



Règlement du 1^{er} Cyclo-cross à l'Américaine du VPH en 2026

Article 1 – Composition des équipes et catégories

L'épreuve se dispute par équipe de 2 coureurs. Les deux équipiers doivent préférentiellement appartenir à la même catégorie. Les catégories sont les suivantes :

- Cadet,
- Junior,
- Espoir,
- Senior,
- Vétérans,
- Super Vétérans,
- Ancien,
- Dames

Une équipe peut être composée de coureurs appartenant à deux catégories différentes. Pour les équipes en multi catégorie ce sera la catégorie la plus pénalisante qui sera retenue.

Pour les équipes Fun il n'y a pas d'imposition de catégorie, les types suivants forment une équipe :

- Déguisé
- Fratrie (père et fils ou mère et fille)
- Mixte (garçon et fille)

Article 2 – Matériel autorisé

Les vélos de cyclo-cross, VTT et Gravel sont autorisés pour participer à l'épreuve. Il n'est pas possible d'utiliser un second vélo pour un même coureur. Il est possible de réparer son vélo dans la zone de relais ou de s'échanger le vélo pour les deux équipiers.

Article 3 – Départ

Le départ s'effectue selon le principe des « 24 Heures du Mans ». Au signal du départ, le premier relayeur doit courir environ 150 mètres jusqu'à son vélo avant de pouvoir commencer à rouler. C'est le second relayeur qui tient le vélo durant le départ.

Article 4 – Déroulement de la course et relais

La durée de l'épreuve est fixée à 1 heure. Les relais sont obligatoires à chaque tour et doivent être effectués dans la zone de transfert prévue à cet effet. La zone de transfert est matérialisée par des fanions et doit obligatoirement être traversée à pied.



Le relais doit être effectué par contact entre les deux équipiers dans la zone de relais. Un coureur ne peut pas effectuer deux tours consécutifs, il faut obligatoirement alterner.

Le dernier tour, doit obligatoirement être effectué par les deux équipiers. En cas de panne d'un vélo le second équipier doit effectuer le dernier tour en courant, dans ce cas il est possible d'alterner course et vélo entre les deux équipiers. Les équipiers doivent franchir la ligne d'arrivée ensemble.

Article 5 – Panne mécanique

En cas de panne mécanique, le coureur engagé doit obligatoirement terminer son tour afin de permettre à son équipier de prendre le relais. Si le coureur n'a pas pu réparer son vélo avant l'arrivée de son binôme dans la zone de transfert, il doit tout de même repartir pour respecter l'enchaînement consécutif. Il pourra alors continuer en courant ou avec le vélo de son binôme.

Article 6 – Pénalités

Tout relais effectué en dehors de la zone de transfert ou tout non-respect des règles de transfert entraînera une pénalité de 15 secondes. La pénalité devra être effectuée par un arrêt obligatoire dans la zone de relais, contrôlé par un membre de l'organisation.

Article 7 – Classement et podium

L'équipe gagnante est celle qui a parcouru le plus grand nombre de tours à l'issue de l'heure de course. En cas d'égalité, l'équipe ayant franchi la ligne d'arrivée en premier est classée devant. Pour qu'un podium soit établi dans une catégorie, celle-ci doit compter au minimum 3 équipes engagées.

Pour les équipes Fun la 1^{ère} équipe des quatre types sera récompensée.

Article 8 – Respect du règlement

Tout comportement dangereux ou tout non-respect du présent règlement pourra entraîner une pénalité ou la disqualification de l'équipe. Cet événement prône le fair-play et la bonne entente entre les compétiteurs, ainsi qu'envers les membres de l'organisation