

MANUEL

Description des différents postes,
contenu et attribution des points



EUROPEAN TRAFFIC
EDUCATION
CONTEST 

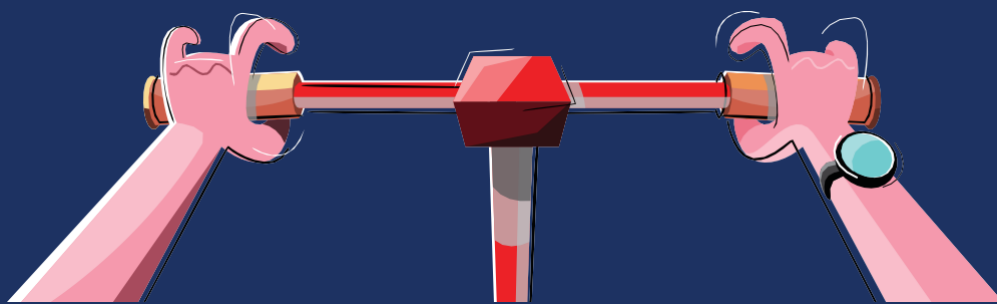


TABLE DES MATIÈRES

PAGE

● GENERALITES	02
● DESCRIPTION DES POSTES ET DES POINTS	
● PERSONALISATION DE CASQUES VÉLO	
● POSTES PRATIQUES	03
● LABYRINTHE À VÉLO	09
● TACHES THEORIQUES	10
● SIGNAUX ROUTIERS	11
● INSTRUCTIONS POUR LE CASQUE	13



GENERALITES

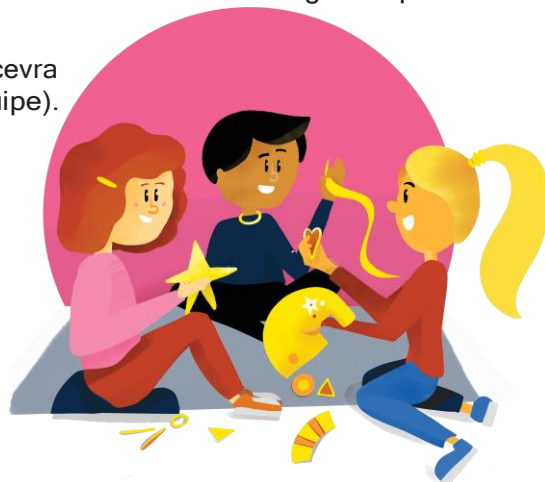
- Le concours s'effectue par rotation aux différents postes.
- Les différentes épreuves sont réparties sur 8 postes.
Chaque poste accueille des groupes de max 3 équipes.
- Chaque poste comprend différentes épreuves, qu'il faut passer avec succès.
- Les épreuves pratiques de conduite/adresse sont effectuées individuellement.
- Les épreuves théoriques sont effectuées individuellement ou par équipes.
- Les équipes disposent de 30 minutes à chaque poste, après quoi elles passent au poste suivant.
- Après 4 postes, le concours est interrompu pour la pause de midi.

DESCRIPTION DES POSTES ET DES POINTS

- A 5 des 8 postes, chaque enfant part avec un bonus de 20 points. Au poste "perception des dangers" les enfants débutent avec un bonus de 22 points. Chaque erreur entraîne la soustraction d'un certain nombre de points (3 postes comprennent des épreuves pratiques de conduite/adresse, 3 des épreuves théoriques).
- En ce qui concerne les 2 postes restants, aucune notation n'est prévue. Cependant, chaque enfant participant au concours s'y voit attribuer un bonus de 20 points.
(N.B. : il s'agit de postes où quelque chose de nouveau peut être essayé ou présenté aux enfants).
- En cas d'échec à un poste donné, le bonus de départ de 20 par poste/enfant est annulé. Dans ce cas, le nombre de points remportés à ce poste est égal à 0.
- Pour les épreuves à résoudre par équipe, chaque enfant obtient le nombre de points obtenus par l'équipe.
- Les tiers (accompagnant d'équipe, traducteur/trice, hôtes du Club) n'ont pas le droit d'aider les enfants. Si, malgré cette interdiction, une aide quelconque est fournie, aucun point ne sera comptabilisé au poste concerné.
- Le plus mauvais résultat à un poste est de 0 point. Il n'y a pas d'attribution de points négatifs.
- La somme des points remportés par les enfants donne le résultat de l'équipe. Il n'y a pas de résultat éliminatoire.
- Les décisions des juges sont définitives et ne peuvent pas être contestées.

CONCOURS DE DESSIN

- Dans le cadre du concours, la FIA organise un concours de dessin auquel chaque équipe participe.
- L'objectif est de personnaliser/décorer une affiche sur la sécurité à vélo. Un vote sera organisé pour récompenser le plus beau dessin.
- La FIA communiquera les détails de l'épreuve. Chaque enfant recevra un bonus de 20 points pour sa participation (80 points pour l'équipe). Ce bonus sera ajouté au score de l'équipe.

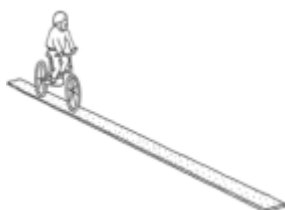
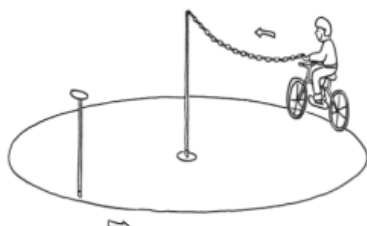
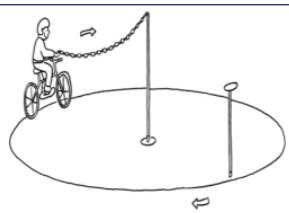


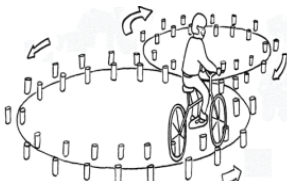
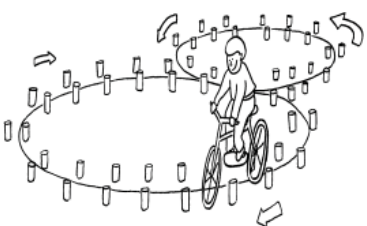
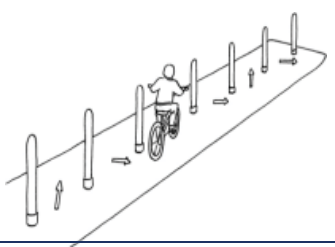
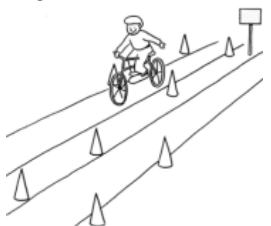
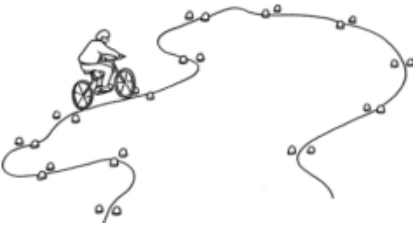
POSTES

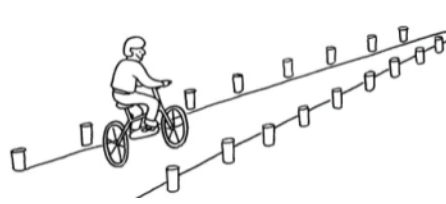
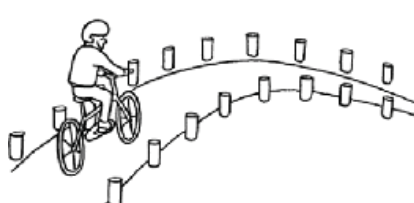
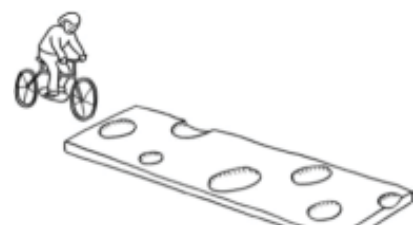
POSTES PRATIQUES

La liste ci-dessous décrit 32 types d'obstacles. Le Comité Technique du Concours effectue une sélection pour la réalisation des deux parcours pratiques comptant pour le classement.

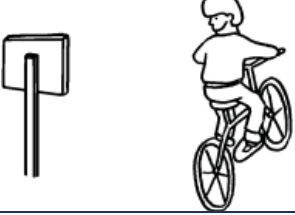
ERREURS EN GÉNÉRAL (Valable pour tous les obstacles)	
Déscription	Pénalités
Trop tard au départ	-3
Pied au sol (chaque fois)	-1
Chute (chaque fois)	-3
Omettre ou ne pas terminer un obstacle	-5
Omettre une combinaison d'obstacles	-10
Parcourir un obstacle plusieurs fois	-5

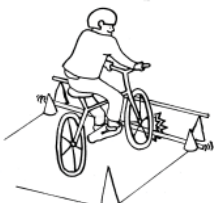
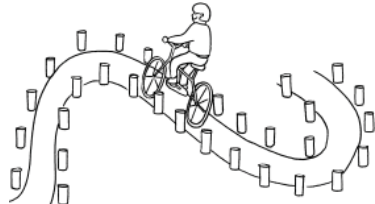
N° d'obstacle	Description	Erreur	Pénalités
01		Feu de signalisation	Ne pas observer le feu -2
02		Planche étroite	- Quitter la planche avec 1 ou 2 roues - Rater la planche -2 -3
03		Cercle (main gauche)	- Ne pas prendre la chaîne - Lâcher la chaîne - La chaîne touche le sol (chaque fois) - Déplacer un piquet - Renverser un piquet -3 -3 -1 -1 -2
04		Cercle (main droite)	- Ne pas prendre la chaîne - Lâcher la chaîne - La chaîne touche le sol (chaque fois) - Déplacer un piquet - Renverser un piquet -3 -3 -1 -1 -2

N° d'obstacle	Description	Erreur	Pénalités
05		Huit (gauche)	- Renverser ou déplacer 1 plot -1 - Renverser ou déplacer 2 à 4 plots -2 - Renverser ou déplacer 5 à 8 plots -3 - Renverser ou déplacer 9 plots et plus -4
06		Huit (droite)	- Renverser ou déplacer 1 plot -1 - Renverser ou déplacer 2 à 4 plots -2 - Renverser ou déplacer 5 à 8 plots -3 - Renverser ou déplacer 9 plots et plus -4
07		Slalom	- Déplacer un piquet (chaque fois) -1 - Renverser un piquet (chaque fois) -2 - Franchir la ligne latérale (chaque fois) -3
08		Changement de voie (à gauche)	- Ne pas regarder en arrière -3 - Ne pas donner le signe du bras correct -3 - Franchir une ligne latérale -1
09		Planche incline	- Quitter la planche avec 1 ou 2 roues -2 - Rater la planche -3
10		Freinage de précision	- Pied(s) en dehors du marquage -1 - Faire tomber la limite avant -3 - Bicyclette en dehors du marquage -2
11		Chemin étroit	- Déplacer 1 plot -1 - Déplacer 2-4 plots -2 - Déplacer 5 plots -3

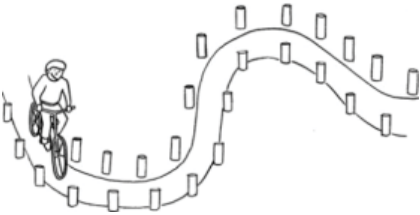
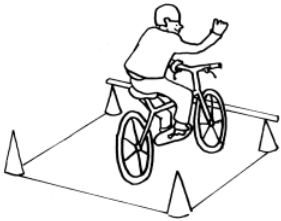
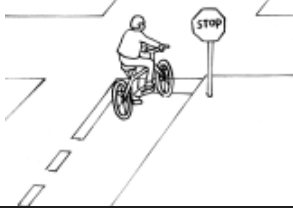
N° d'obstacle	Description	Erreur	Pénalités
12	 Bosses	- Manquer 1 obstacle - Manquer 2 obstacles - Manquer 3 obstacles	-1 -2 -3
13	 Tracé en forme d'entonnoir droit	- Déplacer ou renverser des cônes /piquets dans le secteur 1 - Déplacer ou renverser des cônes /piquets dans le secteur 2 - Déplacer ou renverser des cônes /piquets dans le secteur 3 - Déplacer ou renverser des cônes /piquets dans le secteur 4	-4 -3 -2 -1
14	 Tracé en forme d'entonnoir courbe	- Déplacer ou renverser des cônes /piquets dans le secteur 1 - Déplacer ou renverser des cônes /piquets dans le secteur 2 - Déplacer ou renverser des cônes /piquets dans le secteur 3 - Déplacer ou renverser des cônes /piquets dans le secteur 4	-4 -3 -2 -1
15	 Passage étroit (hauteur du guidon)	- Toucher le 1er obstacle - Toucher le 2e obstacle - Toucher le 3e obstacle - Toucher le 4e obstacle - Toucher le 5e obstacle	-5 -4 -3 -2 -1
16	 Voies	Ne pas réussir	-2
17	 Trous	Ne pas réussir	-2



N° d'obstacle	Description	Erreur	Pénalités
18 	Bagage	Rouler sans sac à dos	-5
19 	Déplacer un objet à droite	- Passer sans prendre l'objet - Laisser tomber l'objet ou ne pas le déposer dans le deuxième récipient - Franchir la ligne latérale	-3 -2 -1
20 	Déplacer un objet à gauche	- Passer sans prendre l'objet - Laisser tomber l'objet ou ne pas le déposer dans le deuxième récipient - Franchir la ligne latérale	-3 -2 -1
21 	Regarder en arrière (mémoriser le chiffre sur le panneau et le noter sur la feuille à l'arrivée)	Ne pas regarder en arrière	-3
22 	Tracé avec obstacles	Rouler en dehors du tracé	-2
23 	Virage étroit	Sortir du tracé	-2
24 	Se baisser	- Toucher l'obstacle - Faire tomber la latte ou renverser l'obstacle	-1 -2

N° d'obstacle	Description	Erreur	Pénalités
25	 Arrêt double barre (la première barre seulement doit tomber)	- Un ou deux pieds en dehors des délimitations -1 - Vélo en dehors des délimitations -1 - Ne pas faire tomber la première barre -3 - Faire tomber les deux ou aucune barre -3	
26	 Demarrer du trottoir	Ne pas regarder en arrière	-3
27	 Rouler en cercle dans un carré (gauche)	Dépasser le tracé (à chaque fois)	- 2 (max - 4)
28	 Rouler en cercle dans un carré (droite)	Dépasser le tracé (à chaque fois)	- 2 (max - 4)
29	 S (gauche)	- Renverser ou déplacer 1 plot -1 - Renverser ou déplacer 2 à 3 plots -2 - Renverser ou déplacer 4 à 5 plots -3 - Renverser ou déplacer 6 plots et plus -4	

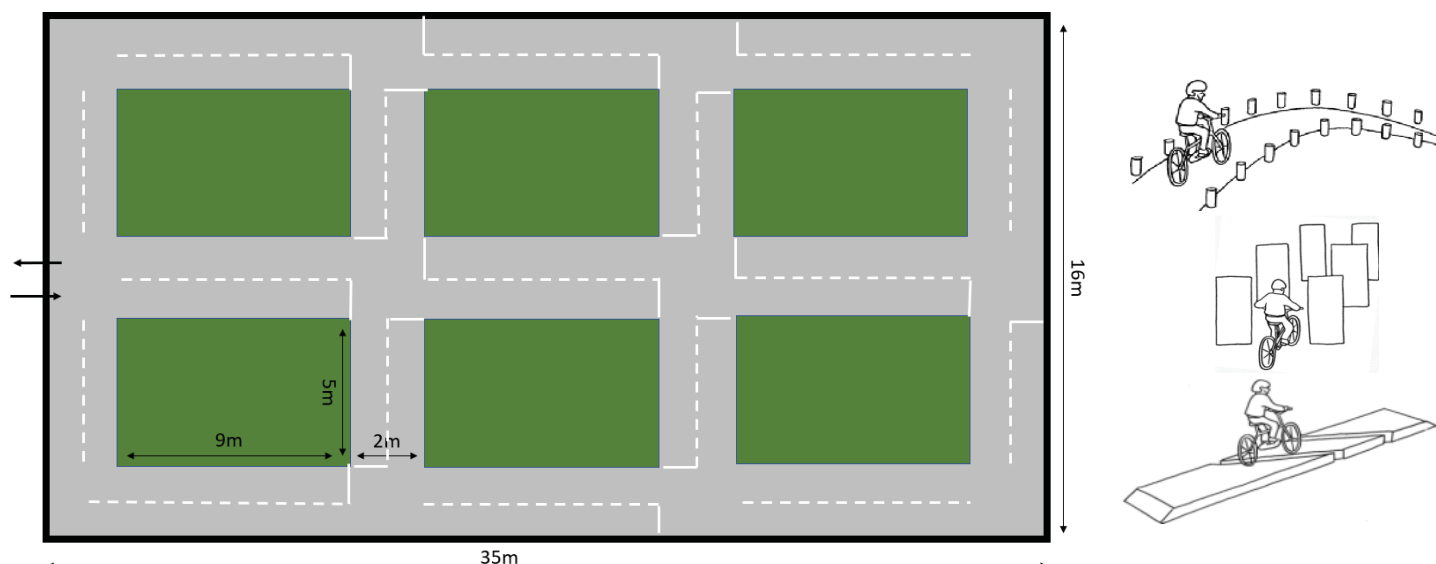


N° d'obstacle	Description	Erreur	Pénalités
30 	S (droite)	- Renverser ou déplacer 1 plot - Renverser ou déplacer 2 à 3 plots - Renverser ou déplacer 4 à 5 plots - Renverser ou déplacer 6 plots et plus	-1 -2 -3 -4
31 	Freiner et s'arrêter avec une seule main	- Conduire avec 2 mains - Dépasser les délimitations - Freiner avec deux mains - Un ou deux pied(s) en dehors des délimitations de la zone de freinage - Le vélo est en dehors des délimitations de la zone de freinage - Faire tomber la barre	-3 -2 -3 -1 -2 -3
32 	Croisement avec un Stop	- Ne pas s'arrêter au signe stop - Ne pas s'arrêter au signe stop et regarder à gauche et à droite	-3 -2



LABYRINTHE & OBSTACLES

Exemple :



DÉSCRIPTION

- Le but de cette épreuve, est de trouver le bon chemin pour sortir du labyrinthe, conforme aux panneaux de signalisation. Les participants doivent rouler à vélo comme dans des situations réelles (des erreurs éventuelles sont répertoriées ci-après).
- Des obstacles identiques à ceux utilisés dans les postes pratiques sera placée entre les carrefours. Les participants seront jugés en fonction des erreurs possibles énumérées dans les pages précédentes (Postes pratiques).
- Dans le cas d'une erreur à un intersection, le juge arrêtera le participant et indiquera la bonne direction. Les coins doivent être considéré comme des courbes, et non comme des intersections. Chaque participant commencera avec 20 points. Les points minimums = 0.
- Temps maximum à disposition : 4 minutes.
- Le temps sera utilisé comme critère de départage si deux équipes obtiennent le même nombre de points.

Erreur	Pénalités
Ne pas respecter une signalisation.	-4(chaque fois)
Ne pas rester sur la voie de droite lors du parcours	-1
Ne pas indiquer clairement avec votre bras lorsque vous allez tourner	-3
Ne pas s'arrêter à un croisement si nécessaire et ne pas regarder clairement à gauche et à droite	-3
Ne pas rester positionné sur la voie de droite lorsque vous exécutez un virage à gauche (càd couper la trajectoire en risquant de heurter le trafic provenant en sens opposé)	-2
Ne pas regarder en arrière ou mal regarder	-2(chaque fois)
Commettre une erreur lors du passage d'un obstacle	Voir tableau ci-dessus
Ne pas terminer dans les 4 minutes	-10

TACHES THEORIQUES

POSTE A

Test théorique (Power Point)

Travail individuel

Questionnaire à choix multiple d'une durée d'environ 10 minutes (même durée pour toutes les équipes). Les instructions et les questions sont formulées sur une présentation Power Point dans les langues des différentes équipes. Chaque participant coche les réponses sur la feuille qui lui sera distribuée

8 illustrations de situations où se posent des questions de priorité. Une seule bonne réponse pour chaque question est possible.

1 illustration avec six images, sur lesquelles des cyclistes adoptent un comportement correct ou pas. 3 réponses sur 6 sont correctes et sont à cocher.

1 illustration avec une image, sur laquelle des cyclistes adoptent un comportement correct ou pas dans l'angle mort. Choisissez chaque fois une réponse.

3 illustrations avec 3 panneaux de signalisation. Choisissez chaque fois une réponse.

Chaque réponse fautive -1 point

POSTE B

Recherche d'erreurs sur illustration

Travail de groupe

Une illustration présente des cyclistes au sein du trafic. Les équipes doivent y découvrir 10 comportements qui sont **corrects**.

Temps : 1 minute

-1 (Par erreur de comportement non trouvée)

Labyrinthe

Tâche individuelle

Chaque enfant reçoit une illustration montrant une ville vue d'en haut. Dans cette illustration il y a plusieurs panneaux de signalisation qui doivent être respectés. Tâche : Avec un crayon, tracer le chemin correct pour un cycliste depuis le départ jusqu'à la fin (école).

temps : 4 minutes

-4 (1ère erreur dans la section A)

-3 (2e erreur dans la section B)

-2 (3e erreur dans la section C)

-1 (4e erreur dans la section D)

Décompte de -4 points maximum

Conduite sûre/ Puzzle des signaux

Travail de groupe (par deux)

Tâche 1 : A vélo en toute Sécurité

Soyez prêt pour une virée à vélo en toute sécurité. Parmi une série d'accessoires, les enfants doivent choisir, pour eux-mêmes et pour leur vélo, les articles qui sont pertinents pour la sécurité routière. 6 articles au total doivent être sélectionnés.

Temps : 1 minute par tâche

-1 (1 article non sélectionné)

-2 (2 ou plusieurs articles non sélectionnés)

Tâche 2 : Puzzle des signaux

Recomposer deux signaux à l'aide des pièces disponibles.

Temps : 2 minutes

-1 (Pour chaque signal non terminé)

POSTE C

Perception des dangers

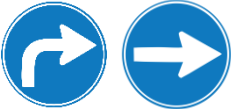
Les enfants devront mettre un casque de RV et identifier les dangers lors d'un trajet virtuel en vélo.

Les instructions et les règles concernant le décompte des points seront fournies avant l'événement.

SIGNAUX ROUTIERS QUI VONT APPARAÎTRE DANS LE LABYRINTHE AINSI QUE DANS LES POSTES THÉORIQUES

	Intersection comportant la priorité de droite
	Danger: Cyclistes
	Arrêt. Cédez le passage
	Route prioritaire
	Interdiction générale de circuler
	Accès interdit

	Intersection avec route non prioritaire
	Autres dangers
	Cédez le passage
	Fin de la route prioritaire
	Circulation interdite aux cycles
	Interdiction d'obliquer à gauche

	Interdiction d'obliquer à droite
	Circulation interdite aux camions
	Obliquer à droite
	Circuler tout droit
	Piste cyclable
	Route à sens unique
	Giratoire

	Circulation interdite aux motocycles
	Semi-autoroute et autoroute (bleu ou vert, selon les pays)
	Obliquer à gauche
	Obliquer à droite ou à gauche
	Obliquer à droite ou à gauche
	Impasse





**PRÊTE À
ROULER**

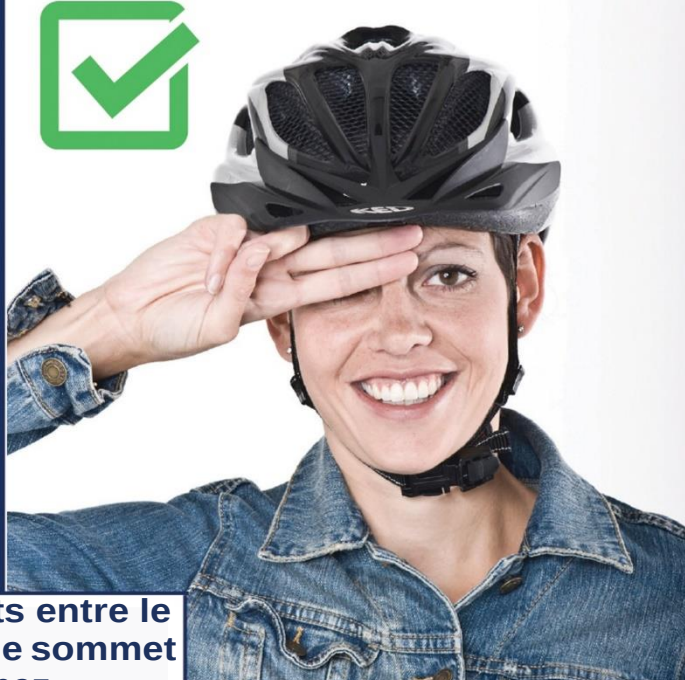


FEDERATION INTERNATIONALE DE L'AUTOMOBILE
REGION I - EUROPE, THE MIDDLE EAST AND AFRICA

Pictures are kindly provided by BFU



**Deux doigts entre le
casque et le sommet
du nez**



**Les sangles doivent
être tendues**



**LES TÊTES
INTELLIGENTES
SE PROTÈGENT**



**EUROPEAN TRAFFIC
EDUCATION
CONTEST** 

#ETEC

WWW.FIAREGION1.COM