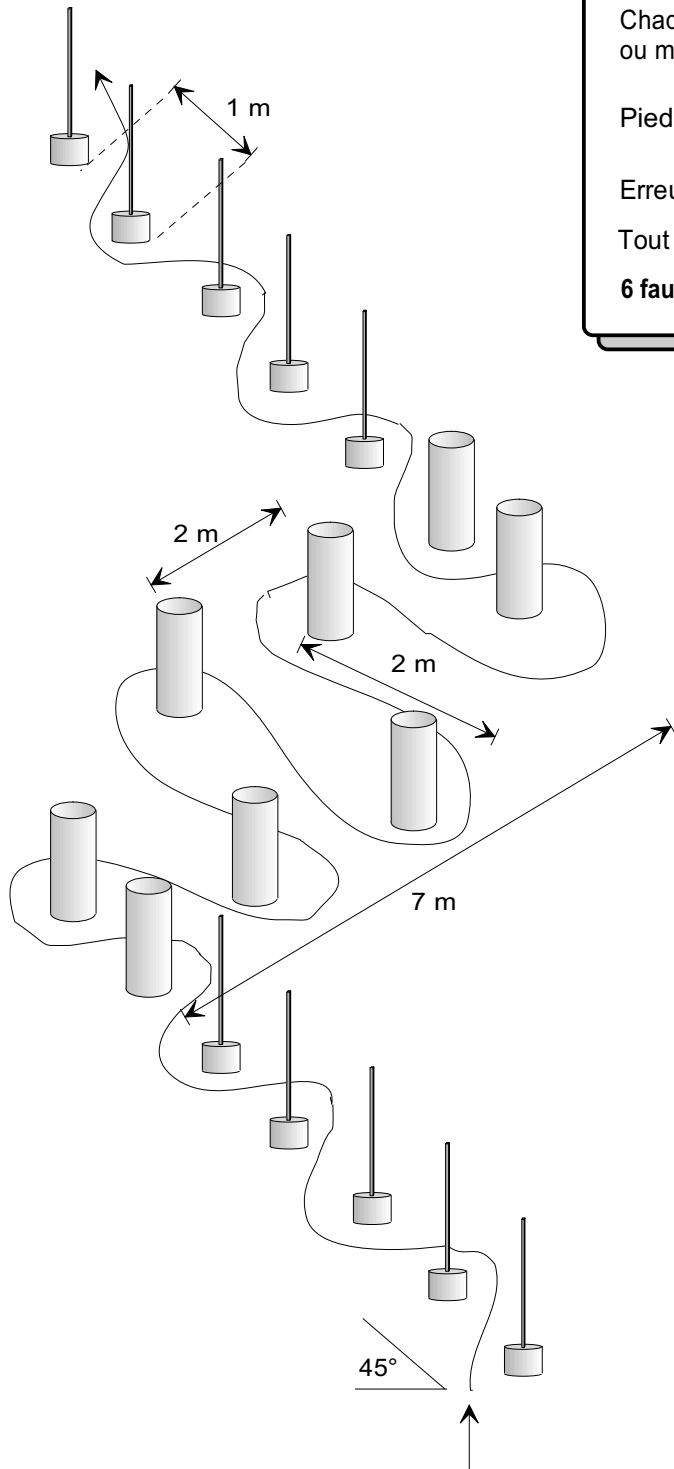
QUILLE TYPE



LES SLALOMS

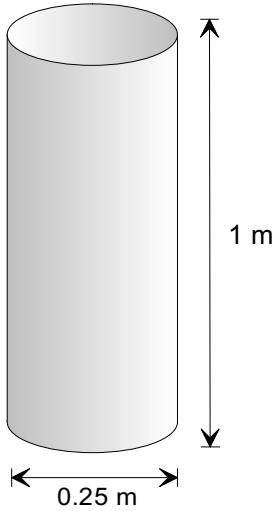
Jeu N° 15

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
6 fautes maximum soit 30 s	



Dessin et mise en page : J-M Gaillard

LES SLALOMS

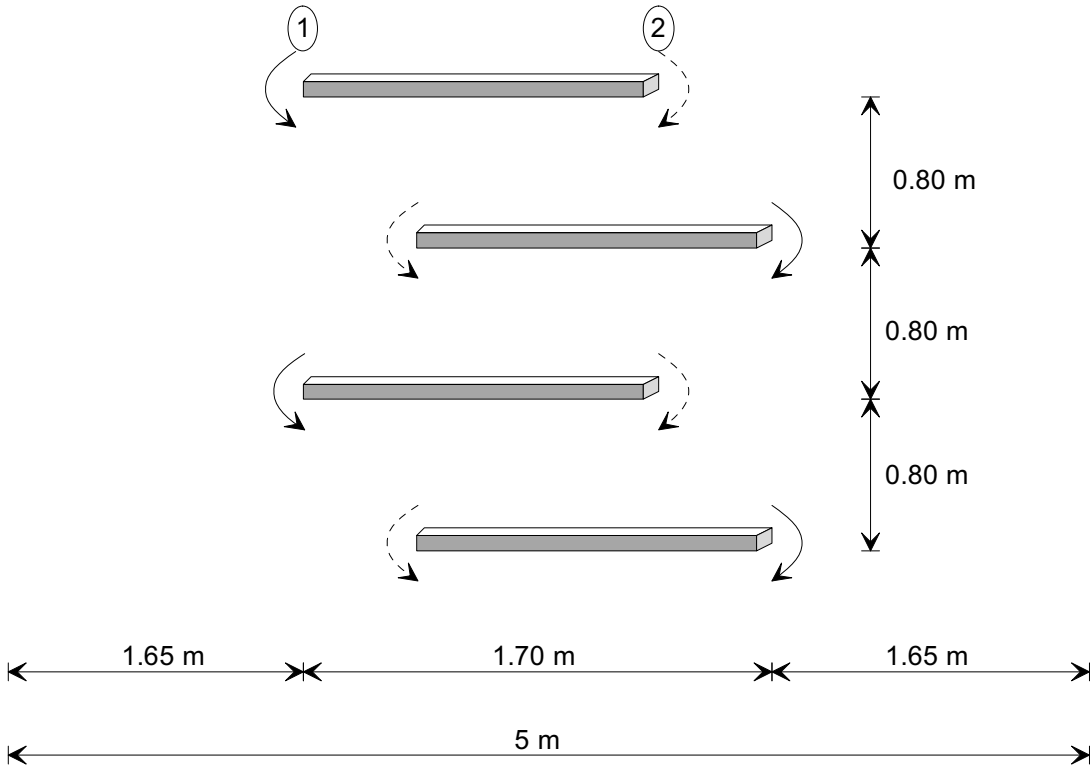
Jeu N° 15 bis

CHICANES CHEVRONS

Chevron 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
6 fautes maximum soit 30 s	

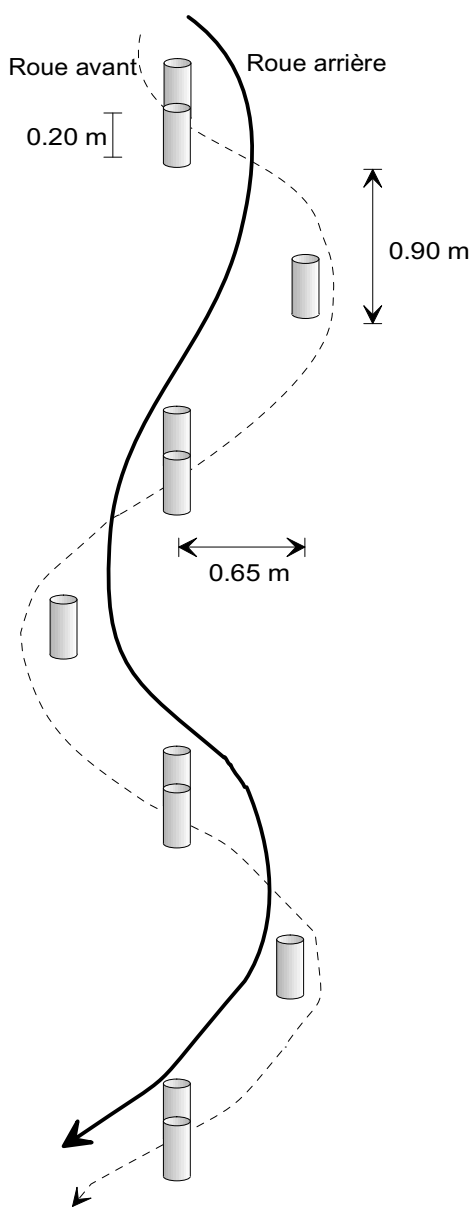


Dessin et mise en page : J-M Gaillard

LES SLALOMS

Jeu N° 16

LA PIERRE PERRET



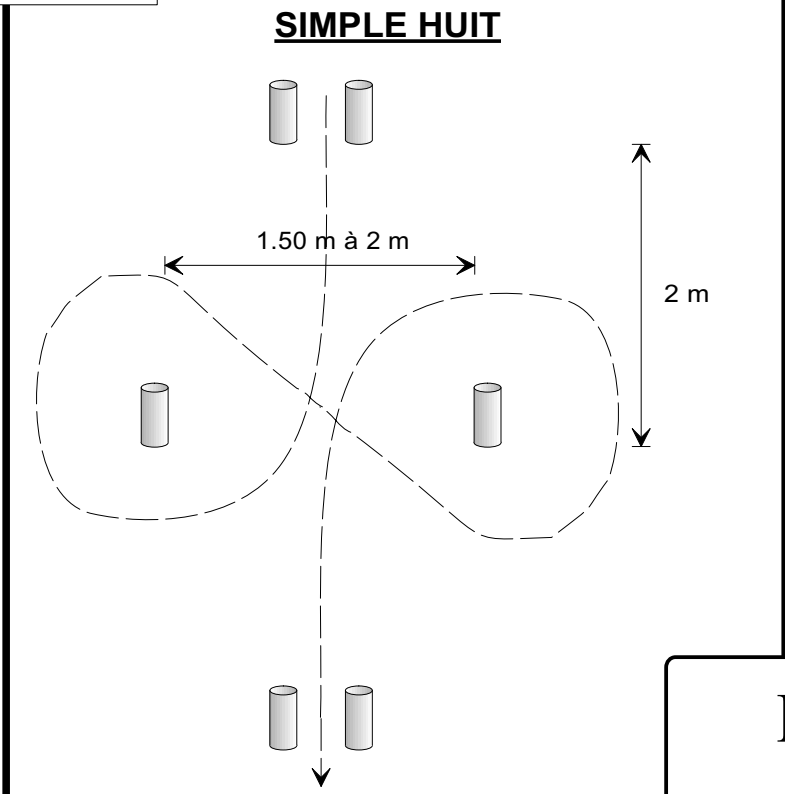
Pénalités

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
6 fautes maximum soit 30 s	

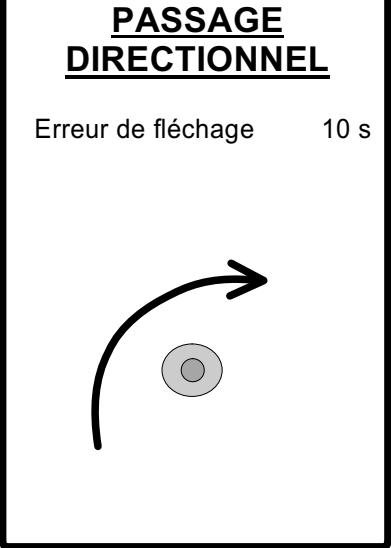
Dessin et mise en page : J-M Gaillard

LES VIRAGES

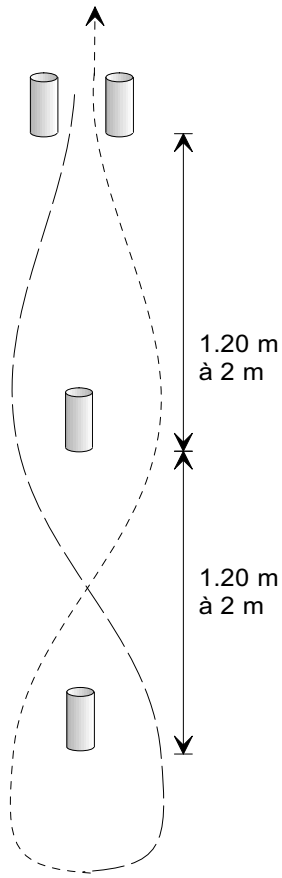
Jeu N° 17



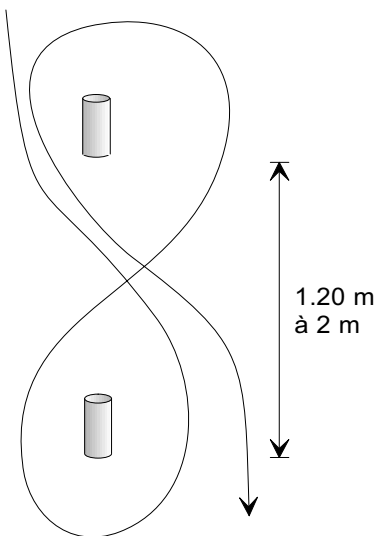
Jeu N° 18



Jeu N° 17 bis



Jeu N° 17 ter



Pénalités

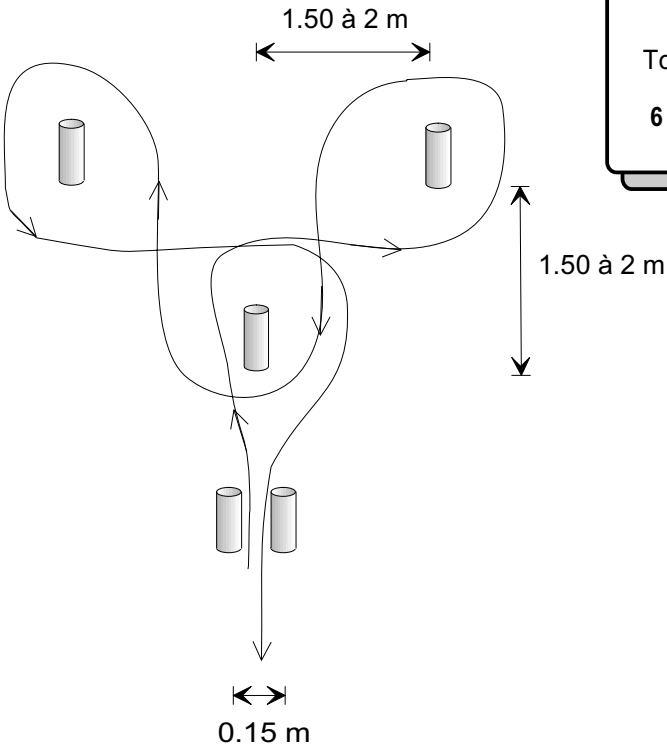
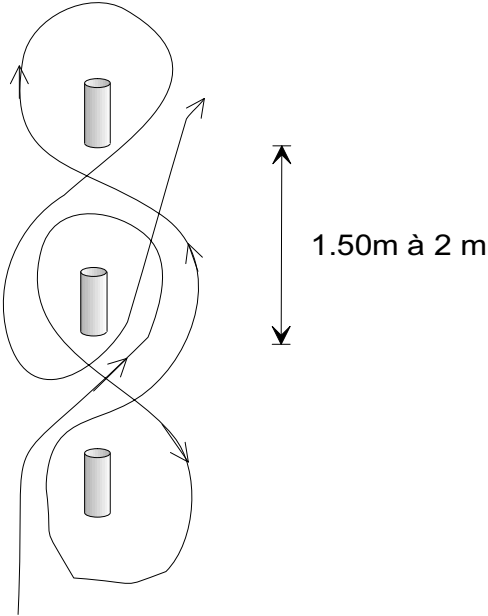
Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Non respect du fléchage	5 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

Dessin et mise en page : J-M Gaillard

LES VIRAGES

Jeu N° 19

DOUBLE HUIT (1)



Pénalités

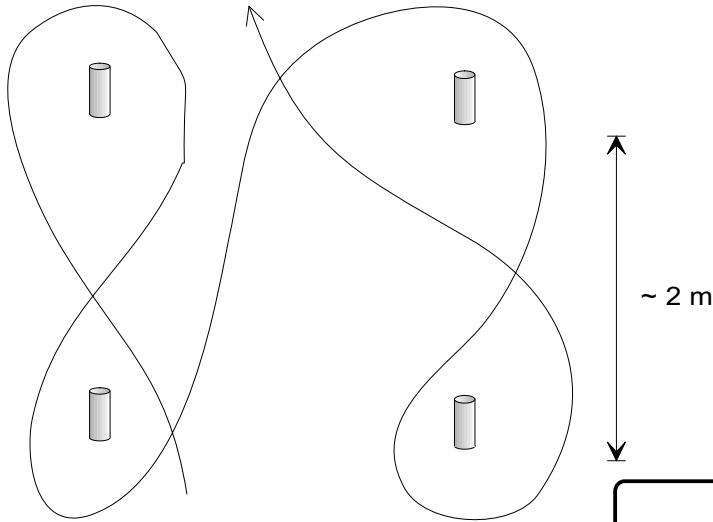
Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Non respect du fléchage	5 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

Dessin et mise en page : J-M Gaillard

LES VIRAGES

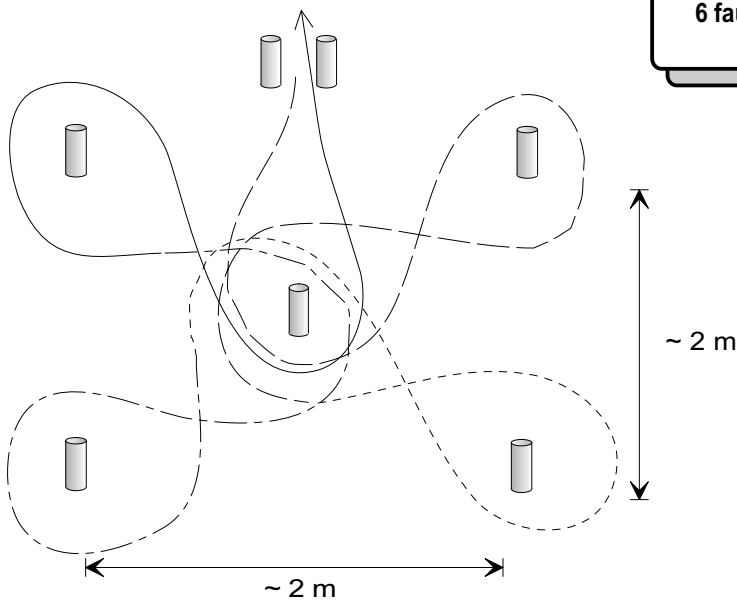
Jeu N° 19 bis

DOUBLE HUIT (2)



Jeu N° 19 ter

QUATRE HUIT



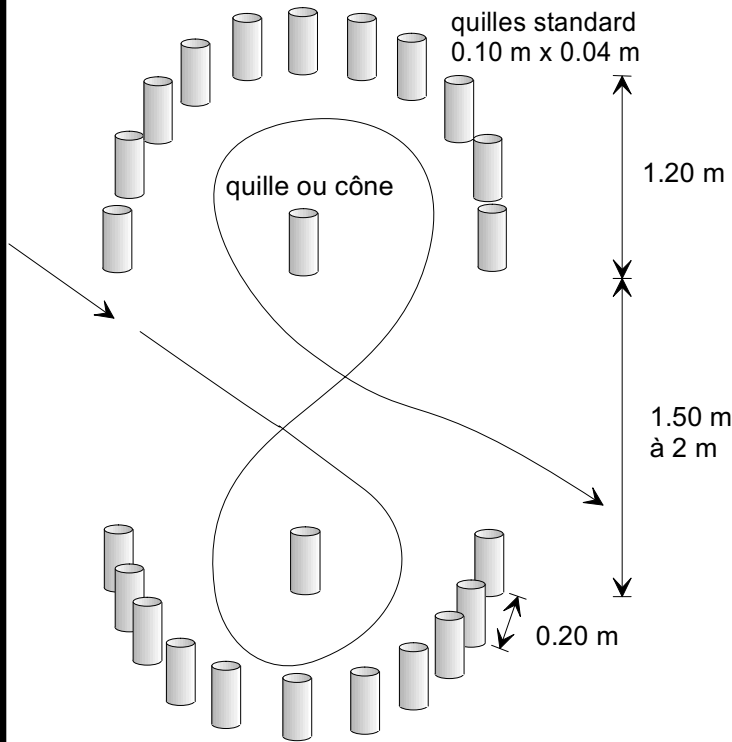
Pénalités

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
6 fautes maximum soit 30 s	

LES VIRAGES

Jeu N° 20

SIMPLE HUIT AVEC CHICANES

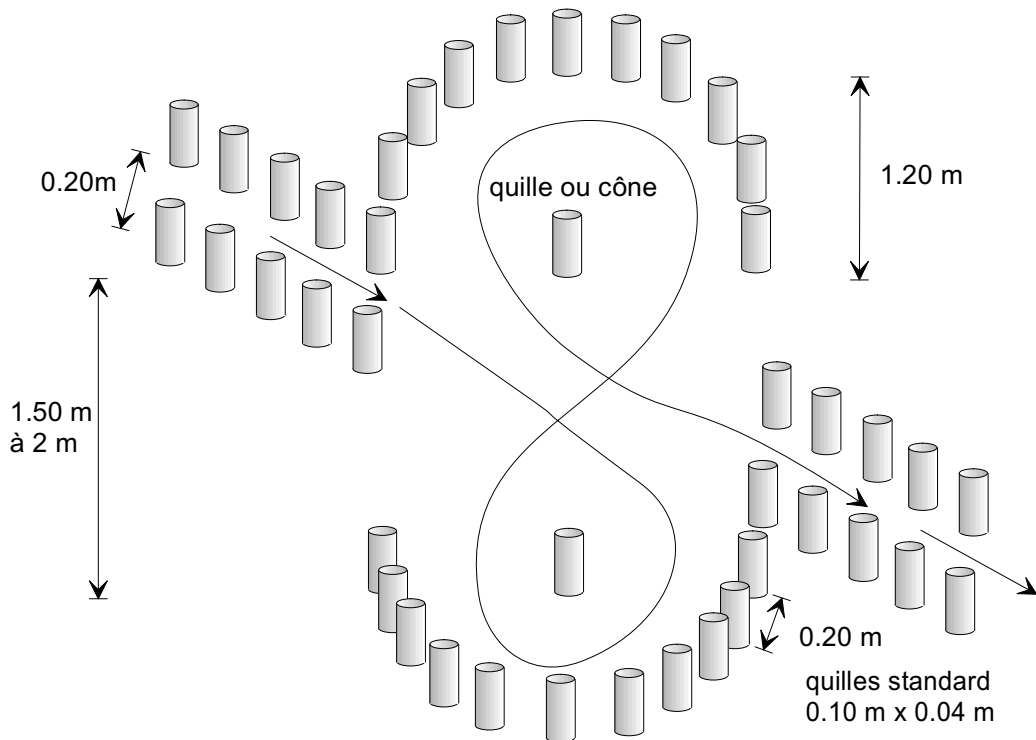


Pénalités

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
6 fautes maximum soit 30 s	

Jeu N° 21

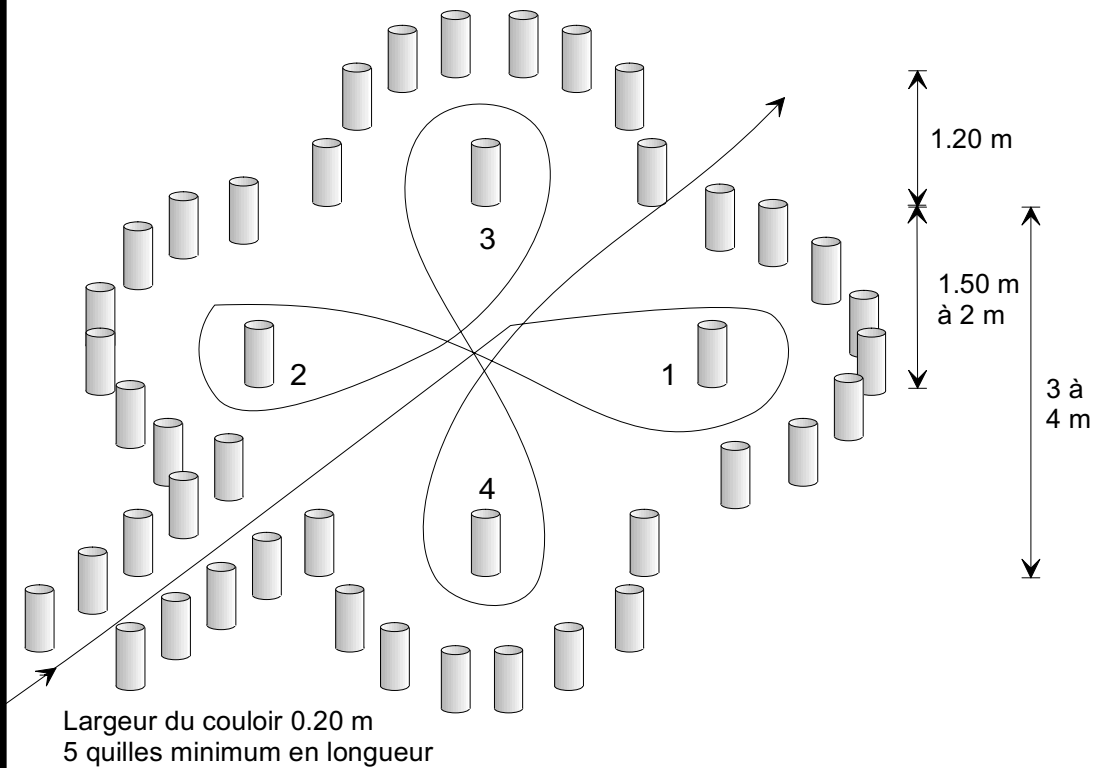
SIMPLE HUIT AVEC CHICANES ET GOUTTIERES



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

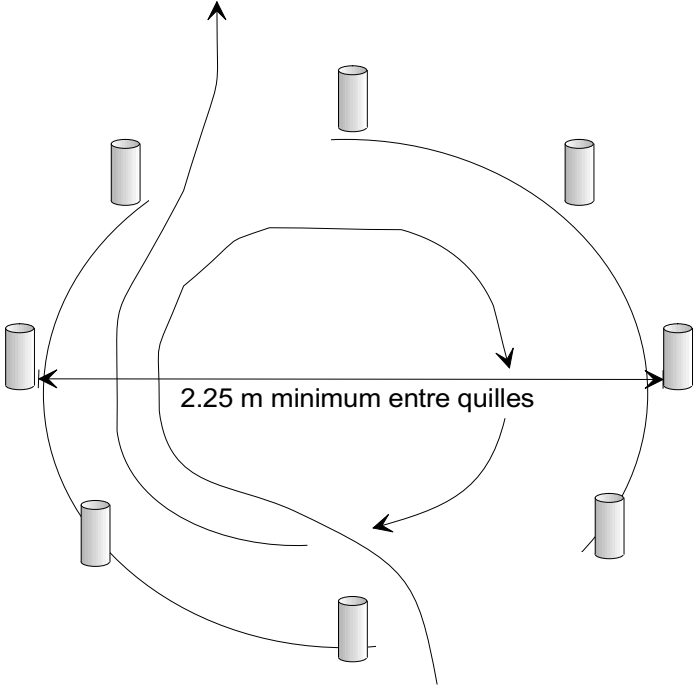
6 fautes maximum soit 30 s

**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

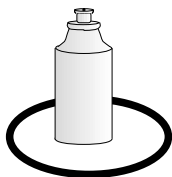
Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage (sens)	10 s
Tout le jeu évité	30 s
1/2 tour	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

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

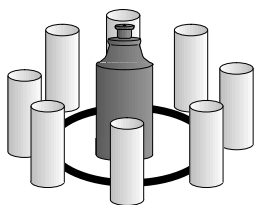
Bidon non pris après 3 essais obligatoires 5s pour la prise et 5s pour la pose non effectuée. soit	10 s
Bidon mal posé, tombé ou en dehors du cercle	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s

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	

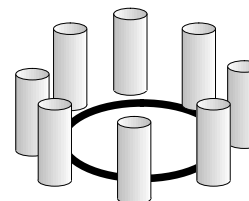
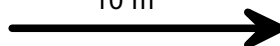
Jeu N° 24 bis

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)

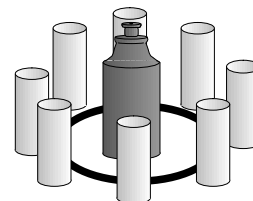
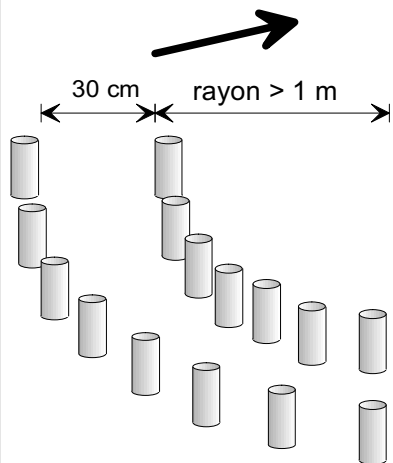
10 m



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

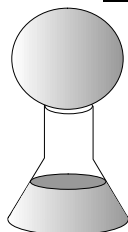
Faute sur bidon (voir règlement général)

Pied à terre ou chute 5 s

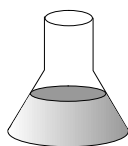
Tout le jeu évité ou "saboté" 30 s

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

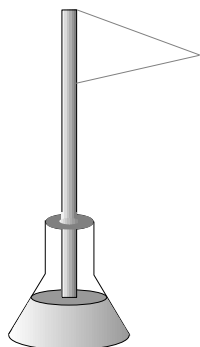
Tout le jeu évité (ou 3 essais non faits) 30 s

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

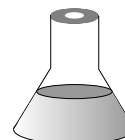
LES RAMASSAGES

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

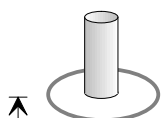
Jeu N° 28

OBJETS DIVERS A DEPLACER

Quille, casquette, balle

Pénalités

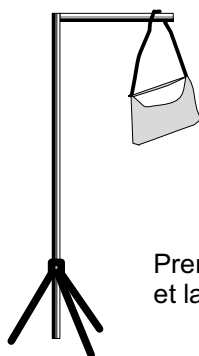
Mêmes règles et pénalités que pour le bidon.



10 à 15 m



Jeu N° 29



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

Pénalités

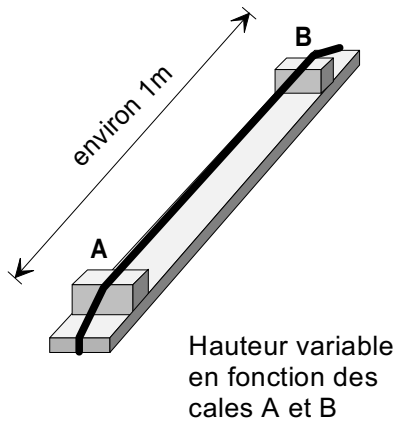
Musette non prise après 3 essais	5 s
Musette tombée ou non mise au cou	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité (ou 3 essais non faits)	30 s

PRISE DE MUSETTE

LES SAUTS

Jeu N° 30

SAUT ELASTIQUE

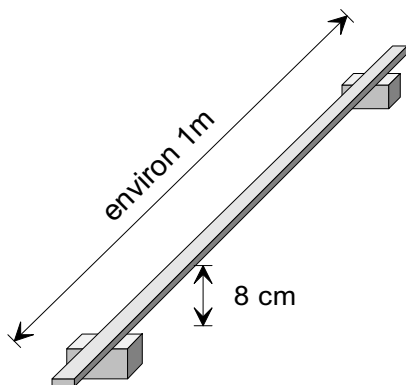


Pénalités

Poussins	
Elastique touché par la roue avant	5 s
Pupilles Benjamins Minimes	
Elastique touché par la roue avant	5 s
Elastique touché par 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
Barre tombée par 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

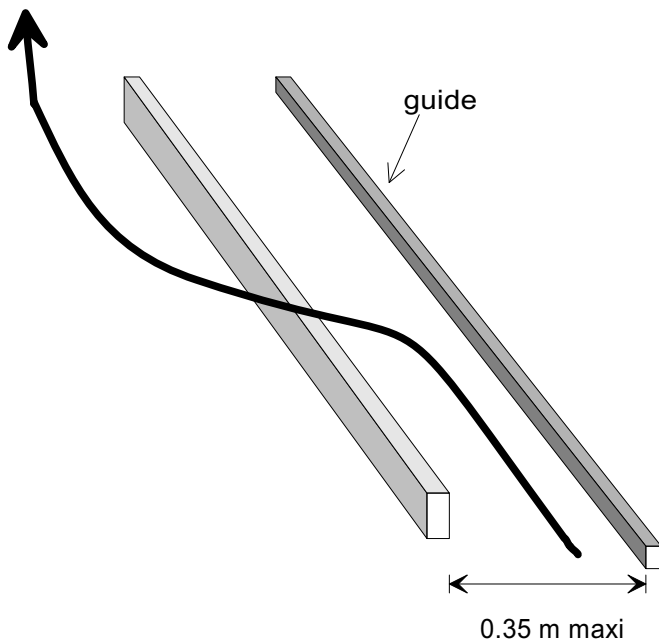


Socle lourd

LES SAUTS

Jeu N° 32

SAUT DE LITEAU LATERAL



Pénalités

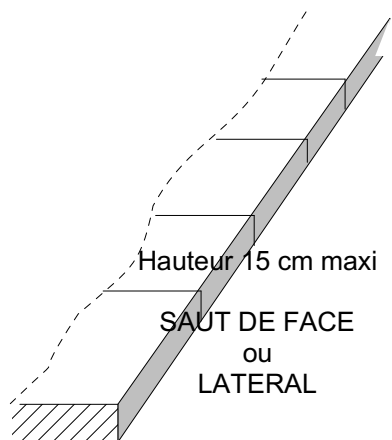
Idem jeu 31

+ déplacement du guide 5 s

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

Jeu N° 33

SAUT DE TROTTOIR



Pénalités

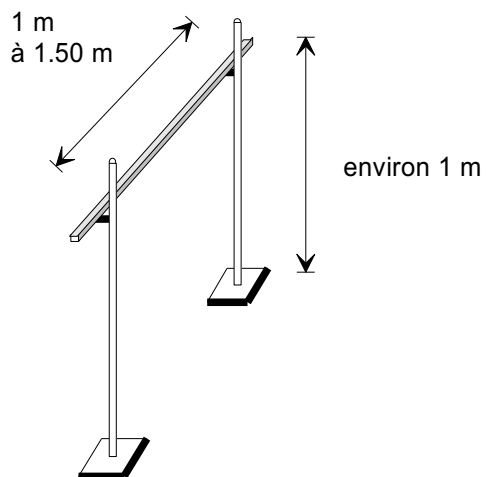
Pied à terre ou chute 5 s

Jeu évité 30 s

LES PASSAGES SOUS OBSTACLE

Jeu N° 34

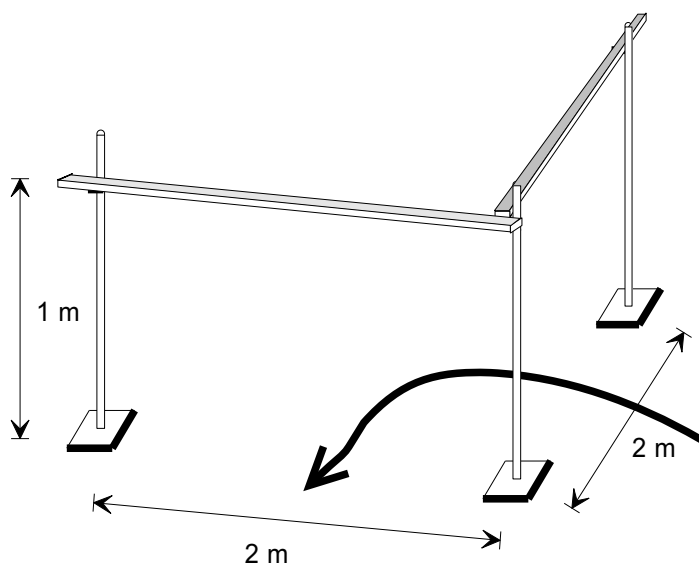
PASSAGE SOUS BARRE



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

Jeu N° 35

PASSAGE SOUS DOUBLE BARRE



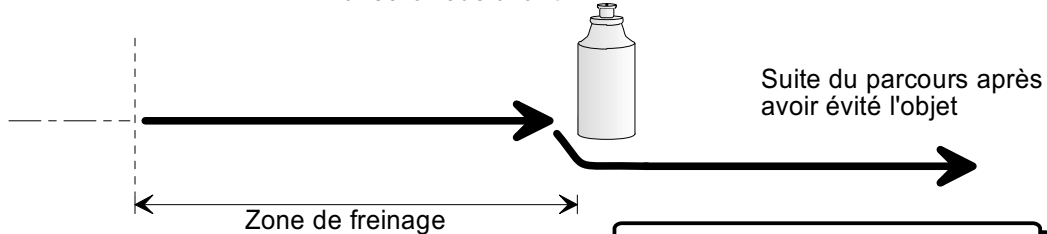
Pénalités	
1 barre tombée	5 s
2 barres tombées	10 s
Pied à terre ou chute	5 s
Jeu évité	30 s

LES FREINAGES

Jeu N° 36

CONTROLE DE FREINAGE

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



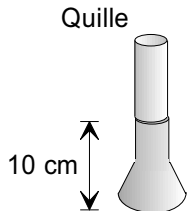
Afin d'éviter les erreurs de chronométrage cet atelier ne devra pas être mis en fin de parcours.

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

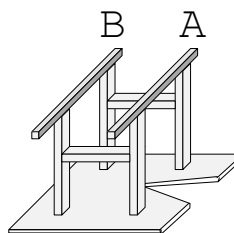
Les 2 quilles tombées	5 s
Aucune quille tombée malgré l'essai évident	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité ou saboté intentionnellement	30 s

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

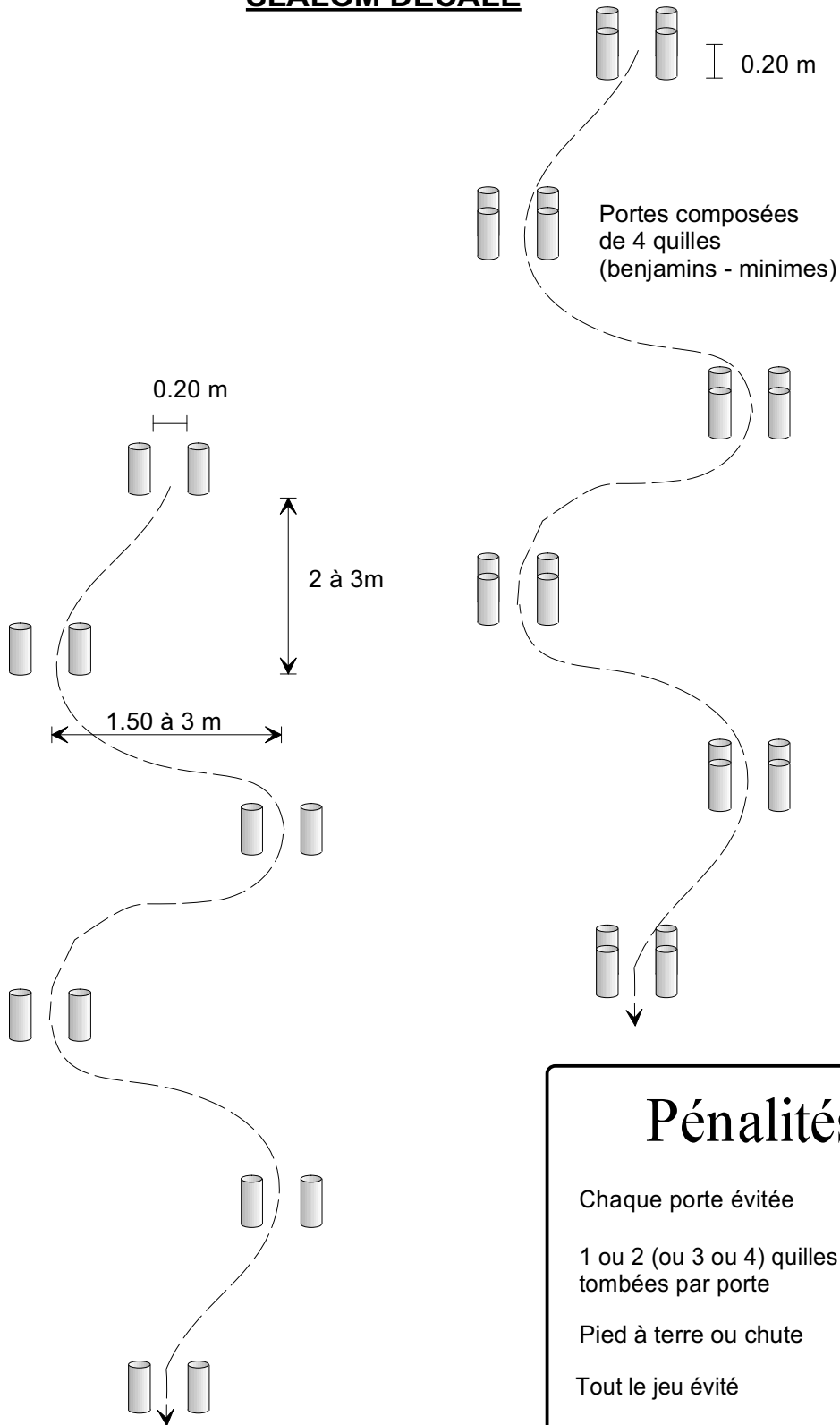


Epreuve : Faire tomber la barre A avec la roue avant sans faire tomber la barre B.

LES SURPLACES

Jeu N° 39

SLALOM DECALE



Pénalités

Chaque porte évitée	5 s
1 ou 2 (ou 3 ou 4) quilles tombées par porte	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

LES DESCENTES LES PORTAGES

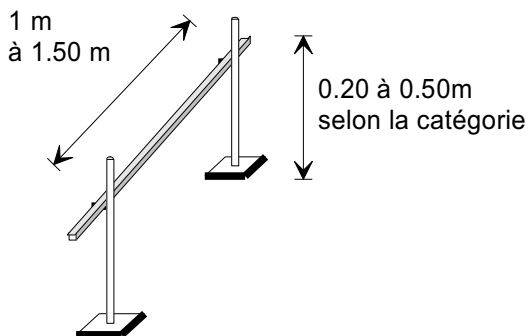
Jeu N° 40

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



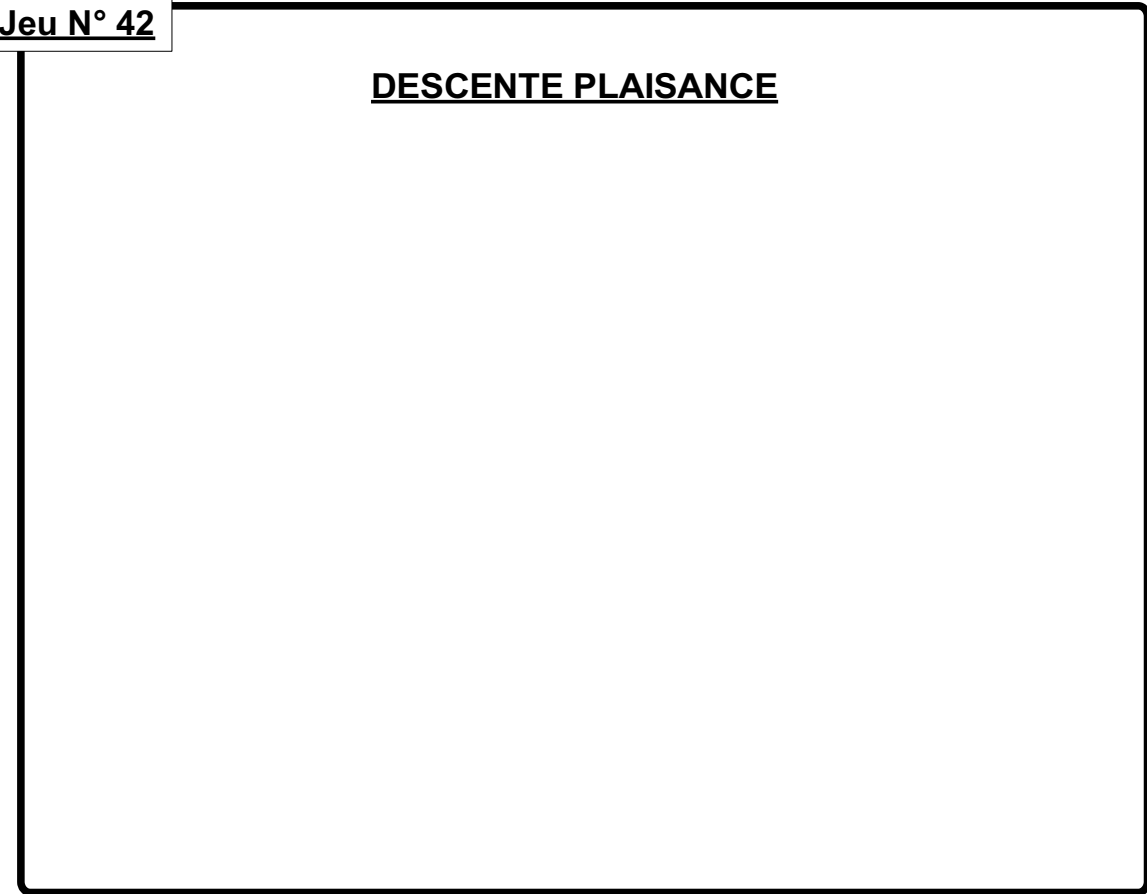
Pénalités

Barre tombée	5 s
Tout le jeu évité	30 s

LES DESCENTES LES PORTAGES

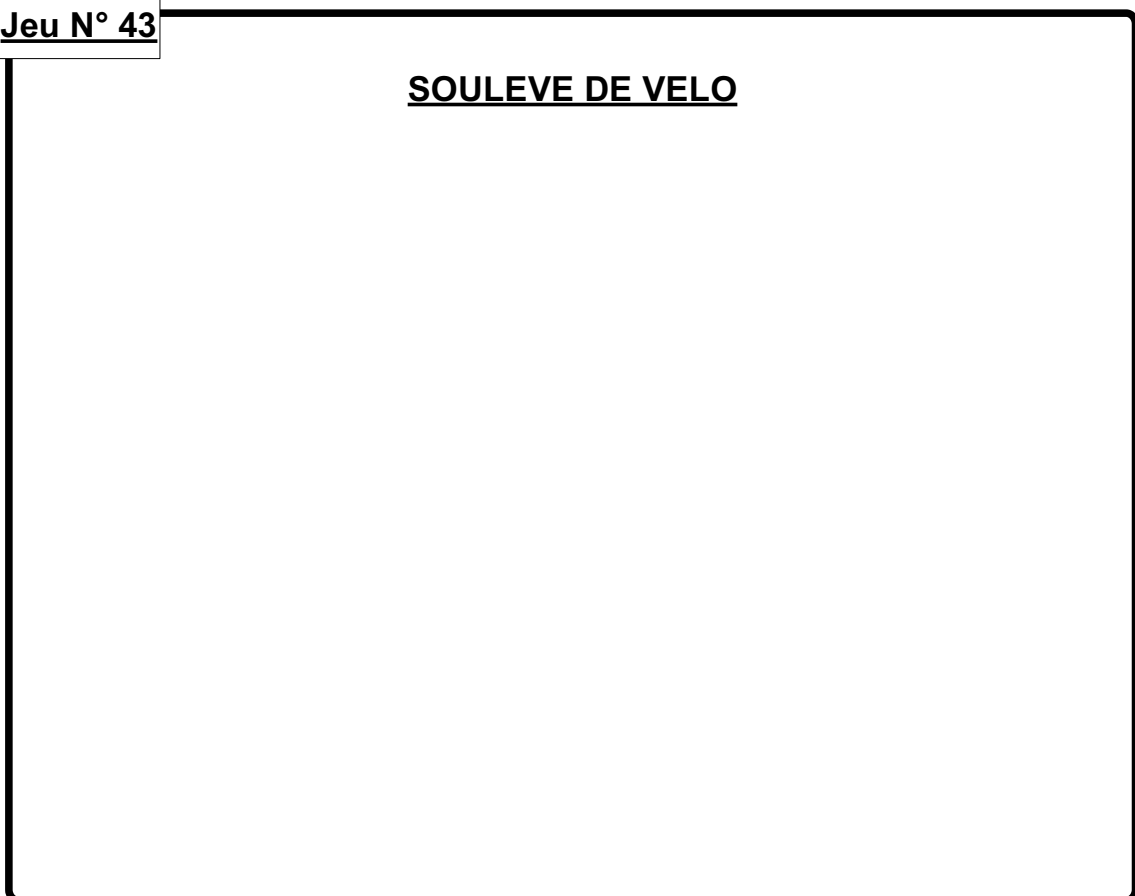
Jeu N° 42

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

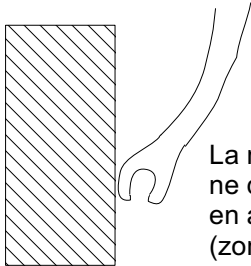
Jeu N° 46

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



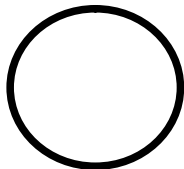
La manette de blocage
ne doit pas se trouver
en avant de la fourche.
(zone hachurée)

Pénalités

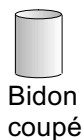
Vélo du concurrent tombé	5 s
Vélo à démonter tombé	5 s
Roue non bloquée ou mal centrée (ne tourne pas)	5 s
Blocage mal disposé	5 s
Tout le jeu évité	30 s

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

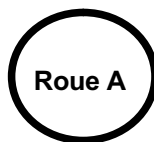
Boyau non rangé dans le bidon	5 s
Jeu évité	30 s

Pénalités

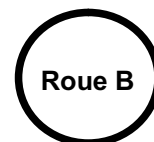
Boyau mal centré	10 s
Jeu évité	30 s

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

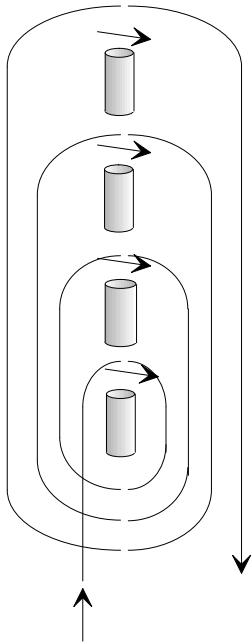
Le concurrent démonte le boyau de la roue A
et va le remonter sur la roue B.

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

LES SPRINTS

Jeu N° 49

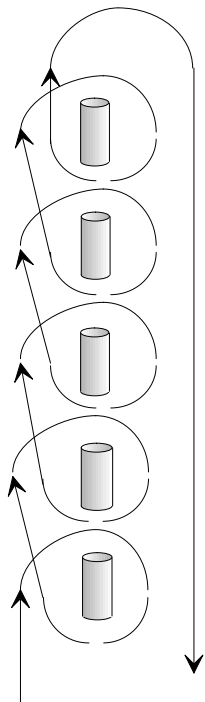
SPRINT NAVETTE



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
6 fautes maximum soit 30 s	

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-

L'EPREUVE		
Date _____	Lieu et Titre	Club Organisateur
N° de la Course _____

LE CLUB ENGAGE		
N° du Club _____	Nom et Adresse du reponsable de l'Ecole	Cachet du Club
_____	

LISTE DES ENGAGES			
Nom et Prénom	Catégorie	Date de nais.	N° Lic.
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

N° DOSSARD

TEMPS CUMULE

PLACE

N° DOSSARD

TEMPS CUMULE

PLACE

POINTS

POUSSINS

PUPILLES

N° DOSSARD

POUSSINS

PUPILLES

POINTS

BENJAMINS

MINIMES

N° DOSSARD

BENJAMINS

MINIMES

POINTS

CATEGORIES

Lieu de L'Epreuve

TEMPS CUMULE

DATE DE L'EPREUVE

N° DOSSARD

TEMPS CUMULE

DATE DE L'EPREUVE

POINTS

NOM ET PRENOM

TEMPS CUMULE

Club

N° DOSSARD

NOM ET PRENOM

Club

POINTS

CATEGORIES

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 -----			
Total Temps des Pénalités			
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 -----			
Total Temps des Pénalités			
Temps réalisé			
Temps Cumulé			