



**CHALLENGE VTT PENN-AR-BED JEUNES
ANNEXE GYMKHANA REGLEMENT 2025**

ANNEXES :

Pour les clubs organisateurs, afin de faciliter le suivi du Gymkhana, 3 fiches sont diffusées en annexe :

- Annexe 1 : Fiche Fautes avec Points de Pénalités : vous y trouverez les différentes fautes avec leurs points de pénalités
- Annexe 2 : Fiches Comptabilités Pénalités : cette fiche servira à comptabiliser les pénalités pour chaque concurrent.
- Annexe 3 : Fiches Pénalités : cette fiche sera à remettre à chaque concurrent à l'issue de l'épreuve Gymkhana afin qu'ils connaissent leurs nombres de pénalités.
- Annexe 4 : exemples de jeux possibles à réaliser lors du Gymkhana : 5 jeux maximum pour chaque Gymkhana.

POINTAGES

<u>FAUTES</u>	<u>POINTS</u>
QUILLE RENVERSEE	1
PIED A TERRE	1
CHUTE	3
ERREUR PARCOURS	5
JEU REFUSE OU EVITE	10

ANNEXE 2 : Fiches Comptabilités Pénalités

CATEGORIE : DOSSARD N° :	CATEGORIE : DOSSARD N° :	CATEGORIE : DOSSARD N° :
POINT(S) DE PENALITE	POINT(S) DE PENALITE	POINT(S) DE PENALITE
JEUX N°1	JEUX N°1	JEUX N°1
JEUX N°2	JEUX N°2	JEUX N°2
JEUX N°3	JEUX N°3	JEUX N°3
JEUX N°4	JEUX N°4	JEUX N°4
JEUX N°5	JEUX N°5	JEUX N°5
TOTAL	TOTAL	TOTAL

CATEGORIE : DOSSARD N° :	CATEGORIE : DOSSARD N° :	CATEGORIE : DOSSARD N° :
POINT(S) DE PENALITE	POINT(S) DE PENALITE	POINT(S) DE PENALITE
JEUX N°1	JEUX N°1	JEUX N°1
JEUX N°2	JEUX N°2	JEUX N°2
JEUX N°3	JEUX N°3	JEUX N°3
JEUX N°4	JEUX N°4	JEUX N°4
JEUX N°5	JEUX N°5	JEUX N°5
TOTAL	TOTAL	TOTAL

ANNEXE 3 : Fiches Pénalités

NOM / PRENOM :		PENALITE(S)
CATEGORIE	N° DE PLAQUE	

NOM / PRENOM :		PENALITE(S)
CATEGORIE	N° DE PLAQUE	

NOM / PRENOM :		PENALITE(S)
CATEGORIE	N° DE PLAQUE	

NOM / PRENOM :		PENALITE(S)
CATEGORIE	N° DE PLAQUE	

NOM / PRENOM :		PENALITE(S)
CATEGORIE	N° DE PLAQUE	

NOM / PRENOM :		PENALITE(S)
CATEGORIE	N° DE PLAQUE	

NOM / PRENOM :		PENALITE(S)
CATEGORIE	N° DE PLAQUE	

NOM / PRENOM :		PENALITE(S)
CATEGORIE	N° DE PLAQUE	

NOM / PRENOM :		PENALITE(S)
CATEGORIE	N° DE PLAQUE	

NOM / PRENOM :		PENALITE(S)
CATEGORIE	N° DE PLAQUE	

NOM / PRENOM :		PENALITE(S)
CATEGORIE	N° DE PLAQUE	

NOM / PRENOM :		PENALITE(S)
CATEGORIE	N° DE PLAQUE	

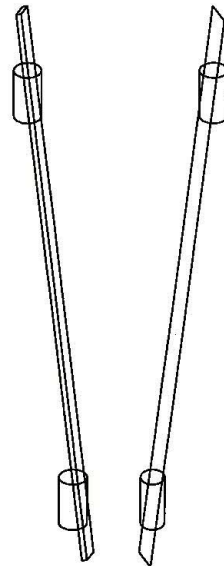
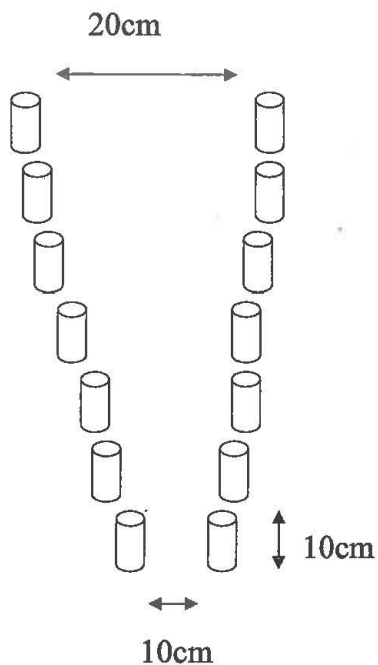
ANNEXE 4 :

Exemples de jeux réalisables pour le Gymkhana



ENTONNOIR

Jeu N° 1



ROUTE

Pénalités:

Liteau ou quille tombée = 5s
Pied à terre ou chute = 5 s
Tout le jeu évité ou sabordé = 30 s

6 Fautes maximum soit 30s

VTT

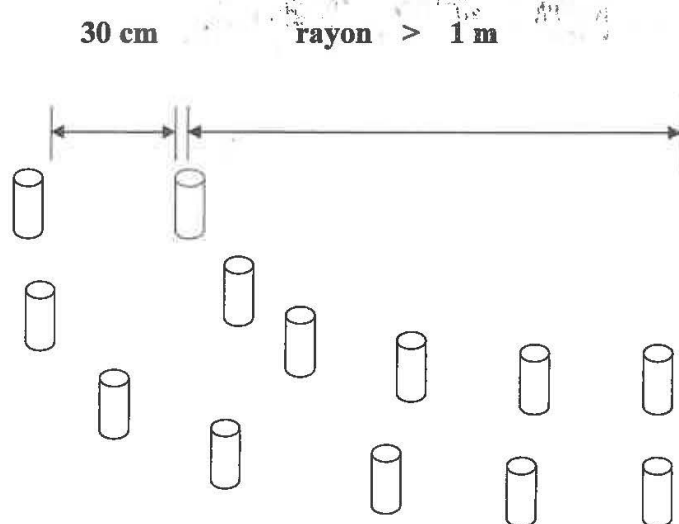
Pénalités:

Liteau ou quille tombée = 1faute
Pied à terre ou chute = 1faute
Jeu refusé ou évité = 10 fautes

6 Fautes maximum si jeu effectué

PASSAGE ETROIT COURBE

Jeu n° 2 bis



VTT

Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 1 faute
 Pied à terre ou chute = 1 faute
 Jeu évité ou évité = 10 fautes

6 fautes maximum si jeu effectué

ROUTE

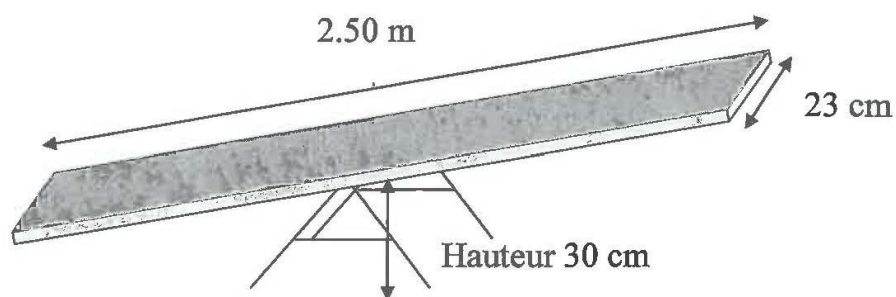
Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 5s
 Pied à terre ou chute = 5s
 Jeu refusé ou évité = 30s

6 fautes maximum soit 30s

PLANCHE A BASCULE

Jeu N° 3



VTT

Pénalités:

Roue en dehors de la planche = 1 faute
Planche non basculée = 1 faute
Pied à terre ou chute = 1 faute
Jeu refusé ou évité = 10 fautes

ROUTE

Pénalités:

Roue en dehors de la planche = 5s
Planche non basculée = 5s
Pied à terre ou chute = 5s
Jeu refusé ou évité = 30s

SLALOM SIMPLE

Jeu N° 4



ROUTE

Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 5s
 Pied à terre ou chute = 5s
 Jeu refusé ou évité = 30s

6 fautes maximum soit 30s

VTT

Pénalités:

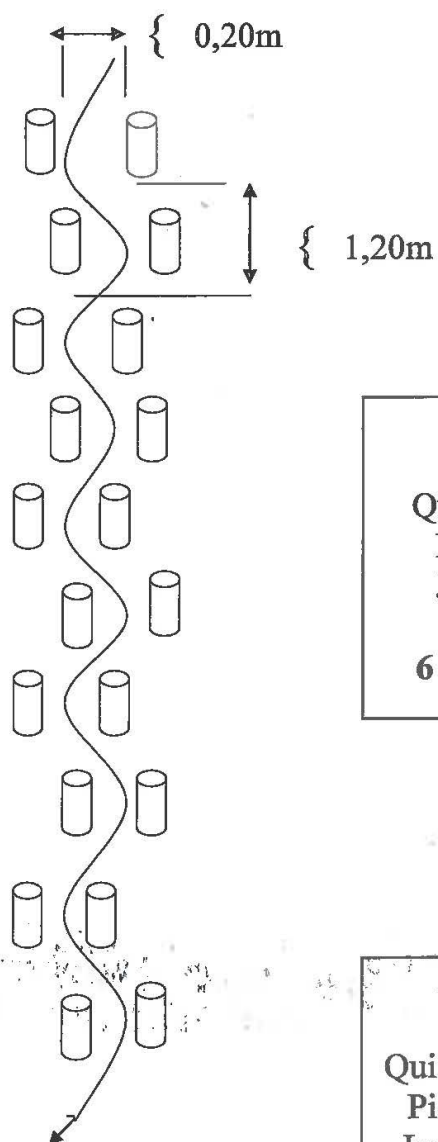
Quille tombée ou évitée = 1 faute
 Pied à terre ou chute = 1 faute
 Jeu refusé ou évité = 10 fautes

6 fautes maximum si jeu effectué



SLALOM DOUBLES QUILLES

Jeu N° 5



ROUTE

Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 5s

Pied à terre ou chute = 5s

Jeu refusé ou évité = 30s

6 fautes maximum soit 30s

VTT

Pénalités

Quille tombée ou évitée = 1 faute

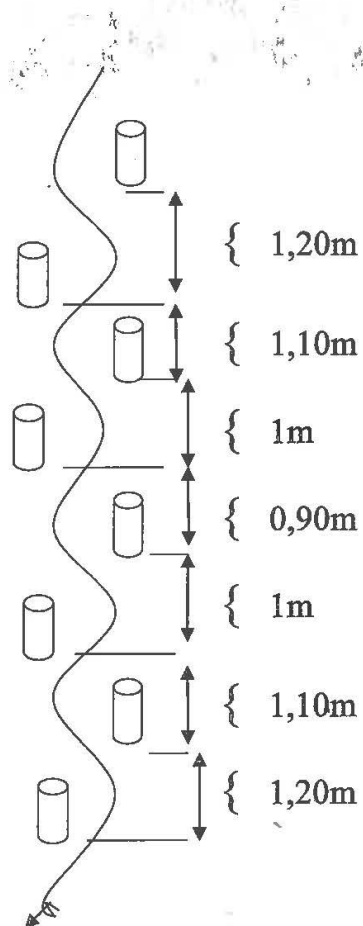
Pied à terre ou chute = 1 faute

Jeu refusé ou évité = 10 fautes

6 fautes maximum si jeu effectué

SLALOM INEGAL

Jeu N° 6



VTT

Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 1 faute
 Pied à terre ou chute = 1 faute
 Jeu refusé ou évité = 10 fautes

6 fautes maximum si jeu effectué

ROUTE

Pénalités:

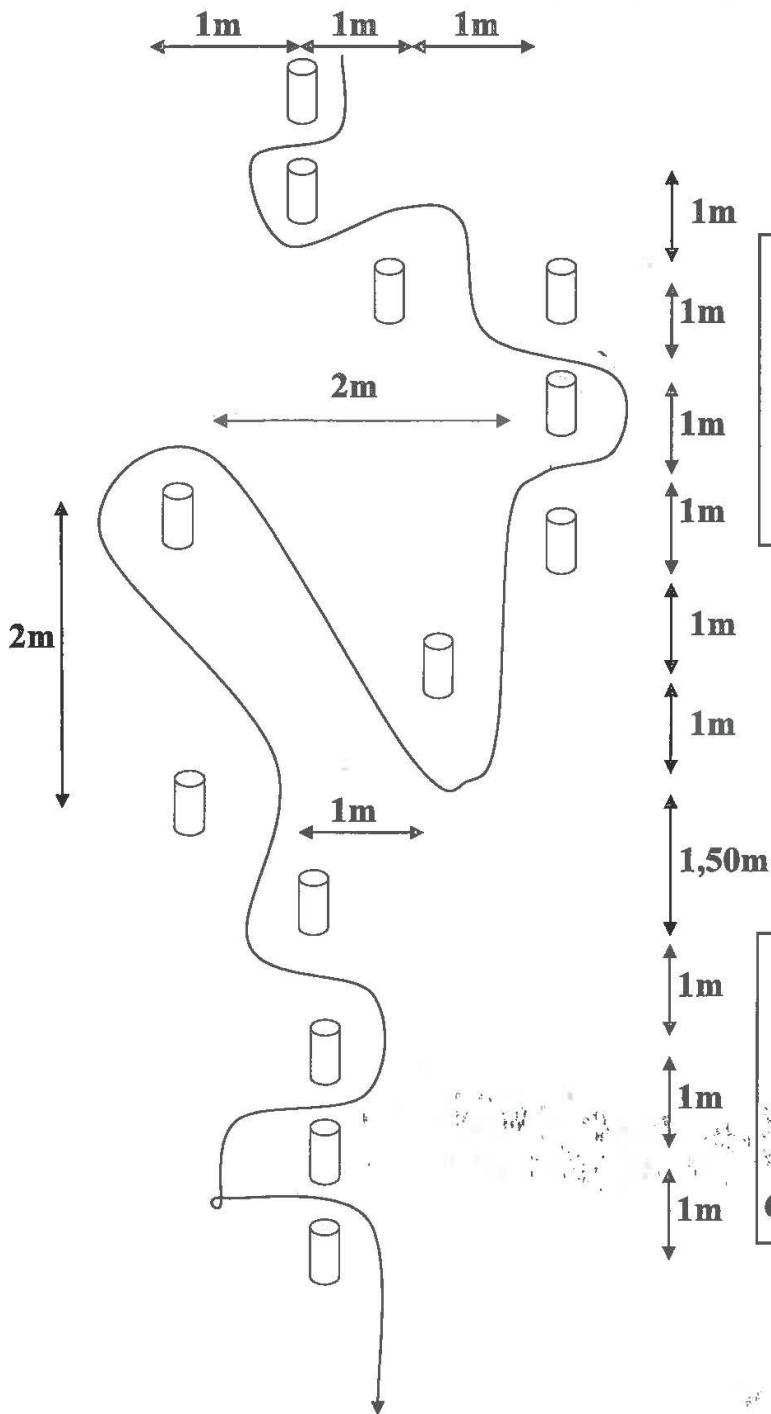
Quille tombée ou évitée = 5s
 Pied à terre ou chute = 5s
 Jeu refusé ou évité = 30s

6 fautes maximum soit 30s



SLALOM IRREGULIER (FLECHE)

Jeu N° 7



ROUTE

Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 5s

Pied à terre ou chute = 5s

Jeu refusé ou évité = 30s

6 fautes maximum soit = 30s

VTT

Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 1 faute

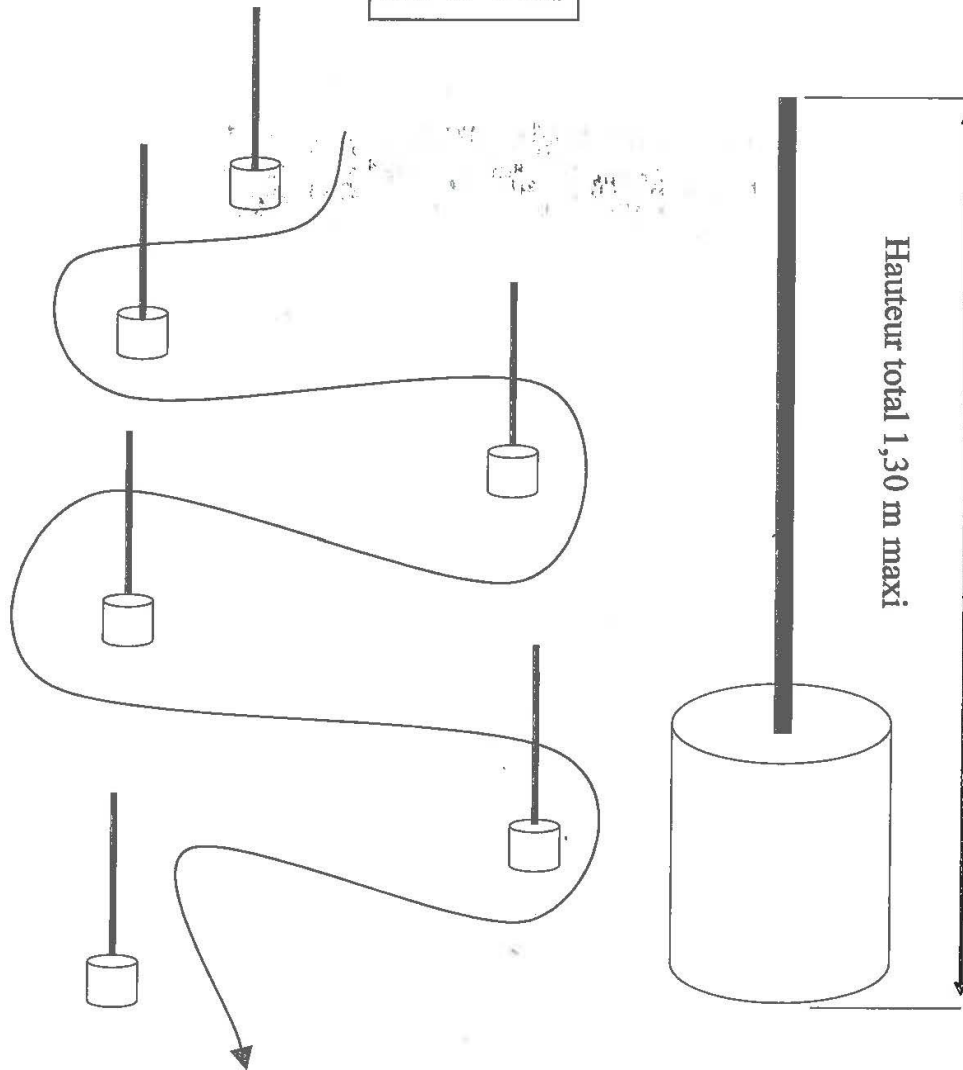
Pied à terre ou chute = 1 faute

Jeu refusé ou évité = 10 fautes

6 fautes maximum si jeu effectué

SLALOM PIQUETS

Jeu n° 9 Bis



VTT

ROUTE

Pénalités:

Piquet tombé ou évité = 1 faute
 Pied à terre ou chute = 1 faute
 Jeu refusé ou évité = 10 fautes

6 fautes maximum si jeu effectué

Pénalités:

Piquet tombé ou évité = 5s
 Pied à terre ou chute = 5s
 Jeu refusé ou évité = 30s

6 fautes maximum soit 30s

SLALOM QUILLE SOUS PEDALIER

Jeu N° 12

ROUTE

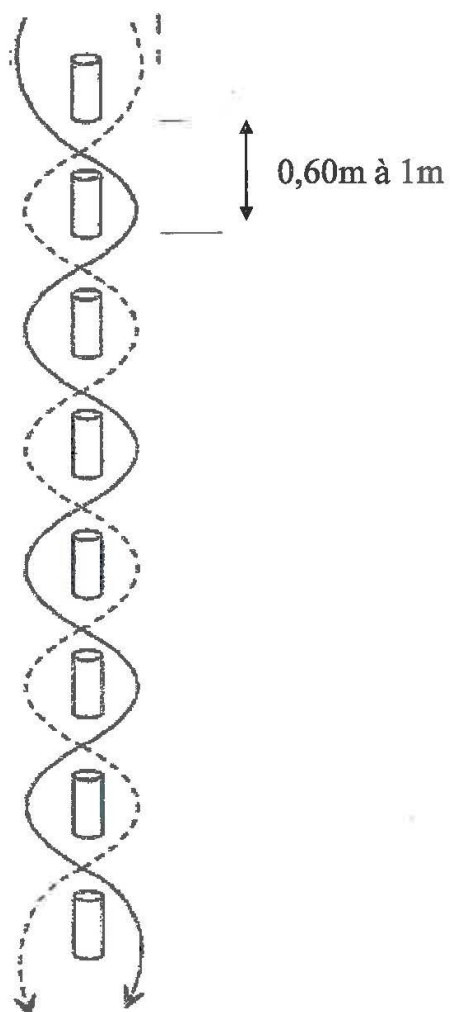
Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 5s

Pied à terre ou chute = 5s

Jeu refusé ou évité = 30s

6 fautes maximum soit 30s



VTT

Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 1 faute

Pied à terre ou chute = 1 faute

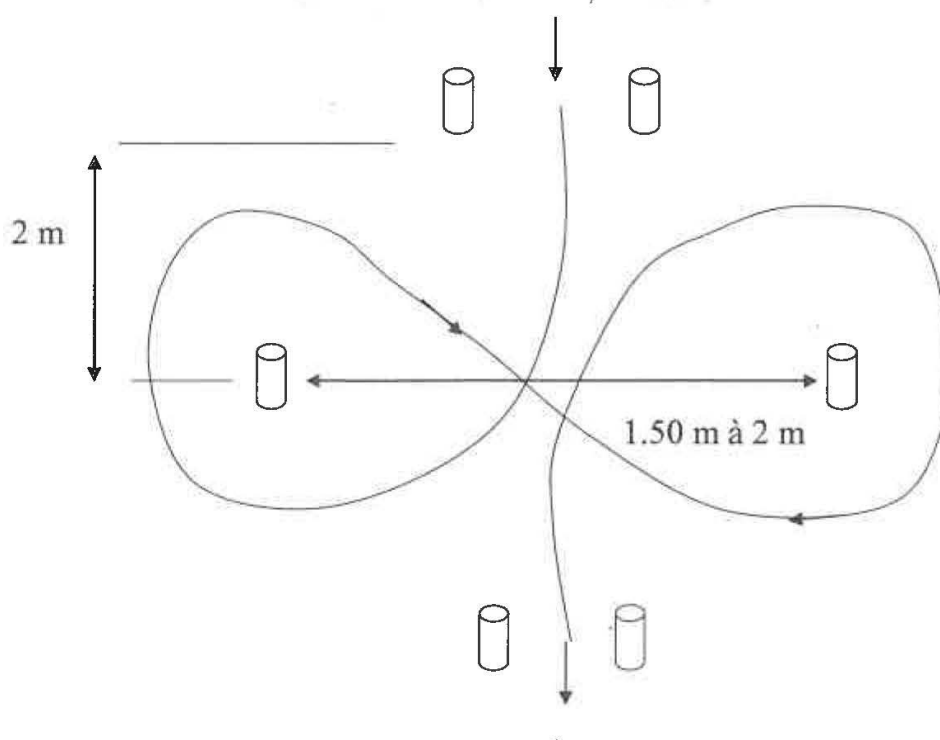
Jeu refusé ou évité = 10 fautes

6 fautes maximum si jeu effectué



SIMPLE HUIT

Jeu N° 17



VTT

Pénalités/

Quille tombée ou évitée = 1 faute
Pied à terre ou chute = 1 faute
Erreur sens de circuit (si fléchage) = 5 fautes
Jeu refusé ou évité = 10 fautes

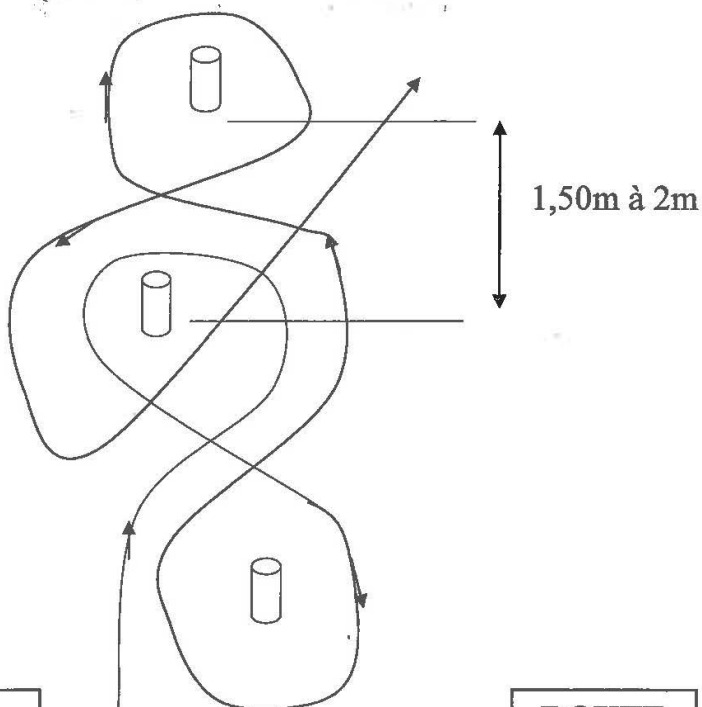
ROUTE

Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 1s
Pied à terre ou chute = 1s
Erreur sens de circuit (si fléchage) = 10s
Jeu refusé ou évité = 30s

DOUBLE HUIT

Jeu N° 19



VTT

ROUTE

Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 1 faute
 Pied à terre ou chute = 1 faute
 Erreur sens de circuit (si fléchage) = 5 fautes
 Jeu refusé ou évité = 10 fautes

6 fautes maximum si jeu effectué

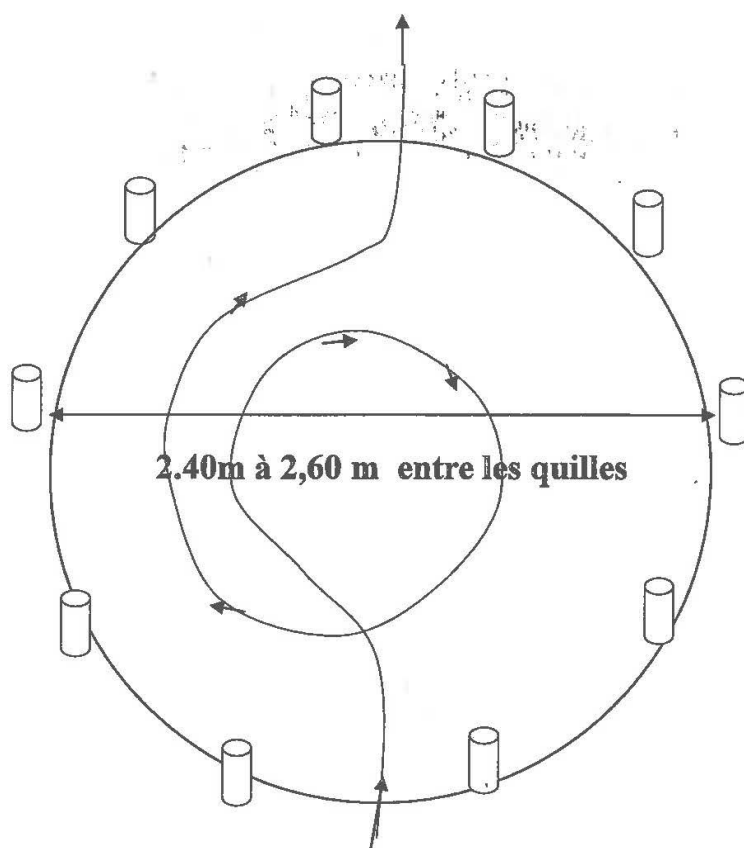
Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 5s
 Pied à terre ou chute = 5s
 Erreur sens de circuit (si fléchage) = 10s
 Jeu refusé ou évité = 30s

6 fautes maximum soit 30s

PASSAGE DANS LE ROND

Jeu n° 23



ROUTE

Pénalités:

Quille tombée ou évitée = 5s
 Pied à terre ou chute = 5 s
 Erreur de circuit (si fléchage) = 10s
 Jeu refusé ou évité = 45s

6 fautes maximum soit 30s

VTT

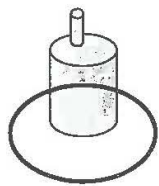
Pénalités

chaque quille tombée 1 faute
 pied à terre 1 faute
 chute 10 fautes
 jeu évité 10 fautes

6 fautes maximum si jeu effectué

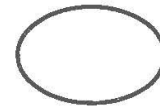
PRISE ET POSE BIDON

Jeu N° 24



Bidon posé dans un cercle de 0,50 m de diamètre

3 m



Pose du bidon dans un cercle identique

ROUTE

Pénalités:

Bidon mal posé, tombé en dehors du cercle = 5s
Pied à terre ou chute 5s
Faute sur bidon
(3 essais obligatoire) = 10s

Jeu refusé ou évité = 30s

VTT

Pénalités:

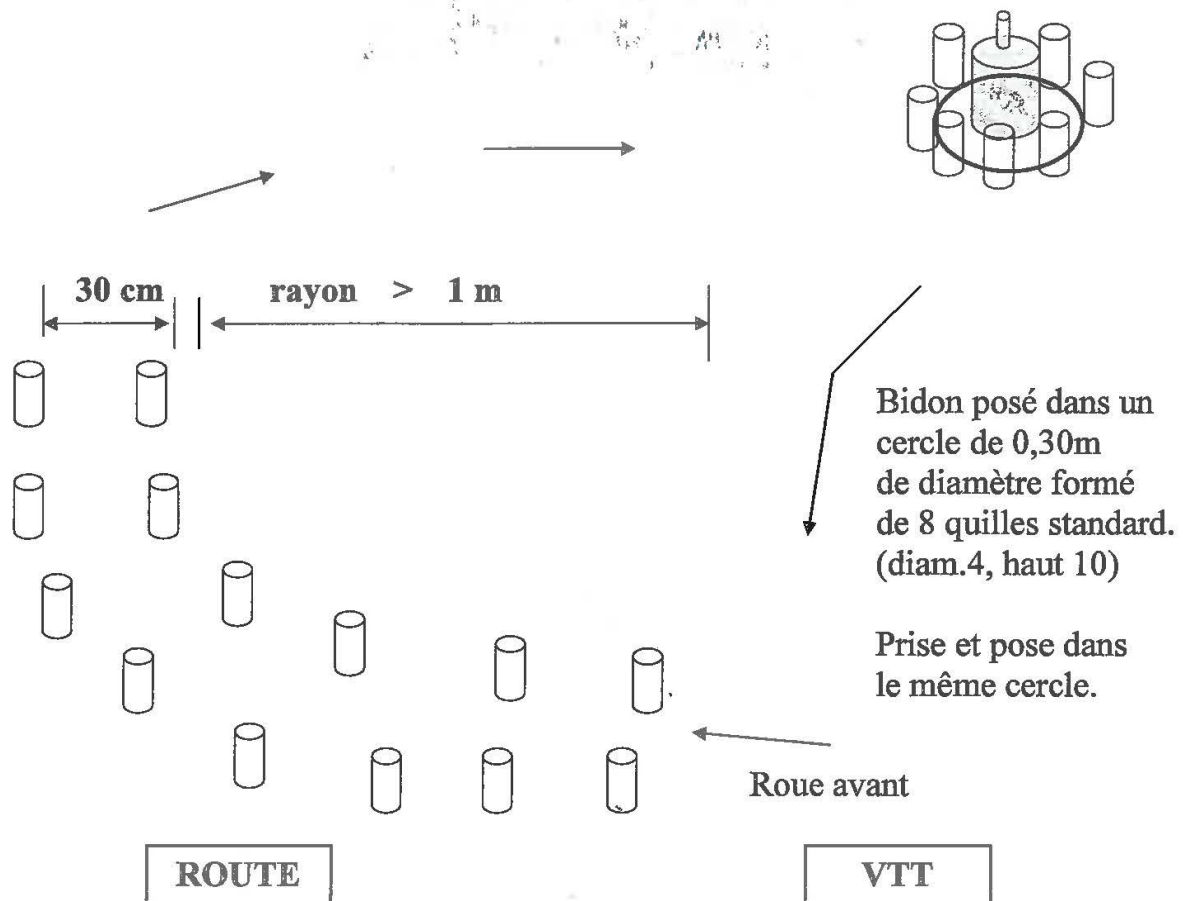
Bidon mal posé, tombé en dehors du cercle = 1 faute
Pied à terre ou chute 1 faute
Faute sur bidon
(3 essais obligatoire) = 5 fautes

Jeu refusé ou évité = 10 fautes



PRISE ET POSE D'UN BIDON AVEC CHICANE

Jeu N° 25



ROUTE

VTT

Pénalités

Quille tombée ou évité = 5s
Pied à terre ou chute = 5s
Faute sur bidon (3essais obligatoire) = 10s
Erreur sens de circuit (si fléchage) = 10s
Jeu refusé ou évité = 45s

6 fautes maximum soit 30s

Pénalités

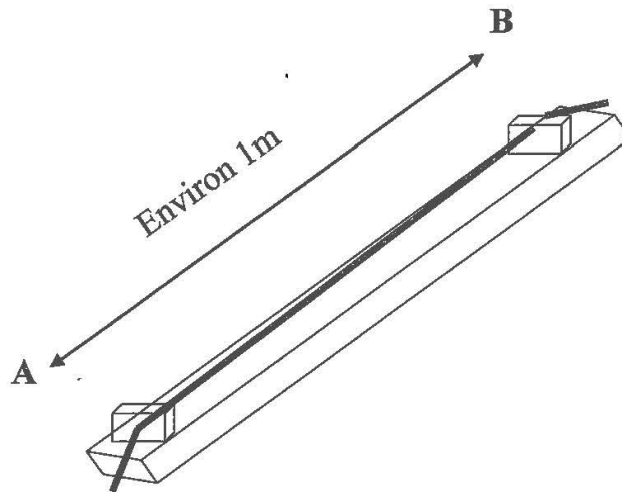
Quille tombée ou évité = 1 faute
Pied à terre ou chute = 1 faute
Faute sur bidon (3essais obligatoire) = 5 fautes
Erreur sens de circuit (si fléchage) = 5 fautes
Jeu refusé ou évité = 10 fautes

6 fautes maximum si jeu effectué

SAUT ELASTIQUE

Jeu N° 30

Hauteur variable en fonction des cales A et B



ROUTE

Pénalités:

Poussins

Élastique touché par la roue avant = 5s

Pupilles & Benjamins

Élastique touché par:

la roue avant = 5s

La roue arrière = 5s

Pied à terre ou chute = 5s

VTT

Pénalités:

Poussins

Élastique touché par la roue avant = 1 faute

Pupilles & Benjamins

Élastique touché par:

la roue avant = 1 faute

La roue arrière = 1 faute

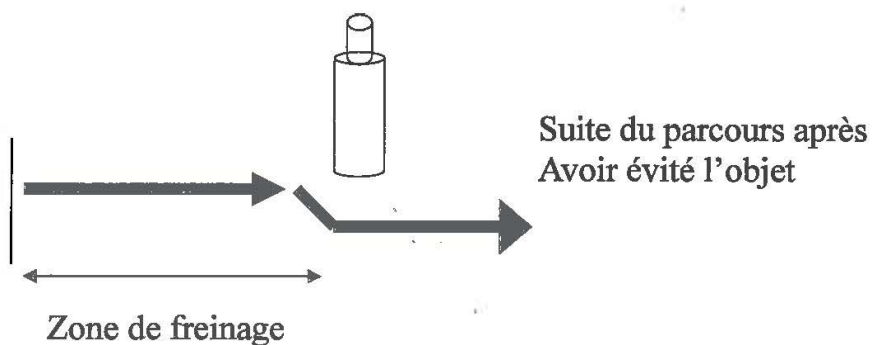
Pied à terre ou chute = 1 faute

CONTRÔLE DE FREINAGE

Jeu N° 36

Afin d'éviter les erreurs de chronométrage
Cet atelier ne devra être mis en fin de parcours.

Objet (bidon lesté 1/4 de sable.....)
À toucher de face (obligatoire)
Avec la roue avant.



ROUTE

Pénalités:

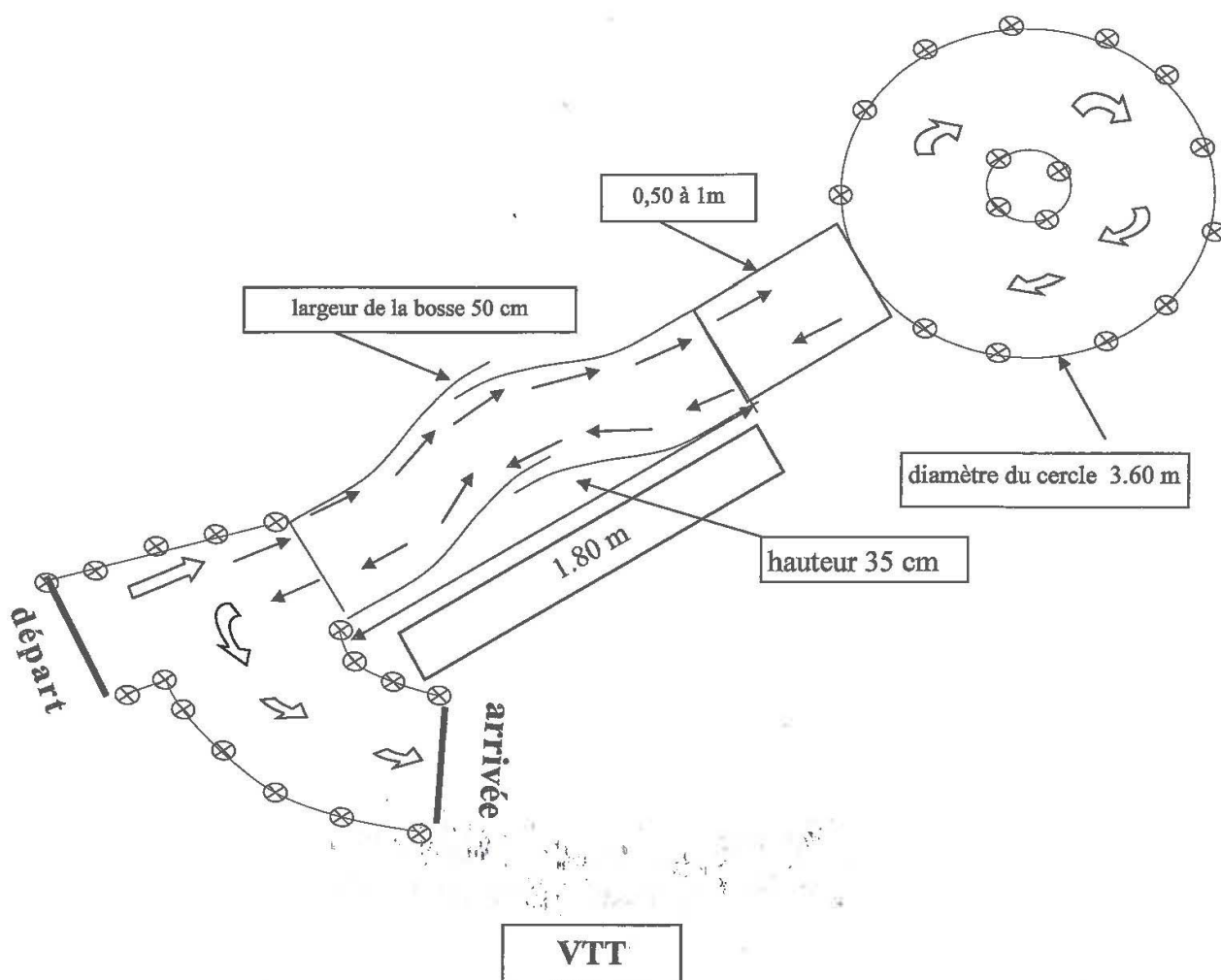
Bidon renversé = 5s
Pied à terre ou chute = 5 s
Jeu refusé ou évité = 30 s

VTT

Pénalités

Bidon renversé = 1 faute
Pied à terre ou chute = 1 faute
Jeu refusé ou évité = 10 fautes

LA BOSSE (jeu spécial VTT)



Pénalités

- Quille tombée ou touchée = 1 faute
- Pied à terre ou chute = 1 faute
- Erreur sens de circuit (si fléchage) = 5 fautes
- Jeu refusé ou évité = 10 fautes