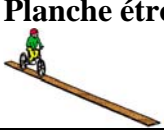
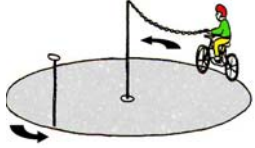
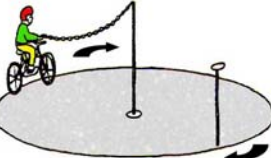
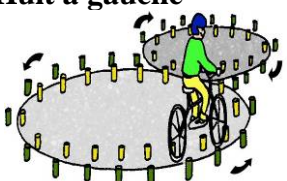
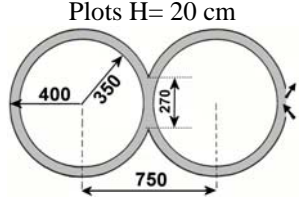
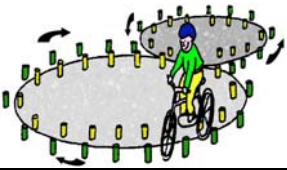
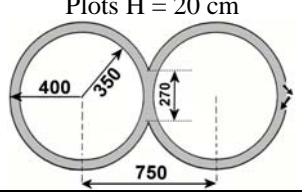

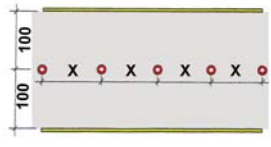

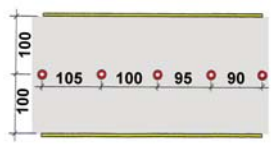


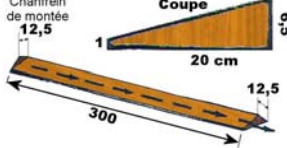

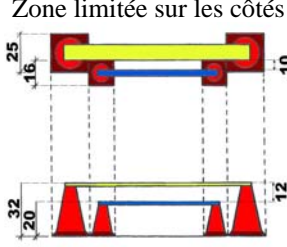

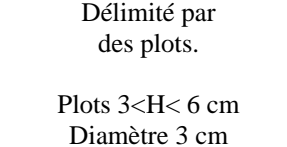


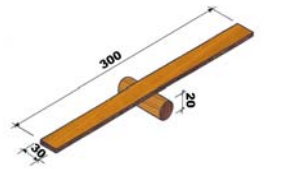


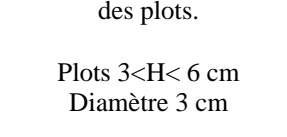
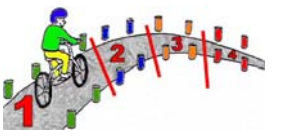
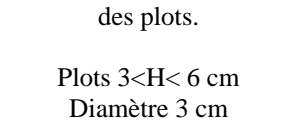
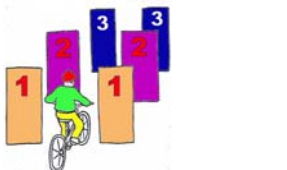









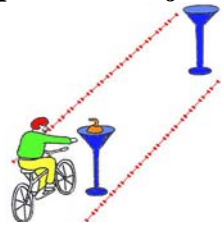
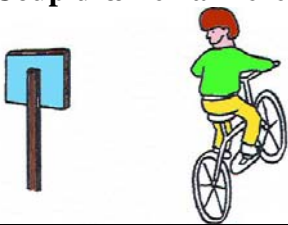












CONCOURS NATIONAL D'EDUCATION ROUTIERE


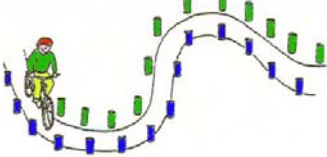
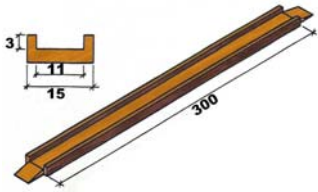
Descriptif des jeux et attribution des points

N° jeu	Illustration	Description	zones	Erreurs	Points déduits
1		3,00 m x 0,20 m	1 ou 2	Quitter la planche avec 1 roue ou 2 roues Rater la planche	1 2 3
2		Diamètre = 3 m Piquets H=0,70 m	1	Lâcher la chaîne chaque fois Chaîne touche le sol Déplacer un piquet Renverser un piquet	3 1 1 2
3		Diamètre 3 m Piquets H=0,70 m	1	Lâcher la chaîne Chaque fois Chaîne touche le sol Déplacer un piquet Renverser un piquet	3 1 1 2
4		Plots H= 20 cm 	1	Renverser ou déplacer 1 plot 2 à 4 plots 5 à 8 plots 9 plots et plus	1 2 3 4
5		Plots H = 20 cm 	1	Renverser ou déplacer 1 plot 2 à 4 plots 5 à 8 plots 9 plots et plus	1 2 3 4
6		90 < X > 105 	1	Chaque fois Déplacer, toucher un piquet Renverser un piquet Franchir la ligne latérale	1 2 3
7			1 à 3	Par rapport au barème ci-dessus Zone 1 (facile) +2 Zone 2 +1 Zone 3 +0	3, 4, 5 2, 3, 4 1, 2, 3
8		3 couloirs de 50 cm de large délimités par des plots	1	Ne pas regarder en arrière Ne pas faire le signe de bras Ne pas se souvenir du dessin ou du nombre affiché	3 3 1

<p>9</p> 	<p>Planche inclinée</p> 	<p>1 ou 2</p>	<p>Quitter la planche avec 1 roue ou 2 roues Rater la planche</p>	<p>1 2 3</p>	
<p>10</p> 	<p>Freinage précis</p> 	<p>1</p>	<p>Zone limitée sur les côtés</p> <p>Pieds en dehors du marquage</p> <p>Aucune barre tombée</p> <p>Renverser la barre qui doit rester en place</p>	<p>1 2 3</p>	
<p>Freinage sur sable Freinage sur gravier Freinage en virage</p>		<p>Combinaison avec 17 Combinaison avec 17 Combinaison avec 24</p>	<p>Sortir de la zone</p>	<p>1</p>	
<p>11</p> 	<p>Chemin étroit</p> 	<p>1</p>	<p>Délimité par des plots.</p> <p>Plots $3 < H < 6$ cm Diamètre 3 cm</p> <p>Renverser ou déplacer</p> <p>1 plot 2 à 4 plots 5 à 8 plots 9 plots et plus</p>	<p>1 2 3 4</p>	
<p>12</p> 	<p>Route cahotante</p> 	<p>1</p>	<p>Chaque sortie de zone</p>	<p>2</p>	
<p>13</p> 	<p>Bascule</p> 	<p>1</p>	<p>Ne pas réussir</p>	<p>3</p>	
<p>14</p> 	<p>Entonnoir droit</p> 	<p>4</p>	<p>Délimité par des plots.</p> <p>Plots $3 < H < 6$ cm Diamètre 3 cm</p> <p>Déplacer ou renverser des plots</p> <p>Secteur 1 Secteur 2 Secteur 3 Secteur 4</p>	<p>4 3 2 1</p>	
<p>15</p> 	<p>Entonnoir courbe</p> 	<p></p>	<p>Délimité par des plots.</p> <p>Plots $3 < H < 6$ cm Diamètre 3 cm</p> <p>Déplacer ou renverser des plots</p> <p>Secteur 1 Secteur 2 Secteur 3 Secteur 4</p>	<p>4 3 2 1</p>	
<p>16</p> 	<p>Passage étroit haut</p> 	<p>1 à N</p>	<p>Nombre de zones = N</p> <p>Toucher le premier obstacle Toucher le deuxième obstacle Toucher le troisième obstacle</p>	<p>N N-1 N-2</p>	

17	Sable ou gravier 		1	Ne pas réussir ou sortir de la zone	2	
18	Pierres 		1	Ne pas réussir ou sortir de la zone	2	
19	Rails 		1	Ne pas réussir ou sortir de la zone	2	
20	Trous 		1	Ne pas réussir ou sortir de la zone	2	
21	Descente de trottoir 		1	Ne pas réussir	2	
22	Déplacer un objet 	Objet à prendre et à déposer sur un support à 70 cm du sol	1	Passer sans prendre l'objet Laisser tomber l'objet ou ne pas le déposer sur le 2 ^e support Franchir la ligne latérale	3 2 1	
23	Coup d'œil en arrière 	Un dessin ou un nombre sur un panneau placé derrière, à gauche.	1	Ne pas regarder en arrière Ne pas se souvenir du dessin	3 1	
24	Virage serré 	Couloir de 50 cm de large Virage serré, à droite ou à gauche Délimitation par plots de 3 cm ou 20 cm	1	Déplacer ou renverser des plots Sortir du tracé	1 2	
25	Tracé avec dénivelés	Couloir droit ou courbe		Rouler en dehors du tracé	2	

		délimité par des quilles hautes (20 cm)	1	Chaque quille déplacée ou tombée	1	
26	Tracé en dos d'âne 		1	Sortir du tracé	2	
27	Rouler lentement 		1	Sortir du tracé Rouler trop vite	2 2	
28	Rouler vite 		1	Sortir du tracé	2	
29	Respecter une vitesse 	Cinémomètre + afficheur	1	Différence : en km/h 0,6 - 1,0 1,1 - 2,0 2,1 - 3,0 3,1 - 4,0 Plus de 4,0	1 2 3 4 5	
30	Rouler en groupe 		1	Gêner, toucher un membre du groupe	3	
31	Freiner & démarrer 	Zone délimitée : 50 cm x 20 cm	1	S'arrêter en dehors de la zone Poser un pied Ne pas s'arrêter complètement	3 2 2	
32	Passage sous barre 		1 à 5	Toucher l'obstacle Faire tomber la latte ou l'obstacle	1 2	
33	Départ d'un trottoir 	Un dessin ou un nombre sur un panneau placé derrière, à gauche	1	Ne pas regarder en arrière Ne pas se souvenir du dessin	3 1	

34	Rouler en cercle dans un carré 		1	Chaque dépassement	2 MAX 4
35	Serpent 	Couloir : l = 50 cm Plots h = 20 cm		Renverser ou déplacer 1 plot 2 à 4 plots 5 à 6 plots 7 plots et plus	1 2 3 4
36	Gouttière 		1	Ne pas réussir ou sortir de la gouttière	3