

Atelier BMX



La mise en place de cette piste de BMX est réalisée par trois personnes du comité régional.

La piste est divisée en deux parties strictement parallèle, elle est composée de modules de 90 cm de haut.

Les concurrents réalisent le parcours en sens aller, font un demi tour autour d'un drapeau puis reviennent sur leur pas (en empruntant la piste) pour donner le relais.

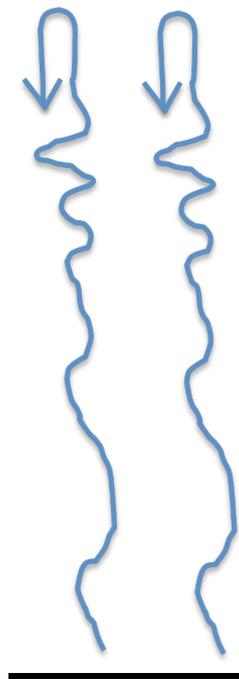
Les vélos et les protections sont prêtés à chaque équipe se présentant à cette épreuve.

Chaque départ voit s'affronter deux équipes.

Le chrono se déclenche au départ du 1^{er} relayeur, le temps de l'équipe est pris sur le 4^{ème} relayeur.

Une fois toutes les équipes de la catégorie ayant réalisé l'épreuve, un classement dans l'ordre décroissant est réalisé.

La première équipe gagne 100 pts, la seconde 95, la troisième 90, etc...



Atelier Piste Vitesse



Cette épreuve est une épreuve de vitesse par équipe sur piste.

Elle consiste à effectuer 6 tours de piste le plus rapidement possible (400m x 6 = 2,4km)

- Deux concurrents sont à vélo, casque sur la tête, jugulaire fermée. Les deux coéquipiers attendent en bord de piste avec le même équipement.
- le départ se fait en file indienne. (2 équipes simultanément diamétralement opposées)
- les rotations de meneur au sein de l'équipe sont totalement libres pendant la course (du moment qu'il n'engendre pas de problème de sécurité).
- Lorsque le premier duo a réalisé ces 3 tours, il doit transmettre les deux vélos dans la zone de relais symbolisé au sol (partie plane et extérieure de la piste).
- le chronomètre s'arrête au passage du dernier concurrent de l'équipe sur la ligne d'arrivée après les 2x3 tours.

Une pénalité de 15" sanctionne l'équipe en cas de poussette d'un concurrent vers un partenaire, en cas de conduite dangereuse (si deux équipes se sont rattrapées)

Une fois toute les équipes de la catégorie ayant réalisée l'épreuve, un classement dans l'ordre décroissant est réalisé.

La première équipe gagne 100 pts, la seconde 95, la troisième 90, etc...



Atelier VTT Trial



Autour du vélodrome, un parcours de VTT Trial est tracé par un spécialiste VTT du club VCSO.

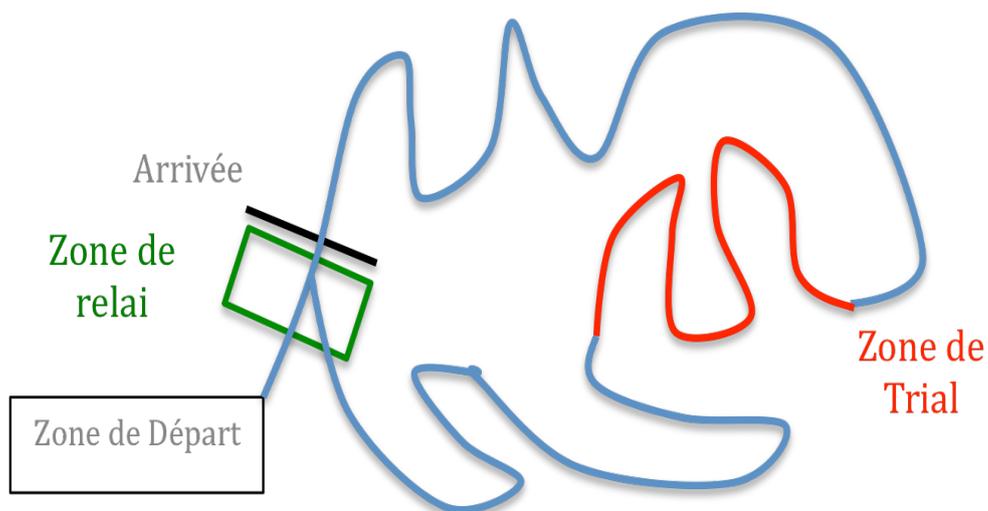
Ce parcours comporte une boucle à franchir la plus vite possible avec une partie spécifique Trial (bien visible) : toute pose de pied à terre sera pénalisée.

Chaque équipe passera à son tour, les 4 concurrents se donnant à tour de rôle le relais. Le temps sera donc arrêté sur le dernier de l'équipe franchissant la ligne d'arrivée.

Au sein de la zone Trial, chaque pose de pied au sol est pénalisée de 15''

Une fois toutes les équipes de la catégorie ayant réalisé l'épreuve, un classement dans l'ordre décroissant est réalisé.

La première équipe gagne 100 pts, la seconde 95, la troisième 90, etc...



Atelier Mécanique



Deux équipes vont s'affronter en parallèle sur cette épreuve.

Chacune d'elles se voit attribuée un VTT à « réparer » qui est placée par terre dans une « zone d'intervention »

2 concurrents (A & B) s'élancent de la ligne de départ, réalise un tour en course à pied pour rejoindre la « zone d'intervention ».

Ils doivent **démonter la roue avant et arrière** du VTT et aller donner le relai à leurs deux partenaires (C & D) restés en zone de départ.

Les deux nouveaux concurrents (C & D) s'élancent pneus en main sur le tour de course à pied, et rejoignent la « zone d'intervention ». Ils remontent les pneus et rejoignent le plus vite possible la zone d'arrivée ou le chrono s'arrête.

Des pénalités seront attribuées par un juge selon plusieurs critères :

- Fixation automatique de la roue suffisamment serrée
- Câble de frein remis en place
- Roue dans l'axe de roulement
- Chaîne et dérailleur en bonne position (pour le pneu AR)

Une fois toute les équipes de la catégorie ayant réalisée l'épreuve, un classement dans l'ordre décroissant est réalisé.

La première équipe gagne 100 pts, la seconde 95, la troisième 90, etc...

