

# Règlement de la Coupe d'Ile de France des Aiglons

## Sommaire :

1. Organisation des épreuves
2. Participation des coureurs
3. Épreuves de la finale Régionale
4. Classement Général de la finale Régionale
5. Les Jeunes Arbitres

Mis à jour le 25/04/2018

1. Organisation des épreuves :

La coupe d'Ile de France des Aiglons se déroulera en deux étapes :

- Une première étape de sélection départementale
- Une Finale Régionale sur une journée entière pendant laquelle l'ensemble des épreuves seront disputées.

2. Participation des coureurs :

Chaque département sélectionnera quinze coureurs : 5 Poussins, 5 Pupilles et 5 Benjamins. L'ensemble des coureurs engagés sur la journée devront participer à l'ensemble des épreuves sous peine de disqualification de l'équipe en question.

Les procédures de remplacement ou de complément (lors des épreuves) seront applicables seulement en cas d'équipe incomplète.

3. Épreuves de la finale Régionale

**Épreuve 1 : Un Chrono par équipe**

Composition des équipes :

Chaque département composera 3 équipes de 5 coureurs : une équipe avec l'ensemble des poussins, une autre avec l'ensemble des pupilles et une équipe dernière avec l'ensemble des benjamins.

Déroulement de l'épreuve :

Les coureurs effectueront au maximum les distances suivantes :

- 2 km en Poussin
- 4 km en Pupille
- 6 km en Benjamin

Les coureurs sont autorisés à prendre des relais. Cependant, aucune entraide ne sera admise (ex : pousser son coéquipier...)

L'ordre de départ sera établi par tirage au sort. Toutes les équipes poussins partent dans l'ordre du tirage au sort, puis toutes les équipes pupilles et enfin toutes les équipes benjamins.

Un départ sera donné toutes les minutes ou autres suivant les impératifs locaux.

Une équipe rejointe ne doit pas gêner et prendre les roues de l'équipe qui la double sous peine de déclassement.

Matériel :

Le vélo utilisé sera le même que pour toutes les autres épreuves de la journée : prolongateur interdit, roues à rayons obligatoires.

Classement :

Le temps sera pris sur la roue avant du 4<sup>ème</sup> coureur au 1/100 de secondes.

Les incidents mécaniques, techniques ou la chute ne seront pas prétexte à recommencer l'épreuve. En cas d'incident mécanique, technique ou de chute, reconnu, le temps sera pris

sur le 3<sup>ème</sup> coureur.

En cas d'équipe incomplète au départ ou à l'arrivée, une pénalité en temps sera appliquée :

- 15 secondes en poussins
- 30 secondes en pupilles
- 45 secondes en benjamins

Le classement général de l'épreuve est établi sur l'addition des temps de l'ensemble des équipes du département.

### **Épreuve 2 : Un jeu d'adresse en relais par équipe**

#### Composition des équipes :

Chaque département sera composé de trois équipes de cinq coureurs : une équipe par catégorie.

#### Déroulement de l'épreuve :

L'ordre de passage des équipes est identique à celui du chrono par équipes.

Les coureurs effectuent le parcours une seule fois. Le parcours s'effectue dans les deux sens, ainsi l'équipe sera divisée en deux pour que les relais soient effectués des deux côtés du parcours (voir le schéma ci-dessous).

Les coureurs se relaient en se passant un bracelet à l'arrêt : le coureur qui relaie et le coureur relayé doivent avoir un pied à terre au moins.

En cas d'équipe incomplète, l'un des coureurs de l'équipe effectuera deux fois le parcours. Il ne pourra l'effectuer deux fois de suite : un relais doit impérativement être fait entre chaque coureur.

L'ordre de passage est laissé au libre choix des responsables d'équipe.

#### Classement :

Le classement final s'effectuera par l'addition des points obtenus au cours de l'épreuve.

L'équipe qui a le moins de points est déclarée vainqueur.

En cas d'égalité, les critères suivants seront retenus, dans l'ordre :

- Équipe ayant effectué le plus de **parcours sans erreur**<sup>1</sup>
- Le temps départage les équipes ex-aequo.

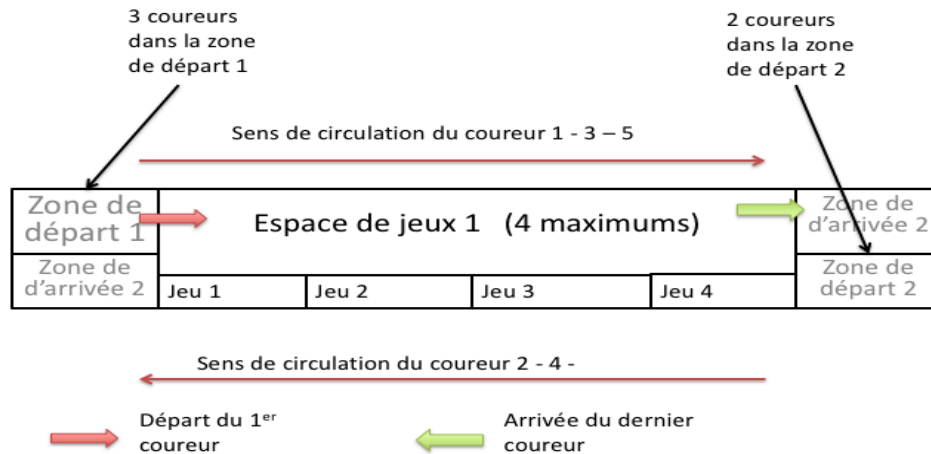
Ces points sont distribués lorsque le coureur passe chacun des jeux qui composent le parcours. Les points seront donnés comme suit :

- 1 ou 2 quille(s) est/sont tombée(s) : **2 points perdus**
- Le jeu est évité et/ou détruit : **10 points perdus**
- Le coureur met un pied à terre : **2 points perdus**
- Le passage de relais n'est pas conforme : **5 points perdus**

Le comptage des points s'effectue en partant de 0.

---

<sup>1</sup> On entend par parcours sans erreur un coureur qui a effectué l'intégralité des jeux sans erreur et qui par conséquent a marqué le nombre de points maximum.



*NB: Les jeux doivent impérativement être placés les uns derrière les autres et doivent pouvoir être effectués dans les deux sens.*

### Épreuve 3 : Vitesse par équipe

#### Composition de l'équipe :

Chaque département compose 5 équipes avec dans chacune un poussin, un pupille et un benjamin.

En cas de département incomplet, un coureur peut faire partie de deux équipes au maximum.

#### Déroulement de l'épreuve :

Les trois coureurs partent tenus, dans l'ordre : le poussin, le pupille, le benjamin.

Pendant les 60 premiers mètres, le poussin est en tête. Ce coureur s'écarte ensuite dans une zone définie dans la suite de ce règlement. Le coureur pupille prend alors la tête et s'écarte 60 mètres après dans la zone définie. Enfin le coureur benjamin termine les 80 derniers mètres.

Chaque équipe aura la possibilité d'effectuer deux essais.

La zone de relais sera délimitée par quatre plots visibles et mesurera 10 mètres. Cette zone n'est pas incluse dans la distance à effectuer par les coureurs. Avant cette zone, les coureurs n'ayant pas encore pris un relais ne pourront passer devant le coureur de tête.

Le coureur de tête ne doit pas s'écarter avant la zone de relais, ni après cette zone. La roue avant de ce coureur de tête doit être devant la roue avant du coureur suivant à l'entrée de la zone. A la sortie de la zone, la roue avant du coureur prenant le relais doit se situer devant la roue avant du coureur relayé.

Dans chacune de ces zones, un arbitre contrôlera la conformité des relais effectués, à l'entrée et à la sortie.

Dans le cas où un relais n'a pas été bien effectué, une pénalité de 2 secondes sera appliquée par relais non conforme.

Classement :

Le temps est pris sur la roue avant du coureur benjamin. Le classement de l'équipe se fait par l'addition des meilleurs temps des 5 équipes.

**Épreuve 4 : Cyclo-cross en relais**

Composition de l'équipe :

C'est une épreuve en relais de 15 coureurs (tous les coureurs du département).

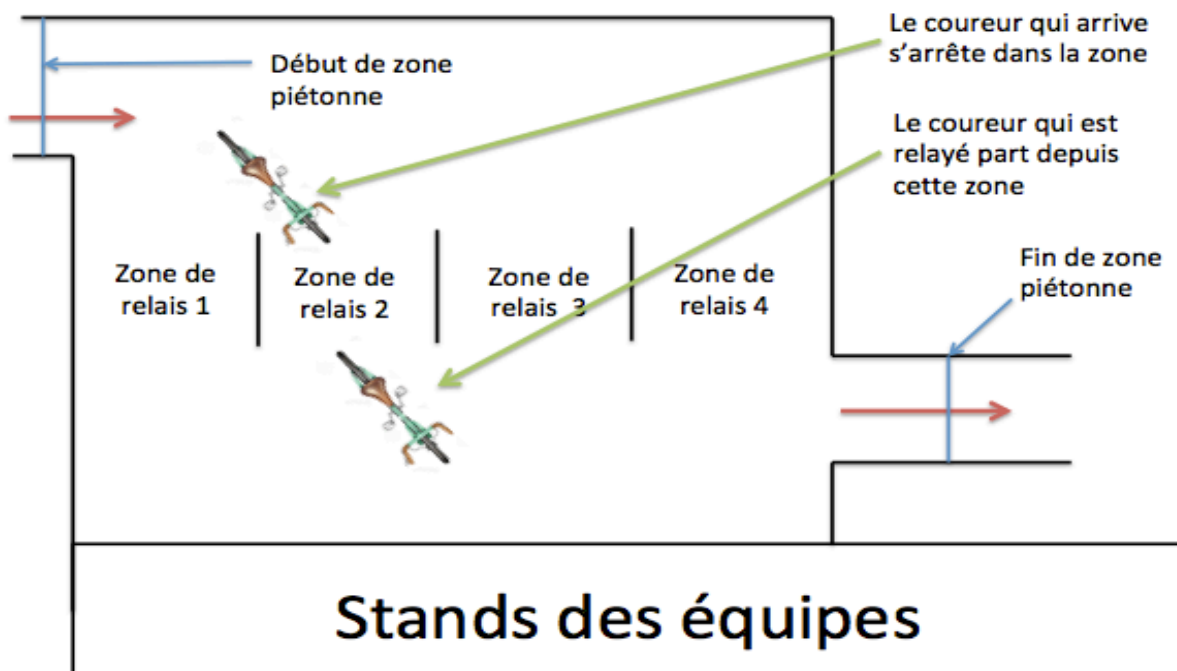
Déroulement de l'épreuve :

Deux circuits sont tracés : un grand circuit et un petit circuit. Les poussins effectueront le petit circuit et les pupilles et benjamins effectueront le grand circuit.

Les coureurs devront se relayer dans l'ordre croissant des catégories : les poussins commencent, puis tous les pupilles et enfin tous les benjamins.

Un contrôle sera effectué, mais il est laissé à la vigilance des responsables d'équipes de contrôler que tous les coureurs ont effectué la distance requise.

En cas de non-respect du circuit, l'équipe en question se verra reléguée à la dernière place. Le passage de relais s'effectue dans la zone prévue à cet effet. Cette zone est totalement piétonne entre les deux signalements à l'entrée et à la sortie. Le passage du bracelet est obligatoirement effectué de main à main sous peine de pénalités.



Classement :

Le classement de l'épreuve s'effectue sur le temps réalisé par chaque département.

#### 4. Classement Général de la finale Régionale

Le classement général final s'effectue par l'addition des places de chaque département dans chacune des épreuves.

En cas d'ex-aequo, c'est le classement des jeux-relais qui déterminera le classement final.