

Procédure pour les parcours d'habiletés

Guide à l'intention des entraîneurs et athlètes

Préparation :

- La distance dans chaque jeu, le sens du fléchage, l'ordre des jeux et la séquence des jeux doivent être conformes à ce qui a été dessiné sur le plan. Par contre, l'espace entre chaque jeu est laissé à la discrétion de l'organisateur selon l'espace disponible (le plan dessiné n'est pas à l'échelle). Le commissaire pourra cependant demander à l'organisateur d'espacer certains jeux s'il les trouve trop rapprochés.

Déroulement de la course :

- Les départs se donnent un à la fois et il n'y a qu'un seul coureur sur le parcours durant la course.
- L'ordre de départ est l'ordre inverse du résultat de la course sur route.
- Pour le départ, c'est la tangente de la roue avant qui doit être sur la ligne.
- Pour les Bibittes, pour les deux premières Coupe Québec, il est accepté de tenir le coureur au départ, comme pour le critérium. Dans toutes autres circonstances, le départ se donne pied à terre.
- Durant la course, seul le commissaire et les bénévoles affectés aux jeux peuvent se trouver sur le parcours. Les entraîneurs peuvent y venir seulement en cas de bris mécanique **et à la demande du commissaire.**
- Il n'y a pas de second départ autorisé, à moins qu'un passant ou un bénévole aie dérangé le coureur sur son parcours ou un bris mécanique empêchant le coureur de continuer (crevaisin, chaîne cassée, etc.). À l'opposé, une chaîne débranchée ou une direction désalignée ne vaut pas un second départ. L'entraîneur vient ajuster le vélo et le coureur repart. Le chronomètre continue de rouler pendant les réparations. Le second départ doit être autorisé par le commissaire. Un coureur qui arrête l'épreuve sans avoir reçu l'autorisation du second départ recevra la mention d'abandon.
- Le temps de course final est le temps pris pour effectuer le parcours (pris en centième) auquel on ajoute les pénalités.

Informations supplémentaires par rapport au guide de jeux :

- Pour les 3 reprises du bidon, le coureur doit au minimum enlever sa main du guidon pour que ça compte comme un essai.
- Au niveau de la prise du bidon (exception des Bibittes qui n'ont pas de prise), le bidon doit être soulevé (et non pas seulement renversé) pour que ça compte comme une prise. Si le

bidon fait seulement tomber, alors le bénévole va le replacer rapidement pour que le coureur effectue sa 2^e prise et 3^e prise si nécessaire. Si le coureur ne prend pas le bidon et qu'il n'effectue pas ses 3 essais, il s'agit d'un jeu saboté.

- L'esprit du jeu doit être conservé, sinon il s'agit d'un jeu saboté. Exemple où l'esprit du jeu n'est pas respecté :
 - Mettre son pied à terre pour ramasser le bidon.
 - Dans un slalom composé, passer en ligne droite au travers des portes de gauche seulement.
 - Dans le passage dans le rond, prendre l'entrée et passer tout droit à la sortie.