



Union Nationale
du Sport Scolaire

REGLEMENT

SPORT PARTAGE MULTI-ACTIVITES



PREAMBULE

Toute participation au « Championnat de France UNSS de Sport Partagé Multi-Activités » exige de la part des accompagnateurs d'équipe un comportement éthique et responsable.

Il est attendu d'eux qu'ils :

- Diffusent les valeurs du « Sport Partagé »,
- Respectent et fassent respecter le règlement (cf. livret JO),
- Aient préparé les élèves compétiteurs et JA-JJ-JC aux différentes épreuves,
- Veillent à la tenue sportive de ses élèves compétiteurs et JA-JJ-JC,
- N'interviennent pas pendant les épreuves (seuls les Jeunes Coaches peuvent donner des conseils) et restent dans les zones prévues à cet effet sous peine de sanctions.

Echelle de sanction élèves et adultes Donner par un JO, le responsable de l'activité ou un membre CMN	
Avertissement oral	
Carton jaune	Pénalité selon l'activité : Challenge double : 1 point à donner à l'adversaire en boccia et 2 points en tennis de table. Challenge biathlon : ajout de 30 secondes au temps de la manche. Challenge CO : course de relais - 1 minute de pénalité. Course aux plots - 10 plots de pénalité. Gala artistique : Pas de coup de cœur possible
Carton jaune et rouge	Classé dernier du challenge
Carton rouge	Disqualification de la compétition

Toute réclamation doit être effectuée par écrit par le Jeune coach 10 minutes maximum après la fin du passage dans l'activité.

Documents supports disponible sur www.unss.org et sur OPUSS :

- [Fiche sport Sport Partagé Multi-Activités](#)
- [Lien vers le livret JA](#)
- [Lien vers le livret JC](#)

COMPOSITION DES ÉQUIPES

Composition d'équipes :

- 4 compétiteurs, 2 élèves en situation de handicap et 2 élèves valides.

Mixité obligatoire (au moins une fille / un garçon par équipe).

La composition des équipes **et des compensations** sera vérifiée au début de chaque challenge.

Une tenue de sport (survêtement ou short, et une paire de baskets) est exigée pour chaque challenge.

- 1 Jeune Arbitre/Juge et un Jeune Coach obligatoire de niveau **académique**

Les Jeunes Officiels doivent être formés sur les trois challenges prévus sur le Championnat de France.

Deux catégories d'âges :

- **Equipes Collèges** : Benjamin – Minime – Cadet (limité à 1 cadet pour les élèves valides).

Pour les élèves en situation de handicap possibilité d'avoir 1 junior première année au maximum dans l'équipe.

• **Equipes Lycées/LP :**

Minime – Cadet – Junior – Senior

Pour les élèves valides, un junior maximum et pour les élèves en situation de handicap catégorie unique.

COMPENSATIONS

Pour chaque élève en situation de handicap des compensations sont proposées afin d'assurer l'équité entre les équipes. Les compensations étant ajustées à la gêne rencontrée par les élèves en situation de handicap, elles pourront être adaptées selon le challenge et modifiées en cours d'épreuve par la CMN.

Les niveaux de compensation seront rendus visibles par une couleur de brassard différente :

ATTENTION : les C1 sont les ESH sans gêne à la pratique et sans compensation

CO	Noir	CO	Noir
	ESH Moteurs et sensoriels		ESH autres que moteurs et sensoriels
C1M	Noir	C1	Noir
C2M	Blanc	C2	Jaune
C3M	Rose fushia	C3	Rouge
C4M	Bleu foncé	C4	Bleu clair
C5M	Vert	C5	Vert clair

Biathlon :

Distance de course, éloignement et taille de la cible, pénalités.

Challenge Double :

Points en plus à l'entame du match de Tennis de Table.

Course d'Orientation :

Course aux plots : Nombre de codes à trouver et couleur / taille des cartes.

Relais : Nombre de balises à trouver et couleur / taille des cartes.

Les REGLEMENTS SPORTIFS DES CHALLENGES

BIATHLON

But : Réaliser le meilleur temps possible par équipe de 4 concurrents sur un relais alliant course et tir à la sarbacane.

Obligation de participer pour tous les concurrents (NB : Tout participant doit être capable de faire avancer seul son fauteuil manuel ou électrique).

Les équipes courent une première manche de qualification, puis une seconde par ordre des résultats au temps.

Leclassement du challenge se fait au meilleur des deux temps.

	COLLEGE	LYCEE		COLLEGE	LYCEE
C0 et C1	350m	400m			
C2	300m	350m	C2M	250m	300m
C3	250m	300m	C3M	200m	250m
C4	200m	250m	C4M	150m	200m
C5	100m	100m	C5M	100m	100m

Pour les C5M en fauteuil électrique = Réalisation d'un parcours de maniabilité.

L'ordre des concurrents est imposé : « Valide-ESH-valide-ESH ».

Le départ de chaque élève est différent en fonction de son niveau de compensation.

Le premier coureur part aux 350m en collège et 400m en lycée, réalise ses tirs de sarbacane (et ses pénalités éventuelles) puis se dirige vers la ligne d'arrivée.

Le deuxième coureur part **au lever de drapeau** du Jeune Organisateur une fois la ligne d'arrivée franchie par le premier coureur. Etc.

Toutes les courses se font dans le 1^{er} couloir.

Les dépassements se font par l'extérieur.

4 équipes au maximum courent en même temps.

TIRS

3 tirs sur une cible « tri-spot » par élève en position assise, avec une sarbacane de 91 cm.

Cible à 2m50 de distance du bout de la sarbacane. Centre de la cible à 1m30 de hauteur.

Seuls les élèves bénéficiant d'une compensation **C4/C5 et C4M/C5M** peuvent utiliser une potence et/ou rapprocher leur cible. Un temps de réglage des potences sera accordé avant le début de chaque course.

La cible Tri-spot sera adaptée pour les élèves déficients visuels (taille et couleur).

Chacun des trois tirs doit atteindre une cible **différente** (un dard par cible). Une cible non atteinte entraîne un tour de pénalité.

A l'issue du tir, un Jeune Organisateur indique le nombre de pénalités à effectuer.

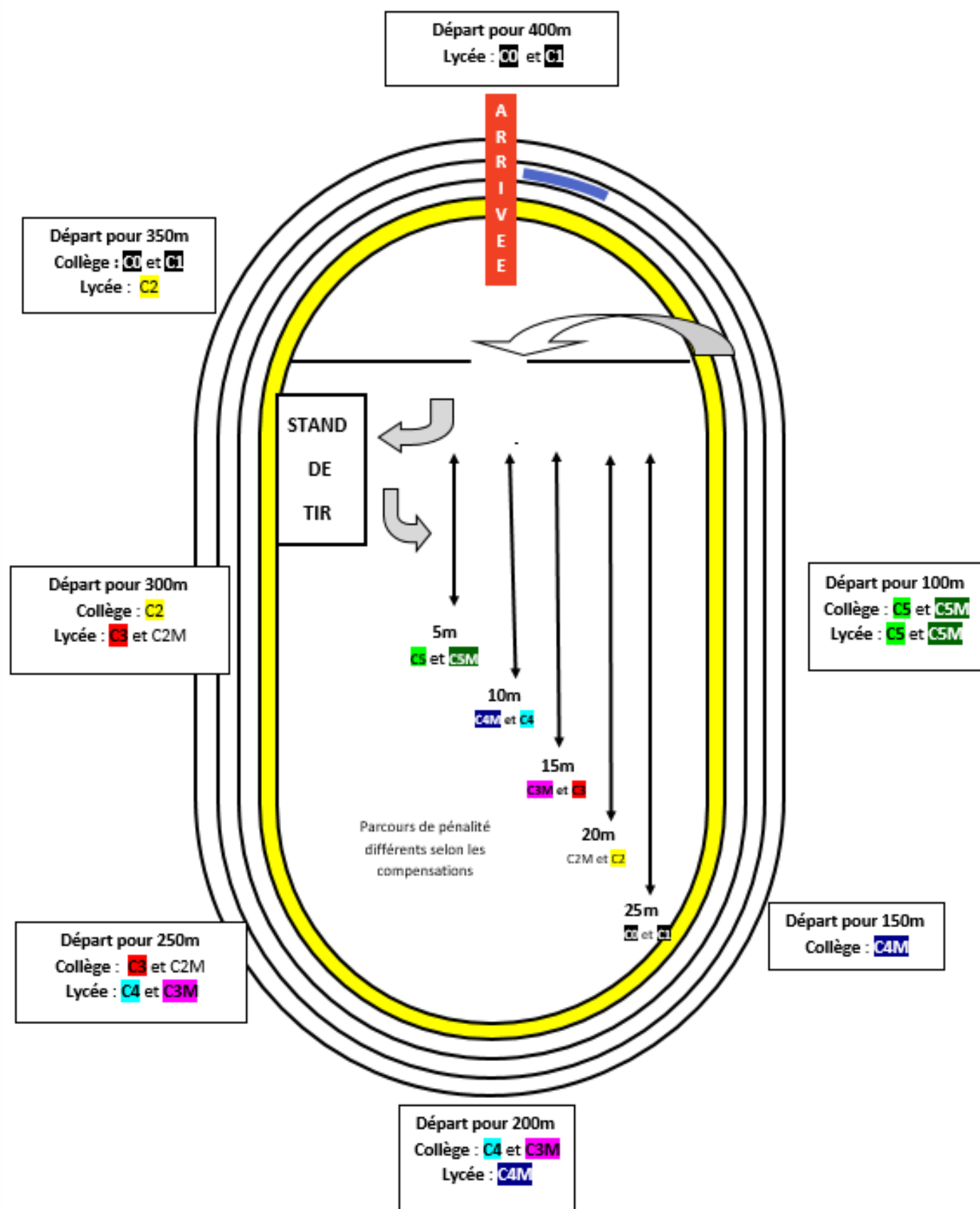
La pénalité consiste à parcourir une boucle dont la taille diffère selon la compensation.

REMARQUES

Tout manquement au règlement entraînera un ajout de 15 secondes au temps global (départ anticipé par rapport à la levée du drapeau, pénalité réalisée incorrectement...).

En cas d'interventions répétées de l'enseignant, l'équipe sera disqualifiée de l'épreuve.

ORGANISATION DU STADE DE BIATHLON



COURSE D'ORIENTATION

Le challenge COURSE d'ORIENTATION s'effectue par équipe de 4. Tous les concurrents ont l'obligation de participer.

Le classement final du challenge se fait à l'addition du classement de deux épreuves : course aux plots et **relais**.

En cas d'égalité, c'est **le classement obtenu au relais** qui départagera les équipes.

Epreuve 1 : Courses aux plots :

Le but de l'épreuve est de découvrir un maximum de mots placés sous des plots à l'aide d'une carte.

L'épreuve se déroule sous forme de relais. L'ordre des concurrents est imposé :

« Valide-ESH-valide-ESH »

Collège : Chaque concurrent se voit remettre à chaque départ, une carte correspondant à son niveau de compensation.

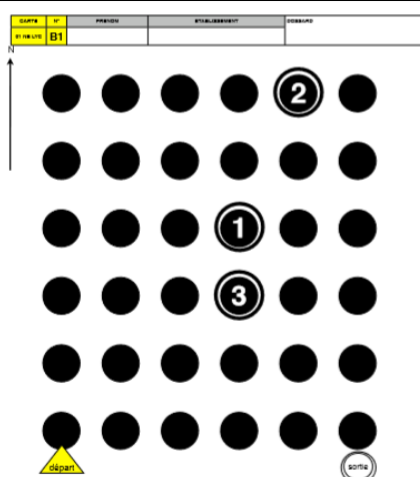
Le chronomètre est déclenché lors du départ du premier concurrent et arrêté au bout de 20 minutes.

Lycée : **les élèves valides** et les ESH M&S mémorisent la carte avant de partir avec possibilité de revenir pour vérification. Le chronomètre est déclenché lors du départ du premier concurrent et arrêté au bout de 30 minutes.

Les C0, les C1 et les ESH moteurs

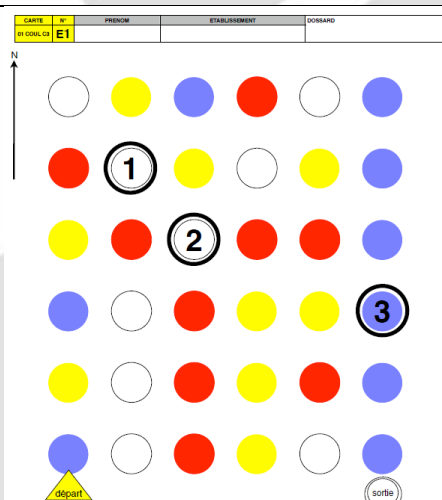
disposent d'une **carte en noir et blanc** sur laquelle un ou des plots espacé d'1m50 sont entourés et un autre donné sous la forme d'un « roadbook ».

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).



Chaque élève dispose d'une fiche pour retranscrire les codes trouvés. Si nécessaire un Jeune Officiel peut aider les candidats **ESH à partir de C2 - C2M** à lire et/ou écrire les mots-codes (à préciser lors du testing). **Dans ce cas, le concurrent est responsable de lever et reposer le mot et le plot à l'endroit exact à l'exception d'une incapacité physique (déterminée par la CMN lors du testing). Il est obligatoire de se déplacer vers le plot suivant avec la fiche sous peine d'annuler le mot précédent.**

Une fois la fiche de codes remplie, le coureur retournera à la table de sortie et passera le relais au concurrent suivant.

Le nombre de codes à trouver sur chaque carte dépend du niveau de compensation mais un élève peut demander une carte de niveau de compensation inférieur (un C4 peut demander une carte de C3 ou C2...) :

	Carte noir et blanc :		Carte couleur :
	C0 / C1	ESH Moteurs et sensoriels	ESH autres que moteurs et sensoriels
Collège	3 plots entourés + 2 Roadbook (RB)	C2M : 4 plots entourés + 1 RB 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
Lycée	En mémorisation		
	3 plots entourés + 2 Roadbook (RB)	C2M : 4 plots entourés + 1 RB C3M : 3+1 C4M : 2+1 C5M : 1+1	

Toute fiche de codes complète et bien remplie sera bonifiée de 3 points.

Le classement sera effectué au nombre de codes exacts trouvés et des éventuels bonus.

Epreuve 2 : Relais :

Il s'agit d'une course d'équipe durant laquelle les concurrents doivent trouver TOUS les postes en un temps minimum sur 3 parcours différents :

- **1 court pour 1 élève valide ou 1 élève ESH au choix** : environ 15 minutes de course

Pour les **C0 / C1** : TOUTES les balises

C2 / C3M / C2M : 1 balise en moins

C4M / C3 : 2 balises en moins

C5M / C4 : 3 balises en moins

C5 : 4 balises en moins

Accompagné d'un Jeune Officiel

- **1 long pour 1 élève valide ou 1 élève ESH au choix SANS COMPENSATION** : environ 20-25 minutes de course.

- **1 moyen pour 1 élève valide associé à 1 élève ESH** : environ 18-20 minutes de course.

Pour les **C0 / C1** : TOUTES les balises

C2 / C3M / C2M : 1 balise en moins

C4M / C3 : 2 balises en moins

C5M / C4 : 3 balises en moins

C5 : 4 balises en moins

Accompagné d'un Jeune Officiel

Chaque élève effectue 1 seul parcours.

Chaque concurrent se voit remettre à son départ une carte correspondant à son parcours.

Le chronomètre est déclenché lors du départ du premier concurrent et arrêté à l'arrivée du binôme

CHALLENGE DOUBLE

- But : gagner son match de boccia/tennis de table/boccia en arrivant le premier au score de 25 points selon le principe de la ronde italienne (score acquis).
- Formule poule et/ou tableau en fonction du nombre d'équipes.
- Par équipe de 4. Les compétiteurs formeront :
 - Le 1^{er} binôme constitué d'un élève valide et d'un élève en situation de handicap
 - Le 2^{ème} binôme constitué des deux autres élèves
 - Le 3^{ème} binôme sera à composer après le match boccia et le match tennis de table entre ces 4 compétiteurs avec 1 élève valide et un élève en situation de handicap

Description de l'épreuve.

1^{er} binôme : Rencontre de Boccia

Règles de Boccia : Voir livret JO

Adaptation du règlement :

En fonction du revêtement, si un concurrent match avec une gouttière, le jack sera placé devant la croix.

Passage au tennis de table quand la première équipe arrive à **5 points ou plus**

2^{ème} binôme : Rencontre de Tennis de table

Règles de Tennis de table : Voir livret JO

- Pas de tirage au sort pour le service : c'est l'équipe qui a gagné à la Boccia qui commence à servir au tennis de table.
- Avant de commencer la rencontre de tennis de table, pour chaque équipe, on rajoute au score de la rencontre de Boccia les points de compensation du binôme de tennis de table :
 - un **C1** = 0 point,
 - un **C2/C2M** = 2 points,
 - un **C3/C3M** = 4 points,
 - un **C4/C4M** = 6 points,
 - un **C5/C5M** = 8 points)

Ex : l'équipe A mène 5-2 à l'issue du match de Boccia. Dans son deuxième binôme (pour le match de tennis de table) il y a un C2 et l'équipe B a un C4, alors le score sera de 7 à 8 (5+2 à 2+6) à l'entame du match de tennis de table.

Passage à la boccia quand la première équipe arrive à **20 points.**

3^{ème} binôme : Rencontre de Boccia.

- Pas de tirage au sort pour le jack : c'est l'équipe qui est arrivée à 20 au tennis de table qui le récupère
- L'équipe gagnante sera celle arrivant la première à **25 points ou plus.** Le score noté sur la feuille de match sera le score « réel » après la dernière mène (ex : 27-24)

GALA ARTISTIQUE

Il ne s'agit non pas d'un challenge classant mais d'un GALA auquel toutes les équipes ont l'obligation de participer, sous peine de disqualification du Championnat de France. Un coup de cœur sera attribué à l'issue des représentations.

Composition : de 4 à 6 élèves (4 concurrents obligatoirement + 1 Jeune coach possible + 1 Jeune Arbitre-Juge possible).

PRESENTATION GENERALE

- Le gala artistique est la présentation d'une chorégraphie collective libre (danse, acrosport, step, hip-hop...) d'une durée de 1'30 à 2' dans un espace d'environ 8m x 8m.

- L'équipe choisit et amène les éléments scénographiques : monde sonore, costumes, maquillage, accessoires et matériel sportif.

Attention : la musique au format MP3 sur clé USB exclusivement est à donner lors de l'accueil.

CLASSEMENT FINAL

Les 3 challenges seront retenus pour le classement final.

Participation obligatoire aux 3 challenges ET au gala, pour être classé.

- Le classement final est calculé en additionnant le classement de l'équipe dans chaque challenge.
- En cas d'égalité, les équipes seront départagées en comparant :
 - ✓ La meilleure place obtenue sur l'un des trois challenges.
 - ✓ La 2^{ème} meilleure place
 - ✓ La 3^{ème} meilleure place

Si l'égalité persiste, le classement obtenu au challenge double sera déterminant.