

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



UM REIFENBREITE DÉMARRAGE

Table des matières

- 1 Contenu du jeu
- 2 Introduction / Comment apprendre facilement à jouer

LES AMATEURS

- 3 Commissaire de course et choix du parcours
- 4 Formation des équipes
- 5 La course commence
- 6 Le déplacement des coureurs
- 7 La poursuite
- 8 La montée
- 9 La descente
- 10 Les pavés
- 11 Les cartes "énergie" et-le démarrage
- 12 Les cartes "chance" (les chutes collectives, entre autres)

LES PROFESSIONNELS

- 13 S'accrocher à la voiture des suiveurs
- 14 Les sprints et le maillot jaune
- 15 Les relais
- 16 L'organisation d'une course à étapes
- 17 La ligne d'arrivée
- 18 La feuille de marque

1 CONTENU DU JEU

- 1 plan de jeu
- 20 coureurs (4 équipes de 4 coureurs et 4 porteurs du maillot jaune)
- 56 cartes "énergie"
- 22 cartes "chance"
- 6 cartes photo
- 2 dés
- feuilles de marque
- règles du jeu

2 INTRODUCTION

Chaque année en Europe, les milieux sportifs portent leur attention sur le plus grand événement cycliste du monde : le Tour. Des millions de personnes suivent avec intérêt la lutte passionnante des vedettes internationales du cyclisme.

Faites entrer cette course dans votre salon ! Un jeu dans lequel interviennent leaders et équipiers, démarrages en trombe pour quitter le peloton, ascensions épuisantes, descentes ultrarapides et luttes acharnées sur les pavés. En tant que directeur sportif (joueur), élaborer votre stratégie au cours d'étapes passionnantes. Apprenez à placer le démarrage décisif au bon moment. Ce n'est pas le hasard qui détermine le succès de votre équipe, mais l'utilisation tactique des nombreuses possibilités qu'offre le jeu, bien que le risque de crevaison ou de chute collective reste une menace permanente.

Vous apprendrez très vite à jouer à ce jeu et vous pourrez, après avoir joué plusieurs fois, étendre les possibilités de celui-ci grâce aux règles spéciales destinés aux professionnels. Le nombre de possibilités de jeu dont dispose chaque directeur sportif est bien plus grand que ce que l'on croit après avoir joué les premières fois.

Ce n'est qu'après avoir fait plusieurs courses que vous vous apercevrez à quel point ce jeu est passionnant et plein de surprises, et que vous serez capable de déterminer quelle est la meilleure tactique pour mener votre équipe à la Victoire !

COMMENT APPRENDRE FACILEMENT A JOUER

Comme vous le voyez... les règles sont nombreuses et détaillées.

Il n'est pas possible d'ouvrir la boîte de jeu et de vouloir jouer selon toutes les règles ; on commence dans ce cas à jouer à un rythme beaucoup trop rapide et il devient difficile d'aller jusqu'à l'arrivée. C'est pourquoi les règles du jeu sont séparées en deux parties : Vous commencez en tant qu'amateur, et c'est seulement une fois que vous êtes devenu un amateur bien rôdé que vous vous attaquez aux règles destinées aux professionnels. C'est dans la catégorie des professionnels que vous apprendrez toutes les ficelles du métier et les trucs qui feront de vous un coureur cycliste passionné, même si vous n'avez jamais enfourché un vélo de course.

En tant qu'amateur, il ne faut pas brûler les étapes. La devise est de progresser lentement mais sûrement. Commencez ainsi à jouer votre première partie selon "l'option A", votre deuxième partie selon "l'option B", et c'est ainsi que vous apprendrez tout en jouant les finesses qui font l'intérêt de ce jeu.

OPTION A

Paris Roubaix sera votre première course. Cela peut sembler dur, mais il s'agit d'un galop d'essai, simplement pour comprendre le principe de DÉMARRAGE. Ne jouez qu'avec a) le déplacement des coureurs, et b) la "poursuite". Cela signifie que vous n'aurez affaire qu'aux chapitres 3, 4, 5, 6 et 7. Vous n'utilisez donc pas encore les cartes "énergie" et les cartes "chance", et vous ne tenez pas compte de la couleur du parcours. Tout ceci interviendra plus tard.

Au franchissement de la ligne d'arrivée, vous remplissez sur la feuille de marque uniquement les numéros des joueurs dans l'ordre d'arrivée (voir point 4 du chapitre 18).

L'équipe de 4 coureurs ayant obtenu le plus de points a gagné la course.

OPTION B

Vous jouez selon les mêmes règles du jeu que celles de l'option A, en tenant toutefois compte maintenant de la couleur du parcours (montagnes, pavés, etc.) ; chapitres 8, 9, et 10 des règles du jeu. Vous pouvez choisir votre parcours, sachant qu'il est préférable de s'abstenir la première fois des (longs) Giro et Tour de France.

OPTION C

C'est à ce stade que les cartes "énergie" sont intégrées au jeu. (chapitre 11 des règles du jeu). Lorsque vous maîtrisez bien cette étape, vous atteignez déjà un niveau intéressant.

OPTION D

Les cartes chance sont introduites dans le jeu (chapitre 12 des règles du jeu).

LES PROFESSIONNELS

Félicitations ! Vous êtes devenu un professionnel. Là encore, il faut progresser lentement mais sûrement. Vous choisirez vous-même le rythme pour y parvenir. Un "pro" a acquis entre-temps suffisamment d'expérience pour savoir ce qu'il est capable d'entreprendre.

LES AMATEURS

3 LE COMMISSAIRE DE COURSE

On choisit le commissaire de course parmi les joueurs directeurs sportifs. Le commissaire de course est responsable du déroulement de la course conformément aux règles du jeu, et remplit la feuille de marque.

Le parcours offre différentes possibilités de courses longues ou courtes dont il faut tenir compte en fonction du temps disponible pour la partie.

Variante du parcours (durée : de 3/4 d'heure à 2 heures).

avec pour chacune les sprints intermédiaires correspondants et le nombre de points attribués.

A Paris Roubaix	Départ : 2	Sprints intermédiaires			
	Parcours : plat, pavés	1 ^{er} 2 ^{ème} 3 ^{ème}			
	Parcours : plat, pavés Sprint D	11	8	5	
	Ligne d'arrivée : A				
B Liège Bastogne Liège	Départ : 1	Sprints intermédiaires			
	Parcours : plat, montée (sprint B),	1 ^{er} 2 ^{ème} 3 ^{ème}			
	descente, plat	11	8	5	
	Ligne d'arrivée : C				
C Giro d'Italie	Départ : 2 plat	Sprints intermédiaires			
	Parcours : plat, pavés (sprint D),	1 ^{er} 2 ^{ème} 3 ^{ème}			
	(sprint A), montée (Sprint B),	Sprint D	11	8	5
	descente, plat	Sprint A	7	5	3
	Ligne d'arrivée : C	Sprint B	5	4	2
D Tour de France	Départ : 1	Sprints intermédiaires			
	Parcours : plat, montée (Sprint B),	1 ^{er} 2 ^{ème} 3 ^{ème}			
	descente, plat (sprint C), pavés,	Sprint D	11	8	5
	montée (sprint E), descente, plat	Sprint A	7	5	3
	Ligne d'arrivée : A	Sprint B	5	4	2

Les couleurs du parcours

Le parcours comporte différentes sortes de routes, mises en évidence par les couleurs utilisées pour chaque type. On se rendra compte de l'importance de ces couleurs dans la suite du jeu.

Jaune clair : plat (chaussée goudronnée)

Vert : pavés difficilement praticables (chapitre 10)

Rouge : montée (chapitre 8)

Ocre : descente (chapitre 9)

4 FORMATION DES EQUIPES

Chaque directeur sportif reçoit maintenant 1 équipe de 4 coureurs cyclistes. 4 équipes sont disponibles : les intrigants, les mufles, les gros mollets et les chouchous. Chaque directeur sportif reçoit un coureur supplémentaire pour son équipe, à savoir un coureur portant le maillot jaune.

Ce coureur n'est utilisé qu'avec les règles du jeu pour professionnels. Avant la première partie les directeurs sportifs doivent préparer leurs coureurs en plaçant un socle sous chaque figurine en carton.

Les intrigants	Les chouchous	Les gros mollets	les mufles
n° couleur	n° couleur	n° couleur	n° couleur
21 rouge	31 bleu	41 noir	51 vert
22 rouge	32 bleu	42 noir	52 vert
23 rouge	33 bleu	43 noir	53 vert
24 rouge	34 bleu	44 noir	54 vert
maillot jaune	maillot jaune	maillot jaune	maillot jaune

DÉMARRAGE est un jeu d'équipe et il ne s'agit donc pas de savoir quel sera le premier coureur à franchir la ligne d'arrivée. Il s'agit au contraire pour chaque équipe d'obtenir un maximum de points.

5 LA COURSE COMMENCE

Une fois votre parcours choisi, vous connaissez le point de départ des coureurs.

Ce sont les directeurs sportifs qui déterminent alors, au moyen d'un lancer de dé, qui peut le premier placer un coureur sur l'une des cases de départ. C'est ensuite le tour de son voisin de gauche de placer un coureur, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les coureurs aient été placés. Il y aura un coureur sur chaque case de départ. On est entièrement libre de placer ses coureurs sur les cases de son choix, mais en évitant que 2 coureurs d'une même équipe ne se trouvent l'un derrière l'autre lors du départ. (voir exemple 2).

Exemple 2 - Exemple pris au hasard pour un placement de 4 joueurs au départ.

Dans cet exemple, le coureur 44 ne pouvait pas être placé sur les couloirs horizontaux 1, 2 et 5, parce que d'autres coureurs de la même équipe s'y trouvaient déjà (n 42, 41 et 43).

			51	31	42			
			41	22	54			
			21	52	34	44		
			53	33	23			
			32	43	24			

6 LE DEPLACEMENT DES COUREURS

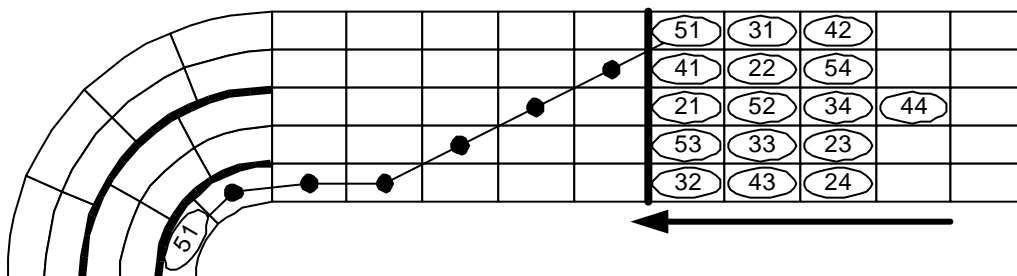
L'ordre dans lequel le déplacement des coureurs est effectué est déterminé par la position que les coureurs occupent dans la course et non par l'emplacement des directeurs sportifs autour de la table de jeu ! Le coureur qui est en tête est déplacé le premier, puis le deuxième dans la course et ainsi de suite.

Lorsque deux coureurs ou plus se trouvent à égalité, (se trouvent l'un à côté de l'autre), c'est d'abord le tour du coureur se trouvant à l'extrême droite dans le sens de la course.

C'est donc au directeur sportif du coureur placé sur **la ligne de départ verticale la plus avancée** de lancer 2 dés (dans l'exemple 3 il s'agit du coureur 51).

Exemple 3

C'est d'abord le tour du coureur 51 parce qu'il est en première position à l'extrême droite. Son directeur sportif obtient par exemple un 7. Le coureur essaie maintenant de faire le parcours le plus court bien sûr, et avance en diagonale vers le virage intérieur.

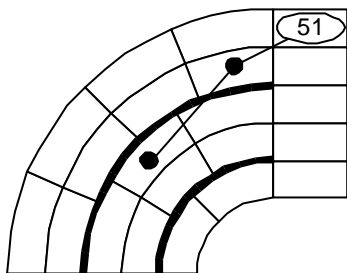


Les règles de déplacement des coureurs sont les suivantes :

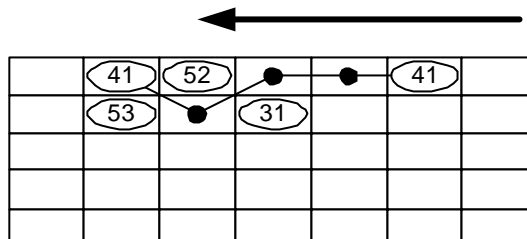
- Un coureur progresse d'autant de cases que le nombre de points amené par le lancer de dés du directeur sportif (voir exemple 3).
- Les déplacements ne sont autorisés que vers l'avant: tout droit et en diagonale. Les déplacements latéraux ou vers l'arrière sont interdits.
- Les lignes plus épaisses dans les virages ne doivent jamais être franchies (voir exemple 4).
- Il ne peut y avoir plus d'un coureur par case. Un coureur ne peut pas passer par une case dans laquelle se trouve déjà un autre coureur.
- Un coureur peut cependant passer en diagonale entre 2 coureurs (voir exemple 5).
- Si un directeur sportif le souhaite, il peut pour des raisons d'ordre tactique déplacer un coureur d'un nombre de cases inférieur au nombre de points obtenu par le lancer de dés.
- Si le passage est bloqué sur toute la largeur de la route, les coureurs doivent se placer les uns derrière les autres, et les points non utilisés sont perdus.

Exemple 4

Le coureur 51 veut se rabattre soudainement mais doit pour cela franchir la ligne épaisse, ce qui est interdit. Les autres lignes dans les virages peuvent être franchies normalement.



Exemple 5

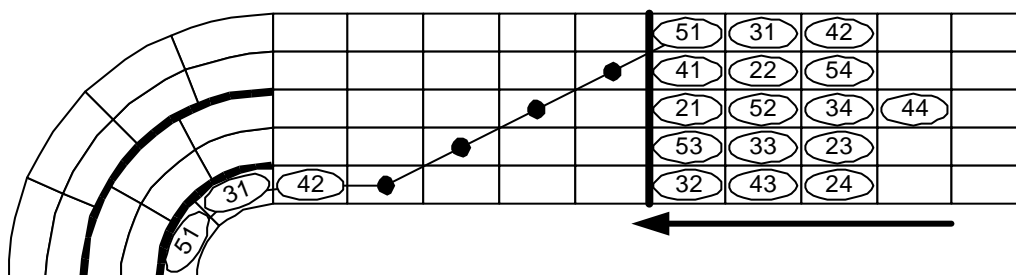


7 LA POURSUITE

Une fois le premier coureur déplacé, le coureur se trouvant dans la case immédiatement derrière (dans l'exemple 6, le coureur 31) est placé devant un choix important. Il peut en l'occurrence suivre le coureur 51 (se placer dans sa roue) sans qu'un lancer de dés ne soit nécessaire !

Si ce coureur (n 31) opte pour cette solution (et il le fera d'autant plus que le premier coureur aura obtenu beaucoup de points aux dés), alors il peut se placer dans la case directement derrière celle du coureur qui vient de se déplacer (n 51). Le joueur n 42 peut avancer directement de la même manière (voir exemple 6). Ils n'ont donc pas besoin d'attendre leur tour !

Exemple 6 : La "poursuite" d'un coureur.

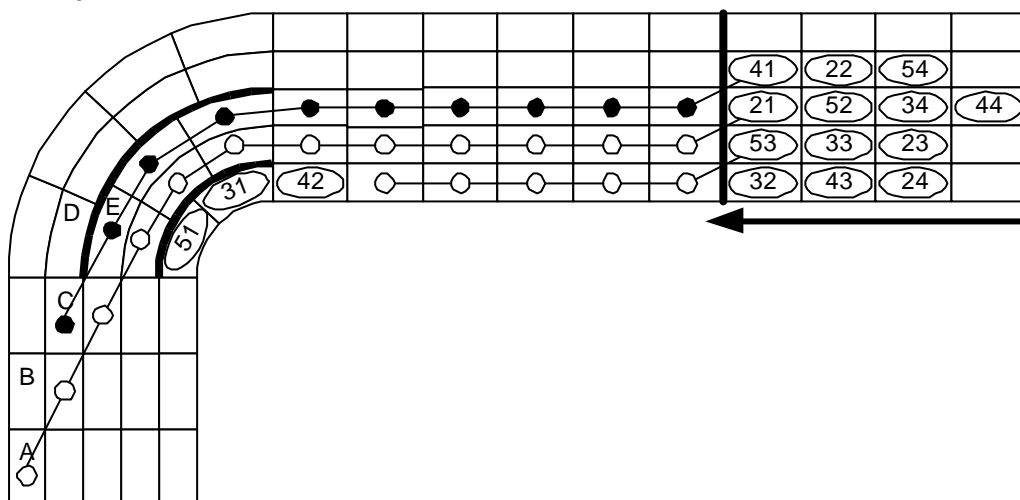


Si le n° 31 ne poursuit pas, alors ni le n° 42 (ni d'autres coureurs éventuellement placés juste derrière) ne peuvent entamer la poursuite.

La poursuite est interdite dans les 7 situations suivantes :

- lorsqu'un coureur ne peut avancer en diagonale pour suivre un autre coureur, mais doit sauter latéralement une case (voir exemple 7).
- lorsqu'un coureur doit utiliser plus de cases que le coureur qu'il veut poursuivre (voir exemple 7)
- lorsque la case derrière le coureur à poursuivre est déjà occupée.
- lorsqu'un coureur doit franchir une ligne continue pour pouvoir entamer la poursuite. (exemple 7)
- lorsque les deux coureurs en question se trouvent sur des cases de couleurs différentes au moment du début du déplacement (exemple 8)
- lorsque les coureurs ne forment pas une file ininterrompue (exemple 8)
- lorsqu'un démarrage est en cours (chapitre 11).

Exemple 7



Les coureurs 51, 31 et 42 ont déjà été déplacés et bloquent le virage intérieur.

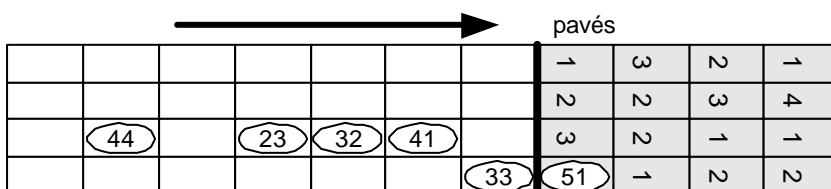
C'est le tour du coureur 41 qui obtient 10 points. Le n° 41 se rabat un peu vers l'intérieur et tourne le plus à droite possible après le virage pour se placer sur la case C (s'il avait pris le virage extérieur, il n'aurait pu avancer que jusqu'à la case D). Le coureur n° 41 est allé se placer le plus loin possible à droite sur la case C pour 2 raisons : la première est que lorsque plusieurs coureurs se trouvent l'un à côté de l'autre, le coureur placé le plus à droite est prioritaire ; la deuxième est que les coureurs n° 22 et 54 ne peuvent pas le poursuivre. Cependant, si le n° 22 suit le même chemin que le n° 41, il arrive à la case E, alors qu'il devrait arriver à la case D. Si le n° 22 essaie d'aller tout droit et de longer l'extérieur de la ligne épaisse pour prendre le virage, alors 11 cases lui sont nécessaires pour parvenir à la case D et il ne peut en utiliser que 10. Voilà donc un autre cas dans lequel il est important que le franchissement de la ligne épaisse dans un virage soit interdit. Puisque le n° 22 ne peut pas entamer de poursuite, cela n'est pas possible non plus pour le n° 54.

C'est maintenant le tour du n° 21 qui obtient par exemple 12 points au lancer de dés. Les coureurs derrière lui ont bien sûr très envie de le poursuivre. Le n° 21 parvient à les en empêcher en se plaçant sur la case A. Quelque soit le chemin choisi par le n° 52, il ne lui est plus possible, avec 12 cases à parcourir, d'arriver sur la case B derrière le coureur 21. D'autre part, il ne peut pas non plus passer par la case C puisque le coureur 41 s'y trouve déjà. S'il prend le virage extérieur, il lui manque une case ; s'il va tout droit, il doit franchir la ligne épaisse dans le virage (ceci est interdit). Et s'il choisit d'emprunter le même chemin que le n° 21, alors le n° 52 devra se déplacer latéralement d'une case pour arriver au point B, ce qui est interdit.

Puisque les n° 52, 34 et 44 ne peuvent donc pas entamer de poursuite, c'est le tour du n° 53. Celui-ci lance les dés et obtient 5 points, ce qui lui permet d'avancer tout droit. Le n° 53 s'abstient de faire cela et se place juste derrière le n° 42. Il espère que le n° 51 réalisera un bon lancer de dés, que le n° 31 et 42 le poursuivront et qu'il pourra suivre également.

Le n° 33 décide de ne pas suivre (il juge ses 5 points insuffisants) et ainsi le n° 23 se trouve aussi dans l'impossibilité d'entamer la poursuite. C'est au tour du n° 32.

Exemple 8 : Entamer la poursuite ou non en ras de cases de couleurs différentes.



Le coureur 51 obtient 8 points ; le n° 33 ne peut pas le poursuivre car il se trouve sur une case jaune clair alors que le n° 51 se trouve sur les pavés (de couleur verte).

Le coureur 41 obtient 9 points. Les n° 32 et 23 peuvent le poursuivre car ils se trouvent sur des cases de même couleur. Le n° 44 ne peut pas le poursuivre car il n'est pas placé directement dans la file.

Tous les coureurs sont déplacés une fois pendant un tour de jeu.

Les coureurs peuvent être déplacés lors d'un tour de jeu de l'une des manières suivantes : (Ceci sera encore approfondi plus tard dans le chapitre 11).

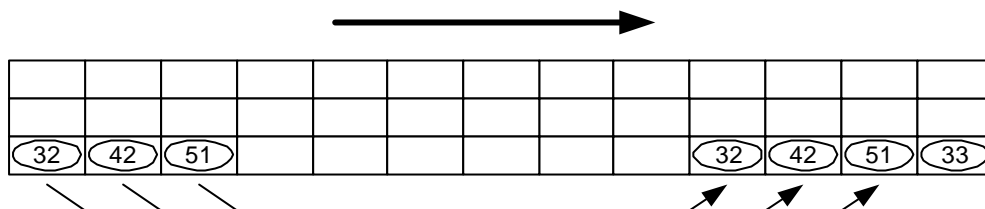
A. par le lancer de dés

B. par la poursuite

Si plusieurs coureurs se trouvent les uns à côté des autres, c'est toujours au tour du coureur placé le plus à droite, puis à celui du coureur placé directement à gauche du premier coureur (toujours en se plaçant dans le sens de la course) etc. Voir exemple 7 : lorsqu'il n'y a pas "poursuite", l'ordre de priorité est: 41, 21, 53, 32 et ensuite c'est de nouveau à celui se trouvant le plus à droite sur la ligne suivante, c'est-à-dire 22, 52, 33, 43 etc.

Il est parfois important de progresser d'un nombre de cases inférieur à celui des points obtenus par le lancer de dés.

Exemple 9



Le n° 51 obtient 10 au lancer de dés et peut ainsi se placer à côté du n° 33 ; il choisit cependant de se placer directement derrière le n° 33 (d'avancer d'une case en moins) avec la possibilité de pouvoir se lancer à la poursuite du n° 33 au tour suivant. Les n° 32 et 42 poursuivent le n° 51. S'il y a la possibilité de se placer directement derrière un autre coureur, il est permis d'avancer d'un nombre de cases inférieur à celui indiqué par les dés, sauf si l'on est en train de franchir la ligne d'arrivée. (voir chapitre 18).

8 LA MONTÉE couleur rouge

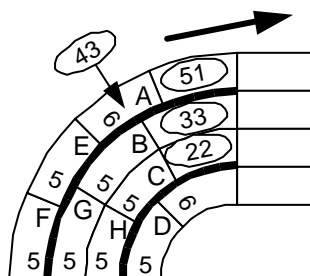
Les cases en jaune clair symbolisent le plat, en rouge une montée. La vitesse des coureurs sur cette portion du parcours diminue donc beaucoup. Un coureur quittant une case rouge doit déduire de son jet de dés le chiffre indiqué sur cette case.

Exemple

Un coureur lance un 6. Il se trouve sur une case rouge présentant le chiffre 3. Il ne peut avancer que de $6 - 3 = 3$ cases.

La poursuite est autorisée en montagne, même si les coureurs se trouvent sur des cases présentant un chiffre différent. Le coureur qui effectue la poursuite se place directement derrière le coureur qui le précède (sans tenir compte du chiffre à déduire). La poursuite par des coureurs se trouvant, au moment où le premier coureur se déplace, sur des cases de couleurs différentes (par exemple vert - rouge ou rouge - jaune clair) est strictement interdite. Un coureur qui, lors d'une ascension, obtient au lancer de dés un nombre de points si petit qu'après déduction du chiffre indiqué sur sa case le résultat est inférieur ou égal à 0, rencontre visiblement des difficultés et doit se placer immédiatement sur le côté du parcours. Ce n'est que lorsque tous les autres coureurs auront été déplacés que ce coureur pourra reprendre sa place sur le parcours. Il sera replacé sur la case qu'il avait quittée, si celle-ci est libre, sinon il sera placé sur l'une des cases libres sur la même ligne ou, si toutes ces cases sont occupées, sur la ligne suivante.

Exemple 10. Le coureur obtient autant de points au lancer de dés que le chiffre à déduire indiqué sur sa case.



Le coureur 43 se trouvait sur une case indiquant une déduction de 6 (A). Il obtint 6 point aux dés (ou moins) et doit donc être écarté du parcours. Si plusieurs coureurs se trouvant les uns derrière les autres doivent s'écarter du parcours, ils sont placés de côté dans l'ordre dans lequel ils ont dû mettre pied à terre. Lorsque tous les autres coureurs ont joué, ils sont réintégrés dans l'ordre dans lequel ils avaient quitté le parcours. Le premier peut choisir son emplacement (sur la ligne qu'il occupait avant d'être écarté, bien évidemment !) et ainsi de suite. Il se peut qu'entre temps des places aient été occupées par d'autres coureurs. Dans ce cas, le coureur

doit se contenter de reculer d'une case. Il n'est possible de reculer d'une case que dans le cas où toutes les cases ont été occupées par d'autres coureurs.

9 LA DESCENTE couleur ocre

Sur les parties du parcours qui sont de couleur ocre, à savoir les descentes, la vitesse augmente rapidement. Un coureur qui se trouve sur une case ocre, peut additionner le chiffre qui y est indiqué à son jet de dés.

Exemple : Un coureur part d'une case ocre indiquant le chiffre 4. Il obtient 6 points au lancer de dés et peut avancer de $6+4=10$ cases. Les poursuites peuvent se dérouler normalement ici aussi, même par des coureurs dont les cases portent des chiffres différents. Mais des couleurs différentes signifient toujours : poursuite interdite.

10 LES PAVES couleur verte

Beaucoup de coureurs rencontrent des difficultés sur les pavés (célèbres dans Paris Roubaix et les classiques belges). Il s'agit du parcours de couleur verte. Un coureur placé sur une case verte doit déduire de son jet de dés le chiffre indiqué sur cette case.

Exemple d'un coureur roulant sur les pavés.

Un coureur part d'une case verte indiquant le chiffre 3. Il obtient 5 points. Il peut avancer de $5-3=2$ cases. Les pavés sont interrompus par des petites zones jaune clair (chaussée goudronnée).

Ici aucune déduction n'est nécessaire, bien entendu. Il faut cependant garder à l'esprit la règle fondamentale suivante : Les coureurs se trouvant sur des cases de couleurs différentes ne peuvent PAS entamer de poursuite !

Un coureur se trouvant sur les pavés et obtenant un résultat si bas aux dés qu'après déduction du chiffre indiqué sur la case il obtient 0 ou moins, est ici aussi écarté du parcours. Voir l'exemple 10 pour sa réintégration.

11 L'UTILISATION DES CARTES "ÉNERGIES" ET LE DÉMARRAGE

Chaque directeur sportif reçoit 14 cartes "énergie" dans sa couleur et les dispose devant soi dans l'ordre indiqué ci-dessous. Dix cartes portent le numéro du coureur correspondant, et quatre cartes portant un joker sont indépendantes des coureurs de l'équipe.

Avant de placer les coureurs sur la ligne de départ, il faut savoir que les coureurs portant les n° 21, 31, 41 et 51 sont les leaders de chaque équipe. Comme vous l'avez peut-être vu en regardant les cartes "énergie" disposées devant vous, ce sont ces coureurs qui disposent aussi de plus de cartes.

Exemple 11 - Chaque directeur sportif a disposé les cartes "énergie" devant lui comme suit :



La carte est valable pour le coureur portant le même numéro.

Le symbole "triangle dans rond" en haut à gauche de la carte signifie : Utilisation interdite en montée.

La valeur de cette carte est indiquée en haut et à droite.

Jusqu'à présent il a été fait usage du lancer de dés ou de la poursuite pour déplacer les coureurs. Afin de pouvoir influencer davantage la course, chaque directeur sportif dispose de ces cartes "énergies". Dans les courses réelles, tout directeur sportif sait qu'il faut tenir compte des points forts et des points faibles de ses coureurs. Ces qualités importantes entrent aussi en jeu dans "DÉMARRAGE".

En examinant les cartes, on s'aperçoit tout de suite que le leader (21, 31, 41, 51) a beaucoup de talent : 4 cartes portent son numéro. Le directeur sportif qui utilise au mieux ses cartes gagne presque toujours la course.

Les cartes portant le numéro d'un coureur ne peuvent être utilisées que pour ce coureur-là et sont donc associées à un coureur particulier. Les 4 jokers peuvent être utilisés pour le coureur de son choix. Pour une

petite course (Paris Roubaix ou Liège Bastogne Liège), n'utiliser que 7 cartes par équipe au lieu de 14 (seulement les cartes de la partie supérieure de l'illustration).

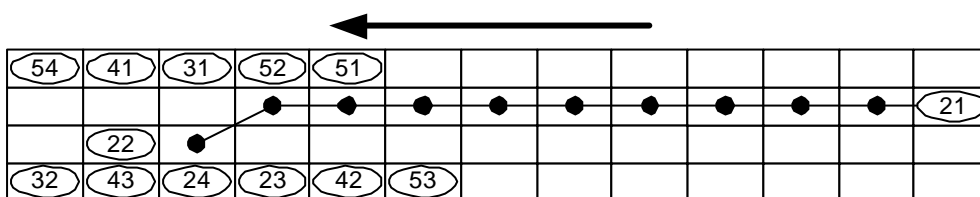
Les cartes "énergie" peuvent être utilisées pour :

remplacer un dé ou les 2 dés (1 carte par dé remplacé). Il y a des cartes de 6 points et d'autres de 5 points.

On peut utiliser les cartes "énergie" dans les situations suivantes :

- A. Course en solitaire : un coureur court seul en tête et n'est pas suivi par le peloton, ou se trouve tout à fait derrière. Il veut avancer rapidement et peut donc utiliser une ou deux cartes "énergie".
- B. Un coureur est en tête du peloton ou mène le groupe de tête en étant suivi par une série d'autres coureurs. Il veut, pour des raisons tactiques, entraîner tout ce groupe vers l'avant et a recours à une ou deux cartes. Les coureurs se trouvant derrière lui peuvent le suivre.
- C. **Démarrage.** Un coureur veut démarrer (essayer d'échapper seul d'un groupe). Il veut éviter qu'on le suive directement. C'est un aspect très important du jeu.
Lorsqu'un coureur veut démarrer, son directeur sportif doit l'annoncer auparavant et jouer en conséquence une ou deux cartes "énergie". Les coureurs placés derrière ce coureur ne peuvent plus entamer de poursuite (voir exemple 12).

Exemple 12. L'utilisation des cartes "énergie".



- A. Le coureur 21 a perdu du terrain. Il utilise pour cette raison une carte "énergie" (d'une valeur de 6 points par ex.) et lance un dé (4 points). Il peut donc avancer maintenant de $6 + 4 = 10$ cases et vient se placer derrière son équipier 22. Il est donc parfaitement placé pour la poursuite lorsque ce sera le tour du n° 22.
- B. Le coureur 54 utilise 2 cartes "énergie" (par ex. une de 5 et une de 6 points = 11 points). Il n'annonce dans l'intérêt de ses équipiers 51 et 52 aucun démarrage, il est pratiquement sûr que le n° 31 et le n° 41 vont le poursuivre et il pourra donc entraîner aussi le n° 51 et le n° 52.
- C. Le coureur 32 utilise une carte et dit: "je démarre!". Il lance ensuite 1 dé. Le nombre de points obtenu est additionné à la valeur de sa carte et il peut avancer d'un nombre de cases égal au résultat ainsi obtenu sans qu'on puisse le poursuivre (il n'y a de toutes façons pas d'équipier derrière lui).

L'utilisation des cartes "énergie" est soumise à trois restrictions :

1. Lors du premier tour de course (lorsque les coureurs se trouvent encore dans leur position de départ) aucune carte ne peut être utilisée.
2. Sur certaines cartes "énergie" figure un panneau d'interdiction signifiant qu'elle ne peut pas être utilisée pour un coureur se trouvant dans une montée (rouges). Les cartes portant un panneau d'interdiction peuvent être utilisées librement sur toutes les autres parties du parcours, mais jamais lors des ascensions.
3. Sur les pavés on ne peut utiliser qu'une seule carte par tour de jeu et par coureur (jamais 2). Cette règle ne s'applique évidemment pas pour les cases jaune clair entre les pavés !

12 LES CARTES CHANCE

Règle fondamentale : Une carte chance doit être tirée si 7 points sont obtenus au lancer de dés.

Exception : Cette règle ne s'applique pas lors du départ de chaque coureur ; on ne tire pas de carte chance dans ce cas.

Utilisation des cartes chance.

- A. Même en cas d'utilisation de carte "énergie" avec lancer de 1 dé il faut tirer une carte chance si le total des points est égal à 7.
Exemple : 1 carte de 5 points et le dé indique 2, 7 points obtenus au total, donc tirage d'une carte chance.
- B. L'addition ou la soustraction des chiffres figurant sur les cases lors des montées, des descentes et des parcours sur pavés n'ont aucune influence sur l'obtention du numéro de la chance.
- C. Il faut se soumettre aux indications de la carte chance.

- D. Les cartes chance doivent être bien mélangées et disposées en tas faces cachées. Les cartes utilisées sont disposées sur un tas à côté. Lorsque toutes les cartes ont été utilisées, il faut les mélanger de nouveau et les replacer en un tas, faces cachées.
- E. Certaines cartes chance mentionnent que l'on reçoit ou que l'on doit donner une carte "énergie". Ceci concerne tout d'abord la carte "énergie" du coureur en question. Si elle n'est pas disponible, on peut utiliser un joker. Si aucun joker n'est disponible, il ne se passe rien.

F. Chute collective.

Un certain nombre de cartes chance indiquent que le coureur a provoqué une chute collective. La règle suivante s'applique dans ce cas :

Un coureur qui n'a pas provoqué la chute ne peut tomber que s'il se trouve directement derrière celui qui a causé la chute, ou dans une file ininterrompue derrière celui-ci. Par ailleurs, les coureurs dont l'un des 4 côtés de la case touche la case d'un coureur qui est tombé tombent également.

Exception : un coureur se trouvant à la droite de celui qui a provoqué la chute ne tombe pas (puisqu'il se trouve devant lui). Un coureur se trouvant à droite d'un "suiveur" tombe, bien sûr.

Exemple 13. Chute collective.

	51	41			33	54			
		31	52	34	42				
		21				53	23		
					32				

Le coureur 31 provoque une chute collective.

Sont aussi entraînés dans la chute les n° 21, 52, 34, 42, 33 et 54 (parce que l'un des côtés de leur case touche celle d'un coureur qui a chuté).

Les coureurs 51 et 41 y échappent car ils devancent le n° 31 dans la course (règle : le coureur le plus à droite devance son voisin de gauche).

Les n° 32, 53 et 23 échappent également à la chute parce que leur case n'est pas contiguë à celle d'un coureur qui est tombé.

LES PROFESSIONNELS

(seulement pour joueurs expérimentés).

Ce n'est que lorsque vous êtes devenu un coureur averti et que vous connaissez toutes les ficelles de ce sport difficile, que vous pouvez rendre ce jeu encore plus passionnant en introduisant les règles suivantes :

1. S'accrocher à la voiture des suiveurs.
2. Les relais
3. Les sprints et le maillot jaune
4. L'organisation d'une course à étapes

13 S'ACCROCHER A LA VOITURE DES SUIVEURS

Les coureurs peuvent se faire tirer un moment par la voiture suiveuse, mais courent le risque de se faire attraper. Un coureur qui se fait attraper est disqualifié.

Un coureur qui veut se faire remorquer par une voiture suiveuse lance un dé et ajoute 6 à ce résultat. Ensuite il puise dans les cartes "photo" un numéro qui sera inscrit sur la feuille de marque par le commissaire de course. Un coureur peut même avancer de 12 cases sans lancer les dés ; s'étant fait longuement remorquer, il augmente ainsi la probabilité de se faire attraper. Il puise alors 2 cartes "photos" et le commissaire de course note les 2 numéros sur la feuille de marque. Lorsque la course est terminée et que le classement est établi, le commissaire de course tire 2 cartes "photos". Les coureurs dont l'un des numéros inscrits sur la feuille de marque correspond à l'un des deux numéros tirés par le commissaire sont disqualifiés. Cela veut dire que leurs points (classement final et bonifications) sont annulés et qu'ils ne figurent plus dans le classement final. Un coureur ne peut se faire remorquer par une voiture suiveuse que quatre fois au maximum.

14 LES SPRINTS ET LE MAILLOT JAUNE

Dans chaque course, en fonction de la longueur du parcours, les commissaires, en concertation avec les directeurs sportifs, organisent un, deux ou trois sprints intermédiaires. La table des courses proposées dans "les variantes du parcours", figurant chapitre 3, indique de quels sprints intermédiaires il s'agit sur les différents parcours et combien de points sont attribués. Le commissaire de course est responsable de cette table des courses.

Paris Roubaix

Sprints intermédiaires

Sprint D
 1^{er} 2^{ème} 3^{ème}
 11 8 5

Le sprint et les points attribués

Pendant la course le commissaire note directement sur la feuille de marque les trois coureurs ayant franchi les premiers une ligne de sprint intermédiaire.

Le maillot jaune.

Celui qui franchit le premier la ligne du premier sprint intermédiaire s'empare du maillot jaune. Supposons que ce soit le coureur n° 21 ; ce coureur est remplacé sur le plan de jeu par le maillot jaune (sans numéro) correspondant à son équipe. Le coureur échangé (21) est retiré temporairement du plan de jeu. Pour chaque tour de jeu pendant lequel il conserve le maillot jaune, ce coureur obtient 2 points. Ces 2 points sont notés, à chaque tour, sur la feuille de marque dans la colonne "maillot jaune" de la rubrique correspondant au sprint en question (dans cet exemple le "premier sprint").

Si le maillot jaune est de nouveau premier lors du sprint intermédiaire suivant, le jeu se poursuit normalement. Si par contre, c'est le coureur 52 qui gagne ce sprint, alors le commissaire calcule quel est le coureur qui a obtenu le plus de points à ce stade.

S'il s'agit du n° 52, celui-ci est placé à côté du plan de jeu et remplacé par le maillot jaune de son équipe. Le coureur 21 retourne sur la case occupée par le maillot jaune qui le représentait. A chaque franchissement de la ligne d'arrivée d'un sprint intermédiaire, le jeu continue normalement jusqu'à la ligne d'arrivée finale ; on ne commence donc pas une nouvelle course après chacun de ces sprints intermédiaires.

15 LES RELAIS

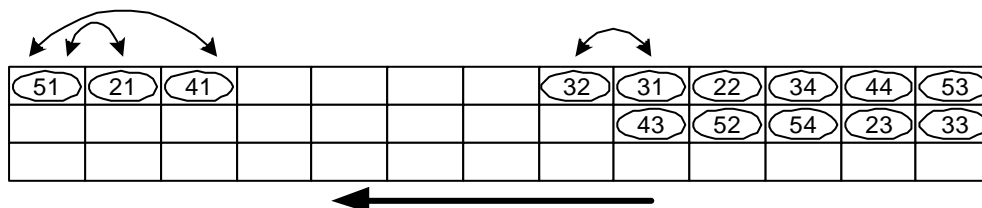
L'énergie des coureurs, y compris celle des leaders des équipes est limitée. C'est pourquoi il est difficile de mener à bien une longue échappée, puisque l'énergie des coureurs s'épuise rapidement lorsque ceux-ci roulent en tête. Pour permettre des échappées durables, la règle suivante est introduite :

Les coureurs formant une file ininterrompue peuvent se placer à tour de rôle en tête de la manière suivante : Un coureur se trouvant en tête d'une file ininterrompue de coureurs (2 coureurs ou plus se succédant), peut, lorsque c'est son tour, demander au coureur placé juste derrière lui s'il veut prendre la tête. Si ce dernier est d'accord, les 2 coureurs sont interchangeés. En cas de refus, le coureur de tête peut poser la question au coureur suivant dans la file, etc.

Cette règle offre aux leaders la possibilité de bénéficier de relais, par exemple en concluant des alliances pour l'utilisation à tour de rôle des cartes énergie !

Un directeur sportif n'est cependant pas obligé d'avoir recours aux cartes énergie lorsqu'il a pris la tête. Il peut même "jouer un tour" aux autres directeurs sportifs en démarrant soudainement après s'être placé en tête ! (voir exemple 14).

Exemple 14 Les relais.



Les coureurs 51, 21 et 41 se sont échappés du peloton et forment la tête de la course. En se relayant en permanence en tête, (51 est relayé par 21, ou si 21 refuse de se placer en tête, par 41), ils parviennent en utilisant à tour de rôle des cartes énergie à rester hors de portée du peloton mené par le n 32. Si c'est le tour du n° 51, mais que le n° 41 prend la tête (51 et 41 échangent leurs places), alors c'est d'abord au tour du n° 41 de jouer. Prendre le relais en tête de file ne fait donc pas perdre de tour.

Des relais sont également possibles dans le peloton; entre les n° 32 et 31 par exemple (équipiers).

Le n° 43 par contre ne cédera pas aussi facilement sa place en tête. En tant qu'équipier du n° 41, il tentera de ralentir le peloton.

16 L'ORGANISATION D'UNE COURSE A ETAPES

Parallèlement aux classiques, des courses à étapes sont également courues. C'est pourquoi il existe la possibilité d'organiser des courses à étapes (courir plusieurs courses tracées différemment). Voir aussi

"Variantes du Parcours" (chapitre 3). Le résultat final d'une course à étapes est déterminé de la manière suivante :

Les résultats de chaque équipe sont additionnés après chaque étape

Pour chaque équipe, des points de bonification sont rajoutés à ces résultats de la façon suivante :

Pour chaque équipe, les points du coureur ayant obtenu le total le plus élevé pour l'ensemble des étapes, sont multipliés par le nombre d'étapes courues. Ce total de points de bonification obtenu est additionné au résultat total de l'équipe (voir exemple 15).

Exemple 15.

Nombre de points gagnés par le coureur 41 en 5 étapes:

Étape N°	41	Total équipe
1 ^{ère}	18 points	46 points
2 ^{ème}	55 points	68 points
3 ^{ème}	40 points	92 points
4 ^{ème}	22 points	66 points
5 ^{ème}	26 points	47 points
Total	161 points	319 points

Il apparaît qu'avec 161 points, le n° 41 a obtenu le score le plus élevé de son équipe. Le résultat final est calculé de la manière suivante :

nombre d'étapes x score total du meilleur coureur + total de l'équipe = résultat final de l'équipe.

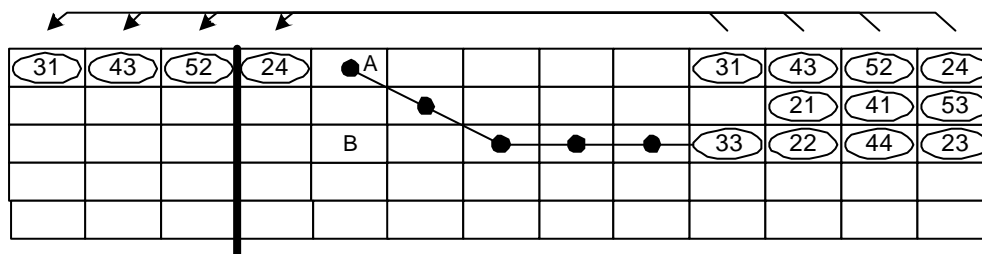
D'où : $(5 \times 161) + 319 = 805 + 319 = 1124$. Résultat final de l'équipe = 1124 points.

La conséquence de ce mode de calcul des points est que chaque équipe "protégera" un coureur parce qu'il doit obtenir le plus grand nombre de points possible pour son équipe. Les 3 coureurs restants courent donc effectivement au service de leur leader.

17 LA LIGNE D'ARRIVEE

A. Un coureur qui franchit la ligne d'arrivée doit progresser d'autant de cases que le nombre de points obtenu au lancer de dés. Il ne peut donc pas s'arrêter derrière la ligne d'arrivée, mais doit continuer jusqu'à la case sur laquelle il arrive. Ainsi, il devient notamment possible qu'un certain nombre de coureurs "poursuivants" puissent franchir la ligne d'arrivée et d'autres peut-être pas.

Exemple 16. Le franchissement de la ligne d'arrivée.



B. En tant que coureur placé le plus à droite dans l'exemple ci-dessus, le n° 31 est prioritaire. S'il possède encore une carte énergie, démarrer et franchir ainsi la ligne d'arrivée sans entraîner avec lui les 3 coureurs qui le suivent est ce qu'il a de mieux à faire. Son équipier le n° 33 se trouve notamment à sa gauche et comme c'est son tour ensuite, il peut franchir la ligne d'arrivée en deuxième position et gagner ainsi beaucoup plus de points qu'en quatrième position.

C. Le coureur 31 n'a plus de cartes énergie et obtient 9 points au lancer de dés ; il arrive ainsi sur la 3^{ème} case après la ligne d'arrivée (voir exemple 16). Les n° 43, 52 et 24 suivent évidemment ; pourtant le n° 24 n'arrive pas, comme vous le voyez, à franchir la ligne d'arrivée, et il existe même la possibilité que tous les 6 coureurs restants dans l'exemple franchissent la ligne d'arrivée avant le coureur 24.

D. C'est ensuite au tour du n° 33, qui obtient 5 points au lancer de dés. Il semble logique qu'il se déplace en ligne droite pour se placer sur la case B. Il vaut en fait mieux qu'il aille se placer sur la case A. Lorsque le coureur 24 sera prioritaire au tour de jeu suivant en tant que coureur placé le plus à droite le n° 33 pourra suivre directement depuis la case A, franchir la ligne d'arrivée probablement en 5^{ème} position et gagner ainsi 30 points !

Il en ressort que "DEMARRAGE" jusque dans les derniers mètres avant la ligne d'arrivée reste passionnant et plein d'imprévu. Il est même possible, en jouant de manière tactique, de remporter de nombreux points lors du dernier tour de jeu.

18 LA FEUILLE DE MARQUE

La feuille de marque est tenue à jour par le commissaire de course. Si vous ne jouez pas (encore) selon les règles des professionnels vous laisserez en blanc certaines colonnes.

Feuille de marque

place à l'arrivée	n° coureur	points	sprints + maillot jaune	total	1 premier sprint							
					score	coureur	maillot jaune	total				
1	31	50	4	54	11	21	III x 2	19				
2	43	40	8	48	8	33		8				
3	51	35	7	42	5	42		5				
4	42	32	20	60	2 deuxième sprint							
5	33	30	8	38	7	42	III x 2	23				
6	21	28	19	47	5	51		5				
7	23	26			3	43		3				
8	53	24			3 troisième sprint							
9	52	22			5	43		5				
10	22	20			4	31		4				
11	24	18			2	51		2				
12	41	16			7							
13	32	14			équipe I	équipe II	équipe III	équipe IV				
14	54	12			21 - 24	31 - 34	41 - 44	51 - 54				
15	44	10			21	47	31	54				
16	34	8			22	20	32	14				
cartes photo					23	26	33	38				
8					24	18	34	8				
					24	18	34	8	44	10	54	12
					111	114	134	100				

Remplir la feuille dans l'ordre suivant :

- Inscrivez ici les numéros des trois premiers coureurs qui franchissent le premier sprint (voir chapitre 3). Dans l'exemple il s'agissait donc des n° 21, 33 et 42. On inscrira 2 points dans la colonne "maillot jaune" à chaque tour de jeu du coureur qui le porte.
- Inscrivez ici les numéros des trois premiers coureurs qui franchissent le deuxième sprint (les n° 42, 51 et 43 sur l'exemple). N'oubliez pas de noter aux prochains tours les 2 points du maillot jaune !
- Sont inscrits ici les numéros des trois premiers coureurs qui franchissent le troisième sprint (cela dépend du parcours). N'oubliez pas le maillot jaune.
- Inscrivez dans cette colonne en commençant par le haut les numéros des coureurs qui franchissent la ligne d'arrivée à la fin de la course (le n° 31 premier, puis 43, etc.).
- Inscrivez dans cette colonne le nombre de points qu'un coureur a gagné, le cas échéant, dans les 3 sprints intermédiaires et avec le maillot jaune.
- Dans la colonne total inscrivez pour chaque coureur le total des deux nombres qui se trouvent à côté de son numéro. Par exemple : le coureur 31, tout en haut, a marqué 50 points en arrivant premier + 4 points avec les sprints = 54 points dans la colonne du total. A la ligne du dessous le coureur 43 a marqué 40 points + 8 points (sprints) = 48 points au total. On inscrit ainsi les totaux des seize coureurs dans cette colonne.
- Dans ces colonnes vous inscrivez le total des points de chacun des coureurs. Par exemple : sous "équipe I" on inscrit 47 points pour le coureur 21, car à l'arrivée finale le coureur 21 est arrivé le sixième avec un total de 47 points. Lorsque les points ont été notés dans cette colonne pour chacun des coureurs, et après avoir effectué l'opération indiquée dans le point 8 ci-dessous, vous pouvez additionner le total des points par équipe et voir dans quel ordre les équipes se sont classées. L'équipe ayant le plus de points a gagné.
- Dans cette case se trouvent les coureurs et les cartes "photo" qu'ils ont tirées. Le commissaire de course tire deux cartes et les joueurs ayant l'un de ces deux numéros sont disqualifiés (voir chapitre 13). Leur score est annulé pour le classement final.

<p>Vos hémorroïdes vous gênent beaucoup aujourd'hui ! Jetez à nouveau le dé, mais un seul. Le coureur ne peut avancer que du montant de ce seul dé.</p>	<p>Votre nouveau casque est léger et sûr. Il semble même vous donner une force supplémentaire ! Le coureur reçoit une nouvelle carte d'énergie.</p>	<p>Votre pneu est à plat et le fourgon d'assistance n'est pas là ! Le coureur s'assoit au bord de la route pendant la fin de ce tour.</p>
<p>La négociation de votre contrat vous turlupine ! Vous y pensez sans cesse et cela vous mine ! Le coureur doit renoncer à une de ses cartes d'énergie.</p>	<p>Vous vous êtes entraîné comme personne d'autre en vue de cette course. Et vous êtes payé de retour ! Le coureur reçoit une nouvelle carte d'énergie.</p>	<p>Profitant d'un vent favorable, vous avez ménagé vos forces. Maintenant vous donnez tout ! Le coureur peut avancer de deux cases supplémentaires. Aucun autre coureur ne peut suivre.</p>
<p>Toute votre famille est venue vous encourager au bord de la route ! Cela vous stimule ! Le coureur peut avancer de trois cases supplémentaires.</p>	<p>Vous traversez votre ville natale ! L'inspiration permet à votre coureur d'avancer de trois cases supplémentaires.</p>	<p>Vous êtes à l'aise à la vitesse supérieure ! Le coureur reçoit une nouvelle carte d'énergie.</p>
<p>Vous passez à la vitesse supérieure ! Le coureur avance de quatre cases supplémentaires.</p>	<p>Vous avez étudié attentivement la course et avez ménagé intelligemment vos forces. Vous jetez à nouveau un dé, et ajoutez ce dé à votre résultat.</p>	<p>Vous sprintez. Le coureur avance de quatre cases supplémentaires. Aucun autre coureur ne peut suivre.</p>
<p>On vous accuse de vous être accroché à un véhicule accompagnateur. Toutes vos protestations sont vaines. Le coureur doit tirer une carte photo et noter le numéro sur la carte de score.</p>	<p>Vous causez une chute monstrueuse ! Le coureur tombe et ne se déplace pas à ce tour. La chute l'ayant fatigué, il doit renoncer à une de ses cartes d'énergie. Tous les coureurs qui n'ont pas encore joué tombent aussi et ne peuvent pas se déplacer à ce tour.</p>	<p>Vous forcez l'allure et personne ne peut suivre ! Le coureur avance de deux cases supplémentaires. Aucun autre coureur ne peut suivre.</p>
<p>Vous causez une chute ! Tous les coureurs qui tombent ne se déplacent pas à ce tour.</p>	<p>Vous causez une chute ! Tous les coureurs qui tombent ne se déplacent pas à ce tour.</p>	<p>Vous causez une chute ! Tous les coureurs qui tombent ne se déplacent pas à ce tour.</p>
<p>La chaleur est trop accablante. Vous êtes totalement épuisé. Le coureur ne se déplace pas et se repose pendant un tour.</p>	<p>La route est humide et glissante. Votre coureur roule prudemment. Jetez à nouveau le dé, mais un seul. Le coureur ne peut avancer que du montant de ce seul dé.</p>	<p>Vos jambes sont comme du pudding aujourd'hui ! Votre allure est de plus en plus lente. Le coureur doit renoncer à une de ses cartes d'énergie.</p>
<p>Vous surestimez votre force ! Le coureur avance de 4 cases supplémentaires, mais il doit renoncer à une carte d'énergie.</p>		

Feuille de marque

place à l'arrivée	n° coureur	points	sprints + maillot jaune	total
1		50		
2		40		
3		35		
4		32		
5		30		
6		28		
7		26		
8		24		
9		22		
10		20		
11		18		
12		16		
13		14		
14		12		
15		10		
16		8		

cartes photo

premier sprint			
score	coureur	maillot jaune	total
11			
8			
5			

deuxième sprint			
score	coureur	maillot jaune	total
7			
5			
3			

troisième sprint			
score	coureur	maillot jaune	total
5			
4			
2			

équipe I 21 - 24	équipe II 31 - 34	équipe III 41 - 44	équipe IV 51 - 54
21	31	41	51
22	32	42	52
23	33	43	53
24	34	44	54

Feuille de marque

place à l'arrivée	n° coureur	points	Sprints + maillot jaune	total
1		50		
2		40		
3		35		
4		32		
5		30		
6		28		
7		26		
8		24		
9		22		
10		20		
11		18		
12		16		
13		14		
14		12		
15		10		
16		8		

cartes photo

premier sprint			
score	coureur	maillot jaune	total
11			
8			
5			

deuxième sprint			
score	coureur	maillot jaune	total
7			
5			
3			

troisième sprint			
score	coureur	maillot jaune	total
5			
4			
2			

équipe I 21 - 24	équipe II 31 - 34	équipe III 41 - 44	équipe IV 51 - 54
21	31	41	51
22	32	42	52
23	33	43	53
24	34	44	54

Um Reifenbreite : Tous les parcours

numéro	Course	Départ	Sprints	Longueur de la course	Nombre de cols 1ère catégorie*	Nombre de cols 2ème catégorie*	Nombre de secteur pavé	Nombre de sprints
1	Paris Roubaix	2	D-A	Courte	0	0	1	2
2	Liège Bastogne Liège	1	B-C	Courte	1	0	0	2
3	Giro d'Italie	2	D-A-B-C	Longue	1	0	1	4
4	Tour de France	1	B-C-E-A	Longue	2	0	1	4
5	Paris Nice	1	B-C-D	Moyenne	1	0	1	3
6	Critérium du Dauphiné libéré	1	B-C-E	Moyenne	2	0	0	3
7	Vuelta (Tour d'Espagne)	1	B-C-D-A	Longue	1	0	1	4
8	Paris Tour	2	D-A-B	Moyenne	0	1	1	3
9	Tour de l'avenir	2	E-A-B	Moyenne	1	1	1	3
10	Tour de France (variante)	2	E-A-B-C	Longue	2	0	1	4
11	Classique des Alpes	2	E	Courte	1	0	1	1
12	Paris Camembert	1	B	Très courte	0	1	0	1
13	Flèche walone	2	D	Très courte	0	0	1	1
14	Classica San Sebastian	D**	B	Courte	0	1	0	1
15	Milan San Rémo	D**	A-B-C	Moyenne	1	0	0	3

* : Un col est dit de 1ère catégorie si sa longueur est suffisante. Ainsi les 2 cols qui sont gravés dans leur intégralité sont classés en 1ère catégorie. Le col qui se termine en B (courses 8-9-12-14) est dit de 2ème catégorie.

** : Le sprint D fait office de ligne de départ. Placer les coureur derrière cette ligne. On ne tient pas compte des pavés lors du départ.