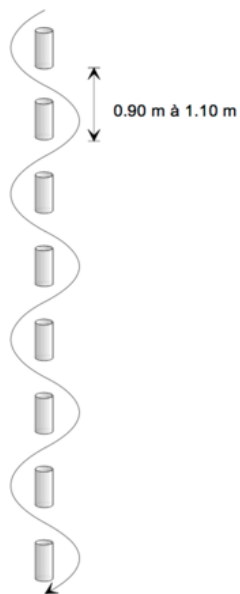




POUSSINS - PUPILLES

Jeu N° 4

SLALOM SIMPLE

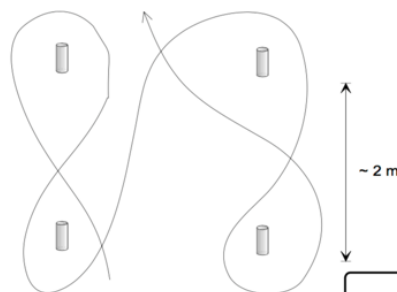


Pénalités

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° 19 bis

DOUBLE HUIT (2)

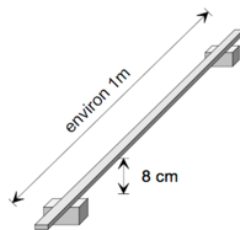


Pénalités

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	

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

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.



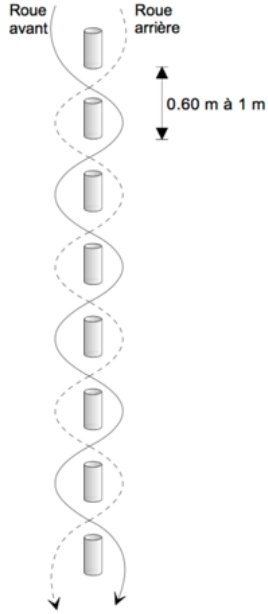
Pose du bidon dans un cercle identique.

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

Jeu N° 12

**SLALOM QUILLE SOUS
PEDALIER**

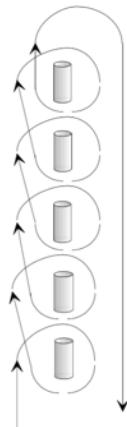


Pénalités

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° 50

ENROULEUR



Pénalités

Chaque quille tombée, évitée	5 s / 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	

BENJAMINS

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

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**

Jeu N° 13

EVITE PIERRE

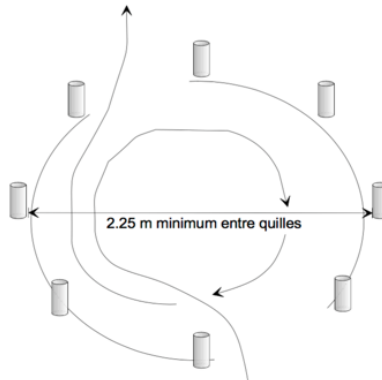
Roue arrière Roue avant

0.90 m
à 1.20 m

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

Jeu N° 23

PASSAGE DANS LE ROND

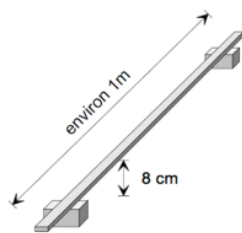


Pénalités

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	

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

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.



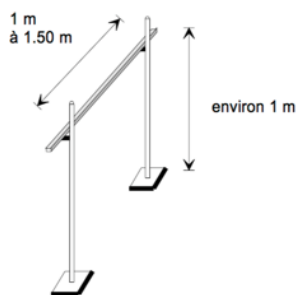
Pose du bidon dans un cercle identique.

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

Jeu N° 34

PASSAGE SOUS BARRE

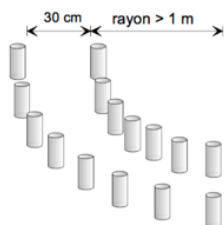


Pénalités

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

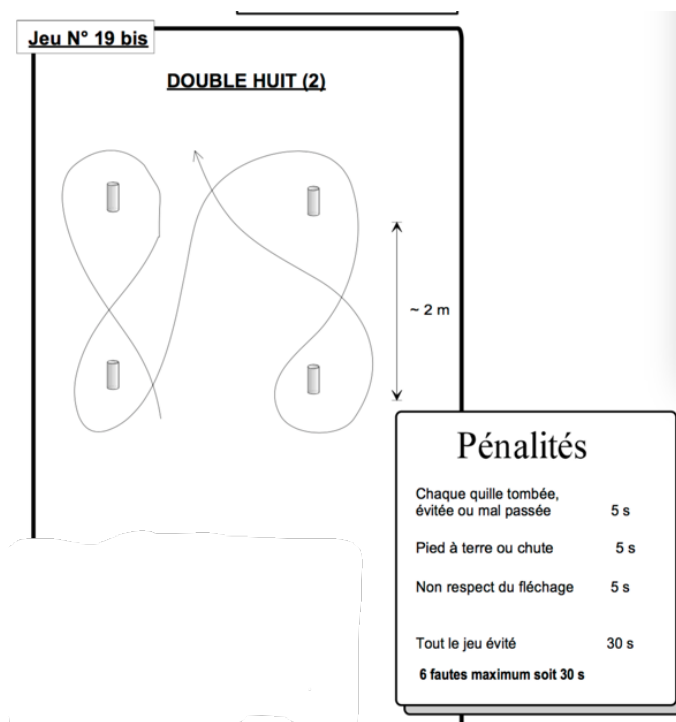
Jeu N° 2 bis

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



Remarque :

Les pénalités indiquées sur chaque dessin n'ont plus cours. Il convient de suivre le tableau ci-dessous.

N°	Infraction	Sanction
B1	Quille tombée	5'' de pénalité par quille (30'' maxi par jeu)
B2	Barre tombée	5'' de pénalité par barre
B3	Pied par terre	10'' de pénalité par pied (30'' maxi par jeu)
B4	Erreur de Fléchage	10'' de pénalité
B5	Chute	10'' de pénalité
	Jeu évité	30'' de pénalité
B6	Jeu évité triple slalom	30'' de pénalité par ligne évitée
	Jeu évité passage dans le rond	1' de pénalité