



BIATHLON USEP 2020



Organisation générale :

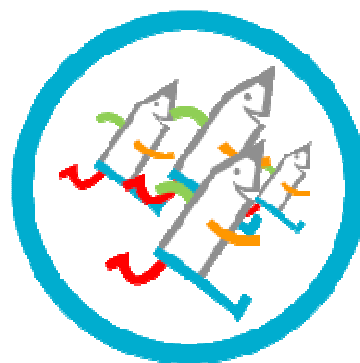
Une classe commence par le temps sportif, l'autre constitue le lot de commissaires qui seront répartis sur chacun des stands du boulevard des défis ou le long de la course, gèrent l'entrée au boulevard à la table des défis, la zone de repos ou encore les tours de pénalités.

Temps sportif :

Il s'agit d'alterner des temps de course en équipe (pour une distance totale de 2100m en moyenne par joueur, soient 7 tours) et des temps de défis (6 défis).

Le but du jeu est bien évidemment pour l'équipe de **finir le plus rapidement possible en ayant coché toutes les cases de sa feuille de route**. Un défi perdu occasionne un tour de pénalité (et donc un allongement du temps de course).

Les concurrents partent par **équipe de 3** du départ (stand de relais). Les joueurs d'une même équipe ne sont pas tenus de courir ensemble (côte à côte). Il s'agit en effet d'une course par équipe. Chaque équipe est constituée de 3 joueurs. Deux joueurs sont en course et un troisième doit obligatoirement être dans la **zone de relais**. A chaque équipe de définir sa stratégie de course (qui court, quand, pendant combien de tours...) Quoiqu'il en soit, en fin de course, **chaque joueur doit obligatoirement avoir effectué au moins quatre défis** (et donc au moins cinq tours de piste) sur les 18 qui constituent la feuille de route collective et qui marquent la fin de la course.



Lors du premier tour, les joueurs ne s'arrêtent pas aux boulevards des défis mais effectuent directement un deuxième tour (afin de fluidifier le premier passage à la table des défis). Lors des autres passages, ils s'arrêtent à la **table des défis** située à l'entrée de la zone des défis (où sont disposées les feuilles de route de l'ensemble des équipes), inscrivent leur numéro de joueur (1, 2 ou 3) dans l'une des cases défis restantes et se rendent sur les stands défis correspondantes. Si le joueur réussit son défi, il peut reprendre la course ou passer le relais au joueur de son équipe qui se trouve dans la zone de relais ; si il a échoué, il effectue un **tour de pénalité** avant de reprendre la course ou de passer le relais. Un joueur peut faire le choix de faire chacun des défis proposés par la feuille de route, ou de faire plusieurs fois le même défi (c'est à l'équipe de choisir).

Si un joueur se présente à la table des défis alors qu'aucun joueur de son équipe n'est dans la zone relais, il ne peut compléter la feuille de route de l'équipe et faire un défi, mais doit se rendre directement dans la zone de relais (il perd alors un tour de course).

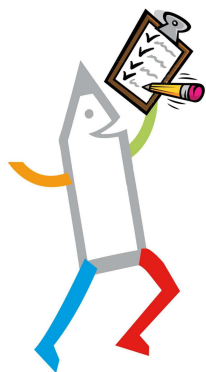
Lors du départ, l'ensemble des joueurs de l'équipe court ; personne ne s'arrête à l'issue du premier tour mais bien du deuxième ; le joueur qui porte le carton relais au départ se rend directement dans la zone de relais à l'issue de son deuxième tour ; les deux autres joueurs s'arrêtent à la table des défis.

Le joueur qui effectue le dernier défi (dernière case cochée), emporte la feuille de route, réalise son défi (et le cas échéant son tour de pénalité) puis se rend jusqu'à l'arrivée pour donner la fiche complétée à un arbitre. Ce dernier vérifie que toutes les cases sont bien complétées, que chaque joueur a fait au moins 4 défis (a inscrit au moins quatre fois son numéro de joueur sur la feuille de route), et que les trois joueurs de l'équipe sont présents. Il note alors sur la feuille de route le temps réalisé par l'équipe.





BIATHLON USEP 2020



Temps arbitrage :

Les élèves qui ne courent pas (commissaires) sont positionnés :

- Sur les stands de défis : dans ce cas ils reformulent la consigne au besoin, indiquent au joueur s'il a réussi son défi et peut reprendre la course, ou s'il a échoué et faire un tour de pénalité
- A la table des défis pour vérifier que chaque joueur complète la feuille de route de son équipe de son numéro de joueur
- Tout au long de la piste : ils veillent alors à ce que chaque coureur emprunte bien le circuit sans irrégularité
- Sur la zone de départ/arrivée/zone de relais pour vérifier qu'un joueur de chaque équipe est bien en repos et noter le temps de l'équipe à l'arrivée

Les défis :

L'ordre des défis est libre. Un joueur peut faire plusieurs fois un même défi et pas un autre par exemple. Chaque joueur doit au moins avoir tenté 4 défis sur le temps du biathlon. C'est à l'équipe de décider de sa stratégie de jeu.

Défi A : tir à la boule

Défi B : rivière

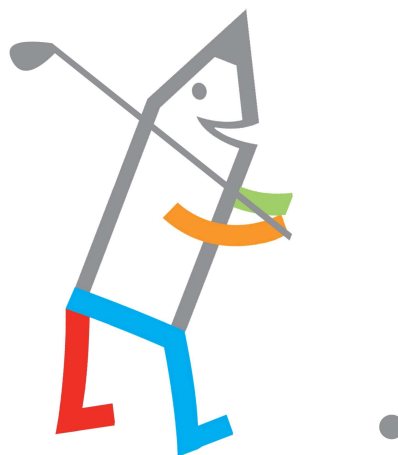
Défi C : bouchon

Défi D : défi triangle

Défi E : passage obligé

Défi F : zone cible

(voir les fiches « défi » jointes).





BIATHLON USEP 2020

Sortie des stands
Départ / arrivée

**Zone
de relais**

Circuit de course (300m)

Tour de pénalité (60m)

Défi F			Défi E			Défi D			Défi C			Défi B			Défi A		
Zone cible			Passage obligé			Défi triangle			bouchon			rivière			Tir à la boule		
Stand 1	Stand 2	Stand 3	Stand 1	Stand 2	Stand 3	Stand 1	Stand 2	Stand 3	Stand 1	Stand 2	Stand 3	Stand 1	Stand 2	Stand 3	Stand 1	Stand 2	Stand 3

Table des Feuilles de route



Défi A : tir à la boule

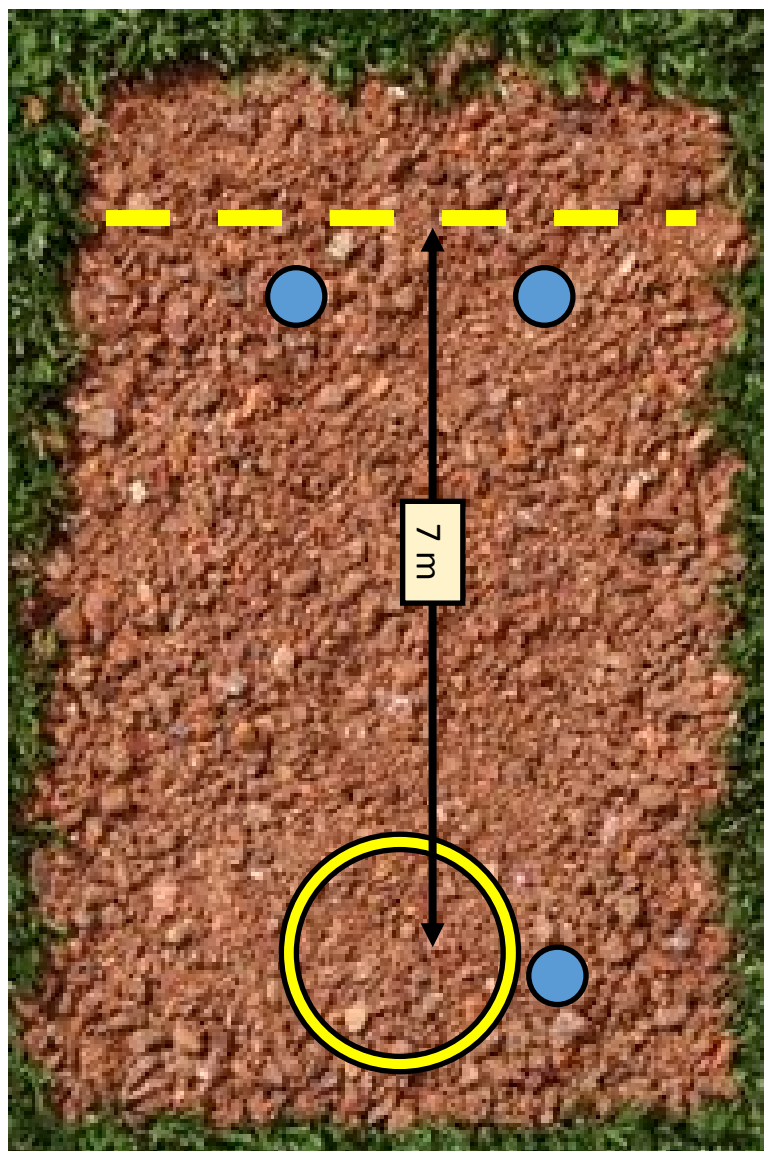
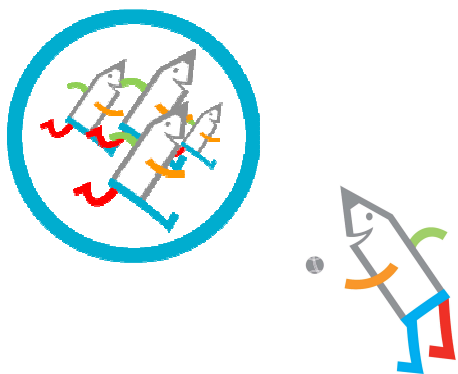
Le joueur lance 5 fois une boule du cercle de départ pour déplacer les boules placées juste devant la ligne. Si les deux boules ont entièrement franchi la ligne, le défi est gagné. Une boule qui masque la ligne lorsqu'on la regarde à l'aplomb n'a pas franchi la ligne.

Matériel :

3 boules de pétanque

1 cercle de départ

Des lattes souples



Défi B : la rivière

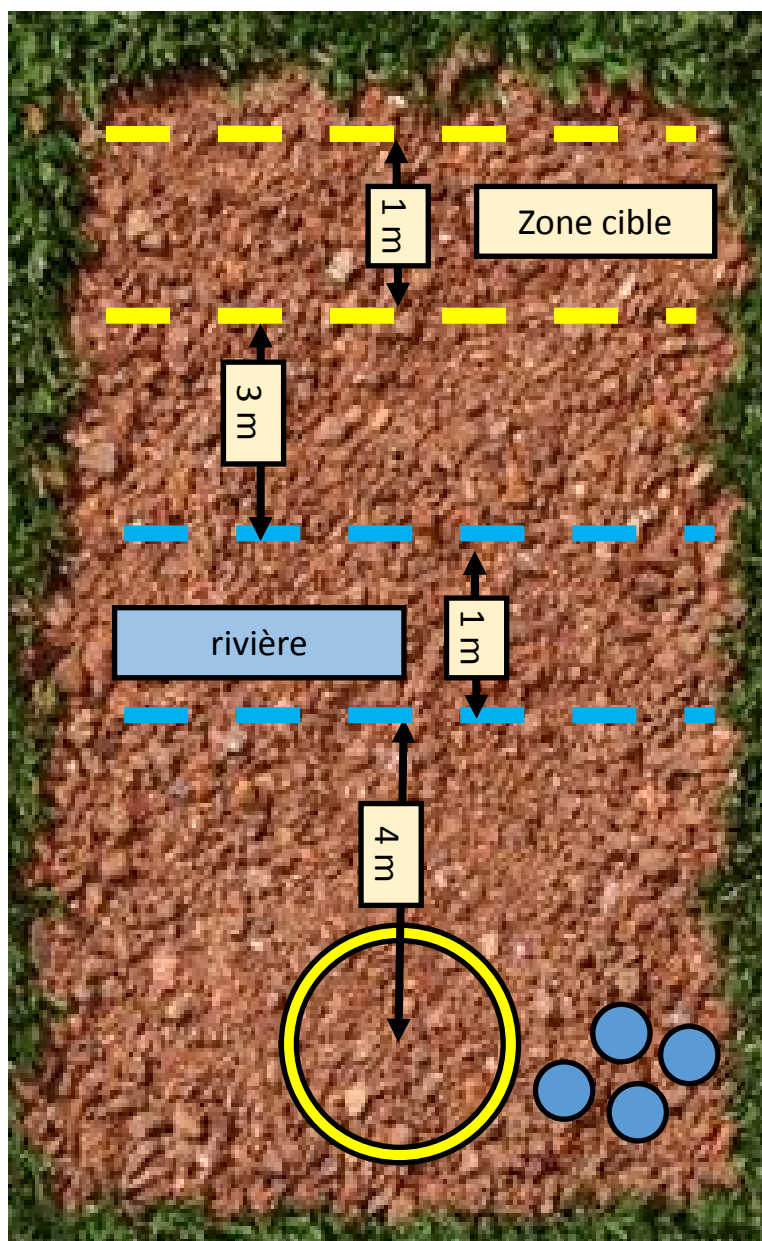
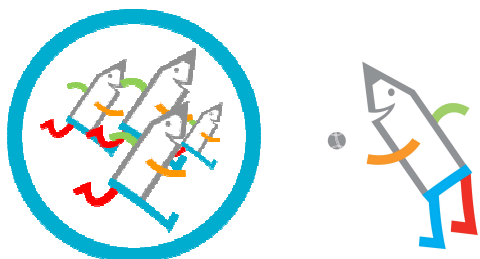
Le joueur lance quatre boules du cercle de départ. Si 2 des quatre boules sont dans la zone cible, le défi est gagné. Attention : pour être comptabilisée, une boule ne peut toucher « l'eau de la rivière. » Une boule qui masque la ligne lorsqu'on la regarde à l'aplomb est considérée comme bonne.

Matériel :

4 boules de pétanque

1 cercle de départ

Des lattes souples



Défi C : le bouchon

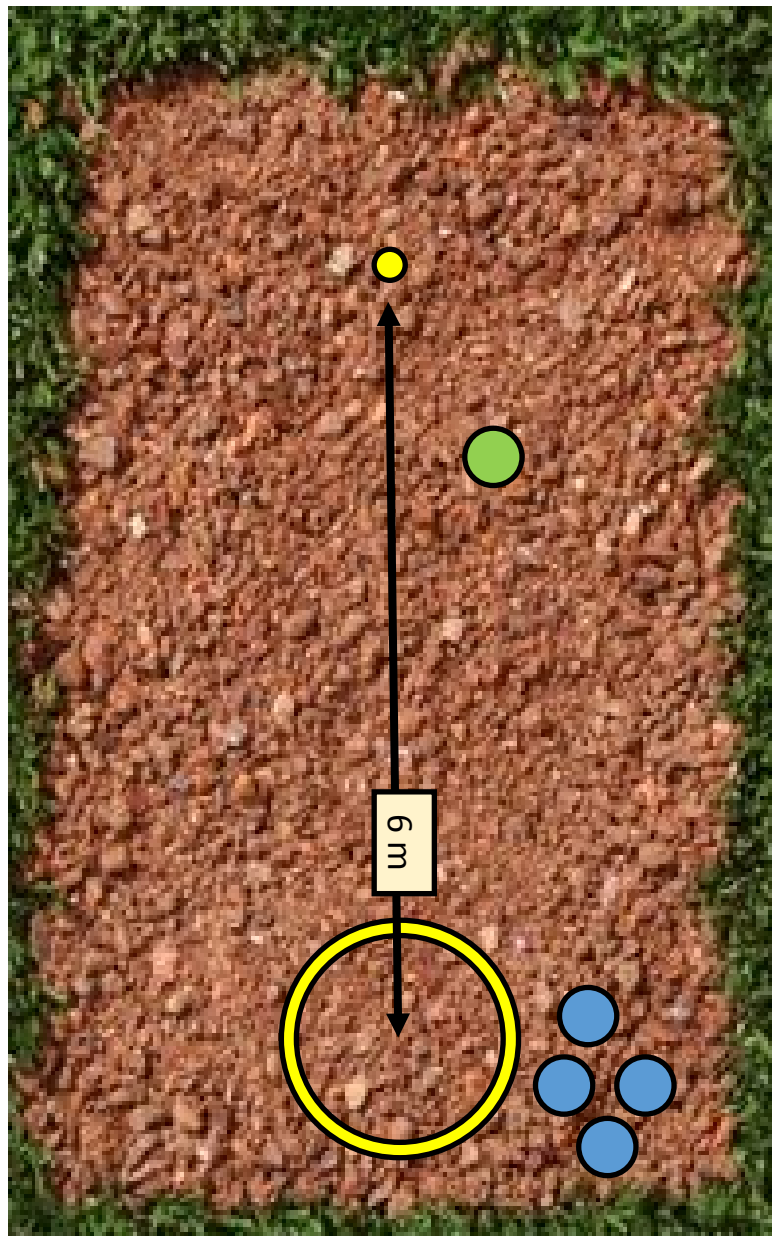
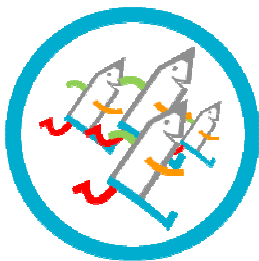
Le joueur réussit son défi si l'une de ses boules est plus proche du bouchon que la boule déjà en place. Il tire du cercle de départ. Il a quatre boules à sa disposition pour tenter ce défi.

Matériel :

5 boules de pétanque

1 cercle de départ

1 bouchon



Défi D : défi triangle

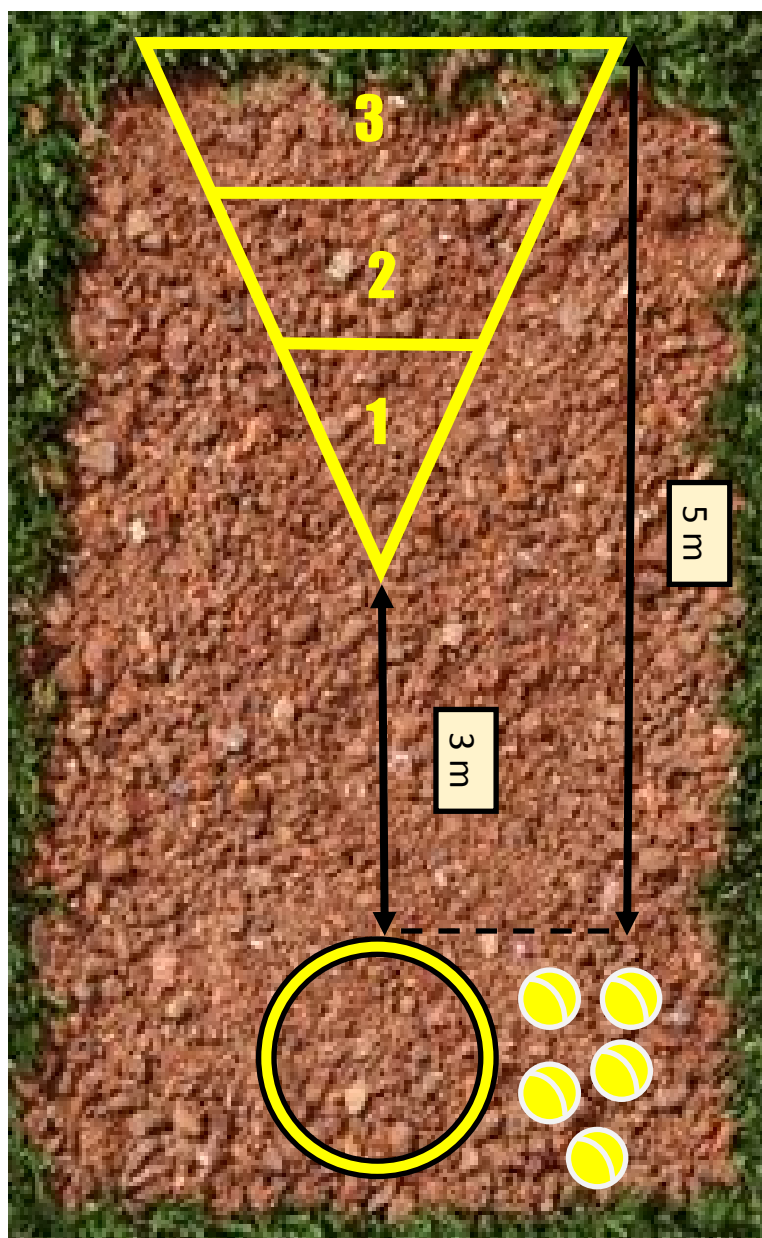
Le joueur réussit son défi si au moins une boule se trouve dans la zone 1, une deuxième dans la zone 2 et une troisième dans la zone 3. Il a cinq balles à sa disposition pour tenter ce défi. Une boule qui masque la ligne lorsqu'on la regarde à

l'aplomb est considérée comme bonne.

Matériel :

5 balles de tennis

1 cercle de départ





Défi € : le passage obligé

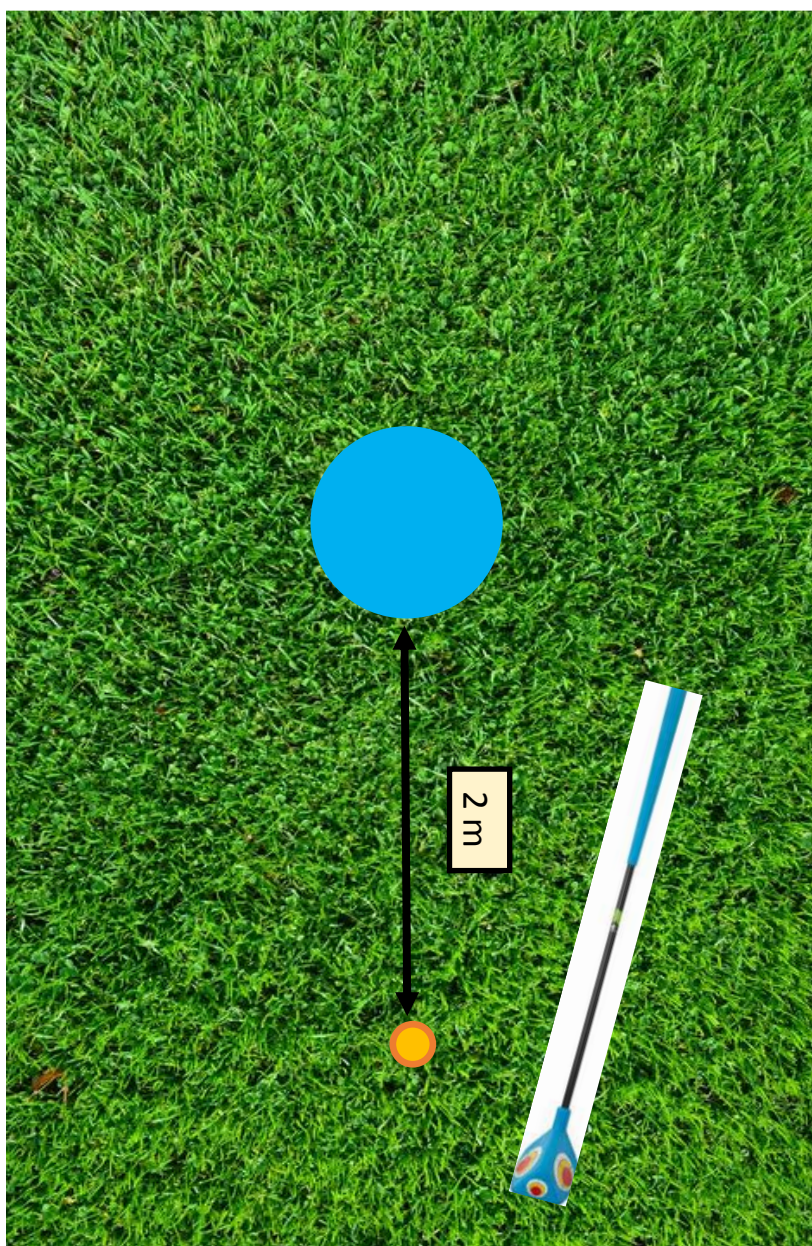
Le joueur doit toucher le disque au sol de sa balle de golf à 3 reprises. Pour cela il dispose de 5 essais.

Matériel :

1 club de y-golf

1 balle de golf mousse

1 disque lesté



Défi F : la zone cible

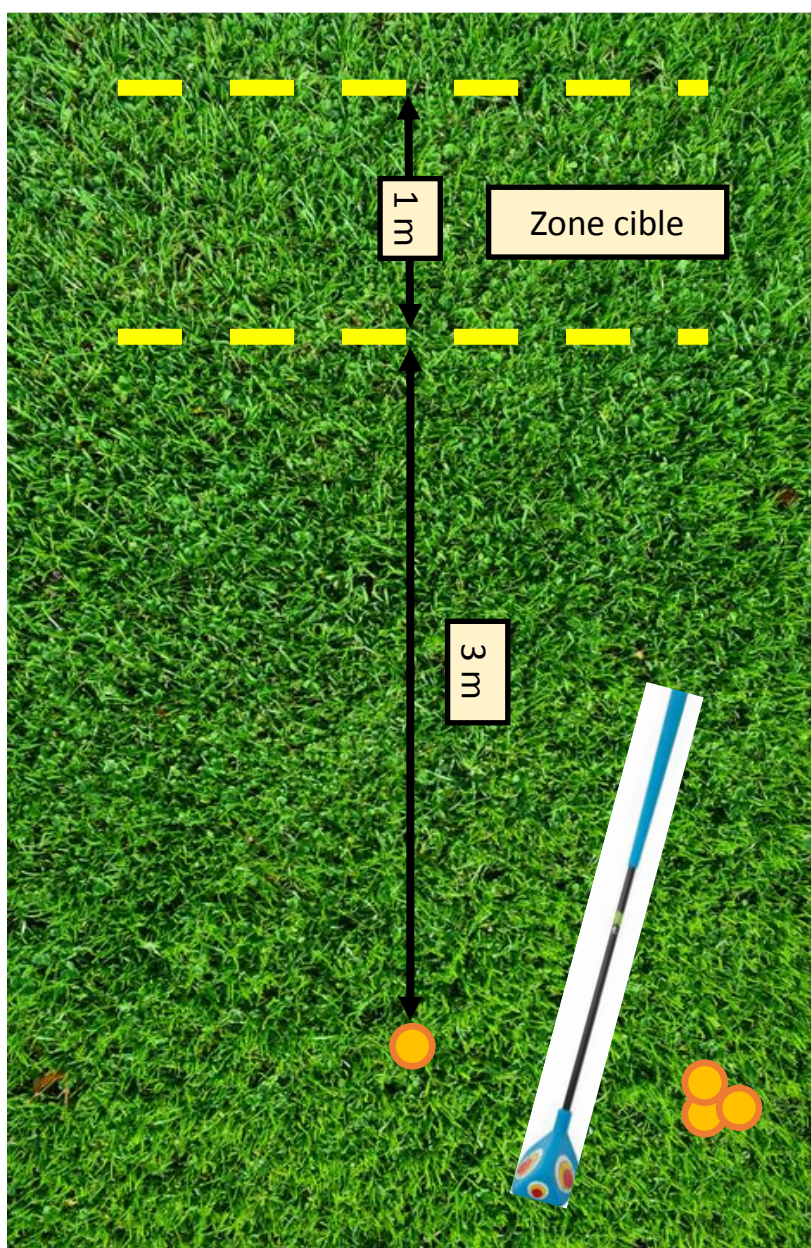
Le joueur lance quatre balles de golf du point de départ. Si 2 des quatre balles sont dans la zone cible, le défi est gagné. Une balle qui touche la ligne lorsqu'on la regarde à l'aplomb est considérée comme bonne.

Matériel :

1 club de y-golf

4 balles de golf

Des lattes souples





Feuille de route équipe

BIATHLON 2020



Joueur 1 :

Joueur 2 :

Joueur 3 :

Défi A	Défi B	Défi C	Défi D	Défi E	Défi F
Tir à la boule	La rivière	Le bouchon	Défi triangle	Le passage obligé	La zone cible

Temps de course :



Feuille de route équipe

BIATHLON 2020



Joueur 1 :

Joueur 2 :

Joueur 3 :

Défi A	Défi B	Défi C	Défi D	Défi E	Défi F
Tir à la boule	La rivière	Le bouchon	Défi triangle	Le passage obligé	La zone cible

Temps de course :



Feuille de route équipe

BIATHLON 2020



Joueur 1 :

Joueur 2 :

Joueur 3 :

Défi A	Défi B	Défi C	Défi D	Défi E	Défi F
Tir à la boule	La rivière	Le bouchon	Défi triangle	Le passage obligé	La zone cible

Temps de course :

Liste du matériel à prévoir :

- 20 piquets de course
 - Rubalise
 - Coupelles pour marquer la zone de relai (une dizaine)
 - Coupelles pour marquer l'entrée des stands de tir (6 couleurs x 3)
 - 6 plots pour marquer bifurcation tour de course / tour de pénalité
 - 36 boules de pétanque
 - 9 cercles de départ
 - 3 bouchons de pétanque
 - 15 balles de tennis
 - 6 clubs Ygolf
 - 6 balles mousse de golf
 - 12 balles de golf
 - 3 disques lestés
 - Lattes souples ou mieux peinture si possible
-
- 1 feuille de route par équipe
 - 6 crayons de bois
 - Table des défis
 - Affiches entrée stands
 - Lot de fiches relais
 - Lot consignes défis

Pour des Rencontres Sportives Associatives USEP adaptées aux contraintes sanitaires



Les règles de distanciation

Les rencontres se vivent en extérieur sur l'équivalent d'un terrain de football.

Elles ne regroupent que 2 classes en simultané : une classe est « joueur » sur un des temps de la rencontre pendant que l'autre arbitre, puis inversement sur le second temps ; il n'y a donc pas brassage pendant cette rencontre de temps scolaire.

On demande aux enfants de venir avec leur gobelet (ou gourde) personnel ; il est prévu deux points d'eau distincts en complément.

Chaque classe dispose d'un espace identifié pour son regroupement.

Les équipes sont organisées en amont de la rencontre et identifiées (chasuble, foulard, dos-sard...) Les feuilles de route équipe sont complétées avant la rencontre, en classe.

Le respect des gestes barrières

Du gel hydroalcoolique est à disposition à l'arrivée des enfants, avant le temps de course puis après le temps de course. Les objets des stands défis sont désinfectés avant la rencontre.

Le port du masque est obligatoire pour tous les adultes sur tous les temps de la rencontre. Des masques enfants sont à disposition pour ceux qui présenteraient des symptômes en cours de rencontre.

Responsable sanitaire

Un responsable sanitaire est identifié sur chaque journée de rencontre (organisateur présent).

Chaque classe vient avec la liste nominative des enfants et adultes présents qu'il remet à ce responsable en début de rencontre au cas-où un traçage serait nécessaire.