

Ligue Régionale Champagne-Ardenne

Ardennes - Aube - Marne - Haute-Marne



Commission Régionale Jeune
Commission Régionale Formation

Préfecture de l'Aube n° W103000270
Siret n° 448 386 656 00012
Adresser votre correspondance à :

Septembre 2010

Concours Régional d'Education Routière



Règlement



PREAMBULE :

Le concours régional d'éducation routière est organisé par la ligue Champagne Ardenne de la Fédération française de Cyclotourisme.

Le CRER est un jeu destiné à sensibiliser les jeunes enfants aux dangers éventuels que peut poser la pratique du vélo et promouvoir la bonne pratique de celui-ci.

REGLEMENT :

ARTICLE 1 :

Il est ouvert aux jeunes licenciés FF Cyclotourisme de la ligue atteignant dix ans au moins et douze ans dans l'année.

Au préalable, il faut que le jeune ait participé, s'il existe, au concours de son CODEP.

Toutefois, si le jeune ne peut participer au départemental, une dérogation peut lui être accordée ; celle-ci doit être demandée et justifiée par écrit au Président de ligue. Si aucun concours départemental n'est organisé dans un CODEP, les jeunes du département sont tous autorisés à s'inscrire au régional.

La participation est individuelle et donnera lieu à un classement général.

ARTICLE 2 :

Le concours régional d'éducation routière comprend :

- des épreuves théoriques :
 - Panneaux routiers (code de la route) ;
 - Mise en situation (photos) ;
 - Tracer un itinéraire.
- des épreuves pratiques :
 - Puzzles ;
 - Pannes du vélo ;
 - Parcours de pilotage / maniabilité.

ARTICLE 3 :

Le test d'évaluation théorique se fait si possible en salle.

Le test d'évaluation pratique se fait sur un lieu sécurisé (terre plein plat, goudronné, de type plateau de sport ou parking, une cours d'école).

ARTICLE 4 :

Le port du casque est obligatoire.

ARTICLE 5 :

S'agissant d'un concours d'éducation routière, les bicyclettes sont vérifiées avant le début du concours. Un vélo, en mauvais état ou si son utilisation est dangereuse, sera interdit de départ.

ARTICLE 6 :

Le concours régional d'éducation routière est une épreuve où toute communication entre participants est interdite.

ARTICLE 7 :

Le comportement dangereux ou injurieux d'un participant ou de ses accompagnateurs envers les organisateurs, les contrôleurs entraîne sa disqualification sans appel.

ARTICLE 8 :

Le classement au concours régional détermine la qualification au concours national. Le nombre de qualifié est décidé par la ligue.

DEROULEMENT :

AVANT LE DEPART :

Chaque participant vient chercher sa plaque de cadre et se dirige vers le point de contrôle des vélos.

LE DEPART :

Epreuves théoriques :

Tous les participants effectuent ces épreuves en même temps. Le contrôle est fait par trois adultes licenciés. Un pour la présentation et le déroulement du sujet et deux pour la correction après l'épreuve.

Panneaux routiers :

- Explication de la fiche individuelle de réponses, faire noter le n° du participant et son nom.
 - Affichage et lecture oralisée par le présentateur des réponses possibles.
 - L'épreuve est aussitôt suivie de la correction collective.
 - Durée de l'épreuve : 3 secondes par panneau, 3 secondes pour chaque proposition.
- Cinq panneaux à identifier, 10 secondes entre chaque panneau. Durée totale ¼ heure.

Mise en situation (photos) :

- Explication de la fiche individuelle de réponses, faire noter le n° du participant et son nom.
 - Affichage et lecture oralisée par le présentateur des réponses possibles.
 - L'épreuve est aussitôt suivie de la correction collective.
 - Durée de l'épreuve : 5 secondes par photo, 5 secondes pour chaque proposition.
- Quatre situations à analyser, 10 secondes entre chaque photo. Durée totale ¼ heure.

Tracer un itinéraire :

- Présentation et explication à l'écran du plan du quartier.
- Distribution des plans individuels et des crayons.
- Lecture des consignes sans aucun commentaire.
- Durée de l'épreuve : 3 minutes de temps de recherche individuel, 3 minutes traçage du parcours. Durée totale ¼ heure.

Epreuves pratiques :

Les participants sont pour moitié sur l'épreuve du puzzle et pour moitié sur les pannes du vélo. Une fois ces épreuves terminées, ils sont tous sur l'épreuve parcours de pilotage / maniabilité.

Puzzle :

- Un adulte à la présentation et responsable de l'atelier.
- 5 puzzles mélangés ensemble. Tirage au sort du puzzle à reconstituer.
- Durée de l'épreuve 2 minutes pour reconstituer le puzzle.

Pannes du vélo :

- Un adulte à la présentation et responsable de l'atelier.
- Distribution des fiches individuelles faire noter le n° du participant et son nom.
- Cocher 4 réponses
- L'épreuve est aussitôt suivie de la correction collective.
- Durée de l'épreuve : 2 minutes pour identifier les pannes.

Parcours de pilotage / maniabilité :

- Six adultes : Un adulte à la présentation et responsable atelier, deux adultes pour suivre chacun un enfant sur le parcours, un adulte à la surveillance des enfants en attente ou ayant terminé, deux adultes à la remise en place des jeux.
- Passage à pied de l'ensemble des participants pour identifier l'itinéraire à emprunter.
- Deux enfants maximum sur le parcours.
- Les bandes bleues signalent les entrées et les vertes les sorties de zone. Possibilité de s'arrêter librement dans les interzones.

MATERIELS :

Epreuves panneaux et mise en situation :

- Ordinateur + vidéo projecteur + écran;
- Présentation power point des deux épreuves ;
- Fiche individuelle de réponses ;
- Récapitulatif des scores ;
- 20 stylos ou crayons ;
- Tables et chaises.

Epreuve tracer un itinéraire :

- Présentation power point de l'épreuve ;
- 1 schéma du parcours, pour chaque participant au format A3 ;
- Récapitulatif des scores.

Epreuve puzzles :

- 5 puzzles (environ 20cm X 20cm) de 9 pièces + 5 pièces, inutiles, de puzzle ;
- 5 cartes panneaux pour tirage au sort ;
- Récapitulatif des scores.

Epreuve des pannes du vélo :

- Vélo cobaye avec 4 pannes choisies parmi celles-ci-dessous :
 - 1. Direction desserrée ;
 - 2. Rayon cassé ou manquant ;
 - 3. Pneu dégonflé ;
 - 4. Pneu très usé ;
 - 5. Câble de frein cassé ;
 - 6. Patin de frein mal positionné ;
 - 7. Câble de frein non connecté ;
 - 8. Roue décentrée ;
 - 9. Selle mal positionnée ;
 - 10. Fourchette de dérailleur pas dans l'axe de la chaîne ;
 - 11. Chaîne mal tendue ;
 - 12. Chaîne déraillée.
- Fiche individuelle de réponses ;
- Récapitulatif des scores ;
- 5 stylos ;

Parcours pilotage / maniabilité :

- Plan et cotation parcours ;
- Les enfants réalisent le parcours avec leur propre vélo ;
- Rubalise et petits piquets, plots et cônes pour délimiter le parcours + panneau stop sur support vertical ;
- Slalom : 8 piquets sur plots ;
- Bascule ;
- Craies pour traçage zone d'arrêt et plots ;
- Cercle chaîne : plot central, chaîne, plot support de l'aimant ;
- Passages étroits : 2 x 20 plots bas, craies de repérage ;
- Huit (quilles) : 80 quilles, craies de repérage ;
- Barres bleues et barres vertes pour délimiter les zones.

DECOMPTE DES POINTS : (200 points)

Panneaux routiers : 20 points

- 5 panneaux à identifier ;
- 20 points (pas de score négatif) ;
- Moins 4 points par erreur de panneaux.

Mise en situation : 40 points

- 4 situations avec 4 propositions (1 seule réponse possible attendue) ;
- 40 points (pas de score négatif) ;
- Moins 10 points par erreur.

Tracer un itinéraire : 10 points

- Exemple consigne : Je suis en D (dans le coin supérieur gauche). Maman vient de me téléphoner. Il faut que je rentre à la maison en passant chercher une baguette de pain à la boulangerie. Mes parents ne veulent pas que je tourne à gauche sur la grande route qui entoure le quartier. Par où vais-je passer ?

- 10 points (pas de score négatif) ;
- Moins 5 points si tourne à gauche sur rocade ;
- Moins 5 points si pas de passage à la boulangerie ;
- Moins 5 points si pas d'arrivée à la maison ;
- Moins 5 points si rond points pris à l'envers ;
- Moins 2 points si non respect des flèches du sens de circulation (correspond à rouler à gauche, prendre un sens interdit, ne pas prendre un sens unique, etc...) ;
- Moins 2 points si roule à gauche dans le rond point ;
- Moins 1 point par sortie de route (tracé imprécis).

Puzzle : 10 points

- 10 points (pas de score négatif) ;
- Moins 5 points par pièce posée hors délai.

Pannes du vélo : 20 points

- 4 pannes installées sur le vélo ;
- 20 points (pas de score négatif) ;
- Moins 5 points par panne non trouvée ;
- Moins 3 points par réponse au-delà de 4.

Parcours pilotage / maniabilité : 100 points

- 5 zones pour 100 points (pas de score négatif) ;
- Moins 1 point par pied à terre lors de la réalisation de chaque épreuve ;
- Moins 10 points en cas de chute ;
- Aucun autre enfants sur le parcours sinon pénalité moins 20 points ;
- Moins 20 points pour non respect du panneau stop sur le parcours ;
- Slalom : 20 points
 - 20 points (pas de score négatif) ;
 - Moins 2 points par poteaux touchés ;
 - Moins 5 points par poteaux tombés.
- Bascule et arrêt dans zone : 20 points
 - 20 points (pas de score négatif) ;
 - Moins 5 points par roue hors de la planche à bascule ;
 - Moins 5 points par roue ou pied hors de la zone d'arrêt.
- Tourner autour d'un cercle en tenant une corde à main droite puis main gauche : 20 points
 - 20 points (pas de score négatif) ;
 - Moins 1 point par chaîne tombée au sol ;
 - Moins 5 points par chaîne trainée au sol plus de 2 secondes ;
 - Moins 5 points par piquets supports tombés ;
 - Moins 5 points si oublie un sens de rotation.

- 2 Passages étroits : 20 points
 - 20 points (pas de score négatif) ;
 - Moins 1 point par plot touché ;
 - Moins 5 points par roue sortie du couloir.
- Passage en 8 : 20 points
 - 20 points (pas de score négatif) ;
 - Moins 1 point par quille tombée ;
 - Moins 5 points par roue sortie du couloir.

Total des épreuves : 200 points

- Panneaux : 20 points ;
- Mise en situation : 40 points ;
- Tracer itinéraire : 10 points ;
- Puzzle : 10 points ;
- Pannes du vélo : 20 points ;
- Parcours pilotage / maniabilité : 100 points.