

II.33. Sport Partagé Multi-Activités



Multi sports *Sport partagé*

Défiche 1

Top AS N° 105

Composition d'équipe

Collèges, Lycées & LP : 2 élèves valides et 2 élèves en situation de handicap (reconnus par la MDPH/MDA).

Nombre d'équipes illimité, mais une seule comptera pour le classement général.

Pour connaître la classification des élèves ESH, consultez [la fiche Sport Dispositions Générales](#) en page 10, « Règles Générales ».

Jeune Organisateur

Mise en place des ateliers, gestion du matériel.

Jeune Arbitre

Veille au bon déroulement de l'épreuve. Chronomètre et valide ce qui est fait.

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° 105

Les épreuves se font systématiquement **en binôme**. Afin de ne pas limiter les participations, ce binôme est libre : 1 ESH-1 valide - 2 valides - 2 ESH.

La chiffre clé est un temps.

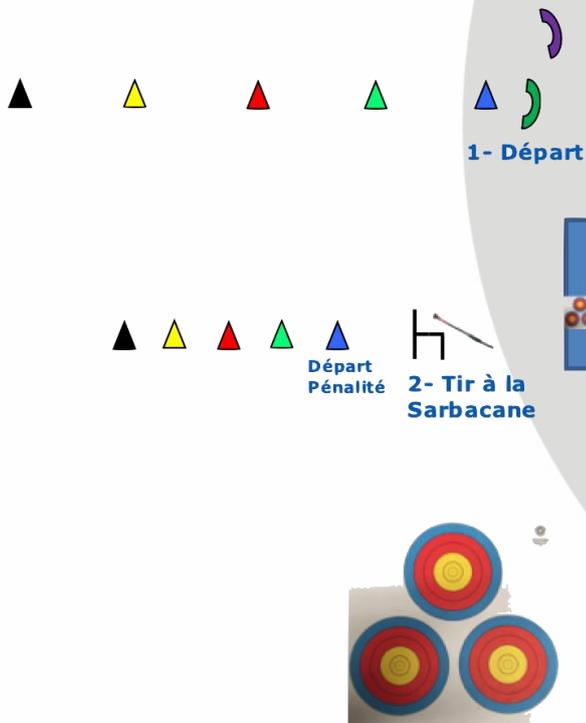
Il faut Additionner **l'ensemble des épreuves** des 2 binômes qui constituent l'équipe pour avoir la performance finale. Vous n'avez pas l'obligation de faire l'ensemble des épreuves sur le même créneau horaire.

L'équipe ayant fait les 3 épreuves le plus vite obtient le meilleur classement.

Saisie sur OPUSS : Cf. « Trophée des AS UNSS, Introduction et Règlements ».

Épreuve 1 - Biathlon

Illustration



1- Départ de l'élève du plot

- Au top départ, l'élève parcourt **4 allers-retours** :
 - Pour les **C0 et C1** – distance : 40 m soit 320 m.
 - Pour les **C2** – distance : 30 m soit 240 m.
 - Pour les **C3** – distance : 20 m soit 160 m.
 - Pour les **C4** – distance : 10 m soit 80 m.
 - Pour les C5 – parcours de maniabilité en fauteuil.

Après avoir réalisé son parcours l'élève se met en place pour le **2- Tir à la sarbacane** (position assise). Les deux ateliers sont séparés de **10 m**.

L'élève tire 3 dards. Chacun des trois tirs doit atteindre une cible différente (un dard par cible).

Il effectue **1 aller-retour de pénalité** par cible non atteinte :

- Pour les **C0 et C1** – distance : 15 m soit 30 m.
- Pour les **C2** – distance : 12 m soit 24 m.
- Pour les **C3** – distance : 10 m soit 20 m.
- Pour les **C4** – distance : 8 m soit 16 m.
- Pour les C5 – XXXXXXXX

Le 2^{ème} élève part lorsque le 1^{er} élève a touché le **plot de départ** et enchaîne sur le même parcours.

Chaque élève effectue deux fois le parcours (soit 4 passages en tout pour le binôme)

La performance est le temps total de l'épreuve.

Le chrono s'arrête lorsque le 2^{ème} élève touche le plot de départ

Organisation - Matériel

Cette épreuve a été pensée de façon à ce qu'elle puisse être réalisée en gymnase.

La cible est accrochée à une hauteur de 1,30 m depuis son centre.

Un tapis « sarneige » peut être utilisé comme support pour la cible.

Le pas de tir est lui situé à 2,50 m.

Afin de respecter les règles de distanciation et le protocole sanitaire en vigueur, vous pouvez vous inspirer des modalités d'organisation pour le déroulement des rencontres en SPMA en suivant [>>> ce lien <<](#)

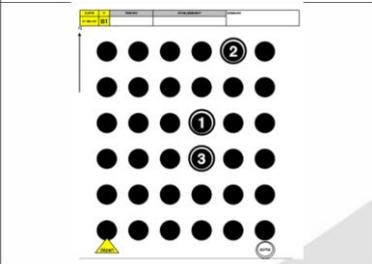
Épreuve 2 – La course aux plots

Illustration

Les C0, les C1 et les ESH moteurs

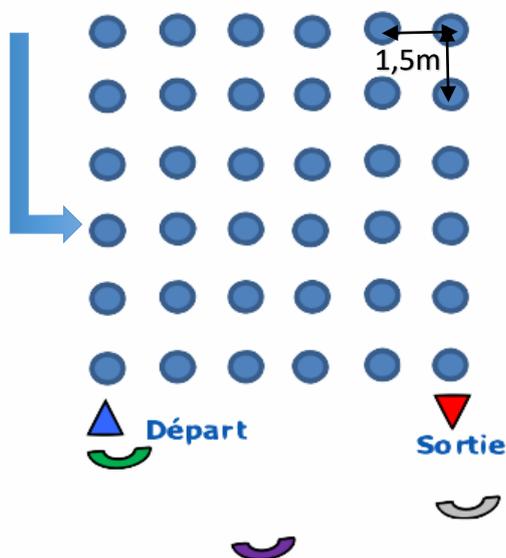
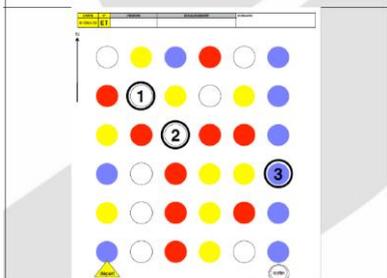
disposent d'une **carte en noir et blanc** sur laquelle un ou des plots espacé d'1m50 sont entourés et un autre donné sous la forme d'un « roadbook ».

Ex : 5N-3E-2S-1E



Les ESH autres que moteurs et sensoriels

disposent d'une **carte en couleur** sur laquelle des plots sont entourés (deux à cinq).



Organisation - Matériel

Installer les coupelles de couleur en fonction des cartes « ESH autres que moteurs et sensoriels »
2 plots + 36 coupelles que l'on retourne de façon à ce que l'on puisse voir le mot lorsque l'on s'approche sans avoir à manipuler la coupelle.

Les coupelles sont espacés de **1,5 mètre**

L'élève se voit remettre au départ, une carte correspondant à son niveau de compensation ainsi qu'un coupon-réponse pour écrire les codes trouvés, qui sont disposés sous les coupelles.

Le nombre de codes à trouver sur chaque carte dépend du niveau de compensation :

Carte noir et blanc :		Carte couleur :
C0 / C1	ESH Moteurs et sensoriels	ESH autres que moteurs et sensoriels
3 plots entourés + 2 Roadbook (RB)	C2M : 4 plots entourés + 1 Roadbook C3M : 3+1 C4M : 2+1 C5M : 1+1	C2 : 5 plots entourés C3 : 4 plots entourés C4 : 3 plots entourés C5 : 2 plots entourés

Vous pouvez télécharger et modifier les documents supports à l'organisation de la course aux plots :

Parcours	Cartes (exemple et vierge)
Coupons-Réponses	Fiches Corrections

Déroulement

Départ de l'élève du plot.

L'élève récupère et note l'ensemble des codes de sa carte sur son coupon-réponse. Il retourne au plot de sortie pour donner à corriger son coupon-réponse à un jeune arbitre.

Il enchaîne sans attendre avec une deuxième carte.

S'il y a une faute ou plus sur le coupon-réponse, l'élève devra reprendre la même carte ultérieurement.

Le jeune arbitre lui signale la ou les erreurs (il lui indique le mot) sur le coupon réponse

Le deuxième élève débute son parcours seulement lorsque le premier a validé ses 5 cartes.

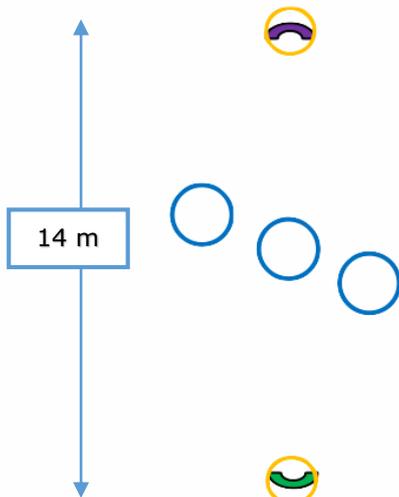
Chaque élève du binôme devra valider 5 cartes.

La performance est le temps total de l'épreuve : Valider 5 cartes par élève soit 10 cartes.

Le chrono s'arrête lorsque la 10^{ème} carte est validée.

Épreuve 3A – La boccia

Illustration



Organisation

3 balles de Boccia

2 cercles (qui peuvent être tracés) de 50 cm de diamètre espacé de 14 m l'un de l'autre.

3 cercles cibles (qui peuvent être tracés) de 50 cm de diamètre et espacés de 50 cm entre eux.

Les cibles sont positionnées comme indiquées sur le schéma. À 6,50 m, 7 m et 7,50 m du **cercle** de **l'élève**.

Déroulement

Au top départ, **l'élève** lance successivement 3 balles pour « Remplir » les **3 cercles**.

1 cercle est validé lorsque la balle s'arrête dans le **cercle**.

Une fois les trois balles lancées, **le 2^{ème} élève** récupère **la ou les balles qui ne sont pas validées** et se met en position pour lancer la(les) balle(s) et remplir **les cercles** depuis son **cercle**.

Ainsi de suite jusqu'à avoir les balles dans les **3 cercles**.

Précision

L'élève ne peut récupérer les balles que si son coéquipier a lancé l'intégralité des balles. Il patiente à l'intérieur de **son cercle**.

La performance est le temps total de l'épreuve : le chrono s'arrête lorsque la 3^{ème} balle s'arrête dans le dernier cercle libre.

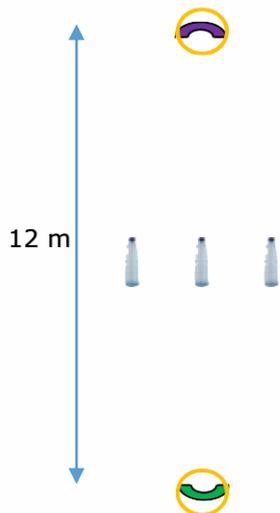
Organisation - Matériel

LES **cercles** peuvent être des cerceaux ou tracés au sol.

Compensation : une rampe de lancement peut être utilisée pour les joueurs ne possédant pas de capacités fonctionnelles suffisantes pour lancer la balle à la main.

Épreuve 3B – La boccia

Illustration



Organisation

3 balles de Boccia

2 cercles (qui peuvent être tracés) de 50 cm de diamètre espacé de 12 m l'un de l'autre.

3 cibles (bouteille en plastique de 50 cl) et espacées de 50 cm entre elles.

Les cibles sont positionnées comme indiquées sur le schéma.

À 6 m du cercle de **l'élève**.

Déroulement

Au top départ, **l'élève** lance successivement 3 balles pour faire tomber les 3 cibles.

1 cible est validée lorsqu'elle tombe au sol.

Une fois les trois balles lancées, **le 2^{ème} élève** récupère **les 3 balles** et se met en position depuis **son cercle** pour les lancer et faire tomber les cibles restantes.

Ainsi de suite jusqu'à avoir les 3 cibles tombées.

Précision : l'élève ne peut récupérer les balles que si son coéquipier a lancé l'intégralité des balles. Il patiente à l'intérieur de **son cercle**

La performance est le temps total de l'épreuve : le chrono s'arrête lorsque la 3^{ème} cible tombe.

Organisation - Matériel

LES **cercles** peuvent être des cerceaux ou tracés au sol.

Compensation : une rampe de lancement peut être utilisée pour les joueurs ne possédant pas de capacités fonctionnelles suffisantes pour lancer la balle à la main.