

TDJC Trophée Départemental des Jeunes Cyclistes

Eure, édition 2026
Ecole de vélo U7 à U15

Dimanche 3 mai 2026

Organisation Vélo Club de Pont-Audemer

3
MAI | 2026

TROPHÉE
DÉPARTEMENTAL
DES JEUNES
CYCLISTES

À PONT-AUDEMER

Rue de Gaillon de 9h à 17h

Jeux, Courses, Contre-la-montre
Catégories U7 à U15

Buvette sur place !
Infos et réservations >>>



TDJC 27

3 mai 2026

Pont-Audemer

- Epreuve sélective pour le TRJC
- U7 à U15 :
 - 1 jeux d'adresse
 - 1 jeux mécanique
 - 1 contre-la-montre
 - 1 course
- Parking coureur magasin Intermarché, rue du Maquis Surcouf, 27500 Pont-Audemer
- Départ et arrivée rue de Gaillon, 27500 Pont-Audemer
- **Buvette et restauration sur place : <https://velo-club-de-pont-audemer.s2.yapla.com/fr/event-112848>**

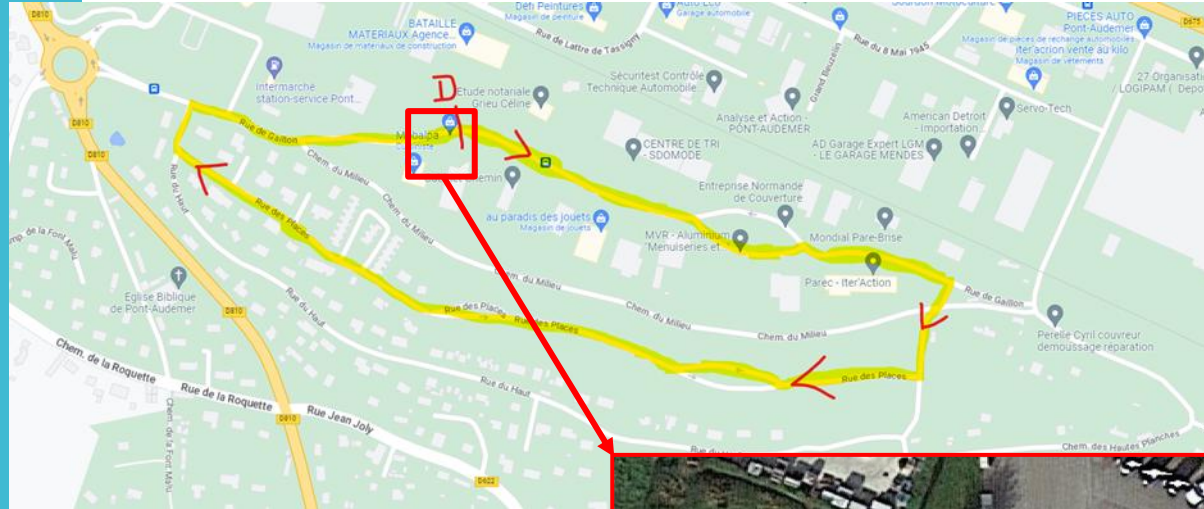
Programme prévisionnel

Horaire	Activité	Lieu
8h30	Accueil et remise des dossards	Parking Intermarché
9h15	Jeux d'adresse Jeux mécaniques Quizz	Parking Intermarché
10h30	Contre-la-montre U7 et U9 (700m)	Rue de Gaillon
11h	Contre-la-montre U11 et U13 (1 tour de 1.7km)	Rue de Gaillon – Rue des Places
12h15	Contre-la-montre U15 (2 tours)	Rue de Gaillon – Rue des Places
13h	Pause déjeuner	
14h	Courses sur route (circuit de 1.7km) U7 (1 tour) U9 (2 tours) U11 (5 tours) U13 (8 tours) U15 (10 tours)	Rue de Gaillon – Rue des Places
17h	Remise des prix	Rue de Gaillon

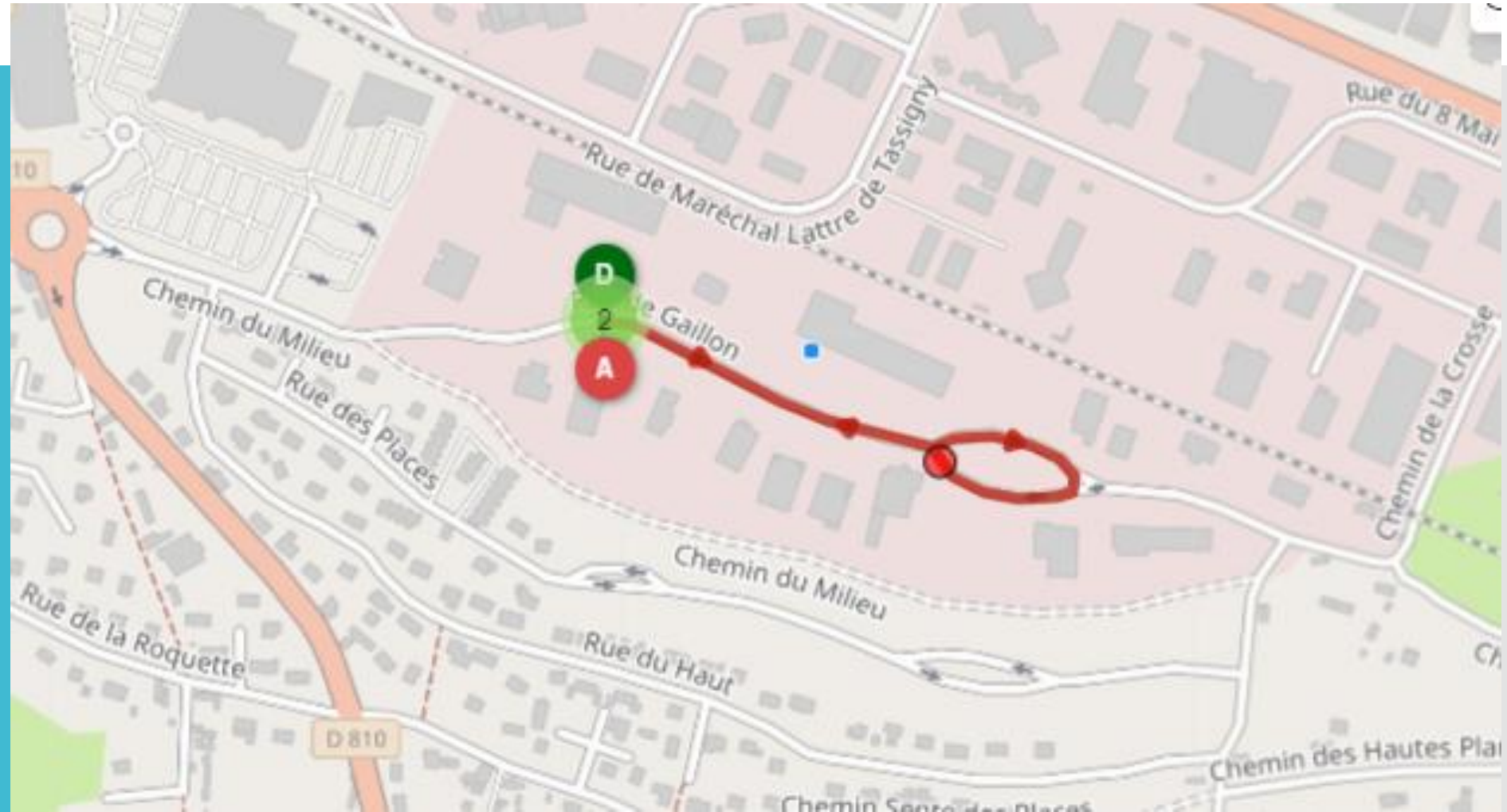
Zone départ -
arrivée

Podium
Poste de secours

- Rue de Gaillon devant les magasins Mobalpa

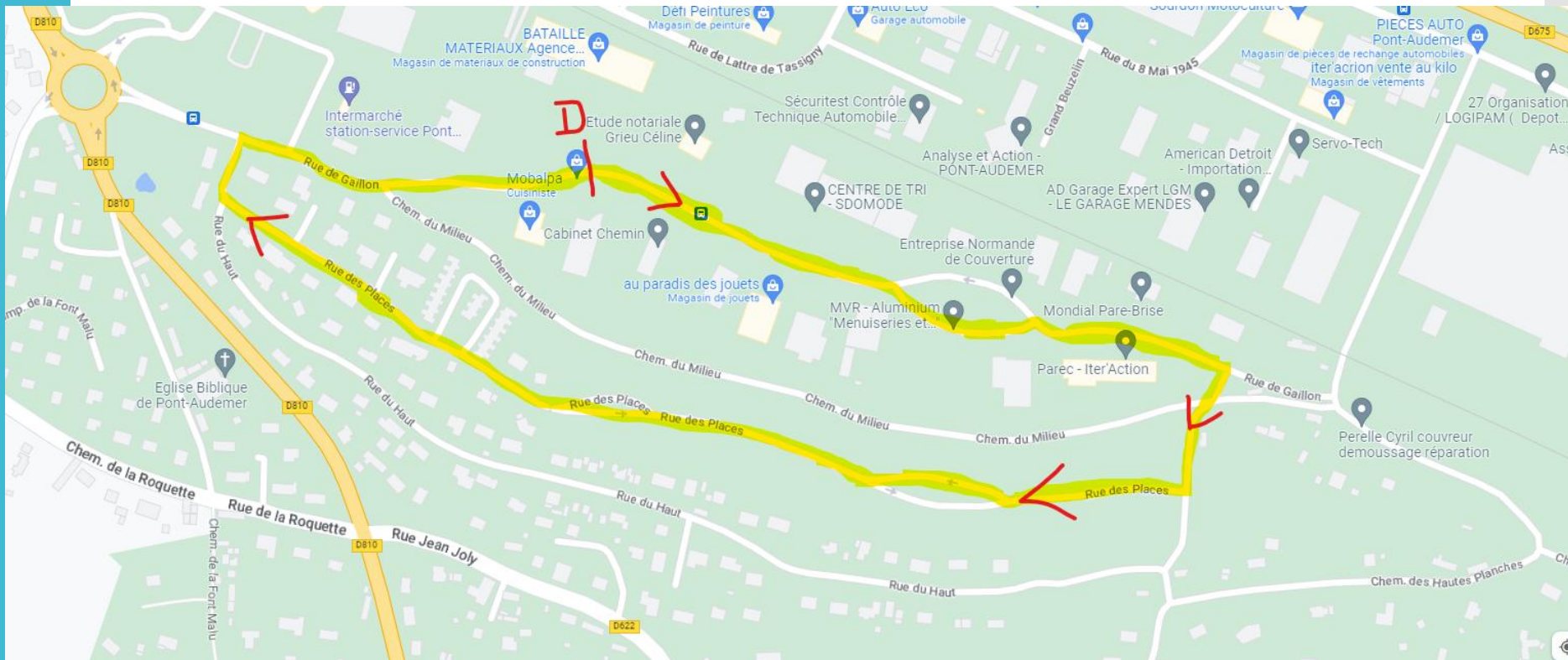


Circuit n°1 CLM U7-U9



- **Parcours de 700 m**
- Rue de Gaillon

Circuit Route n°2 CLM U11 à U15 Course U7 à U15



- Parcours de 1,7km
- Rue de Gaillon - rue des Places

Jeux d'adresse

U7

Slalom piquets n°9bis

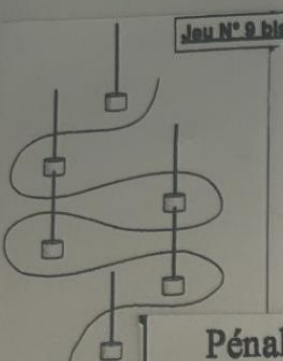
Sprint navette n°49

Simple huit n°17

Passage sous barre n°34

Barre tombée n°38

Jeu N° 9 bis




Pénalités

Chaque piquet tombé, ou évité	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Si l'entrée du slalom est donnée, erreur de fîchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

Jeu N° 34

PASSAGE SOUS BARRE

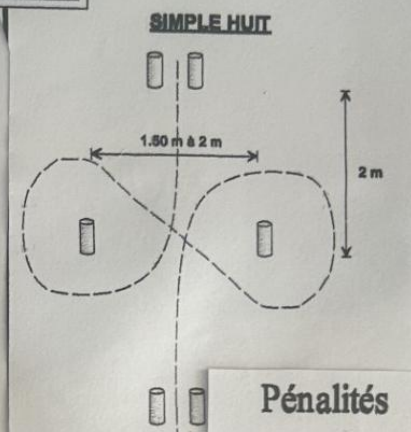


Pénalités

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

Jeu N° 17

SIMPLE HUIT

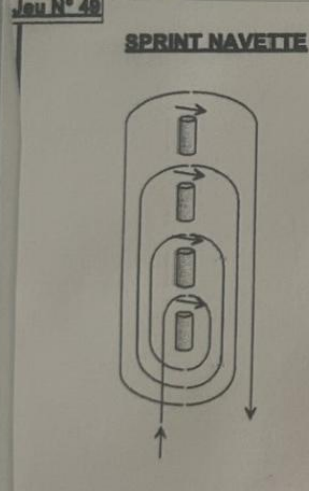


Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Non respect du fîchage	5 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	


Jeu N° 49

SPRINT NAVETTE



Jeu N° 38

BARRE TOMBEE



Epreuve : Faire tomber la barre A avec la roue avant sans faire tomber la barre B.

Pénalités

2 barres tombées	5 s
Jeu renversé	5 s
Pied à terre avant la chute de la barre	5 s
Chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s

Pénalités

Chaque quille tombée, évitée	10 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fîchage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

U9

Slalom piquets n°9bis

Sprint navette n°49

Simple huit n°17

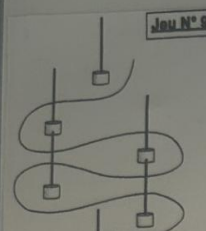
Passage sous barre n°34

Entonnoir n°1

Prise de balle n°26 (3 essais obligatoires)

Barre tombée n°38

Jeu N° 9 bis

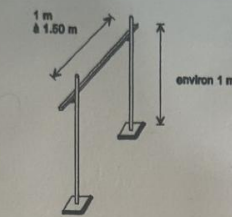


Pénalités

Chaque piquet tombé, ou évité	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Si l'entrée du slalom est donnée, erreur de fichage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

Jeu N° 34

PASSAGE SOUS BARRE

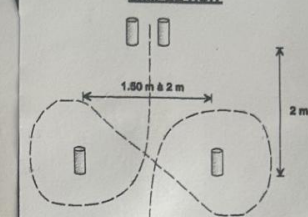


Pénalités

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

Jeu N° 17

SIMPLE HUIT

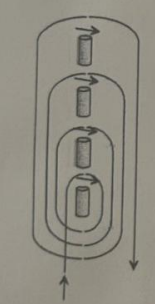


Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Non respect du fichage	5 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	


Jeu N° 49

SPRINT NAVETTE



Jeu N° 38

BARRE TOMBEE



Pénalités

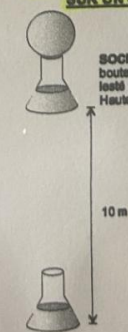
2 barres tombées	5 s
Jeu renversé	5 s
Pied à terre avant la chute de la barre	5 s
Chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s

Pénalités

Chaque quille tombée, évitée	5 s
évitée	10 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fichage	10 s
Tout le jeu évité	30 s
6 fautes maximum soit 30 s	

Jeu N° 26

PRISE ET POSE D'UNE BALLE DE TENNIS SUR UN SOCLE

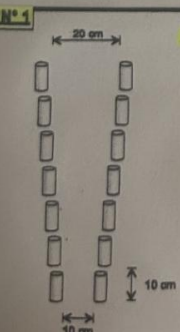


Pénalités

Ligne 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° 1

ENTONNOIR



Pénalités

Faute sur balle (voir règlement général du bidon)	
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité (ou 3 essais non faits)	30 s

Nota : Ce jeu s'adresse uniquement aux benjamins et minimes

U11

- Slalom chenille n°14
- Passage sous barre n°34
- Entonnoir n°1
- Simple huit avec chicanes n°20
- Slalom quille sous pédalier n°12
- Prise et pose d'un fanion n°27
- Barre tombée n°38

Jeu N° 14 CHENILLE

0.50 m 0.50 m
1 m minimum

Jeu N° 1 ENTONNOIR

20 cm
10 cm

Jeu N° 20 SIMPLE HUIT AVEC CHICANES

quilles standard 0.10 m x 0.04 m
1.00 m
1.40 m
1.50 m
0.20 m

Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s
8 fautes maximum soit 30 s	

Pénalités

Litieu 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° 34 PASSAGE SOUS BARRE

1 m à 1.50 m
environ 1 m

Jeu N° 12 SLALOM QUILLE SOUS PEDALIER

Roue avant / Roue arrière
0.60 m à 1 m
0.20

Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s
8 fautes maximum soit 30 s	

Pénalités

Chaque quille tombée, évitée ou mal passée	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Erreur de fléchage	5 s
Tout le jeu évité	30 s
8 fautes maximum soit 30 s	

Jeu N° 27 PRISE ET POSE D'UN FANION

10 à 15 m

Pénalités

Support ou fanion tombés	5 s
Fanion non posé correctement	5 s
Faute sur fanion (voir règlement général du bidon)	5 s
Pied à terre ou chute	5 s
Tout le jeu évité (ou 3 essais non faits)	30 s

Jeu N° 38 BARRE TOMBEE

B A

Pénalités

2 barres tombées	5 s
Jeu renversé	5 s
Pied à terre avant la chute de la barre	5 s
Chute	5 s
Tout le jeu évité	30 s

Epreuve : Faire tomber la barre A avec le roue avant sans faire tomber la barre B.

U13

- Slalom chenille n°14
- Passage sous double barre n°35
- Simple huit avec chicane n°20
- Slalom quille sous pédalier n°12
- Prise et pose d'un fanion n°27
- Saut de liteau latéral n°32
- Barre tombée n°38

Jeu N° 14
CHEVILLE

0.50 m 0.50 m
1 m minimum

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° 20
SIMPLE HUIT AVEC CHICANES

quilles standard 0,10 m x 0,04 m
1,50 m
1,40 m
0,20 m

Pénalités

- Chaque quille tombée, évitée ou mal passée 5 s
- Pied à terre ou chute 5 s
- Erreur de fischage 5 s
- Tout le jeu évité 30 s
- 6 fautes maximum soit 30 s

Jeu N° 27
PRISE ET POSE D'UN FANION

10 à 15 m

Si une main est imposée pour prendre le fanion, faire un deuxième atterrissage avec l'autre main.

Pénalités

- Support ou fanion tombés 5 s
- Fanion non posé correctement 5 s
- Fautes sur fanion (voir règlement général du biathlon) 5 s
- Pied à terre ou chute 5 s
- Tout le jeu évité (ou 3 essais non faits) 30 s

Jeu N° 12
SLALOM QUILLE SOUS PEDALIER

0,80 m

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° 32
SAUT DE LITEAU LATÉRAL

0,50 m max

Pénalités

- Idem jeu 31 → 10 s. axe avant 5 s. axe arrière 5 s
- + déplacement du guide 5 s
- Nota : Ce jeu s'adresse uniquement aux benjamins et minimes

Jeu N° 38
BARRE TOMBÉE

Pénalités

- 2 barres tombées 5 s
- Jeu renversé 5 s
- Pied à terre avant la chute de la barre 5 s
- Chute 5 s
- Tout le jeu évité 30 s

Epreuve : Faire tomber la barre A avec la roue avant sans faire tomber la barre B.

Jeu N° 35
PASSAGE SOUS DOUBLE BARRE

1 m
2 m

Pénalités

- 1 barre tombée 5 s
- 2 barres tombées 10 s
- Pied à terre ou chute 5 s
- Jeu évité 30 s

Jeu N° 38
BARRE TOMBÉE

Passage à droite ou à gauche

Jeu N° 38
PARCOURS U13

U15

- Slalom évite pierre n°13
- Passage sous double barre n°35
- Simple huit avec chicanes n°20
- Slalom quille sous pédalier n°12
- Prise et pose d'un bidon n°24 (sans support, 3 essais obligatoires)
- Saut de liteau latéral n°32
- Barre tombée n°38

Jeu N° 13

EVITE PIERRE

Roue arrière Roue avant

0,90 m
1,20 m

Pénalités

- Chaque quille tombée, évitée ou mal posée 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 fâchage 10 s
- Tout le jeu évité 30 s
- 6 fautes maximum soit 30 s

Note : Ce jeu s'adresse uniquement aux pupilles, benjamins et minimes

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

Jeu N° 20

SIMPLE HUIT AVEC CHICANES

quilles standard 0.10 m x 0.04 m

4,20 m
1,40 m
1,60 m à 2 m
0,20 m

Pénalités

- Chaque quille tombée, évitée ou mal passée 5 s
- Pied à terre ou chute 5 s
- Erreur de fâchage 5 s
- Tout le jeu évité 30 s
- 6 fautes maximum soit 30 s

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 (entouré, 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 6 s pour la prise et 6 s 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° 35

PASSAGE SOUS DOUBLE BARRE

1 m
2 m

Jeu N° 12

SLALOM QUILLE SOUS PEDALIER

Roue avant Roue arrière

0,60 m à 1 m
0,80 m

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° 32

SAUT DE LITEAU LATÉRAL

guide

0,35 m max

Pénalités

- Idem jeu 31 10 sec avec avant + déplacement du guide 5 sec avec arrière
- 5 s

Note : Ce jeu s'adresse uniquement aux benjamins et minimes

Passage à droite ou à gauche.

Pénalités

- 1 barre tombée 5 s
- 2 barres tombées 10 s
- Pied à terre ou chute 5 s
- Jeu évité 30 s

Jeu N° 38

BARRE TOMBÉE

B A

Pénalités

- 2 barres tombées 5 s
- Jeu renversé 5 s
- Pied à terre avant la chute de la barre 5 s
- Chute 5 s
- Tout le jeu évité 30 s

Epreuve : Faire tomber la barre A avec la roue avant sans faire tomber la barre B.

Jeux mécanique

U9 – U11

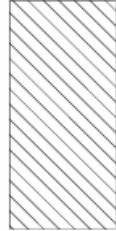
Jeu N° 46

DEMONTAGE ROUE AVANT

Le vélo à démonter devra être de petite taille si possible.
Longueur du parcours à pied : 20 à 30 m aller et retour.

Vélo à démonter
roue avant

Parcours roue avant
à la main



La manette de blocage
ne doit pas se trouver
en avant de la fourche.
(zone hachurée)

Pénalités

Vélo du concurrent tombé	5 s
Vélo à démonter tombé	5 s
Roue non bloquée ou mal centrée (ne tourne pas)	5 s
Blocage mal disposé	5 s
Tout le jeu évité	30 s

U13 – U15

Démontage roue arrière

Jeu N° 46

~~DEMONTAGE ROUE AVANT~~

Le vélo à démonter devra être de petite taille si possible.
Longueur du parcours à pied : 20 à 30 m aller et retour.

Vélo à démonter
roue avant

Parcours roue avant
à la main



La manette de blocage
ne doit pas se trouver
en avant de la fourche.
(zone hachurée)

Pénalités

Vélo du concurrent tombé	5 s
Vélo à démonter tombé	5 s
Roue non bloquée ou mal centrée (ne tourne pas)	5 s
Blocage mal disposé	5 s
Tout le jeu évité	30 s

Quizz

QUIZZ

Règle similaire à celle
du TRJC

- Une question par participant
- Si bonne réponse : 10 secondes de bonus décompté du temps du jeux d'adresse
- Si mauvaise réponse : aucune pénalité n'est appliquée

- U7 et U9 : question sur les éléments du vélo
- U11 à U15 : question sur la sécurité, le code de la route, le règlement école de vélo ...