



Le cyclo-cross est une épreuve consistant à réaliser plusieurs tours d'un parcours conjuguant à la fois des voies de cross-country, des voies carrossables, des obstacles naturels et/ou des obstacles artificiels. Un tour de parcours fait entre 1 et 2,5km et comporte de 2 à 6 obstacles.

Tous les compétiteurs mettent approximativement le même temps à réaliser l'épreuve : les compétiteurs les plus rapides effectueront davantage de tours.

Des catégories seront constituées par sexe et par âge, mais toutes les catégories pourront partir en même temps. En fonction du nombre de participants, les départs pourront éventuellement être réalisés en plusieurs séries auquel cas les compétiteurs d'une même catégorie seront regroupés dans la même série.

Dans cette épreuve, encore plus que dans les autres, le fair-play est de rigueur pour limiter les risques d'accident.

Le parcours de cyclo-cross sera mis à disposition des compétiteurs 1 heure avant le début de l'épreuve pour qu'ils puissent le reconnaître et tester les obstacles.

## **LE DÉPART**

### L'APPEL DES CONCURRENTS

En fonction du nombre de participants, le départ pourra se faire en plusieurs séries (ou vagues).

Une série sera lancée lorsque tous les concurrents de la série précédente seront arrivés.

Si un ou plusieurs compétiteur(s) est (sont) absent(s) sur la ligne de départ, les séries suivantes ne seront pas modifiées et il(s) ne pourra (pourront) pas les intégrer. Cela implique d'une part que la série est lancée telle quelle et d'autre part, que le(les) absent(s) seront marqués « NP » (Non Parti).

### POSITION DE DÉPART

Le départ se fait selon un style « Le Mans » : les monocycles sont disposés au sol dans une zone de départ, idéalement proche de la ligne d'arrivée, et les compétiteurs sont à pied derrière une ligne de départ proprement dite, distante d'une quinzaine de mètres de cette zone de départ. Au signal, les compétiteurs courent pour récupérer leur monocycle, monter dessus et commencer la course.

Les compétiteurs devront être montés sur leur monocycle dans les 10 mètres qui suivent la sortie de la zone de départ pour valider leur participation. Dans le cas contraire, ils seront disqualifiés et ne pourront pas poursuivre l'épreuve.

### DÉCOMPTE

Le décompte ne peut commencer qu'après avoir eu confirmation que les juges à l'arrivée sont prêts (drapeau levé, talkie-walkie, etc.).

Le starter annonce le départ imminent d'une vague, un décompte des 3 dernières secondes et le « Top » du départ. Au signal, tous les concurrents de la vague concernée s'élancent et la vague suivante se prépare.

#### FAUX DÉPART

Il n'y a pas de dispositif de faux départ. C'est le starter qui veillera à ce que tous les concurrents d'une même vague ne franchissent pas la ligne de départ avant le signal. Le cas échéant, le starter pourra rappeler le concurrent fautif qui devra revenir derrière la ligne de départ avant de pouvoir repartir.

#### DÉROULEMENT DE L'ÉPREUVE

Le parcours ne comporte pas d'obstacle dans les 10 mètres qui suivent la zone de départ ni dans les 10 mètres qui précèdent la ligne d'arrivée.

Les chutes ne sont pas disqualifiantes.

Si un compétiteur chute ou est obligé de poser le pied au sol du fait de la gêne occasionnée par un autre compétiteur tombé devant lui, cela est considéré comme faisant partie de la course et ne pourra pas faire l'objet d'une réclamation. Les 2 compétiteurs peuvent remonter sur leur monocycle et reprendre la course.

Un compétiteur a aussi le droit de descendre de son monocycle volontairement, pour passer certains obstacles. Il a même le droit de courir à côté de son monocycle.

Que ce soit à pied ou sur leur monocycle, les compétiteurs devront respecter le tracé du parcours et n'ont pas le droit d'éviter les obstacles sur leur chemin. Pour valider leur épreuve, les compétiteurs devront réaliser plus de 50 % du parcours sur leur monocycle.

#### INTERFÉRENCE/DÉPASSEMENT

En aucune façon, un compétiteur n'est autorisé à gêner ou distraire un autre concurrent. Un compétiteur forcé de descendre en raison de l'interférence d'un autre concurrent pourra déposer une plainte à la fin de la course et se voir attribuer le droit de recommencer sa course sur l'une des séries suivantes.

Les compétiteurs qui heurtent intentionnellement d'autres concurrents pourront recevoir un avertissement, une perte de place dans le classement, la disqualification de cette course voire la suspension pour toutes les courses restantes.

Un compétiteur qui s'apprête à dépasser un concurrent moins rapide signalera sa présence en s'assurant que le concurrent devant lui ait compris. Le concurrent le moins rapide s'efforcera alors de le laisser passer dans les meilleures conditions de sécurité, pour l'un comme pour l'autre.

#### L'ARRIVÉE

Les compétiteurs peuvent passer la ligne d'arrivée sur leur monocycle ou à pied, selon leur choix.

L'épreuve dure 40 minutes. A la fin de l'épreuve, un signal sonore informera les compétiteurs que l'épreuve se termine 2 minutes plus tard puis un second signal sonore lorsque les 30 minutes sont écoulées. Lorsque le second signal sonore a retenti, les compétiteurs finissent le tour commencé pour passer la ligne d'arrivée.

Les compétiteurs sont chronométrés à l'aide d'une puce électronique fixée sur eux ou sur le monocycle, en fonction du modèle. Le temps enregistré correspond au temps compris entre le départ de la vague du compétiteur (signal de départ donné par le starter) et le passage de la ligne d'arrivée. L'arrivée est déclenchée lorsque la puce électronique portée par le concurrent passe le capteur situé au sol, sous la ligne d'arrivée.

### **RÉCLAMATIONS**

Les concurrents peuvent déposer une réclamation écrite jusqu'à 15 minutes après l'affichage des résultats de la course. Ce délai pourra être accru pour les concurrents qui ont participé à d'autres courses entre temps.

Les réclamations doivent être examinées et tranchées dans les 30 minutes qui suivent leur dépôt. Les décisions des arbitres sont sans appel et applicables immédiatement.

### **CLASSEMENT**

Le classement sera réalisé, pour chaque catégorie, en fonction du nombre de tours réalisés et du temps nécessaire pour terminer le dernier tour. Le meilleur compétiteur est celui qui réalisera le plus de tours, et pour un nombre de tours équivalent, le temps le plus court pour finir le dernier tour.

Comme indiqué dans le règlement général, certaines catégories pourront être regroupées en fonction du nombre de participants.

### **MATÉRIEL AUTORISÉ**

Tous les types de monocycles sont acceptés pour cette épreuve : il n'y a pas de restriction de taille de roue, de pneu ou de manivelles. Les pédales métalliques sont autorisées.

### **ÉQUIPEMENTS DE PROTECTION**

Le port du casque, de genouillères et de gants est obligatoire. Le port de coudières et de protège-poignets est fortement recommandé.

Les chaussures doivent être correctement attachées.