VTT **Défiche 1**	
Top AS N° 148	**Record de l'heure - Promotionnel**
Composition d'équipe	Collèges, Lycées, LP : Tous les licenciés. Excepté les « Excellence ». Nombre d'équipes illimité, mais une seule comptera pour le classement général.
Jeune Organisateur	Gestion du matériel, et sécurisation du parcours.
Jeune Arbitre	Veille au bon déroulement de l'épreuve. Relève les distances parcourues, le nombre de tours….
Jeune Coach / Jeune Capitaine	Conseille le concurrent, le motive.
Jeune Reporter	Pour restituer les résultats, une photo (groupe / action) + 3 lignes de commentaires.
Illustration 	**Dispositif** Sur un parcours nature (pas de macadam), sécurisé et mesuré, réaliser le maximum de kilomètres sur une heure d'épreuve. Relais possible à 2 élèves. Nombre illimité de concurrents
Chiffres « clés » du Top AS UNSS N° 148	Nombre d'élèves participant au challenge % / nombre scolarisés et performances réalisées. (Addition des distances de tous les participants licenciés). Saisie sur OPUSS : Cf. « Trophée des AS UNSS, Introduction et Règlements ».

Déroulement

Départ en groupe ou contre la montre toutes les 5'.

Arrêt de l'épreuve une heure plus tard.

On comptabilise le nombre de tours complets réalisés.

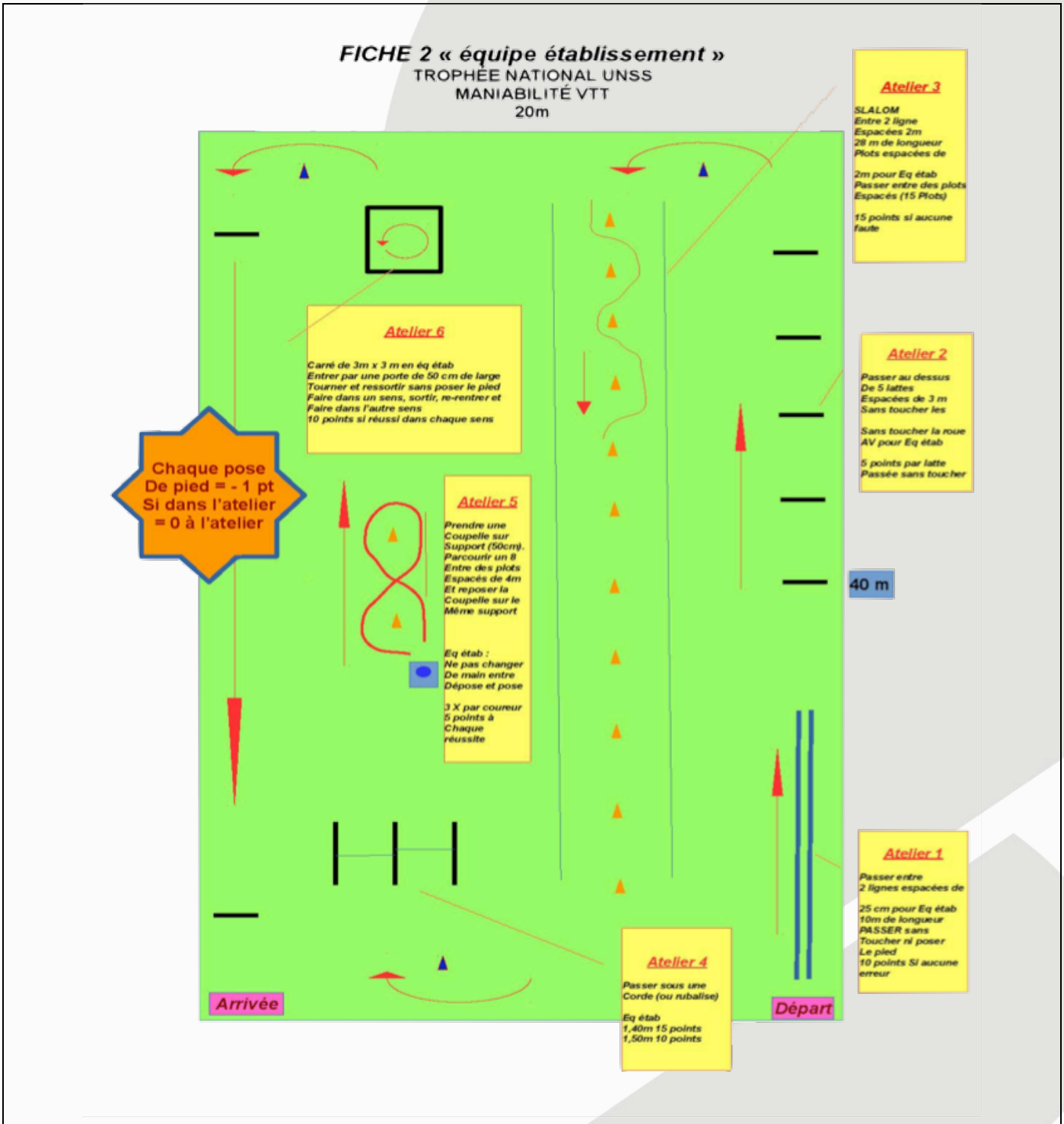
Le résultat individuel : nombre de tours x la longueur du parcours.

Le résultat général: addition des résultats individuels réalisés par l'ensemble des compétiteurs de l'AS.

VTT **Défiche 2**	
Top AS N° 149	**Combiné Record de l'heure et parcours de Maniabilité – Établissements**
Top AS N° 151	**Combiné Record de l'heure et parcours de Maniabilité – Excellence**
Composition d'équipe	Collèges (2G et 2F) : Tous les licenciés. Lycées : mixité obligatoire. LP :open Top AS N° 151 : Obligatoire pour les élèves de Section Sportive Scolaire et classés « Excellence ».
Jeune Organisateur	Mise en place des équipes, gestion du matériel, et des rotations, sécurisation des parcours.
Jeune Arbitre / Jeune Juge	Veille au bon déroulement de l'épreuve. Relève les distances parcourues, arbitrent en maniabilité, marque les points.
Jeune Coach / Jeune Capitaine	Conseille le concurrent, le motive.
Jeune Reporter	Pour restituer les résultats, une photo (groupe / action) + 3 lignes de commentaires.
Chiffres « clés » du Top AS UNSS N° 149 et 151	Addition des distances sur le parcours de l'heure et des points obtenus sur le trial par les 4 concurrents de l'équipe. Classement des équipes et report du meilleur résultat. Saisie sur OPUSS : Cf. « Trophée des AS UNSS, Introduction et Règlements ».

Illustration	Dispositif
	Sur un parcours nature (pas de macadam), sécurisé et mesuré, réaliser le maximum de kilomètres sur une heure d'épreuve.
	Record de l'heure **Déroulement record de l'heure** Départ en peloton ou contre la montre toutes les 10'' par équipe. Arrêt de l'épreuve une heure plus tard. On comptabilise le nombre de tours complets réalisés. Le résultat individuel : nombre de tours x la longueur du parcours. Le résultat général de l'équipe : addition des 4 résultats individuels réalisés par l'ensemble des compétiteurs de l'équipe. **Parcours De maniabilité** **Dispositif parcours de maniabilité** : Terrain type « plateau EPS » de 40 m x 20 m. Départ à un angle. **6 ateliers différents**. **Chaque pose de pied sur l'Aire de Jeu (plateau 20 m x 40 m) = 1 pt perdu).** **et points nuls si une pose de pied si une pose de pied à l'atelier.** **Atelier 1** Passage sans toucher ni poser le pied entre 2 lignes « étroites » sur 10 m de long. 25 cm de large pour équipe établissement. **10 points si aucune erreur.**

	Atelier2 Franchissement de 5 lignes (ou lattes d'athlétisme). Espacement 3 m. Franchir sans toucher les lattes. Equipe établissement : Roues AV seulement. **5 points/latte passée sans toucher.** **Atelier 3** SLALOM. Passer sans toucher les plots (coupelles) 2 lignes espacées de 2 m x 28 m de long. Plots au centre des lignes. Espacement des plots coupelles : Équipe établissement : 2 m. **15 points si aucune erreur.** **Atelier 4** Passer sous une corde (ou rubalise). 2 hauteurs au choix. 3 poteaux espacés de 2 m pour accrocher la corde (rubalise). Équipe établissement : 1,40 m ou 1,50 m. **15 pts la plus petite hauteur passée.** **10 pts la plus grande hauteur passée.** **Atelier 5** Prendre et déposer une coupelle sur une chaise (50 cm de haut) Prendre une coupelle sur une chaise avec une main. Parcourir un « 8 » entre des plots espacés de 4 m puis déposer la coupelle sur la même chaise. Répéter 3 fois de suite la situation. Équipe établissement : Pas d'obligation de changer de main. **5 pts à chaque réussite.** **Atelier 6** Tours dans un carré Entrer par une « porte » de 50 cm dans un carré matérialisé au sol, faire un tour dans un sens, ressortir, entrer à nouveau et faire un tour dans l'autre sens. Dimension du carré : équipe établissement : 3 m x 3 m. **10 pts pour chaque tour réussi sans poser de pied.** **30 pts si les 2 tours réussis en sens différent sans sortir du carré et sans poser de pied.**



Résultat Général :

Addition des distances en kms et des points en trial des 4 concurrents de la même équipe.

Classement des différentes équipes de l'AS.