

**A. Déroulé de l'évènement:**

16h30 : Rdv des organisateurs, installation de chaque activité, mise au point des points du règlement.

17h : Arrivée des participants / Présentation du « challenge » / Début des olympiades

19h30 : Fin des épreuves / Apéritif

**B. Déroulé des épreuves entre 17h et 19h30 :**

2 équipes par activité s'affrontent sur les 5 stands suivant : Badminton, Handball, Tennis, Football, Tennis de table, Les équipes resteront **15 minutes** sur chaque activité

Toutes les 15 minutes de nouvelles équipes se présentent sur les stands.

Chaque équipe aura une pause de 15 minutes entre chaque activité.

Le déroulé des olympiades sera distribué à chaque équipe. Afin d'optimiser le temps entre chaque changement d'équipes nous demandons d'arriver sur les stands 5min avant l'heure indiquée sur le programme.

**C. Règlement général :**

Chaque équipe devra être composée de 5 personnes minimum.

Si l'équipe comporte plus de 5 joueurs, les personnes supplémentaires pourront réaliser le parcours mais les 5 meilleurs scores uniquement seront pris en compte.

Pour les équipes de plus de 5 personnes, afin d'assurer un vis-à-vis entre 2 concurrents, certains joueurs de l'équipe adverse pourront réaliser 2 fois le parcours.

La somme des points marqués sera additionnée sur chaque activité.

L'équipe ayant marqué le plus de points remportera le challenge.

**D. Règlement spécifique par activité :**

**a. Badminton :**

Une personne de chaque équipe part en même temps sur 2 parcours identiques :

Amener le volant le plus rapidement possible en bas du parcours, comme le jeu de la cuillère et l'œuf remplacé par une raquette et un volant.

Au retour, faire une série de pas chassés et faire tomber des volants qui se trouvent sur des plots

Récupérer une raquette en fin de parcours et arriver sur un terrain de badminton.

3 volants vont être envoyés à chaque participant. Un coup droit, un revers et un lob

Le but du jeu étant de renvoyer le volant dans la zone adverse :

5 points si le volant arrive sur une des cibles délimitées

3 points si le volant arrive dans la zone spécifique délimitée

1 point lorsque le volant arrive dans l'autre zone

1 point bonus pour le coéquipier qui finit le parcours en 1<sup>er</sup>

Si le volant n'arrive pas dans le terrain, aucun point n'est marqué.

2 nouveaux concurrents repartent en même temps après la fin des précédents

80 points maximum peuvent être marqués par équipe

### **b. Handball :**

Objectif : Marquer le plus de points en fonction des zones de tir

Après un parcours de dribbles, effectuer un tir dans la cage équipée d'une cible.

Tenter de marquer le plus de points possible en fonction du nombre inscrit sur la bêche.

Points doublés pour les moins de 15ans.

### **c. Tennis**

Objectif : Lancer la balle en direction d'une structure gonflable

Sur la structure apparait trois cibles de dimensions différentes.

Le but étant de choisir et réussir à viser celle qui donne le plus de points.

### **d. Football : Atelier de précision**

Objectif : Effectuer un tir précis après avoir réalisé un slalom ballon au pied.

But du jeu : Marquer le plus grand nombre de points en fonction des cibles visées au niveau de la cage.

10 points pour un tir en lucarne

5 points pour un tir ciblé au sol

1 point pour un tir cadré

Aucun point marqué si le tir n'est pas cadré.

50 points maximum peuvent être marqué par équipe.

### **e. Tennis de table : Ultimate Ping**

L'activité commence par un parcours d'adresse et d'obstacle tout en jonglant avec une raquette de ping-pong. Le vainqueur du parcours partira avec 2 points de bonus.

Ensuite les 2 adversaires s'affronteront sur un match d' « ultimate ping ».

Dérivé du ping-pong se jouant sur 4 tables accolées comprenant certaines règles spécifiques dont la possibilité d'avoir 2 rebonds.

Chaque coéquipier effectue un match de 2minutes contre un adversaire.

La totalité des points marqués sur chaque match sera additionnée afin d'avoir un score pour l'équipe.