

RÈGLEMENT E-CYCLING

COUPE DE FRANCE- CHAMPIONNAT DE France SAISON 2023-2024



SOMMAIRE

1.	DEFINITION	3
2.	PARTICIPATION ET CATEGORIES D'AGES	3
3.	MATERIEL ET EQUIPEMENT	3
4.	AVANT-COURSE & APRES COURSE	4
5.	DIVISIONS.....	5
6.	QUALIFICATION – CHAMPIONNAT DE FRANCE	6
7.	ENGAGEMENTS	6
8.	CLASSEMENTS	6
9.	FORMAT DE COMPETITION – COUPE DE FRANCE	8
10.	FORMAT DE COMPETITION – CHAMPIONNAT DE FRANCE.....	12
11.	EPREUVES ET ACCIDENTS	13
12.	PENALITES.....	14
	ANNEXE 1 : LISTE DES VELOS AUTORISES	14
	ANNEXE 2 VIDEO POUR PRISE DE POIDS ET TAILLE	15

1. DEFINITION

- 1.1 La réglementation de l'activité cycling e-sport doit permettre et faciliter la mise en place de compétitions sous l'égide de la FFC
- 1.2 Ce règlement concerne la mise en place d'une coupe de France et d'un Championnat de France de cycling e-sport
- 1.3 Tout compétiteur qui prend part à cette manifestation est censé connaître le présent règlement. Il s'engage à se soumettre sans réserve à toutes ses prescriptions
- 1.4 La participation à ce championnat suppose d'avoir un compte sur la plateforme de jeu ZWIFT
- 1.5 La seule autorité compétente sera celle du collège des arbitres pour l'application du présent règlement
- 1.6 Pour tout complément, se référer à la réglementation fédérale du titre XVII.

2. PARTICIPATION ET CATEGORIES D'AGES

- 2.1 Pour participer à la Coupe de France :
 - Il est nécessaire d'être licencié à la Fédération Française de Cyclisme
 - Être né en 2007 ou plus (U19) (saison 2023/2024)
 - Être inscrit sur Zwiftpower : <https://zwiftpower.com/>
- 2.2 Afin de connaître son niveau, les coureurs devront participer à deux courses sur la plateforme ZWIFT pour s'engager dans la catégorie ZWIFT correspondant à leur niveau.

Le cas échéant, les équivalences suivantes peuvent être prises en compte :

 - Catégorie 1 :
 - Zwifter classé en Catégorie A (peu importe sa catégorie de licence FFC)
 - Catégorie 2 :
 - Zwifter classé en Catégorie B (peu importe sa catégorie de licence FFC)
 - Catégorie 3 :
 - Zwifter classé en Catégorie C
 - Zwifter classé en Catégorie D (peu importe sa Catégorie de licence FFC)
 - Catégorie F :
 - Catégorie réservée aux femmes
 - U19 :
 - Les cyclistes U19 souhaitant participer à la Coupe de France eCyclisme seront classés en fonction de leur choix et des résultats obtenue en 2022
- 2.3 Après observation des données collectées sur la plateforme, le collège des arbitres se réserve le droit de changer la catégorie d'un compétiteur (article 12).

3. MATERIEL ET EQUIPEMENT

3.1 Données personnelles

- 3.1.1 Tous les e-cyclistes sont tenus d'avoir les données de vérification, prêtes pour toute demande de vérification dans les 48h.

3.1.2 Pour la catégorie 1 le double enregistrement de puissance (source primaire = home-trainer et source secondaire = capteur de puissance) sera exigé pour les 3 premiers de la course. Le double enregistrement est fortement conseillé dans les autres catégories.

3.1.3 Poids et taille

Chaque e-cycliste doit soumettre une vidéo de mesure de son poids et de sa taille en tenue cuissard, maillot. La vidéo de poids doit être envoyée au plus tard deux heures avant le début de l'épreuve. Le poids des coureurs doit également être mis à jour en utilisant l'option « mettre à jour son profil » dans le jeu. Les poids doivent être saisis exactement comme ils apparaissent sur la balance (au décimal prêt, exemple : 65,6kg). La vidéo de taille peut être envoyée qu'une seule fois avant la première manche. Suivez les instructions de la vidéo de poids et de taille en annexe 2. En soumettant vos vidéos les participants acceptent qu'elles soient uniquement destinées à des fins de vérification et non publiables. L'organisateur s'engage à les effacer dans le mois qui suit la fin des compétitions.

3.1.4 La source principale des données de puissance (le dispositif de puissance connecté au jeu) doit être le home-trainer ou vélo connecté avec un % d'erreur de +/- 2,5%. La liste des smart trainer homologuée sera précisée sur la plateforme d'inscription aux épreuves de la coupe de France

3.1.5 La source de données de cadence (le dispositif de cadence connecté au jeu) doit être le home-trainer ou vélo connecté.

3.1.6 Le collège des arbitres et l'organisateur se réservent le droit de demander des justificatifs à tout moment de l'épreuve. Les participants auront 48h pour répondre à cette demande.

3.2. Vêtement

Pour les compétitions en présentiel, le port d'un maillot ou d'une combinaison est obligatoire.

3.3 Home-trainer et vélo et matériel de collecte

3.3.1 Une photo avec le modèle d'home-trainer et une carte d'identité posée à côté sera demandée pour justifier le bon matériel.

3.3.2 Le home-trainer ou vélo connecté, doit être apparié en tant qu'appareil contrôlable. Tous les appareils contrôlables sont réglés sur une difficulté minimum de 100%.

3.3.3 Un capteur de puissance (pédale ou pédalier) doit être utilisé comme source secondaire de puissance pour la catégorie 1. Le capteur de puissance doit être connecté à un dispositif d'enregistrement séparé (exemple : un compteur GPS sur votre vélo)

3.3.4 Il est de la responsabilité du e-cycliste de s'assurer que les données des courses sont rapportées avec précision au jeu.

3.3.5 Les interférences de signal peuvent entraîner des abandons et des lectures de données de courses inexactes. Pendant l'évènement, les coureurs sont encouragés à éteindre tout équipement qui émet un signal sans fil.

3.3.6 Un moniteur de fréquence cardiaque obligatoire en très bon état de fonctionnement doit être connecté au jeu. Les données de fréquence cardiaque enregistrées par un appareil secondaire ne seront pas acceptées.

3.3.7 Les e-cyclistes sont invités à utiliser un ordinateur fixe ou portable (MAC ou WINDOWS), l'Apple TV ou alors sur une tablette pour exécuter l'application de jeu.

3.3.8 Les vélos de contre-la-montre ne sont pas autorisés sur les courses sauf les contre-la-montre individuels.

4. AVANT-COURSE & APRES COURSE

4.1 Immédiatement avant la course le e-cycliste procède au calibrage du home-trainer, du capteur de puissance. Il connecte l'ensemble des outils (home-trainer, capteur de puissance, cardiofréquence-mètre, etc.)

4.2 Dans le jeu et afin de mieux vous identifier vous devez avoir renseigné votre nom & prénom de cette manière : NOM / PRENOM [TAG EQUIPE] comme ceci DUPONT ROMAIN [FFC]. Tout autre appellation est proscrite.

En présentiel, il faudra rajouter le numéro de dossard.

4.3 Le e-cycliste rentre dans le SAS de départ au moins 30 minutes avant le départ de course.

- 4.4 Immédiatement après la course le e-cycliste sauvegarde le fichier ZWIFT en paramètre publique avant de quitter le jeu. Pour la catégorie MA, il faut sauvegarder le fichier de données de course enregistré en double (sur votre compteur GPS). Le fichier de données de course secondaire doit être soumis sur ZWIFTPOWER dans les 2 heures qui suivent la fin de la course.
- 4.5 Toute demande de renseignements concernant la course doit être adressée à l'adresse électronique suivante e-cycling@ffc.fr

5. DIVISIONS

5.1 Classification des divisions

5.1.1 Il y aura 4 divisions :

Division 1 => Membre de la Catégorie 1 avec un CS5m > 1800

Division 2 => Membre de la Catégorie 2 avec un CS5m >1200

Division 3 => Membre de la Catégorie 3 avec un CS5m <1200

Division F => Membre de la Catégorie F

Calcul du CS5m => $(WzMAP)^2 / kg$

Calcul du record de puissance sur la manche 1 (Donnée visible sur ZwiftPower).

Article sur le CS5m :

https://www.researchgate.net/publication/361643363_The_Compound_Score_in_elite_road_cycling

5.1.2 Un athlète qui réalisera des performances supérieures au cours de la Coupe de France dans sa division (supériorité manifeste), sera automatiquement promu avec la perte totale des points acquis dans la division inférieure.

5.1.3 Dans chaque division il peut y avoir plusieurs groupe (1.1 – 1.2 - etc.). La Fédération Française de Cyclisme se réserve le droit de créer plusieurs groupes par Division, en fonction du nombre d'inscrit.

5.1.4 La division 1.1 est supérieure à la division 1.2.

5.2 Course de placement

5.2.1 Pour améliorer l'épreuve et pour éviter tout soucis de w/kg ou de déclassement :

La manche 1 (Enduro) servira à classer les athlètes dans leur division.

En fonction du nombre d'inscrits, il pourra y avoir plusieurs groupes dans une même division. Le nombre d'athlète par groupe sera communiqué en amont de la manche 2.

5.2.2 Date de cette manche de placement : **Mercredi 15 novembre 2023 – 19h30**

5.2.3 La manche 1 servira donc :

- Au classement général de la Coupe de France.
- A classer les athlètes dans leur division.

5.2.4 Absence lors de la manche 1 :

Un athlète absent, devra justifier ses performances afin d'être affecté dans une bonne division, en participant à deux épreuves sur la plateforme ZWIFT.

5.3 Promotion/Relégation

5.3.1 A la fin de l'édition 2023/2024, des promotions/relégations auront lieu dans les différents groupes, si et seulement si plusieurs groupes sont créés.

Les 5 premiers du groupe 2 seront promus au groupe 1 pour la saison suivante.
Les 5 derniers du groupe 1 seront relégués au groupe 2 pour la saison suivante.

5.3.2 Une promotion ou une relégation peut avoir lieu uniquement entre les groupes d'une même division.

5.3.3 Pour être promu ou relégué d'une division il faudra justifier ses performances physiques. Avec le calcul du nouveau CS5m.

6. QUALIFICATION – CHAMPIONNAT DE FRANCE

6.1 Pour participer au Championnat de France il est nécessaire de participer à la Coupe de France.

6.2 **Au Championnat de France 20 athlètes de chaque division seront invités.**

Le Top 18 du groupe 1 de la division sera automatiquement qualifié pour le Championnat de France.
Le meilleur sprinteur du groupe 1 de la division sera automatiquement qualifié.

Si le meilleur sprinteur du groupe 1 est dans le top 15, le 19^e est repêché.
Le meilleur grimpeur du groupe 1 de la division sera automatiquement qualifié.

Si le meilleur grimpeur du groupe 1 est dans le top 15, le 19^e est repêché.
Si le meilleur sprinteur et le meilleur grimpeur sont dans le top 15, le 16^e et le 17^e sont repêchés.

S'il y a plusieurs groupes dans une Division :

Le Top 15 du groupe 1 de la division sera automatiquement qualifié pour le Championnat de France.
Le Top 3 du groupe 2 sera automatiquement qualifié pour le Championnat de France.

Le meilleur sprinteur du groupe 1 de la division sera automatiquement qualifié.
Si le meilleur sprinteur du groupe 1 est dans le top 15, le 16^e est repêché.

Le meilleur grimpeur du groupe 1 de la division sera automatiquement qualifié.
Si le meilleur grimpeur du groupe 1 est dans le top 15, le 16^e est repêché.
Si le meilleur sprinteur et le meilleur grimpeur sont dans le top 15, le 16^e et le 17^e sont repêchés.

7. ENGAGEMENTS

7.1 Les engagements se feront directement par la transmission d'un lien unique permettant d'accéder à la bonne sous-catégorie concernée

7.2 L'accueil, les engagements et le contrôle administratif des concurrents se dérouleront selon un programme et des horaires communiqués par l'organisateur.

7.3 Frais d'inscriptions du Championnat de France (selon modalités définies par la FFC)

8. CLASSEMENTS

8.1 Le classement de la Coupe de France tiendra compte des 5 manches.

8.2 A l'issue de chaque manche les athlètes marqueront des points en fonction de la place obtenu sur la manche. (cf. Diap 10)

Le vainqueur final sera l'athlète ayant cumulé le plus de points.

A noter que le barème des manches est différent à celui de la Course aux points.

Pour remporter la course aux points il faut cumuler le plus de points en fonction du barème « Course aux Points ».

8.3 Barème de point : Manches – Coupe de France

RANG	POINTS									
1	230	21	48	41	10	61	4	81	2	
2	200	22	46	42	10	62	4	82	2	
3	180	23	44	43	10	63	4	83	2	
4	165	24	42	44	10	64	4	84	2	
5	150	25	40	45	8	65	4	85	2	
6	140	26	38	46	8	66	4	86	2	
7	130	27	36	47	8	67	4	87	2	
8	120	28	34	48	8	68	4	88	2	
9	110	29	32	49	8	69	4	89	2	
10	100	30	30	50	6	70	3	90	2	
11	95	31	28	51	6	71	3	91	1	
12	90	32	26	52	6	72	3	92	1	
13	85	33	24	53	6	73	3	93	1	
14	80	34	22	54	6	74	3	94	1	
15	75	35	20	55	6	75	3	95	1	
16	70	36	18	56	6	76	3	96	1	
17	65	37	16	57	6	77	3	97	1	
18	60	38	14	58	6	78	3	98	1	
19	55	39	12	59	6	79	3	99	1	
20	50	40	10	60	4	80	2	100	0	

8.4 Barème de point : Course aux points- Coupe de France

SPRINT/KOM
(Les 10 premiers qui franchissent la ligne)

RANG	POINTS
1	20
2	15
3	12
4	9
5	7
6	5
7	4
8	3
9	2
10	1

SEGMENTS - BONUS
(Les 10 meilleurs temps sur le segment - 1 par Course aux Points)

RANG	POINTS
1	30
2	25
3	20
4	18
5	15
6	12
7	10
8	8
9	6
10	4

ARRIVÉE
(Classement sur la ligne d'arrivée)

RANG	POINTS	RANG	POINTS
1	100	11	25
2	80	12	20
3	70	13	15
4	60	14	12
5	55	15	10
6	50	16	8
7	45	17	6
8	40	18	4
9	35	19	2
10	30	20	1

8.5 Classement Club – Coupe de France

8.5.1 Tous les clubs labélisés à la FFC pourront participer.

8.5.2 Le classement par équipes prendra en compte l'addition des points des 5 meilleurs athlètes.

8.5.3 Le club qui justifie d'une équipe complète sur la manche sera automatiquement classé devant un club qui ne justifie pas d'une équipe complète. Une équipe complète est composée de :

- 2 meilleurs hommes en 1.1
- Du meilleur homme en 2.1
- Du meilleur homme en 3.1
- De la meilleure femme en F.1

Ou

- Du meilleur homme en 1.1
- Du meilleur homme en 2.1
- Du meilleur homme en 3.1
- 2 meilleures femmes en F.1

8.5.4 L'addition des points de ces 5 coureurs donnera le nombre de points de l'équipe obtenus sur la manche. L'équipe déclarée vainqueur de la manche sera celle qui aura le plus de points.

Exemple : H D1.1 (230 + 100) + H D2.1 (180pts) + H D3.1 (100pts) + F.1 (120pts) = 865pts
Elle termine donc 1^{ère} avec 865 pts.

8.5.5 L'équipe déclarée vainqueur du classement général de la Coupe de France club sera celle qui à l'issue des 5 manches aura le moins de points.

Exemple : 1^{ère} de la manche 1 = 1 pts, 4^e de la manche 2 = 4 pts, etc..

8.5.6 En cas d'égalité seront prises en compte le nombre de première place.

9. FORMAT DE COMPETITION – COUPE DE France

9.1 La Coupe de France eCycling est une succession de 5 manches.

9.2 Le vainqueur de la Coupe de France sera l'athlète ayant cumulé le plus de points au cours des différentes manches

9.3 Formats des épreuves :

9.3.1. Courses aux points

La course aux points est une épreuve où l'athlète qui cumulera le plus de points remportera l'épreuve. (Voir barème de la Course aux Points).

Le vainqueur marquera 230 points au classement général. (Voir barème)

9.3.2. Battle royal

Le format battle royal est un format réunissant 3 épreuves. L'objectif est d'être le dernier survivant.

Le vainqueur marquera 230 points au classement général. (Voir barème)

9.3.3. Short Race

Le format Short Race est une succession d'épreuves de format court et intense (ITT, SPRINT, KOM)

L'athlète qui, à l'addition des places sur les 3 épreuves, obtient le nombre le plus faible remportera

Le vainqueur marquera 230 points au classement général. (Voir barème de la Manche)

9.3.4. Enduro

Le format Enduro est une épreuve avec un parcours à réaliser dans un temps imparti avec des secteurs chronométrés appelés « segments ».

L'athlète qui, à l'addition des temps réalisés sur les segments, obtient le temps le plus faible remporte l'épreuve.

Inutile de franchir la ligne du parcours en premier, seulement les temps sur les segments sont importants.

9.4 Dates et heures

Manche 1	Mercredi 15 novembre 2023	Enduro	19h30	CET	MASS START
Manche 2	Mercredi 29 novembre 2023	Short Race	19h30	CET	1 épreuve par Division
Manche 3	Mercredi 13 décembre 2023	Course aux points	19h30	CET	1 épreuve par Division
Manche 4	Mercredi 3 janvier 2024	Battle Royal	19h30	CET	1 épreuve par Division
Manche 5	Mercredi 17 janvier 2024	Course aux points	19h30	CET	1 épreuve par Division

9.5 Classement

9.6 Pour remporter la saison régulière, l'e-cycliste qui cumulera le plus de points sera élu vainqueur.

9.7 Classement annexe :

9.7.1. Un classement du meilleur sprinter sera réalisé : en tenant compte des points cumulés sur les sprints.

9.7.2. (SPRINTS)

Un classement du meilleur grimpeur sera réalisé : en tenant compte des points cumulés sur les grimpeurs (KOMs)

9.8 ROADBOOK Manche1 - Enduro

Manche 1 – Temple & Tower – Makuri Island - Mercredi 15 novembre 2023

Lead-In : **0,8km**

Circuit : **32,6km**

Nombre de tours : **1**

Distance totale : **33,4km**

Dénivelé+ : **280m**



0 SPRINTS



0 KOM



3 SEGMENTS

9.9 ROADBOOK Manche 2 - Short Race

Makuri Island - Mercredi 29 novembre 2023

Race 1 – Two Village Loop (Makuri Island)

ITT

Lead-In : **0km**

Circuit : **12,8km**

Nombre de tours : **1**

Distance totale : **12,8km**

Dénivelé+ : **88m**

Race 2 – Neokyo Crit Course (Makuri Island)

Scratch SPRINT

Lead-In : **2,7km**

Circuit : **5,9km**

Nombre de tours : **1**

Distance totale : **8,6km**

Dénivelé+ : **15m**

Race 3 – Spirit Forest (Makuri Island)

Scratch KOM

Lead-In : **4km**

Circuit : **8,4km**

Nombre de tours : **1**

Distance totale : **12,4km**

Dénivelé+ : **134m**

9.10 ROADBOOK Manche 3 – Course aux points

Hilly Route Reverse – WATOPIA – Mercredi 13 décembre 2023

Lead-In : **0,2km**

Circuit : **9,2km**

Nombre de tours : **5**

Distance totale : **46,2km**

Dénivelé+ : **465m**



5 SPRINTS



5 KOMS



1 SEGMENT – KOM Tour 3

9.11 ROADBOOK Manche 4 – Battle royal

ECOSSE - Mercredi 3 janvier 2024

Race 1 – Rolling Highlands (Ecosse)

Elimination

Lead-In : **5,1km**

Circuit : **9km**

Nombre de tours : **2**

Distance totale : **23,1km**

Dénivelé+ : **154m**

Race 2 – City And the Sgurr (Ecosse)

Elimination

Lead-In : **2,7km**

Circuit : **5,9km**

Nombre de tours : **1**

Distance totale : **8,6km**

Dénivelé+ : **103m**

Race 3 – Glasgow Crit Circuit (Ecosse)

Elimination

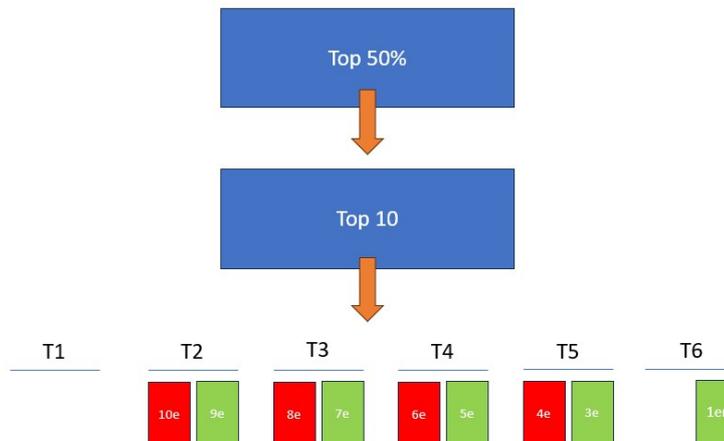
Lead-In : **0km**

Circuit : **3km**

Nombre de tours : **6**

Distance totale : **18km**

Dénivelé+ : **198m**



9.12 ROADBOOK Manche 5 – Course aux points

Champs-Élysées – PARIS – Mercredi 17 janvier 2024

Lead-In : **3,2km**

Circuit : **6,6km**

Nombre de tours : **6**

Distance totale : **42,8km**

Dénivelé+ : **247m**



6 SPRINTS



0 KOMS



1 SEGMENT – SPRINT Tour 3

9.13 Powerups

POWERUPS

Lorsque tu passes sous une arche du circuit, il se peut qu'une icône apparaisse dans le coin en haut à gauche de ton écran. Cela veut dire que tu as gagné un PowerUp !

Les PowerUps donnent un petit bonus, soit à ta performance soit à ton avatar



BULDOZER

Réduit la résistance au roulement pour 30 secondes



DRAFT

Accentue l'effet d'aspiration de 50% pendant 30 secondes



BURITO

Supprime l'effet d'aspiration dans votre roue (2,5m de diamètre) pendant 10 secondes



AERO

Améliore l'aérodynamique pour 15 secondes



PLUME

Réduit votre poids de 10% pour 15 secondes



FANTÔME

Vous rends invisible des autres pendant 10 secondes



ENCLUME

Aide les eCyclistes à descendre plus vite (poids accentué) pendant 30 secondes

10. FORMAT DE COMPETITION – CHAMPIONNAT DE FRANCE

- 10.1 Les 10 athlètes ayant cumulé le plus de points à l'issu des demi-finales seront qualifiés pour la finale (1^{er} 10^e).
- 10.2 Les 10 suivants participeront à la petite finale (11^e 20^e).
- 10.3 Barème point – scratch

RANG	POINTS
1	100
2	80
3	70
4	60
5	50
6	45
7	40
8	35
9	30
10	25
11	20
12	18
13	16
14	14
15	12
16	10
17	8
18	6
19	4
20	2

10.4 Barème point – course aux points

SPRINT/KOM

(Les 10 premiers qui franchissent la ligne)

RANG	POINTS
1	20
2	15
3	12
4	9
5	7
6	5
7	4
8	3
9	2
10	1

SEGMENTS

(Les 10 meilleurs temps sur le segment)

RANG	POINTS
1	30
2	25
3	20
4	15
5	12
6	10
7	8
8	6
9	4
10	2

ARRIVÉE

(Classement sur la ligne d'arrivée)

RANG	POINTS	RANG	POINTS
	50	13	12
	40	14	11
	35	15	10
	30	16	9
	25	17	8
	23	18	7
	21	19	6
	19	20	5
	17	21	4
	15	22	3
	14	23	2
	13	24	1

10.5 Programme général

SAMEDI – 20 HT

Après Midi

DEMI DE FINALE C

13h00 Scratch – 40min
14h00 Course aux points – 40min

DEMI DE FINALE B

15h15 Scratch – 40min
16h15 Course aux points – 40min

DEMI DE FINALE F

17h45 Scratch – 40min
18h45 Course aux points – 40min

DEMI DE FINALE A

20h15 Scratch – 40min
21h15 Course aux points – 40min

DIMANCHE – 20 HT

MATIN

PETITE Finale C 11^e au 20^e
8h30 Elimination – 30min

Finale C 1^e au 10^e
9h45 Elimination – 30min

PETITE Finale B 11^e au 20^e
11h00 Elimination – 30min

Finale B 1^e au 10^e
12h15 Elimination – 30min

APRÈS MIDI

PETITE Finale F 11^e au 20^e
14h00 Elimination – 30min

Finale F 1^e au 10^e
15h15 Elimination – 30min

PETITE Finale B 11^e au 20^e
16h30 Elimination – 30min

Finale B 1^e au 10^e
17h45 Elimination – 30min

19h00 CEREMONIE PROTOCOLAIRE

11. EPREUVES ET ACCIDENTS

11.1 Les accidents reconnus sont les déconnexions ou problèmes de batteries lorsque celles-ci sont dues en présentiel au matériel fourni par l'organisateur.

11.2 En distanciel, aucun incident n'est reconnu.

11.3 Course aux points distanciel et présentiel

Suivant le parcours, des points sont attribués aux sprints, segments, arrivée.

En cas d'accidents reconnus :

- En distanciel, le coureur est déclaré abandon.
- En présentiel, une neutralisation sera faite si l'incident a lieu avant les 20% du circuit, sinon le coureur aura à l'arrivée les points du dernier coureur du groupe auquel il appartient. Si la connexion est impossible au-delà de 3mn, le coureur se verra attribuer les points collectés auparavant et les points du dernier coureur à l'arrivée.

11.4 Élimination en présentiel uniquement

Le barème est celui de l'arrivée.

Suivant le parcours et le nombre d'engagés, les derniers coureurs sont éliminés au fil des tours à des points du parcours qui leur auront été donnés auparavant.

L'arrivée se fera à trois coureurs.

En cas d'incident reconnu

Une neutralisation sera faite si l'incident est reconnu.

11.5 Course en ligne ou en circuit distanciel et présentiel

Le barème est celui de l'arrivée en fonction des meilleurs temps.

Un classement de segment peut également avoir lieu.

- En distanciel, le coureur est déclaré abandon.
- En présentiel : En cas d'incident reconnu avant les 30%, le coureur peut être autorisé à repartir dès qu'il peut dans la limite du planning des épreuves. Il sera classé avec son groupe si l'incident a lieu dans les 10 derniers pourcents sauf si l'arrivée est en côte.

12. PENALITES

	Présentation	2 avertissements = disqualifications de la manche	
G1	Pseudo non autorisé	Avertissement	
G2	Changement de pseudo entre des manches	Avertissement	
G3	Non présentation des données demandées	Avant 48h	Disqualification de la manche
G4	Non communication d'un changement de catégorie auprès de l'organisateur	Si un athlète descend de catégorie ou décide de lui-même de changer de catégories entre des manches	Avertissement
	Sportivité		
S1	Supériorité sportive manifeste	Si les w/kg sont supérieurs de 0,5 points à la catégories zwift	Passage dans la catégorie supérieure avec 50% des points conservés
S2	Catégorie zwift sous-évaluée	Si les w/kg sont supérieurs de 0 à 0,5 points à la catégories zwift	Avertissement, Au troisième avertissement, passage dans la catégorie supérieure avec 50% des points conservés

Annexe 1 : liste des vélos autorisés

<https://zwiftinsider.com/smart-trainers-all/>

- Cyclotronics Rolo de reinamento +/- 1%
- Elite Direto +/- 2.5% - Elite Direto II +/- 2%
- Elite Direto X +/- 1.5%
- Elite Direto XR +/- 1.5%
- Elite Fuoripista +/- 2.5%
- Elite Justo +/- 1%
- Elite Suito +/- 2.5%
- Giant Cyclosmart +/- 2%
- Jetblack Volt +/- 2.5%
- Life fitness IC8 +/- 1%
- Magene T300 +/- 2%
- Minoura Kagura LSD92000 +/- 1%
- Saris H2 +/- 2%
- Saris H3 +/- 2%
- Saris H4 +/- 1%
- SRM Smart IT +/- 1%
- StagesBike SB20 +/-1.5%
- Tacx Flux 2 Smart +/- 2.5%
- Tacx Neo +/- 1%
- Tacx Neo 2 +/- 1%
- Tacx Neo 2T +/- 1%

- Tacx Neo Bike +/- 1%
- Technogym Mycycling +/- 1%
- ThinkRider X5 +/- 2%
- ThinkRider X7 Pro (GEN3) +/- 2%
- ThinkRider X7 Pro (GEN4) +/- 2%
- VanRysel D900 +/- 2%
- VanRysel D500 +/- 2%
- Wahoo Kickr Bike +/- 1%
- Wahoo Kickr Core +/- 2%
- Wahoo Kickr (GEN2) 2016 +/- 2%
- Wahoo Kickr (GEN3) 2017 +/- 2%
- Wahoo Kickr (GEN4) 2018 +/- 2%
- Wahoo Kickr (GEN5) 2020 +/- 1%
- WattBike Atom (GEN1) +/- 2%
- WattBike Atom (NEXT GENERATION) +/- 1%
- Xpedo APX Pro +/- 2%
- Xplova Noza S +/- 2.5%
- Zwift Hub +/- 2.5%
- ELITE DRIVO, ELITE DRIVO II malgré leur précision ne sont pas autorisés (pas de simulation de pente)
- Les home-trainers qui ont une précision inférieure à 2.5% mais qui ne sont pas direct drive (système de rouleur avec la roue arrière) ne sont pas autorisés également.

Annexe 2 Vidéo pour prise de poids et taille

1. Commencez à enregistrer une vidéo sur n'importe quel appareil ; par exemple votre téléphone portable.
2. Montrez votre visage sur la vidéo.
3. Montrez vous en train d'effectuer une recherche internet en direct pour l'heure et la date actuelle (taper sur google « heure et date »).
4. Montrez les résultats obtenus.
5. Montrez la balance.
6. Mettre la balance à zéro et montrez la lecture du zéro.
7. Montrez la partie de l'objet ou des objets indiquant la masse de cet objet. (Par exemple, l'étiquette ou l'impression sur l'objet).
8. Placez les objets sur la balance et montrez la lecture, faite un zoom pour que la lecture soit claire sur la vidéo.
9. Retirez l'objet et montrez la lecture du zéro.
10. Prenez la balance, retournez-la, pour montrer qu'il n'y a rien en dessous. Cela doit être montré clairement sur la vidéo.
11. Replacez la balance au sol.
12. Montez vous-même sur la balance (sans le poids) et montrez la lecture, faite un zoom pour que la lecture soit claire sur la vidéo.
13. Retirez-vous et montrez la lecture du zéro.
14. Montez une nouvelle fois sur la balance avec l'objet, montrez la lecture, faite un zoom pour que la lecture soit claire sur la vidéo.
15. Retirez-vous et montrez la lecture du zéro.
16. Arrêtez l'enregistrement.

Vidéo exemple : https://www.youtube.com/watch?v=vsnT3Zgtia0&ab_channel=HEXAGONEp%2FbSARIS