

Règle générale



Le thème

Le cyclisme sur piste est un sport très spectaculaire qui se déroule dans un vélodrome. Vitesse et tactique sont essentielles pour réussir à l'emporter.

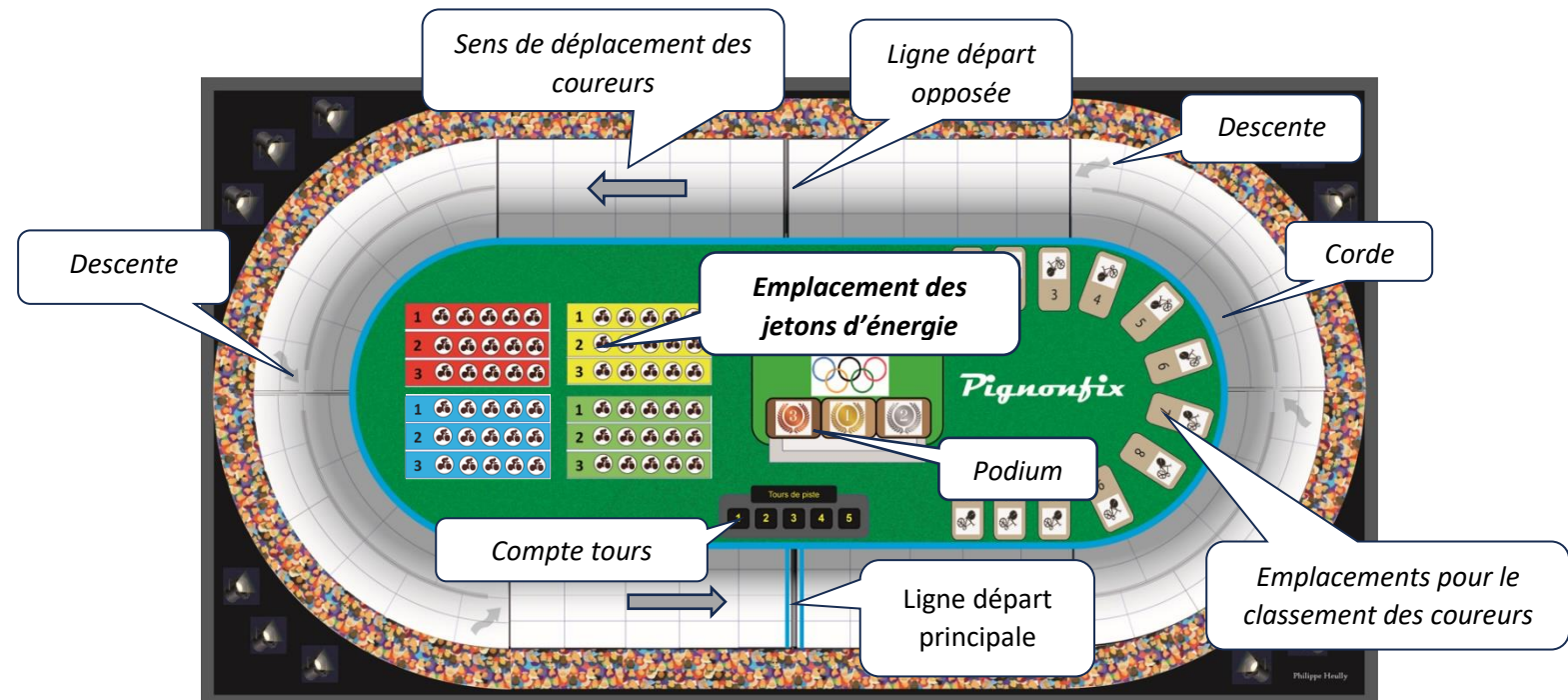
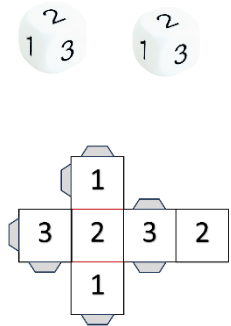
Les vélos ne disposent pas de freins d'où le nom du jeu Pignonfix.

Le jeu fait revivre plusieurs épreuves de ce sport pour des parties allant de 15 à 45 min avec 2 à 4 joueurs.

Le matériel

Le plateau de jeu a une dimension initiale de 47 x 86 cm. Il peut aussi être plus petit pour s'adapter à ses cyclistes.

- 12 cyclistes de type Cofalu de 4 couleurs différentes. Ce qui va constituer 4 équipes de 3 coureurs numérotés : 1- 2 -3 .
- 12 jetons (1 par coureur) pour compter les points d'énergie sur le plateau.
- 1 jeton pour compter les tours de piste.
- 2 dés dont les faces sont à numéroter : 1 – 1 – 2 – 2 – 3 – 3. On peut modifier des dés normaux en collant des gommettes sur les faces.



Les coureurs – position dans la course

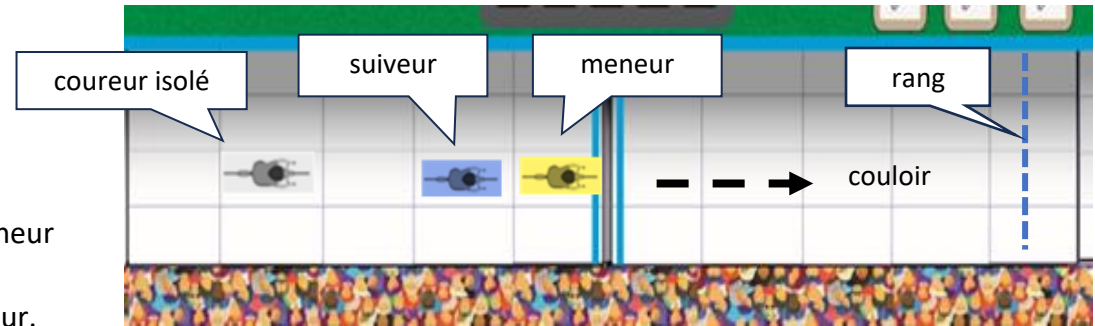
Les coureurs sont nommés différemment dans la règle suivant leur position dans une course.

Le meneur : c'est le coureur qui emmène derrière lui un ou plusieurs coureurs dans le même couloir.

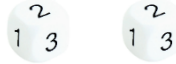
Le suiveur : c'est le coureur qui est placé juste derrière un meneur ou autre suiveur.

Le coureur isolé : c'est un coureur qui n'est ni meneur ni suiveur.

Le meneur peut emmener plusieurs coureurs suiveurs. Un suiveur devient aussi meneur pour celui qui est derrière lui etc...



Utilisation des dés



On lance toujours les deux dés, qui sont utilisés de plusieurs façons :

- pour le départ de toutes les épreuves , choisir seulement la valeur de 1 seul dé.
- pour les autres tours de jeu, chaque coureur peut utiliser la valeur d'un dé ou la somme des deux dés pour avancer.

Déplacement des coureurs

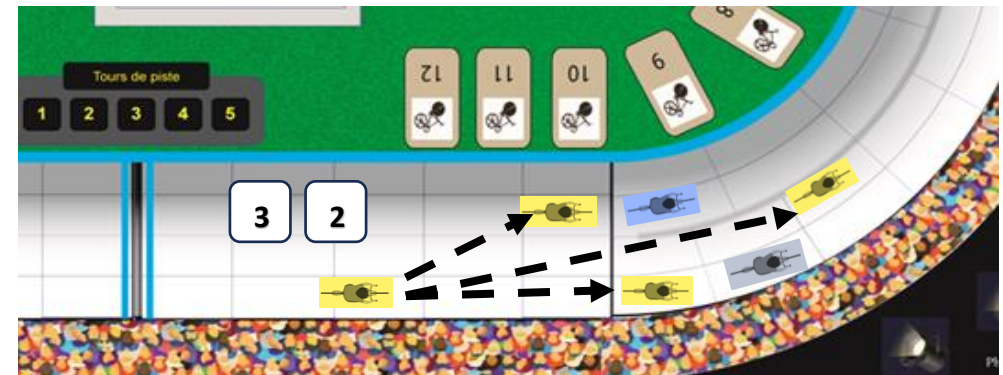
Il y a plusieurs façons de déplacer un coureur :

- en utilisant ses dés dans le même couloir ou en diagonale pour changer de couloir
- en suivant un autre coureur si on est placé juste derrière.

Il est possible d'ajouter aux dés des points d'énergie (voir après).



Un coureur ne peut pas traverser une case occupée par un autre coureur, ni passer entre deux coureurs, ni traverser la ligne continue dans les virages.

D'autre part, un coureur est obligé d'avancer dans son tour. Si ce n'est pas possible il tombe car il n'a pas de freins.



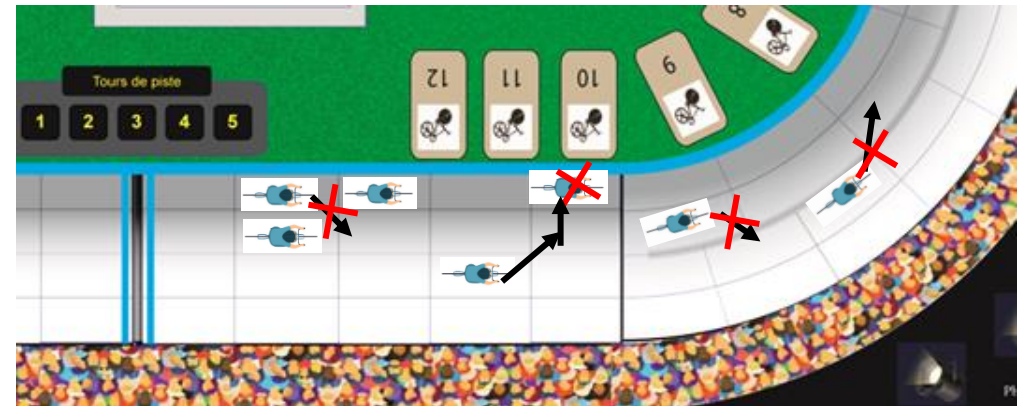
Utilisation des dés - déplacements

Voici 3 possibilités pour le coureur  qui vient de lancer ses dés : 3 et 2

1. Il se place derrière  en utilisant seulement son dé 2 : il pourra bénéficier du suivi au prochain déplacement.
2. Il se place derrière  en utilisant seulement son dé 3 : il pourra bénéficier du suivi en haut du virage au prochain déplacement.
3. Il utilise ses 2 dés et avance de 5 cases vers le haut du virage : il ne pourra pas bénéficier d'un suivi au prochain tour.

Déplacements des coureurs et changement de couloir :

Pour changer de couloir il faut obligatoirement avancer d'une case par couloir.
Le déplacement latéral sans avancer est impossible.
Le passage entre 2 coureurs et la traversée de la ligne des virages sont interdits.



Déplacements dans les virages et utilisation des dés bonus

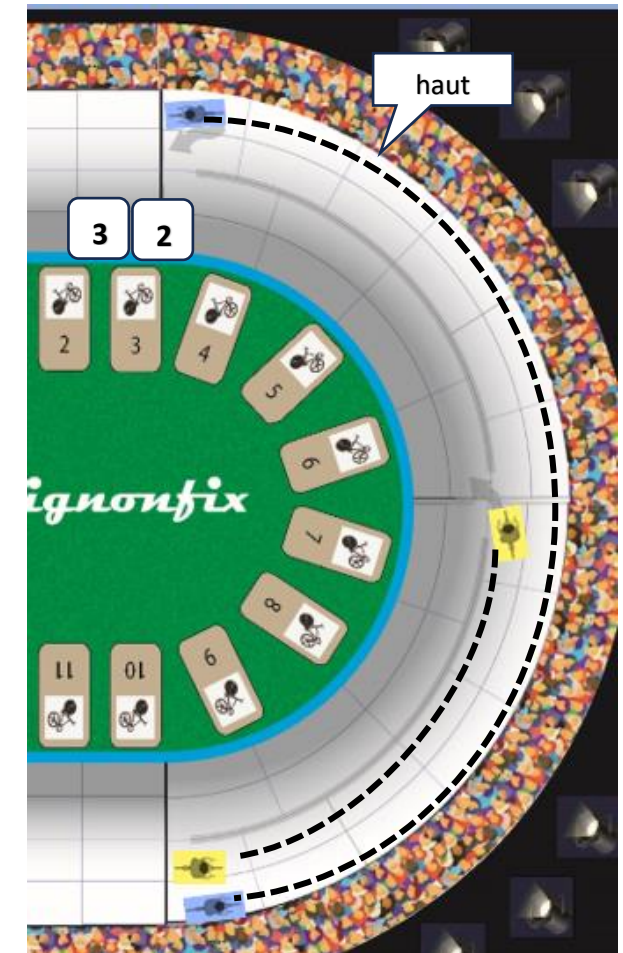
Le haut et le bas des virages sont séparés par une ligne continue que les coureurs ne sont pas autorisés de franchir.

Un passage est possible au milieu du $\frac{1}{2}$ virage pour monter ou descendre.


Si le coureur fait un parcours complet en haut du virage, il pourra relancer ses 2 dés bonus au passage de la flèche de descente. Si il ne fait qu'un demi virage il ne pourra relancer qu'un seul dé bonus.


Il est possible de monter au demi virage.

Le passage en haut des virages permet une avance spectaculaire avec un bon lancé de dés !



Exemples de dés bonus :

Le coureur  parcourt $\frac{1}{2}$ virage. Quand il passe **sur la case fléchée**, il relance 1 dé (ex :3) et il avancera de + 3 cases dans sa descente.

Le coureur  parcourt 1 virage entier. Quand il passe **sur la case fléchée**, il relance 2 dés (ex : 3+2) et il avancera de + 5 cases dans sa descente.

Points d'énergie

Les coureurs commencent les épreuves avec un nombre de points d'énergie (voir règle de chaque épreuve pour les détails) qui sont comptabilisés par un jeton pour chaque coureur au milieu du plateau. Pendant la course, ils peuvent utiliser ces points d'énergie ou gagner des points supplémentaires.

Compte des points d'énergie : le décompte des points d'énergie se fait au centre de la piste.

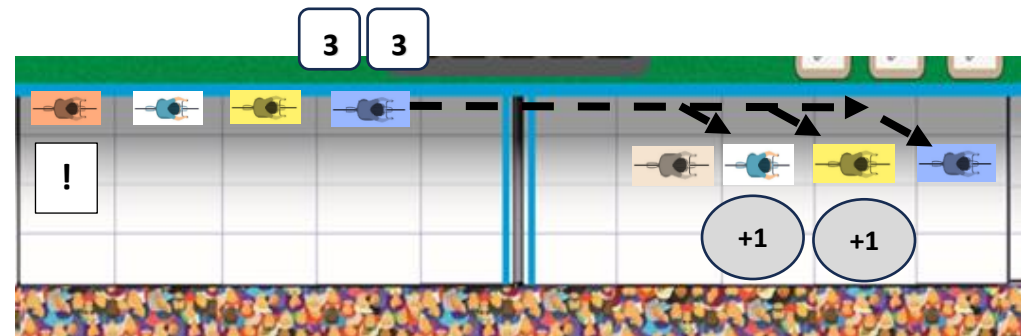
Ex : le coureur rouge 1 dispose de 3 pts – le coureur rouge 2 dispose de 5 pts – le rouge 3 de 0 pt.

Gain de points d'énergie – effet d'aspiration

Pendant les courses, les points d'énergie sont obtenus lors du suivi d'un coureur (meneur) à condition de démarrer son tour derrière sur le même couloir.

Il finit son tour derrière le suiveur et gagne un point d'énergie par effet d'aspiration. Le(s) coureur(s) qui sont sur le même couloir derrière le suiveur peuvent le suivre aussi et gagner ainsi un point d'énergie.

Si il n'y a pas de place pour suivre, le coureur doit relancer ses dés.



Effet d'aspiration : Les coureurs et suivent et gagnent 1 point d'énergie sans utiliser leurs dés. Ils doivent pouvoir se replacer derrière le meneur dans le même couloir.

n'a pas la place pour suivre à cause de . Il doit relancer ses 2 deux dés.


Utilisation des points d'énergie

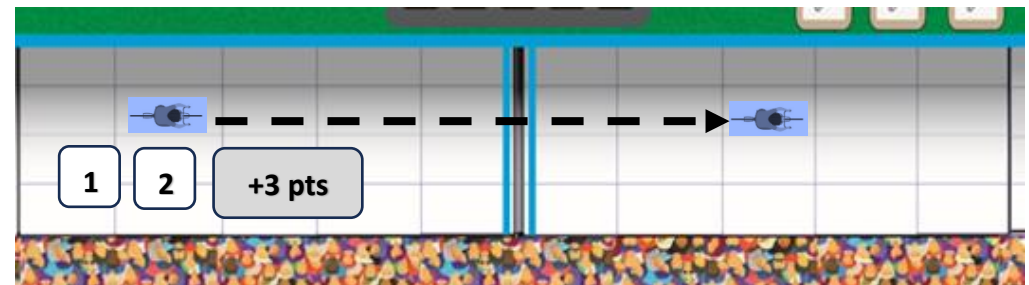
Un coureur peut avoir 5 points en réserve maximum et ne peut utiliser que 3 points au maximum durant un tour de jeu. Chaque point d'énergie permet d'avancer d'une case supplémentaire .

Ils peuvent être utilisés de plusieurs façons.


- Pour ajouter à la valeur de ses dés.
- Pour continuer à suivre son meneur si celui-ci utilise ses points. Dans ce cas le suiveur doit utiliser le même nombre de points d'énergie que le meneur, sinon il perd le suivi et doit lancer ses dés.
- Lors d'un suivi pour dépasser son meneur, même si celui-ci utilise ses points.


Pour ajouter à valeur de ses dés :

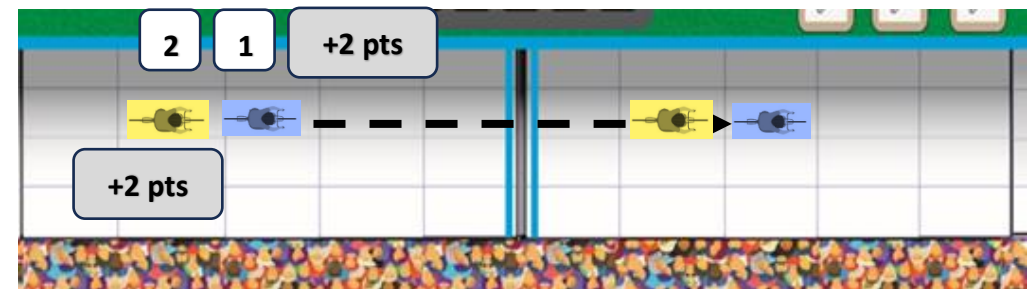
 avance de 3 cases avec ses dés et de 3 cases supplémentaires avec ses points . Il a avancé de 6 cases.




Pour continuer à suivre son meneur si celui-ci utilise ses points :


 avance de 3 cases avec ses dés puis de 2 cases avec 2 pts.

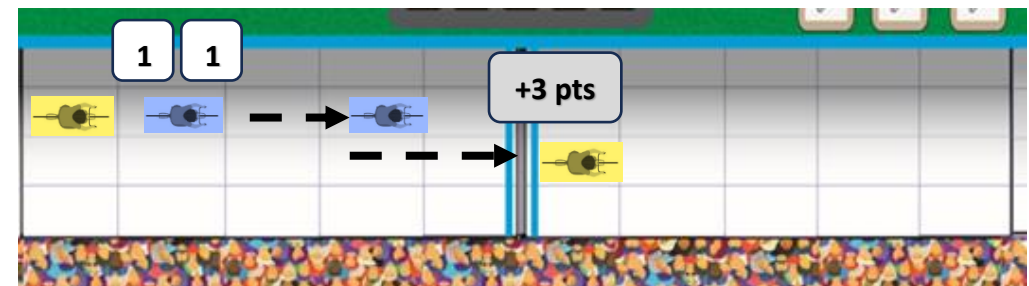
 doit ajouter 2 pts pour le suivre. Dans ce cas il ne gagne pas de pt pour son suivi car il utilise ses pts.





Pour dépasser son meneur:

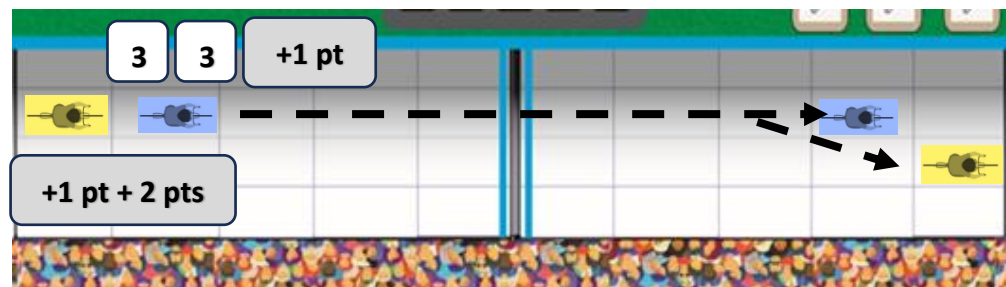
 avance de 2 cases avec ses dés.

 le suit puis ajoute 3 pts d'énergie à son déplacement. Il avance de 5 cases. Il ne gagne pas de pt pour son suivi car il utilise ses points.



Pour suivre et dépasser son meneur qui ajoute ses pts d'énergie:

-  avance de 6 cases avec ses dés + 1 case avec 1 pt.
 -  le suit avec 1 pt + 2 pts d'énergie. Il utilise ses 3 pts mais ne bénéficie pas d'un pt pour le suivi car il utilise ses points.
- Cette règle n'est pas applicable pour la descente des virages.

**Résumé :**

- Un coureur qui se contente de suivre un autre gagne un point d'énergie.**
- Un coureur qui lance ses dés ne gagne pas de point d'énergie.**
- Un coureur qui a besoin de ses points pour suivre un meneur n'en gagne pas.**





Perte de l'effet d'aspiration

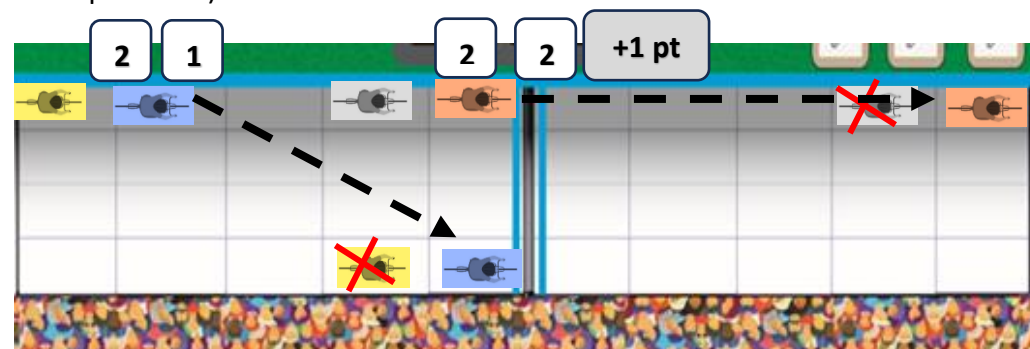
Le meneur peut faire perdre l'effet d'aspiration au suiveur avec les mouvements suivants :

- si le meneur se déplace d'un bord à l'autre de la piste.
- si le meneur ajoute à son jet de dés des points d'énergie et que le suiveur n'en possède pas assez pour le suivre.
- si le meneur se place devant un autre coureur (la place de suivi n'est plus libre)




Si le meneur ne peut pas suivre il doit relancer ses dés.

Perte de l'aspiration :


-  avance de 3 cases avec ses dés et change de couleur vers l'autre bord de la piste .  doit lancer ses dés.
-  ajoute 1 pt d'énergie à ces 4 pts de dés. Il avance de 5 cases.
-  n'a plus de pt d'énergie. Il doit relancer ses dés.




Perte de l'aspiration :

-  avance de 5 cases avec ses dés et se place devant 
-  doit lancer ses dés.

Descente d'un virage : si un coureur meneur atteint la flèche de descente d'un virage, son suiveur doit utiliser le même nombre de points pour l'accompagner sur la descente et gagner 1 pt d'énergie. Sinon, il doit relancer ses dés ou utiliser ses points d'énergie, il perd le suivi.

 avance de 3 cases avec ses dés puis de 1 case en utilisant 1 pt d'énergie pour atteindre la case fléchée. Il relance ses dés bonus et avance de 4 cases supplémentaires.

 peut le suivre quand même sur la courbe mais, puisqu'il doit utiliser plus de points d'énergie que son meneur pour atteindre la flèche, il ne pourra pas le suivre sur la descente. S'il décide utiliser deux points d'énergie pour atteindre la flèche, il devra relancer ses deux bonus. Naturellement, il ne gagne pas de points d'énergie dans ce cas.


**Ordre de déplacement des coureurs**


Le 1er coureur à avancer est celui le plus en avance et en cas d'égalité le plus près de la corde (ligne bleue).


Si des coureurs se déplacent en file, c'est la position du meneur de la file qui décide de l'ordre du déplacement.

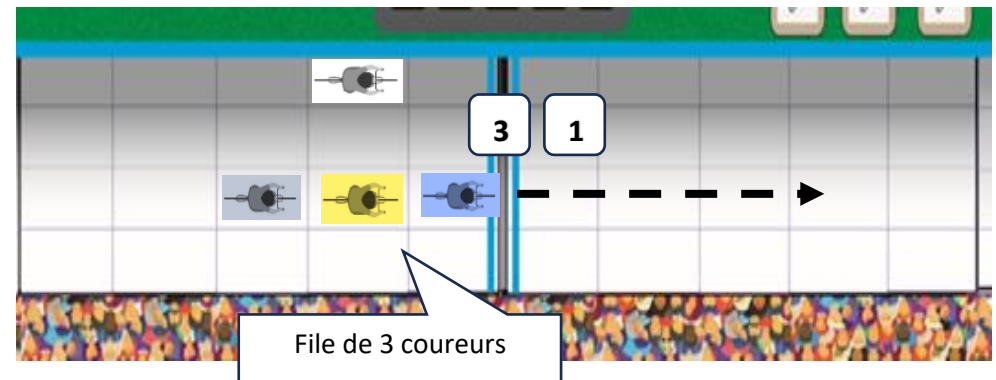
Une file de coureurs est constituée de plusieurs coureurs se suivant sur le même couloir sans espace libre entre eux.

Pour **les épreuves de départ en lignes opposées**, l'ordre est différent : coureurs ligne principale puis coureurs ligne opposée.

Ordre de déplacements des coureurs : le meneur  avance de 4 cases et les suiveurs également.

Le coureur  ne lancera ses dés qu'après le déplacement des 3 coureurs.

Si  ne veut pas suivre alors  joue avant car il est plus près de la corde.



Positions des coureurs sur la ligne de départ

- Se détermine par un tirage des dés. Le gagnant choisit son couloir.
- Le coureur le plus près de la corde et de la ligne de départ avance en 1^{er}.
- Les 2 dés sont lancés mais **1 seul** est utilisé pour le premier tour de jeu.
- Certaines épreuves ont des règles particulières pour la disposition des coureurs au départ (décrites après).

Classement des coureurs à l'arrivée

L'épreuve est terminée pour un groupe de coureurs dès qu'ils ont passé la ligne d'arrivée. C'est leur **dernier tour de jeu**. Dès qu'ils sont classés, on les retire du jeu en les plaçant sur le plateau central suivant leur classement. On procède de la même façon pour le tour suivant.

Règle à respecter :



Après la ligne, le **changement de couloir** et **l'utilisation de points d'énergie** ne sont plus autorisés. Le changement de couloir est possible **avant** de passer la ligne.

Le **déplacement** avec les dés et le **suivi** sont autorisés pour passer la ligne.



Le classement : Il se détermine en fonction du plus grand nombre de cases **après** la ligne d'arrivée.


Si 2 coureurs sont au même rang **après** la ligne, c'est le coureur le plus près de la corde qui gagne.

Exemple pour l'arrivée :

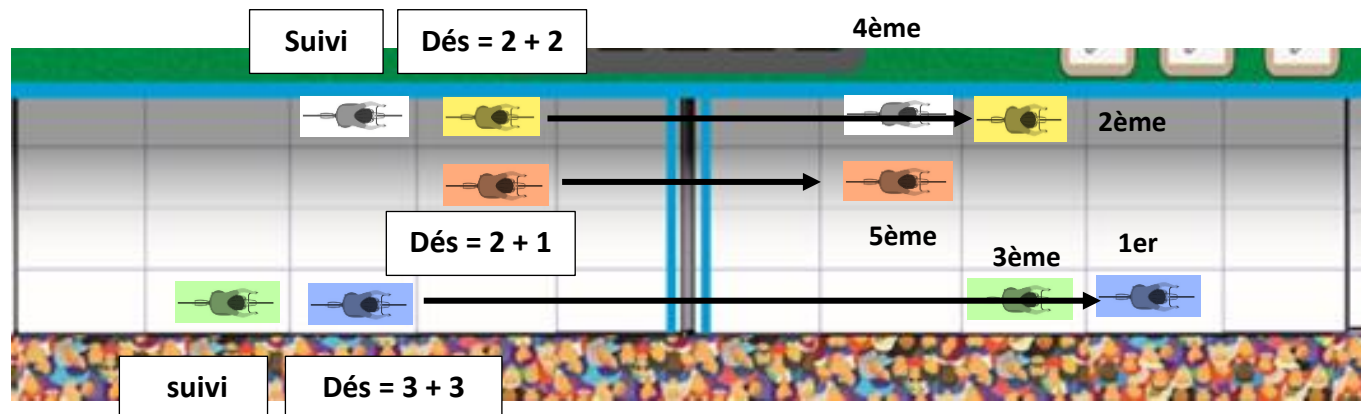
 fait 4 aux dés, il est suivi par 

 fait 3 aux dés.

 fait 6 aux dés et est suivi par 

C'est  qui va le plus loin, il est 1^{er}.

Pour les coureurs au même rang c'est le + près de la corde qui l'emporte.





Conseils pour les épreuves de *Pignonfix*

Les onze épreuves présentées ci-après portent chacune le nom d'une épreuve réelle mais elles sont bien entendu que des adaptations à un jeu sur plateau.

Les résumés des règles officielles proviennent du site de la Fédération Française de Cyclisme .

Il est préférable de commencer les épreuves comme la vitesse individuelle avec 4 coureurs ou le Scratch pour bien utiliser la règle.

La course à l'élimination est ensuite un bon choix pour suivre les coureurs en groupe et trouver une stratégie de course.

L'épreuve du Madison demande de bien maîtriser les règles et de faire preuve de plus d'attention dans le rôle des coureurs. Cette épreuve aussi est parfois difficile à suivre pour les spectateurs et commentateurs !

La réalisation de plusieurs épreuves avec les mêmes coureurs comme l'Omnium permet de distinguer les talents des joueurs.

Règle des épreuves



1- La vitesse individuelle

Départ :

L'épreuve se déroule avec 2 -3 ou 4 coureurs. Chaque coureur fait partie d'une équipe différente.


Chaque coureur dispose de 2 points d'énergie au départ.

Il est possible d'organiser plusieurs manches pour faire participer tous ses coureurs.

Le couloir de départ est tiré au sort et les coureurs sont sur la même ligne.

Déroulement :

- L'épreuve est sur 2 tours de piste.

 **conseil** : choisir au mieux la valeur de son dé au départ selon sa stratégie.



Règle officielle : le départ est donné arrêté et les coureurs sont côte-à-côte sur la ligne de départ. Un tirage au sort définit lequel des deux partira en bas de la piste. La distance à parcourir est de deux ou trois tours de piste suivant la longueur de la piste. Le but est de passer la ligne d'arrivée le premier. Dans certains cas, l'épreuve peut être courue à trois, quatre ou plus exceptionnellement. C'est notamment le cas pour les repêchages ou pour déterminer le bas des classements.

La tactique de course est très importante car celui qui est en tête peut se faire dépasser dans la ligne du fait de l'aspiration.

Le premier tour est tactique et se fait habituellement à une allure modérée pour observer l'adversaire. Pour éviter la première place au moment du lancement final, il est admis que les deux coureurs effectuent du « surplace » dans une zone délimitée pour obliger l'autre à passer devant.

2- La poursuite individuelle

Départ :


Le départ a lieu sur les lignes opposées avec 2 coureurs d'équipes différentes.
Chaque coureur dispose de 3 points d'énergie au départ.

Déroulement :

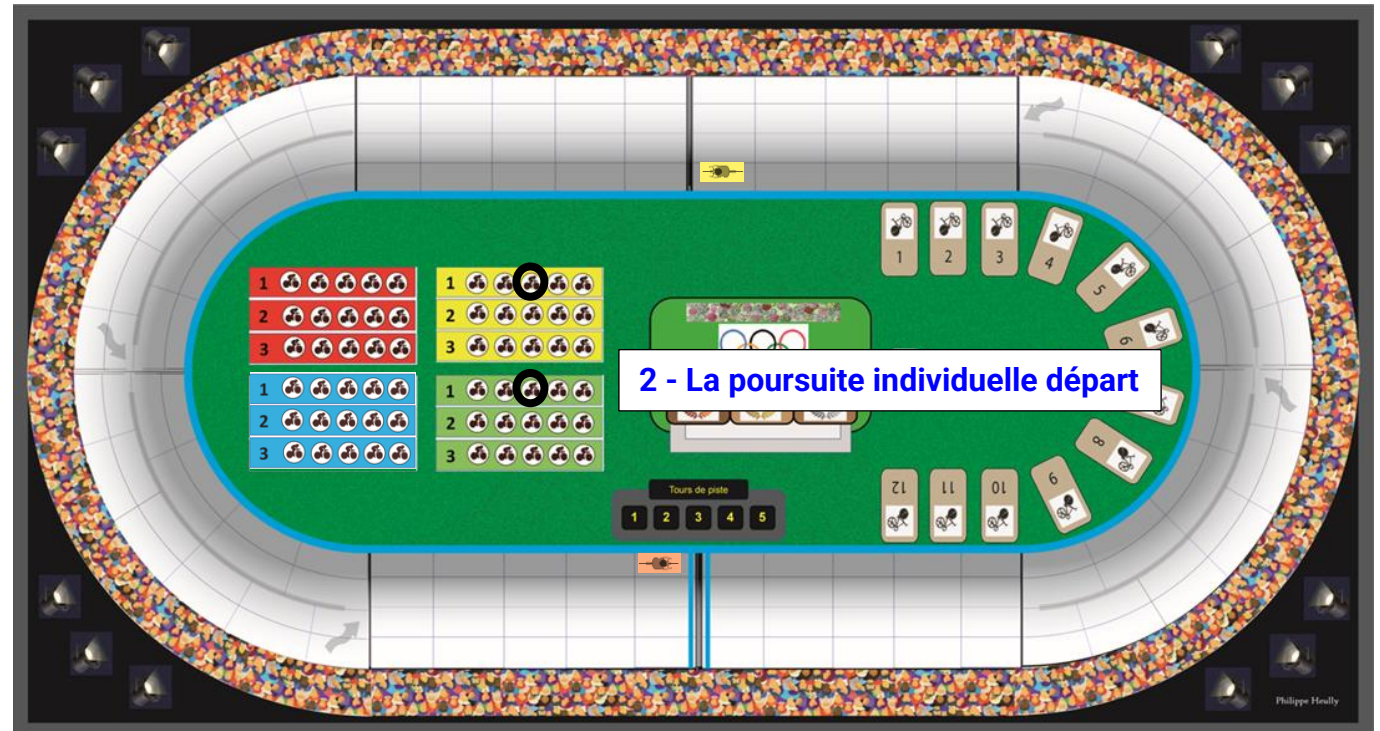
- l'épreuve est sur 2 tours de piste.

Arrivée :

- possibilité de faire une revanche et finale.

 **conseil** : la montée en haut des virages avec des dés favorables est une bonne tactique.

*Pour le départ lignes opposées, l'ordre de jeu des coureurs est toujours le même :
coureur ligne principale – coureur ligne opposée




Règle officielle : en poursuite individuelle, deux coureurs partent l'un en face de l'autre, au milieu de chaque ligne droite. Les 8 meilleurs temps sont qualifiés pour le tour suivant. Ensuite, les 4 coureurs sont qualifiés pour les finales : 1ère et 2ème places pour les 2 meilleurs temps, 3ème et 4ème places pour les 2 autres.

Départ :

- Le départ a lieu sur les lignes opposées avec 2 équipes de 3 coureurs.
- Chaque coureur dispose de 2 points d'énergie au départ .

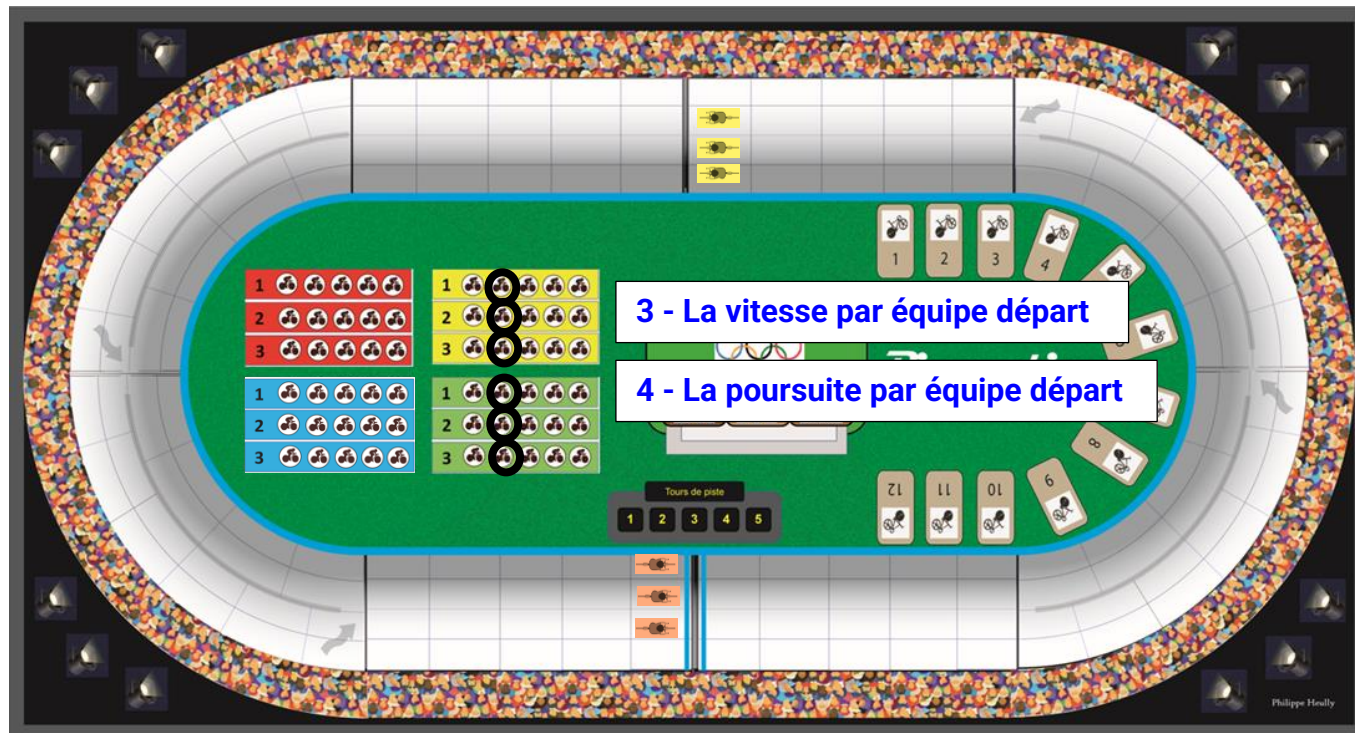
Déroulement :

- L'épreuve a lieu sur 3 tours de piste.
- A chaque tour le 1^{er} coureur à franchir la ligne s'écarte. Au 3ème tour il ne reste plus qu'un coureur par équipe.

 **conseil** : bien gérer les points énergie pour les relais.

Règle officielle : l'épreuve se déroule par équipes de 3 coureurs sur 3 tours. Les 2 équipes démarrent aux points de poursuite de la piste. Les coureurs effectuent un départ arrêté. Le 1er coureur mène le 1er tour et s'écarte, le 2ème coureur fait de même pour le 2ème tour, laissant le 3ème coureur seul en piste pour le dernier tour.

*Pour le départ lignes opposées, l'ordre de jeu des coureurs est toujours le même : coureurs ligne principale – coureurs ligne opposée



4 – La poursuite par équipe


- **Départ**: Le départ a lieu sur les lignes opposées avec 2 équipes de 3 coureurs.
- Chaque coureur dispose de 2 points d'énergie au départ.

Déroulement :

- L'épreuve a lieu sur 3 tours de piste.

Arrivée :

- Le classement s'effectue sur le **2ème** coureur de chaque équipe au dernier tour.

 **conseil** : utiliser au mieux les points énergie

Règle officielle : similaire à la poursuite individuelle mais se dispute par équipes de 4 coureurs sur une distance de 4 km. Les coureurs peuvent se relayer tous les ½ ou tous les tours. A l'arrivée, le classement s'effectue sur le 3ème homme.

Départ: Plusieurs équipes de 3 coureurs sur la ligne de départ (soit 6-9-12 coureurs).

Les coureurs sont divisés en 2 groupes alignés l'un près de la corde et l'autre le long de la balustrade. Le choix de l'emplacement des équipes se fait par tirage aux dés.

Chaque coureur dispose de 2 points d'énergie au départ.

Déroulement :

- L'épreuve a lieu sur 3 tours de piste.

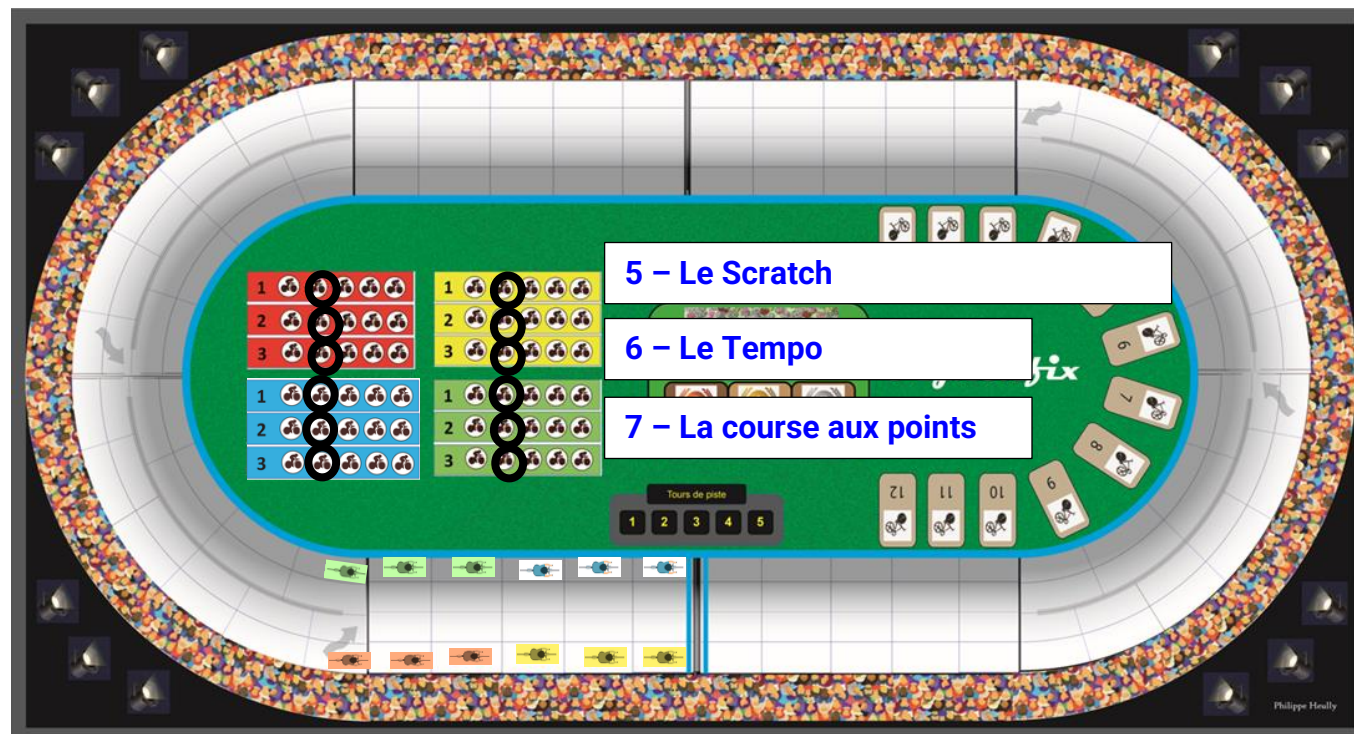
Arrivée :

- Les points sont attribués à l'arrivée aux 4 premiers coureurs : 5 – 3 – 2 – 1.
- ☼ **conseil :** faire le plein de points d'énergie au 1^{er} tour et anticiper la fin du 1^{er} tour.

Règle officielle : le scratch est une épreuve individuelle sur une distance variable suivant de 10 ou 15 km. Le départ est donné lancé, après un tour neutralisé.

Les coureurs doublés par le peloton principal doivent immédiatement quitter la piste.

Le classement s'établit lors du sprint final en tenant compte du nombre de tours d'avance gagnés.



6 – le Tempo

Départ: Plusieurs équipes de 3 coureurs sur la ligne de départ (soit 6-9-12 coureurs).

Les coureurs sont divisés en 2 groupes alignés l'un près de la corde et l'autre le long de la balustrade. Le choix de l'emplacement des équipes se fait par tirage aux dés.

Chaque coureur dispose de 2 points d'énergie au départ

Déroulement :

- L'épreuve a lieu sur 3 tours de piste. 1 point est attribué au 1^{er} de chaque tour. 1 tour d'avance donne 5 pts.

Arrivée :

- Le coureur vainqueur est le coureur ayant le plus de points. Si égalité, le dernier tour départage.

Règle officielle : La course tempo est une spécialité dans laquelle le classement final s'établit aux points gagnés et accumulés par les coureurs lors des sprints et par tour gagné.

Les règles de course aux points s'appliquent également à la course tempo.

Il est attribué 1 point au premier coureur de chaque sprint, y compris pour le sprint final. Un coureur qui gagne un tour obtient 20 points.

Un coureur qui perd un tour perd 20 points.

Départ: Plusieurs équipes de 3 coureurs sur la ligne de départ (soit 6-9-12 coureurs).

Les coureurs sont divisés en 2 groupes alignés l'un près de la corde et l'autre le long de la balustrade. Le choix de l'emplacement des équipes se fait par tirage aux dés.

Chaque coureur dispose de 2 points d'énergie au départ.

Déroulement :

- L'épreuve a lieu sur 3 tours de piste.
- A chaque tour, des points sont attribués au 4 premiers coureurs qui passent la ligne de départ ex : 5-3-2-1 points.
- Si un coureur à 1 tour d'avance, il gagne 10 pts.
- A l'arrivée tous les points sont doublés. En cas d'égalité c'est le dernier sprint qui départage.

Arrivée

- Le coureur vainqueur est celui qui a le plus de points après les 3 tours.

☼ **conseil** : bien utiliser les points d'énergie pour les sprints.

Règle officielle : 20 à 30 coureurs sur une distance maximum de 30 km. Des classements intermédiaires tous les 2 km avec des points attribués aux 4 premiers, permettent de départager les concurrents.

8– L'élimination

Départ: Plusieurs équipes de 3 coureurs sur la ligne de départ (soit 6-9-12 coureurs).

Les coureurs sont divisés en 2 groupes alignés l'un près de la corde et l'autre le long de la balustrade. Le choix de l'emplacement des équipes se fait par tirage aux dés.

Chaque coureur dispose de 2 points d'énergie au départ.

Déroulement :

- Le nb tours de pistes = nb coureurs / 2 (ex : 12 coureurs = 12/2 = 6 tours)
- A chaque tour, les **2 derniers** coureurs à passer la ligne sont éliminés. Le passage de la ligne se fait avec la même règle de déplacement.

Arrivée :

- Le coureur gagnant est le 1^{er} arrivé sur les 2 coureurs qui restent en piste au dernier tour.

☼ **conseil** : ne pas laisser trainer un coureur.

Règle officielle : l'élimination est une épreuve où les coureurs sont éliminés au fur et à mesure de la course. Tous les tours (ou tous les deux tours pour les pistes de moins de 333,33 m) le dernier est éliminé, à moins qu'un ou plusieurs coureurs aient été disqualifiés ou aient pris un tour de retard entre-temps. Le dernier en lice gagne la course.

Deux spécificités existent : on juge par la roue arrière, sauf pour le sprint final - un tour d'avance pris ne compte pas

9 – L'Omnium

Version jeu : la règle officielle est adaptée pour cette épreuve qui peut être comparée à une forme de décathlon.

Les épreuves se joueront dans l'ordre suivant : **le Scratch – le Tempo – l'Elimination – la Course aux points.**

Départ :

- plusieurs équipes de 3 coureurs sur la ligne de départ (soit 6-9-12 coureurs).
- Les coureurs sont divisés en 2 groupes alignés l'un près de la corde et l'autre le long de la balustrade. Le choix de l'emplacement des équipes se fait par tirage aux dés pour la première épreuve, le Scratch. Ensuite le placement d'une épreuve s'effectue suivant le classement de l'épreuve précédente.
- Pour la 4ème épreuve, la course aux points, l'ordre est fonction du classement obtenu après les 3 premières épreuves.
- Pour tenir compte de la fatigue des coureurs les points d'énergie au départ de chaque épreuve sont répartis différemment:
Scratch 3 pts Tempo 2 pts Elimination 1 pt Course aux points 0 pt.

Déroulement : les points obtenus sont différents avec l'Omnium .

Les 4 premiers coureurs des **3 premières épreuves** reçoivent un nombre de points en fonction de leur score obtenu à chaque épreuve :

1^{er}...10 pts 2^{ème}...8 pts 3^{ème}...6 pts 4^e...4 pts 5^e...2 tous les autres 1 pt.

Les points sont ajoutés à ceux gagnés par la dernière épreuve (**Course aux points**) pour déterminer le classement final.

Règle officielle :

L'omnium est une compétition unique consistant en quatre épreuves se déroulant dans une journée : le Scratch – le Tempo – l'élimination – la course aux points.

Un nombre de coureur égal pour toutes les épreuves

Pour toutes les courses, les coureurs doivent être en file indienne le long de la balustrade et dans le couloir des sprints dans l'ordre de la liste de départ. Pour la course Scratch, cet ordre doit être basé sur le dernier classement UCI de l'omnium. Pour la course aux points, l'Elimination et la course Tempo, cet ordre doit être basé sur le classement intermédiaire actuel de l'Omnium.

Les trois premières épreuves donnent lieu à un classement complet. Pour ces trois épreuves seulement, chaque gagnant se verra attribuer 40 points, chaque deuxième se verra attribuer 38 points, chaque troisième se verra attribuer 36 points, etc.

Les coureurs classés 21e et au-delà se verront attribuer 1 point chacun.

Avant le départ de la Course aux Points, un classement actuel avec le total des points doit être établi et les coureurs débiteront la Course aux Points avec ces points accumulés au cours des trois premières épreuves. Les coureurs ajouteront ou perdront des points de leur total de points, sur la base des tours gagnés et perdus ainsi que sur la base des points remportés lors des sprints durant la Course aux Points.

Le classement général final de l'omnium évoluera par le biais de la Course aux Points.

Le gagnant de l'omnium sera le coureur ayant obtenu le plus haut total de points.

10 – Le Keirin

Départ:

- chaque joueur peut présenter 1, 2 ou 3 de ses coureurs.
- les coureurs sont placés derrière la ligne de départ par tirage aux dés.
- le Deryn est avancé de 4 cases.
- Pas de points d'énergie au départ, le 1^{er} tour sert pour en gagner (échauffement).

Déroulement :

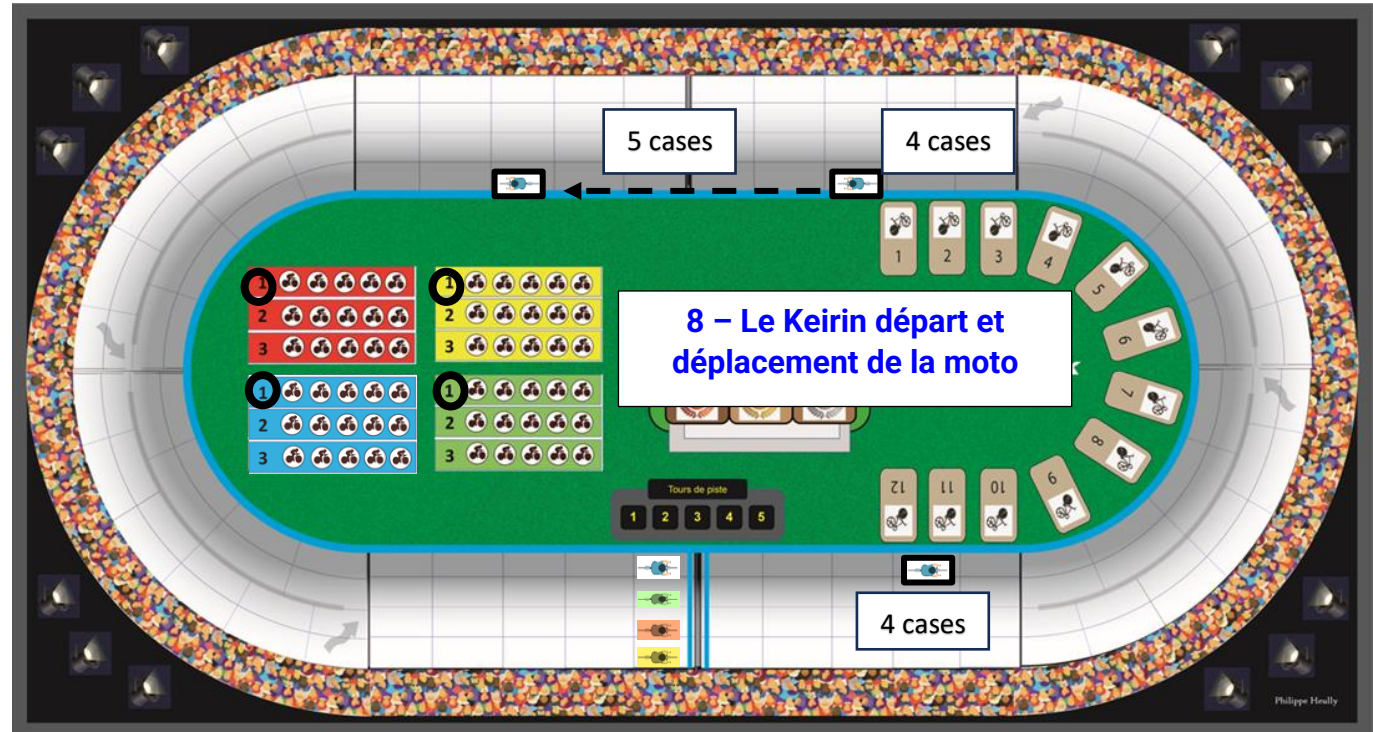
- L'épreuve a lieu sur 2 tours de piste.
- 1^{er} tour en suivant le deryn et 2^{ème} tour coureurs seuls.
- Le Deryn avance d'abord de 4 cases de la ligne de départ puis de 5 cases quand il passe la ligne opposée.
- Le suiveur du Deryn **doit relancer ses dés** au changement de vitesse du Deryn (½ t).
- A la fin du 1^{er} tour, la moto quitte la piste et les coureurs continuent pendant 1 tour.
- Un coureur ne peut pas être à côté ou devant le Deryn (élimination), utiliser l'un des 2 dés si besoin.
- Le coureur qui suit la moto gagne 1 point d'énergie, comme tous les suiveurs.

Arrivée :

- le 1^{er} arrivé remporte l'épreuve.
- 🔦 **conseil** : bien gérer ses points d'énergie.

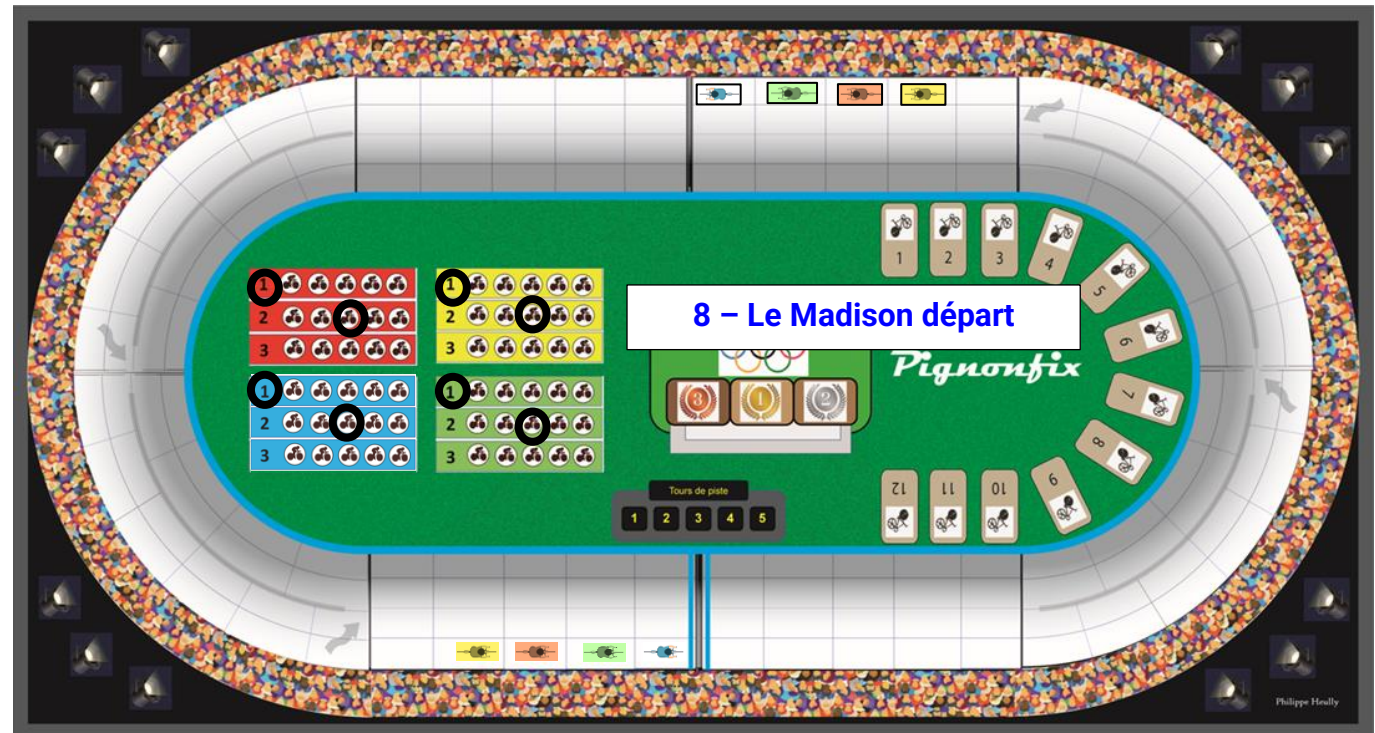
Règle officielle : c'est sans doute l'épreuve de sprint la plus spectaculaire. Le Keirin vient du Japon et se dispute de 6 à 8 coureurs sur une distance de 2 km. Lors des 1 400 premiers mètres, les pistards sont en ordre groupé (déterminé par tirage au sort) derrière une moto faisant office de lièvre. Cette dernière avance à une allure constante de 35km/h puis accélère progressivement jusqu'à 45km/h.

À l'entame des 600 derniers mètres, elle s'écarte et lance ainsi le sprint final. Le Keirin occasionne de nombreuses chutes, qui sont liées à la densité du peloton et aux vitesses très élevées atteintes par les coureurs



Départ:


- chaque joueur a 2 coureurs de sa couleur : un coureur au départ N°1 et un relayeur N°2
- pour 2 joueurs chacun prend 2 coureurs de 2 couleurs différentes afin de disposer de 4 coureurs minimum au départ.
- les coureurs N°1 sont placés le long de la balustrade derrière la ligne de départ. L'ordre est tiré par les dés.
- Les relayeurs N°2 le long du bord extérieur opposé de la piste.
- Course en 4 tours
- Les **coureurs relayeurs** disposent de 3 jetons d'énergie au départ puis renouvelés dans la suite du jeu.
- Un repère sur les relayeurs est utile pour bien distinguer les rôles.

**Déroulement :**

- A chaque tour le passage sur la ligne rapporte 5-3-2-1 points aux 4 coureurs actifs suivant leur classement.
- 10 pts au coureur en tête à l'arrivée du dernier tour de piste.
- Si un coureur est rattrapé, le couple est éliminé (20 pts pour l'équipe qui a rattrapé).

Passage des relais :

- Les relayeurs démarrent quand ils veulent et avancent **sans les dés** de 1-2-3-4 cases. On déplace l'ensemble des relayeurs après tous les coureurs en action.
- Le relais n'est pas obligatoire mais recommandé pour les 3 jetons disponibles des relayeurs.
- Le coureur en action doit se placer sur le couloir à côté du coureur relayeur. Le coureur en action peut céder ses points de dés restant au relayeur pour le lancer, mais il garde toujours ses points d'énergie. Il reçoit 3 autres points comme prochain relayeur.
- Les coureurs cumulent leurs points d'énergie avec 5 au maximum.
- Les relais se font sur les parties droites et les virages mais sans franchir la ligne continue.

 **conseil** : il faut bien gérer l'anticipation lors des relais pour ne pas se gêner et tomber.

Les joueurs doivent changer le repère de relais sur les coureurs pour ne pas perdre les rôles de chacun.
Le 1^{er} coureur au 4^e tour a un bonus intéressant de 10 pts.

- Tableau des points pour cette épreuve (exemple):

5 - 3 - 2 - 1 avec 10 pts au 1 ^{er} à l'arrivée et 20 pts si avance d'1 tour							
Couleur équipe	Tour 1 points/tour	Tour 2 points/tour	Tour 3 points/tour	Tour 4 Arrivée	Avance 1 tour + 20	Total points	Classement
Rouge	5	3	2	3	-	13	2 ^e
Vert	1	2	5	10	-	18	1 ^{er}
Bleu	2	1	3	2	-	8	4 ^e
Jaune	3	5	1	1	-	10	3 ^e

Règle officielle : cette épreuve se dispute par équipes de 2 coureurs se relayant entre eux, le but étant de prendre un tour d'avance sur les autres équipes.

La distance maximum est de 50 km. Tous les 5 km, des points sont attribués aux quatre premières équipes.(5-3-2-1) Le principe est celui d'une course de relais, un coureur de l'équipe étant toujours en course, l'autre réduit sa vitesse en roulant en haut des virages. Les relais se font au cuissard (à la poussée) ou à la volée (la main dans la main). Le classement s'effectue à la distance suivant le nombre de tours d'avance, puis sur le total des points. Un bonus de 20 pts pour l'équipe qui prend 1 tour au peloton.

Au dernier tour le coureur en tête gagne 10 pts .Après un tour neutralisé, le départ est donné lancé au premier groupe de coureurs au moyen d'un coup de pistolet.

Pendant le tour neutralisé, le deuxième groupe de coureurs doit rester immobile.

Une course dure généralement entre 30 et 60 minutes.