

Programme TDJC PRIX DE PRINTEMPS à Scionzier Dimanche 13 avril 2025

Épreuves :

- **matin : Sprint 60 m / Jeux selon TRJC**
- **après-midi : finales sprints longs (180 m) par 6 selon TRJC**

Organisation de la journée :

09h00 à 09h30	Remise des dossards <i>A la buvette</i>		
09h30 à 09h45	Réunion des éducateurs <i>Au niveau de l'arrivée des sprints</i>		
10h00 à 12h30	Sprint (60 m) U9 à 10h00 - 10h30 U11 à 10h30 - 11h00 U7 à 11h00 - 11h30 U13 à 11h30 - 12h00 U15 à 12h00 - 12h30 Départ "tenu" pour toutes les catégories.	Jeux 1 U13 à 10h00 U15 à 11h00	Jeux 2 U7 à 10h00 U9 à 10h45 U11 à 11h30 Départ "pied à terre" pour toutes les catégories.
12h30 à 13h00	Pause		
13h00 à 15h30	Finales sprint long par 6 U7 à 13h00 => 5 séries départ toutes les 5 minutes U9 à 13h30 => 5 séries départ toutes les 5 minutes U11 à 14h00 => 5 séries départ toutes les 5 minutes U13 à 14h30 => 5 séries départ toutes les 5 minutes U15 à 15h00 => 5 séries départ toutes les 5 minutes		
A partir de 16h00	Remise des prix		

Règlement de la journée :

❖ Organisation :

- les horaires sont donnés à titre indicatif, ils sont susceptibles d'être modifiés par les organisateurs
- **chaque club devra mettre à disposition un encadrant pour aider à l'arbitrage des jeux et pour tenir les coureurs au départ des sprints**

❖ **Jeux :**

- Départ pied à terre pour toutes les catégories
- Comptabilisation des pénalités selon la réglementation des Jeux FFC (cf liste des jeux)
- 10 sec de bonus si 0 faute
- Arrêt du chronomètre en cas de chute

❖ **Sprint 60 m :**

- Départ tenu pour toutes les catégories
- 2 essais pour tous les coureurs
- Pas d'essai supplémentaire en cas d'incident de parcours
- Le meilleur des 2 temps sera retenu

❖ **Sprint 180 m :**

- Départ tenu pour toutes les catégories
- Par groupes de 6 coureurs
- Filles et garçons séparés
- Les poules seront déterminées en fonction du classement des sprints courts (poule 1 : les 6 premiers, poule 2 : les 6 suivants, ...)
- Si dans une catégorie, on a un nombre de coureur égal à $(6*n)+1$, les 7 derniers coureurs seront répartis en 2 poules (une de 5 coureurs et une de 2 coureurs)
- L'ordre de passage des poules sera de la dernière à la première poule, par catégorie, les filles avant les garçons
- Un seul faux-départ toléré, au 2^{ème}, c'est l'exclusion de la course
- Les concurrents devront garder leur ligne toute la course (marquage au sol)

❖ **Classement :**

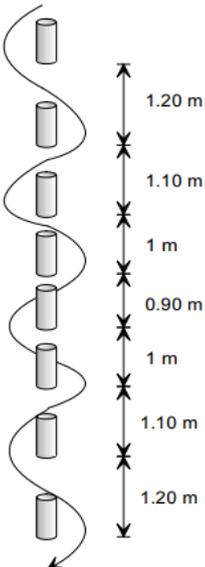
- Les points sont attribués en fonction du classement des jeux et du classement aux sprints longs (les sprints courts servant à se placer dans les poules).
- Le cumul des 2 manches permet d'établir le classement de la journée. En cas d'égalité entre 2 coureurs, l'épreuve des sprints sera prédominante.

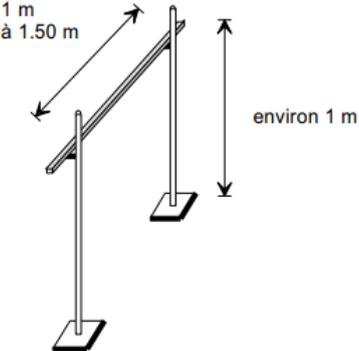
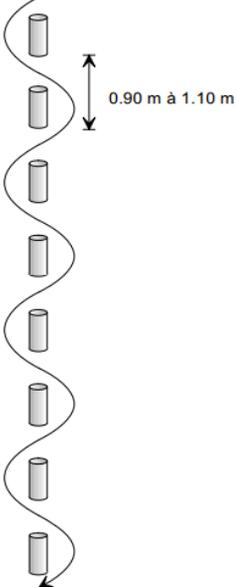
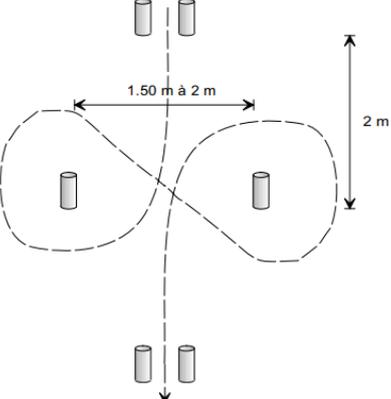
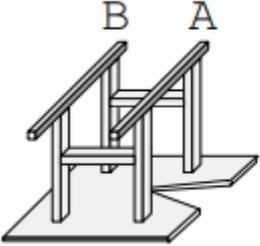
BUVETTE & SANDWICHES

JEUX

Jeux U7 :

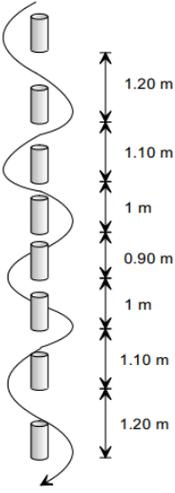
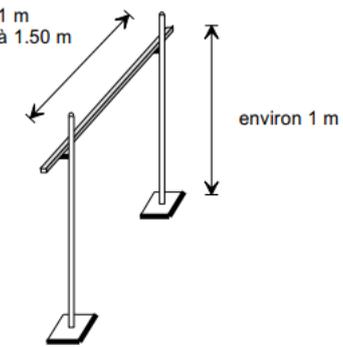
- Jeu n° 1 : Entonnoir
- Jeu n° 6 : Slalom inégal
- Jeu n° 34 : Passage sous barre
- Jeu n° 4 : Slalom simple
- Jeu n° 17 : Simple huit
- Jeu n° 38 : Barre tombée

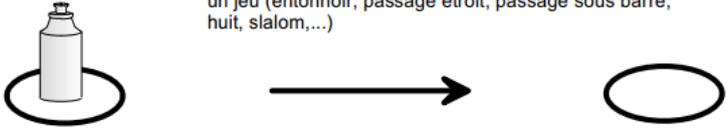
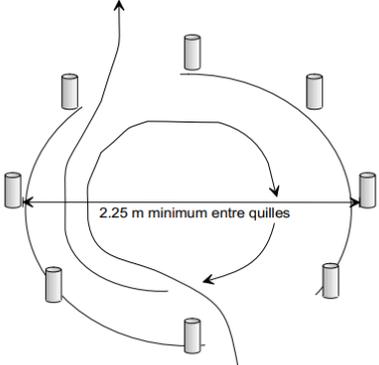
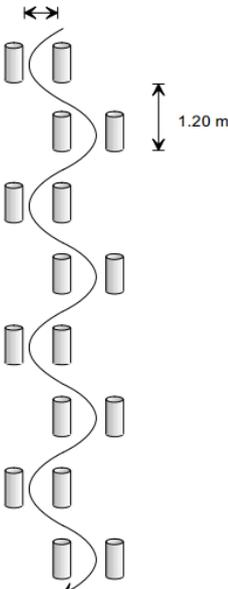
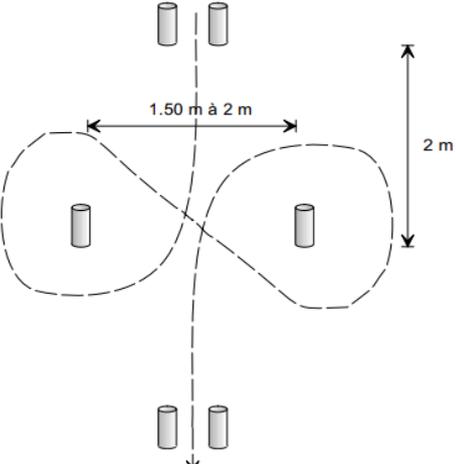
<p>Jeu n° 1</p>		<p style="text-align: center;">Pénalités</p> <p>Liteau ou quille tombée (une ou plusieurs) 5 s</p> <p>Pied à terre ou chute 5 s</p> <p>Tout le jeu évité ou "saboté" 30 s</p>
<p>Jeu n°6</p>		<p style="text-align: center;">Pénalités</p> <p>Chaque quille tombée, évitée ou mal passée 5 s</p> <p>Pied à terre ou chute 5 s</p> <p>Si l'entrée du slalom est donnée, erreur de fléchage 10 s</p> <p>Tout le jeu évité 30 s</p> <p>6 fautes maximum soit 30 s</p>

<p>Jeu n°34</p>		<h3>Pénalités</h3> <p>Barre tombée 5 s</p> <p>Pied à terre ou chute 5 s</p> <p>Jeu évité 30 s</p>
<p>Jeu n°4</p>		<h3>Pénalités</h3> <p>Chaque quille tombée, évitée ou mal passée 5 s</p> <p>Pied à terre ou chute 5 s</p> <p>Si l'entrée du slalom est donnée, erreur de fléchage 10 s</p> <p>Tout le jeu évité 30 s</p> <p>6 fautes maximum soit 30 s</p>
<p>Jeu n°17</p>		<h3>Pénalités</h3> <p>Chaque quille tombée, évitée ou mal passée 5 s</p> <p>Pied à terre ou chute 5 s</p> <p>Non respect du fléchage 5 s</p> <p>Tout le jeu évité 30 s</p> <p>6 fautes maximum soit 30 s</p>
<p>Jeu n°38</p>	 <p>Epreuve : Faire tomber la barre A avec la roue avant sans faire tomber la barre B.</p>	<h3>Pénalités</h3> <p>2 barres tombées 5 s</p> <p>Jeu renversé 5 s</p> <p>Pied à terre avant la chute de la barre 5 s</p> <p>Chute 5 s</p> <p>Tout le jeu évité 30 s</p>

Jeux U9 et U11 :

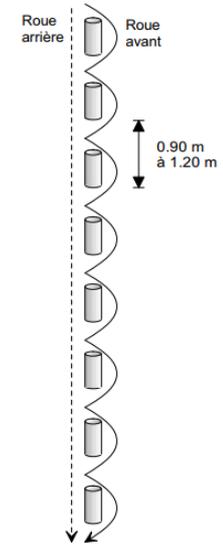
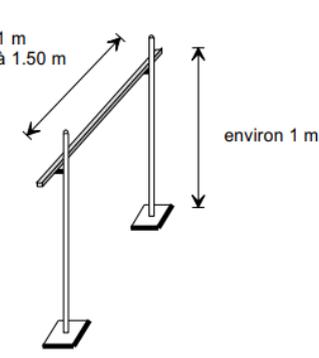
- Jeu n° 1 : Entonnoir
- Jeu n° 6 : Slalom inégal
- Jeu n° 34 : Passage sous barre
- Jeu n° 24 : Bidon (surélevé pour les U9)
- Jeu n° 23 : Passage dans le rond
- Jeu n° 5 : Slalom avec doubles quilles
- Jeu n° 17 : Simple huit

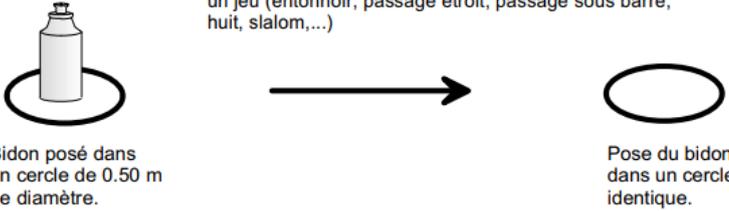
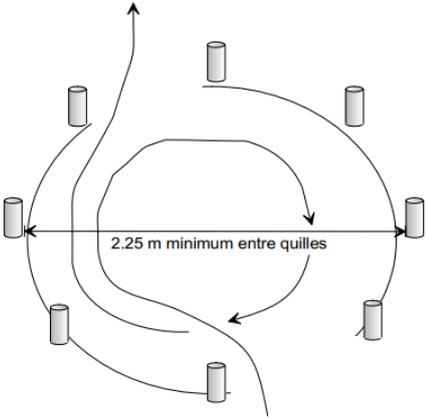
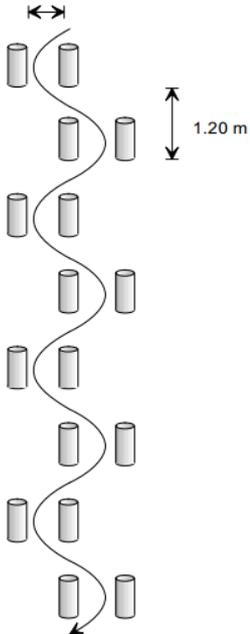
<p>Jeu n° 1</p>		<h3 style="text-align: center;">Pénalités</h3> <p>Liteau ou quille tombée (une ou plusieurs) 5 s</p> <p>Pied à terre ou chute 5 s</p> <p>Tout le jeu évité ou "saboté" 30 s</p>
<p>Jeu n°6</p>		<h3 style="text-align: center;">Pénalités</h3> <p>Chaque quille tombée, évitée ou mal passée 5 s</p> <p>Pied à terre ou chute 5 s</p> <p>Si l'entrée du slalom est donnée, erreur de fléchage 10 s</p> <p>Tout le jeu évité 30 s</p> <p>6 fautes maximum soit 30 s</p>
<p>Jeu n°34</p>		<h3 style="text-align: center;">Pénalités</h3> <p>Barre tombée 5 s</p> <p>Pied à terre ou chute 5 s</p> <p>Jeu évité 30 s</p>

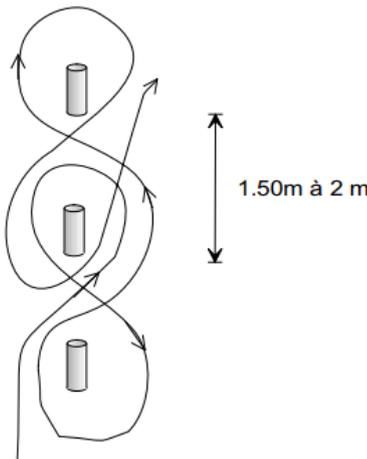
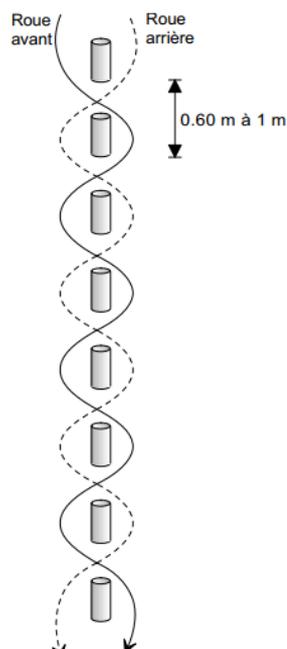
<p>Jeu n°24</p>	<p>Remarque : le bidon peut être pris de la main gauche ou droite. entre la prise et la pose, il est possible d'intercaler un jeu (entonnoir, passage étroit, passage sous barre, huit, slalom,...)</p>  <p>Bidon posé dans un cercle de 0.50 m de diamètre.</p> <p>Pose du bidon dans un cercle identique.</p>	<p>Pénalités</p> <p>Bidon non pris après 3 essais obligatoires 5s pour la prise et 5s pour la pose non effectuée. soit 10 s</p> <p>Bidon mal posé, tombé ou en dehors du cercle 5 s</p> <p>Pied à terre ou chute 5 s</p> <p>Tout le jeu évité 30 s</p>
<p>Jeu n° 23</p>	 <p>2.25 m minimum entre quilles</p>	<p>Pénalités</p> <p>Chaque quille tombée, évitée ou mal passée 5 s</p> <p>Pied à terre ou chute 5 s</p> <p>Erreur de fléchage (sens) 10 s</p> <p>Tout le jeu évité 30 s</p> <p>1/2 tour 30 s</p> <p>6 fautes maximum soit 30 s</p>
<p>Jeu n°5</p>	<p>0.15 m benjamins/minimes 0.20 m poussins/pupilles</p>  <p>1.20 m</p>	<p>Pénalités</p> <p>Chaque porte tombée, évitée ou mal passée 5 s</p> <p>Pied à terre ou chute 5 s</p> <p>Tout le jeu évité 30 s</p> <p>6 fautes maximum soit 30 s</p>
<p>Jeu n° 17</p>	 <p>1.50 m à 2 m</p> <p>2 m</p>	<p>Pénalités</p> <p>Chaque quille tombée, évitée ou mal passée 5 s</p> <p>Pied à terre ou chute 5 s</p> <p>Non respect du fléchage 5 s</p> <p>Tout le jeu évité 30 s</p> <p>6 fautes maximum soit 30 s</p>

Jeux U13 et U15 :

- Jeu n° 1 : Entonnoir
- Jeu n° 13 : Evite-pierre
- Jeu n° 34 : Passage sous barre
- Jeu n° 24 : Bidon
- Jeu n° 23 : Passage dans le rond
- Jeu n° 5 : Slalom doubles quilles
- Jeu n° 19 : Double huit
- Jeu n° 12 : Slalom quille sous pédalier
-

<p>Jeu n°1</p>		<h3>Pénalités</h3> <p>Liteau ou quille tombée (une ou plusieurs) 5 s</p> <p>Pied à terre ou chute 5 s</p> <p>Tout le jeu évité ou "saboté" 30 s</p>
<p>Jeu n°13</p>	 <p>Ce jeu doit être effectué par déplacement de la roue avant et non par sauts de la roue arrière.</p>	<h3>Pénalités</h3> <p>Chaque quille tombée, évitée ou mal passée 5 s</p> <p>Pied à terre ou chute 5 s</p> <p>Si l'entrée est donnée, (il faut dans ce cas faire un second jeu avec l'entrée inverse) erreur de fléchage 10 s</p> <p>Tout le jeu évité 30 s</p> <p>6 fautes maximum soit 30 s</p> <p>Nota : Ce jeu s'adresse uniquement aux pupilles, benjamins et minimes</p>
<p>Jeu n°34</p>		<h3>Pénalités</h3> <p>Barre tombée 5 s</p> <p>Pied à terre ou chute 5 s</p> <p>Jeu évité 30 s</p>

<p>Jeu n°24</p>	<p>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,...)</p>  <p>Bidon posé dans un cercle de 0.50 m de diamètre.</p> <p>Pose du bidon dans un cercle identique.</p>	<p>Pénalités</p> <table border="0"> <tr> <td>Bidon non pris après 3 essais obligatoires 5s pour la prise et 5s pour la pose non effectuée. soit</td> <td>10 s</td> </tr> <tr> <td>Bidon mal posé, tombé ou en dehors du cercle</td> <td>5 s</td> </tr> <tr> <td>Pied à terre ou chute</td> <td>5 s</td> </tr> <tr> <td>Tout le jeu évité</td> <td>30 s</td> </tr> </table>	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		
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											
<p>Jeu n°23</p>	 <p>2.25 m minimum entre quilles</p>	<p>Pénalités</p> <table border="0"> <tr> <td>Chaque quille tombée, évitée ou mal passée</td> <td>5 s</td> </tr> <tr> <td>Pied à terre ou chute</td> <td>5 s</td> </tr> <tr> <td>Erreur de fléchage (sens)</td> <td>10 s</td> </tr> <tr> <td>Tout le jeu évité</td> <td>30 s</td> </tr> <tr> <td>1/2 tour</td> <td>30 s</td> </tr> </table> <p>6 fautes maximum soit 30 s</p>	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
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											
<p>Jeu n°5</p>	<p>0.15 m benjamins/minimes 0.20 m poussins/pupilles</p>  <p>1.20 m</p>	<p>Pénalités</p> <table border="0"> <tr> <td>Chaque <u>porte</u> tombée, évitée ou mal passée</td> <td>5 s</td> </tr> <tr> <td>Pied à terre ou chute</td> <td>5 s</td> </tr> <tr> <td>Tout le jeu évité</td> <td>30 s</td> </tr> </table> <p>6 fautes maximum soit 30 s</p>	Chaque <u>porte</u> tombée, évitée ou mal passée	5 s	Pied à terre ou chute	5 s	Tout le jeu évité	30 s				
Chaque <u>porte</u> tombée, évitée ou mal passée	5 s											
Pied à terre ou chute	5 s											
Tout le jeu évité	30 s											

<p>Jeu n°19</p>		<p style="text-align: center;">Pénalités</p> <p>Chaque quille tombée, évitée ou mal passée 5 s</p> <p>Pied à terre ou chute 5 s</p> <p>Non respect du fléchage 5 s</p> <p>Tout le jeu évité 30 s</p> <p>6 fautes maximum soit 30 s</p>
<p>Jeu n°12</p>		<p style="text-align: center;">Pénalités</p> <p>Chaque quille tombée, évitée ou mal passée 5 s</p> <p>Pied à terre ou chute 5 s</p> <p>Tout le jeu évité 30 s</p> <p>6 fautes maximum soit 30 s</p>