



A chacun son défi !

Jeux Nationaux Sport Adapté Jeunes

Du 19 au 21 juin 2018

à Mûr de Bretagne - Guerlédan

Pour les jeunes en situation de handicap mental et/ou psychique





SOMMAIRE :

Le mot de la FFSA	2
Le mot du Président du COL	3
Le mot du Président de la Ligue de Bretagne et du CDSA22.....	4
Présentation de Mûr de Bretagne - Guerlédan.....	5
COMITE D'ORGANISATION LOCAL.....	6
CONTACT	6
INFORMATIONS GENERALES	7
1. Conditions de participation :	7
2. Organisation des Jeux Nationaux :	7
3. L'hébergement et la restauration :	7
4. Tarif d'inscription :	8
5. Annulation :	8
6. Equipement des groupes :	8
7. Accès :	9
8. Retour des dossiers d'inscription :	9
INFORMATIONS TECHNIQUES	10
1. Programme prévisionnel :	10
2. Rappel du règlement :	10
FICHE ASSOCIATION	11
Fiche d'engagement des sportifs :	12
Inscriptions sur les jeux sportifs :	13
Règlement des Jeux Nationaux SAJ 2018 :	14
1. Le contenu :	14
2. Les catégories :	15
3. L'attribution des points, le classement et les récompenses :	16
4. La place des éducateurs/accompagnateurs :	17
Jeux de grimpe :	18
Jeux d'opposition :	20
Jeux nautiques :	22
Jeu biathlon carabine laser :	24
Jeu parcours du combattant :	26
Jeux athlétiques :	28
Jeux d'adresse :	30
ANNEXE Hébergement :	32

Le mot de la FFSA

Définition des « Jeux Nationaux Sport Adapté Jeunes » :

Les Jeux Nationaux Sport Adapté Jeunes représentent l'aboutissement des projets sportifs éducatifs annuels proposés par les associations de la FFSA, souvent liées aux établissements et services médico-sociaux qui accueillent les jeunes en situation de handicap mental et psychique.

Ces Jeux sont non-compétitifs, sans occulter pour autant la notion de challenge et de défi. Ils regroupent des équipes composées de jeunes venant représenter leur association. Ils constituent l'occasion pour chacun d'exprimer ses capacités développées lors des cycles d'activités physiques et sportives adaptées pratiquées tout au long de l'année : jeux athlétiques, de coopération, d'opposition, d'expression, d'orientation et d'adaptation au milieu... Plusieurs jeux et défis collectifs sont proposés, en s'appuyant sur les logiques internes des activités sportives supports.

Les Jeux Nationaux SAJ valorisent la régularité de la pratique sportive et l'engagement des jeunes licenciés de la FFSA dans la vie associative, à travers une démarche participative et citoyenne. Ils symbolisent le temps fort national du programme fédéral SAJ non-compétitif « Je Joue », permettant aux équipes et à leurs accompagnateurs d'échanger et de partager autour d'épreuves sportives.

Le mot du Président du COL

Mesdames & Messieurs,

S'inscrivant depuis quelques années dans une dynamique auprès de la jeunesse, le CDSA 22 a été désigné pour organiser la première édition des Jeux Nationaux Sport Adapté Jeunes.

Grâce à l'appui de nombreux partenaires, au sein d'un cadre idyllique du territoire breton, ces jeux ont été conçus de manière à répondre aux préoccupations de chacun.

Ils doivent permettre à nos sportifs d'avoir la possibilité de vivre un événement de cette ampleur. De nombreux acteurs ont réfléchi à la manière de concevoir les différentes activités, notamment dans le but que chaque sportif, à l'intérieur de chaque équipe, puisse avoir la chance de connaître des moments de valorisation.

Il est de notre devoir de favoriser, non seulement le développement des capacités motrices lors des activités, mais également des valeurs et notamment citoyennes. En effet, la coopération et la rencontre des sportifs doivent être considérés comme des leviers au vivre-ensemble.

Enfin, les Jeux Nationaux SAJ s'attachent à ce que chaque sportif prenne du plaisir et vive des moments inoubliables durant ces 3 jours.

Yves-Marie GELARD

Président du COL des Jeux Nationaux SAJ 2018

Vice-Président du CDSA 22



Le mot du Président de la Ligue de Bretagne et du CDSA22

Les premiers Jeux Nationaux pour les jeunes sportifs vont s'organiser en région Bretagne. Mûr de Bretagne-Guerlédan est situé au cœur de notre région, lieu symbolique.

Au cœur pour les jeux du cœur.

Avoir été retenu par la fédération est une fierté. Le Comité Départemental Sport Adapté des Côtes d'Armor (CDSA22) saura relever ce défi qui s'inscrit dans notre dynamique de développement de la pratique sportive chez les jeunes. Le CDSA22 pourra compter sur la cohésion entre nos 4 départements bretons et la ligue de Bretagne pour que cet événement soit une réussite.

Une réussite pour les jeunes et leurs accompagnateurs et aussi une réussite pour notre mouvement qui se devait d'innover vers une formule favorisant l'épanouissement par l'activité sportive du plus grand nombre de jeunes sportifs.

Sportivement.

Norbert PRIGENT

*Président de la Ligue de Bretagne Sport Adapté
et du CDSA22*



Présentation de Mûr de Bretagne - Guerlédan

Située au cœur de la Bretagne, Mûr-de-Bretagne-Guerlédan est dotée de nombreux atouts touristiques :

- Un territoire attractif autour de son joyau, le lac de Guerlédan (400 ha, 10km de long, le plus grand lac de Bretagne) : randonnées pédestres, équestres, ski nautique, canoë kayak (3 champions de France à Mûr-de-Bretagne), l'ancienne voie ferrée reliant St-Méen-le-Grand à Carhaix, une station VTT, une base nautique départementale, un camping communautaire entièrement rénové, une offre d'hébergements diversifiée (chambres d'hôtes, gîtes ruraux, hôtels-restaurants, centres de vacances ...) ;
- Un artisanat diversifié avec quasiment tous les corps de métiers ;
- Une vie associative dynamique comptant plus d'une quarantaine d'associations ;

Mûr de Bretagne – Guerlédan est une commune accueillant régulièrement de grands évènements sportifs comme le championnat de France de course d'orientation en 2008, le Tour de France de cyclisme en 2004, 2006, 2008, 2011, 2015 puis prochainement en juillet 2018, la commune accueillera la 6^{ème} étape. C'est la 1^{ère} fois que Mûr de Bretagne-Guerlédan accueille un évènement Sport Adapté de cette ampleur.



Mairie de Mûr de Bretagne

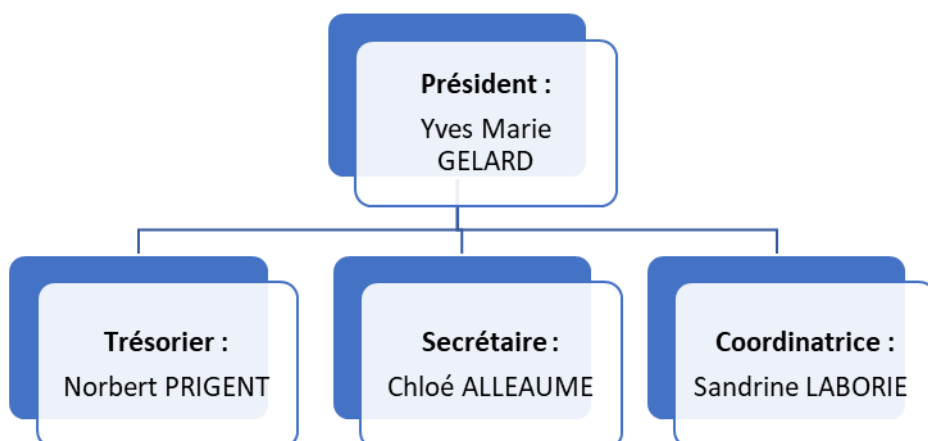


Complexe Sportif



Lac de Guerlédan

COMITE D'ORGANISATION LOCAL

**Responsable de la commission sportive :**

Sabrina ANDRE

Référentes Sport Adapté Jeunes FFSA :

Evelyne DIAZ, Vice-Présidente FFSA

Laure DUGACHARD, Conseillère Technique Nationale FFSA

Emilie LAISSUS, Conseillère Technique Nationale FFSA référente sur la région Bretagne

CONTACT

jeuxnationaux.saj.2018@gmail.com

Sandrine LABORIE

Coordinatrice de l'évènement

Agent de développement et d'animations

06 30 12 88 66

Sabrina ANDRE

Responsable de la commission sportive

Agent de promotion et d'animations

06 74 35 23 66

Comité Départemental du Sport Adapté des Côtes d'Armor

Maison Départementale des Sports

18, rue Pierre de Coubertin - 22440 PLOUFRAGAN

www.cdsa22.com

INFORMATIONS GENERALES

1. Conditions de participation :

La première édition des Jeux Nationaux Sport Adapté Jeunes 2018 est destinée aux jeunes de 10 à 20 ans licenciés FFSA (prioritairement aux licenciés jeunes non-compétitifs), sans contre-indications médicales pour les activités proposées.

La licence découverte n'est pas acceptée sur cet événement.

Les structures souhaitant licencier leurs sportifs doivent se rapprocher d'un club ou comité départemental FFSA proche de leur lieu d'implantation.

La pratique du Kayak bi-place est conditionnée par la présentation d'une attestation d'aptitude à nager 25 mètres et à s'immerger (arrêté du 9 septembre 2015).

Les inscriptions seront prises en compte par ordre d'arrivée au CDSA22 et lorsque tous les documents demandés seront fournis, règlement compris. Pour cette première édition des Jeux Nationaux SAJ, l'organisateur pourra être amené à gérer les inscriptions en fonction de la capacité d'accueil sur le site.

2. Organisation des Jeux Nationaux :

Dates : Du mardi 19 juin au jeudi 21 juin 2018 à Mûr de Bretagne-Guerlédan.

Organisation sur 3 jours et 2 nuits, 3 demi-journées d'activités.

La participation se fait par équipes de 5 à 7 sportifs, accompagnées sur le site par 1, 2 ou 3 éducateur(s).

3. L'hébergement et la restauration :

L'hébergement et la restauration seront assurés par l'organisateur.

Les horaires des repas vous seront communiqués à l'accueil dès votre arrivée sur site.

Toutes les équipes seront hébergées au centre de vacances Vacancier ou à la base de loisir de Guerlédan.

Hébergement

Le centre de vacances Vacancier :

Situé sur un domaine boisé de 16 hectares entouré par le Lac de Guerlédan, le centre dispose de :

- 1 salle de restauration
- 1 salle festive (soirée de Gala)
- 74 chambres de 2 et 5 lits
- 21 gîtes de 4 à 7 lits

La base de loisirs de Guerlédan

Située au bord du lac de Guerlédan et accolée au complexe sportif, la base dispose de :

- 1 salle de restauration
- 3 chambres de 6 lits et 3 chambres de 2 lits



Répartition dans les chambres :

Suite à votre inscription, nous répartirons les groupes dans les différentes chambres. Ainsi, les jeunes pourront partager leur chambre avec des jeunes d'un autre groupe. Pour la répartition, nous tiendrons compte :

- du sexe
- de l'âge
- et si possible de la provenance de chaque groupe (même département ou région)

Si certains de vos jeunes ne peuvent pas dormir sur un lit superposé, merci de nous l'informer lors de l'inscription.

NB : Si besoin, vous trouverez en annexe des informations sur les hébergements afin de faciliter vos déclarations de séjour auprès de l'ARS.

Restauration :

Toutes les équipes mangeront au centre Vacanciel pour les repas du mardi soir, du mercredi midi et du mercredi soir (repas festif de soirée de gala).

Tous les repas seront servis sur des plats à table sauf les petits-déjeuners.

Pour les petits-déjeuners, ils se prendront sur le lieu d'hébergement (Vacanciel ou base de loisir)

Pour le jeudi midi, nous proposons des paniers pique-nique facultatifs à emporter 9€. Ils seront distribués après la remise des récompenses au gymnase.

4. Tarif d'inscription :

Le tarif d'inscription comprend la pratique et l'encadrement de toutes les activités ainsi que l'hébergement et la restauration (paniers pique-nique en option). Il comprend également des t-shirts pour les participants et les encadrants.

Le tarif ne comprend pas : le transport.

5. Annulation :

Après réception de votre inscription (règlement compris), toute annulation survenant après le 20 avril entraînera la facturation suivante :

- annulation entre le 21 avril et le 3 juin : 30€ par personne
- annulation entre le 4 juin et le 19 juin : pas de remboursement pour tout désistement après le 4 juin

6. Equipement des groupes :

Pour les activités sportives, prévoir des tenues adaptées (cf. règlement des jeux).

Prévoir des chaussures de sport pour pouvoir vous déplacer dans le gymnase (dès le mardi soir pour la cérémonie d'ouverture).

Pour la cérémonie d'ouverture et l'ensemble de l'évènement, prévoir drapeaux et accessoires à l'effigie de votre département (béret basque, coiffe bretonne...), région et de votre association sportive ou établissement.

7. Accès :



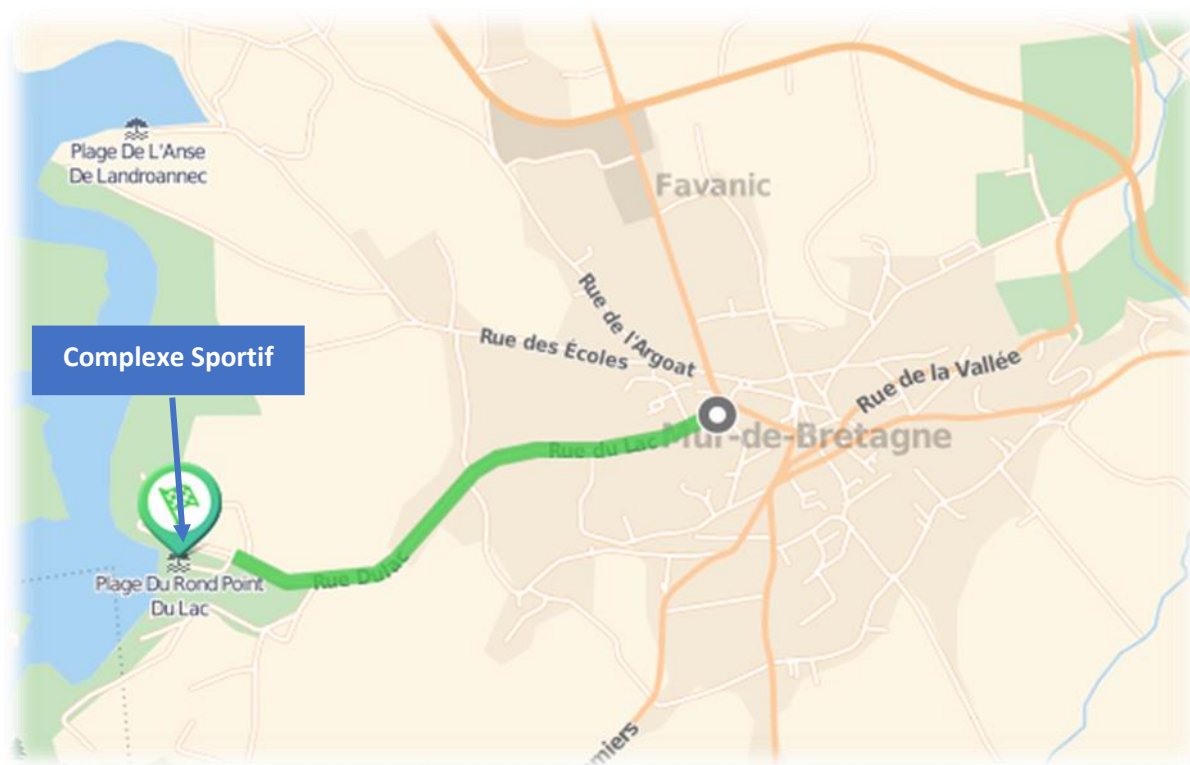
Complexe sportif de Mûr de Bretagne

Rue du lac - 22530 Mûr-de-Bretagne- Guerlédan

Mûr de Bretagne-Guerlédan se situe au sud de la N 164.

En arrivant dans le bourg, suivre « complexe sportif départemental » et les fléchages bleus FFSA.

Quand vous arriverez sur la rue du lac, Continuer sur 1 km sur la même rue, le complexe sportif sera sur votre droite



8. Retour des dossiers d'inscription :

Les dossiers sont à renvoyer à l'adresse suivante (par voie postale ou par mail) avant le 20 avril 2018 :

Comité Départemental du Sport Adapté des Côtes d'Armor

Maison départementale des Sports

18, rue Pierre de Coubertin

22440 PLOUFRAGAN

jeuxnationaux.saj.2018@gmail.com

INFORMATIONS TECHNIQUES

1. Programme prévisionnel :

Mardi 19 juin :

- 15h00-17h30 : Accueil des groupes **au complexe sportif** et installation dans l'hébergement
- 15h30-17h30 : Jeux traditionnels bretons au complexe sportif
- 17h30-18h00 : Préparation de la cérémonie d'ouverture et du défilé des groupes
- 18h00-18h30 : Cérémonie d'ouverture au complexe sportif
- 19h00-19h30 : Réunion des éducateurs au centre Vacanciel (au moins 1 éducateur par groupe)
- 19h00-20h30 : Repas
- 20h00-21h30 : Animation surprise

Mercredi 20 juin :

- 09h00-12h30 : Activités
- 12h00-14h00 : Repas
- 13h30-17h30 : Activités
- 19h00-20h30 : Repas de Gala
- 20h30-23h00 : Soirée de Gala au centre Vacanciel

Jeudi 21 juin :

- 09h15-11h15 : Activités
- 11h30-12h00 : Cérémonie de clôture et remise des récompenses
- 12h15 : Distribution des paniers repas

2. Rappel du règlement :

Retrouvez le règlement général des Jeux Nationaux Sport Adapté Jeunes ainsi que le règlement des activités à partir de la page 14 de ce document.

**FICHE ASSOCIATION**

A renvoyer au plus tard pour le 20 avril 2018.

N° Affiliation :	Association :	Personne à contacter
		Tel :
Tel :	Adresse postale :	
Port :		
E-mail :		

Inscriptions :

	Tarif	Nombre de participants	Total
Participation des sportifs <i>Comprend l'inscription + l'hébergement + la restauration jusqu'au jeudi matin</i>	130€		
Participation des encadrants <i>Comprend l'inscription + l'hébergement + la restauration jusqu'au jeudi matin</i>	110€		
Panier repas du jeudi midi (en option)	9€		
TOTAL			

..... Euros à l'ordre de CDSA22

N° de chèque :

De la banque :

Lieu :

Signature du responsable de l'équipe :

Date : / /



Fiche d'engagement des sportifs :

Fiche de renseignements administratifs :

N° Affiliation	
Nom de l'association	
Nom du responsable	
Téléphone	

	N° licence FFSA (2017-2018)	NOM	Prénom	Date naissance	de	Sexe F/M	Taille T-Shirt S-M-L-XL- XXL	Régime alimentaire particulier (à préciser)
Sportif 1								
Sportif 2								
Sportif 3								
Sportif 4								
Sportif 5								
Sportif 6								
Sportif 7								
Accompagnateur 1								
Accompagnateur 2								
Accompagnateur 3								

Afin de faciliter l'accueil le mardi 19 juin, nous demandons aux groupes de nous indiquer l'heure approximative d'arrivée sur les lieux.

Heure d'arrivée estimée :

Avez-vous besoin d'un veilleur de nuit sur votre lieu d'hébergement ? ☐ Oui ☐ Non



Inscriptions sur les jeux sportifs

N° Affiliation :	Association :	Personne à contacter :	Tel :
------------------	---------------	------------------------	-------

Fiche de renseignements sportifs :

Tranche d'âge de l'équipe : ☐ 10-14 ans ☐ 15-20 ans

	NOM	Prénom	Taille	Poids	Jeux de grimpe	Jeux d'opposition	Jeux nautiques	Jeux Biathlon carabine laser	Jeu Parcours du combattant	Jeux athlétiques	Jeux d'adresse	
	Entourer l'épreuve choisie : Jaune ou Bleue →				J	B	J	B	J	B	J	B
	Nombre de titulaires (T) et de remplaçants (R) à indiquer pour chaque épreuve				3T + 1 R	3T + 1 R	2T + 1R 4T + 1R	4T + 1R	4T + 1R	3T + 1 R	Toute l'équipe est titulaire	
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
A1												
A2												
A3												
Cocher l'épreuve sur laquelle vous misez votre Coup Double												

Inscrivez entre 5 et 7 jeunes par équipe

Indiquez T pour les titulaires et R pour les remplaçants.

NB : Pour les jeux nautiques, indiquer en « Titulaire » les jeunes qui iront sur le kayak, les autres participeront au jeu en restant sol.

Inscriptions sur les défis sportifs

	Défi santé	Défi expression	Défi citoyenneté
Cocher les défis choisis par l'équipe			

Règlement des Jeux Nationaux SAJ 2018 :

1. Le contenu :

Les Jeux Nationaux SAJ sont une manifestation nationale non-compétitive. Ils se composent de :

- Jeux sportifs issus des cycles d'activités proposés au sein des associations sportives, en lien avec les projets des établissements spécialisés.
- Défis complémentaires portant sur des thématiques autour du sport et de la citoyenneté

Tous les jeux doivent être réalisés par chaque équipe.

Les défis sont en option et permettent aux équipes de remporter des points supplémentaires.

Jeux sportifs :

Sept jeux seront proposés :

Jeux	
Jeu biathlon carabine laser	
Jeux athlétiques	
Jeux d'adresse	
Jeux nautiques	
Jeux de grimpe	
Jeux d'opposition	
Jeu parcours du combattant	

Dans chaque jeu, deux épreuves seront proposées en fonction des capacités des participants :

- Epreuve bleue : Elle requiert un niveau sportif confirmé. Elle s'adresse aux jeunes ayant une bonne maîtrise technique de l'activité en jeu.
- Epreuve jaune : Elle requiert un niveau sportif élémentaire. Elle s'adresse aux jeunes ayant une faible maîtrise technique et des capacités limitées pour l'activité en jeu. L'épreuve est davantage aménagée par rapport à l'épreuve bleue (ex : distance de course ou de visée réduite...).

Sur chaque jeu, le nombre de participants est défini. Lors de l'inscription, il faudra déterminer les jeunes qui participeront à chacun des jeux (« titulaires ») et indiquer à chaque fois un remplaçant.

Chaque jeune devra **obligatoirement** participer à au moins 3 épreuves sur les 7 proposées.

Durée des épreuves : entre 30 et 45 min par activité

Le « Coup double » :

Chaque équipe devra déterminer l'épreuve pour laquelle elle pense être la plus performante. Le jeu sur lequel l'équipe aura misé son « Coup Double » remportera deux fois plus de points.

Les défis :

Trois défis complémentaires aux jeux sportifs seront proposés :

- **Défi santé :**
 - Déplacement à pied en équipe sur des sentiers forestiers, du complexe sportif au centre d'hébergement Vacancier le mercredi midi et/ou le mercredi soir. Distance : environ 1.6km
- **Défi expression :**
 - Réalisation d'une chorégraphie sur une musique libre entre 1minute 30 et 3 minutes en équipe.
- **Défi citoyenneté :**
 - Esprit sportif de l'équipe sur les jeux (encouragement des membres de son équipe, fairplay...)
 - Représentation de son territoire lors de la cérémonie d'ouverture (drapeaux, accessoires de sa région...)
 - Participation aux jeux du Stand « Citoyens du Sport Adapté »

2. Les catégories :

Les catégories tiendront compte des tranches d'âges et du type d'épreuve choisie (jaune ou bleue).

- Les tranches d'âges :

Deux tranches d'âges sont proposées : 10-14 ans et 15-20 ans

L'âge à prendre en compte est celui au 1^{er} janvier de l'année sportive.

Catégorie 2017/2018	10 - 14 ans	15 - 20 ans
Année de naissance	2004 à 2007	1997 à 2003

Le sexe des participants n'est pas pris en compte dans les catégories.

Le regroupement de catégories

Obligation que chacun des membres d'une équipe fasse partie de la même tranche d'âge : 10-14 ans ou 15-20 ans. Surclassement possible uniquement pour les jeunes de 14 ans pouvant participer avec une équipe de 15-20 ans.

- Le type d'épreuve :

Les épreuves jaune et bleu, de niveaux différents seront proposées dans chaque jeu.

Les confrontations des équipes dans les jeux se feront en fonction du type d'épreuve choisie et de leur tranche d'âge.

3. L'attribution des points, le classement et les récompenses :

L'attribution des points :

Chaque jeu permet aux équipes de remporter des points selon les modalités suivantes :

Critères (cf. règlement de chaque jeu)	Nombre de points attribués
Jeu non réalisé <i>Non présentation de l'équipe à l'épreuve</i>	0 point
Jeu réalisé Participation au jeu <i>ou non-participation pour raison médicale (fournir justificatif)</i>	2 points
Jeu réalisé++ Participation au jeu avec objectif minimum atteint	+ 2 points
Bonus <i>Si l'équipe a performé sur son jeu par rapport aux autres équipes</i>	+ 1 points

Chaque défi permet aux équipes de remporter des points supplémentaires selon les modalités suivantes :

	Défis	Nombre de points attribués
Défi santé	Marche aller OU retour	1 point
	Marche aller ET retour	2 points
Défi expression	Réalisation d'une chorégraphie	2 points
Défi citoyenneté	Esprit sportif	1 point
	Représentation de son territoire / cérémonie d'ouverture	1 point
	Participation aux jeux du stand « Citoyens du SA »	1 point

Le classement et les récompenses :

Le classement est indépendant des tranches d'âge, du sexe et des épreuves choisies dans chaque jeu. Il sera effectué selon le total de points obtenus par les équipes entre les 7 jeux et les défis réalisés.

Trois types de trophées seront décernés selon les modalités suivantes :

	Trophées		
	Trophée 1 étoile ★	Trophée 2 étoiles ★★	Trophée 3 étoiles ★★★
Récompenses obtenues	Entre 15 et 29 points	Entre 30 et 39 points	Entre 40 et 45 points
Cadeaux individuels			
Cadeau par équipe			
Super cadeau par équipe			

4. La place des éducateurs/accompagnateurs :

La réunion des éducateurs organisée le mardi 19 juin au soir permettra de donner toutes les informations concernant le déroulement de la manifestation. Pour chaque équipe, au moins un éducateur devra y participer. Il devra être titulaire d'une licence Sport Adapté pour la saison 2017/2018.

Pendant les différents jeux, les éducateurs ou accompagnateurs des sportifs seront responsables de leurs jeunes.

Pour les jeux nautiques, sous certaines conditions, il sera possible pour un éducateur de remplacer un sportif de son équipe s'il a fourni un certificat médical de non contre-indication à la pratique du kayak et s'il est titulaire d'une licence FFSA pour la saison 2017/2018.

Pour plus de précisions, se référer au règlement des jeux nautiques.

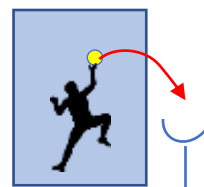
Jeux de grimpe :



Epreuve jaune :

Nombre de sportifs : 3

Description : Le jeu s'effectue en relais. Il consiste à aller chercher des objets positionnés à environ 2m sur un mur d'escalade puis de les lancer dans une cible tout en restant en équilibre sur les prises. Dans un temps donné, les sportifs d'une même équipe se relayent pour aller chercher un objet et le lancer dans la cible, chaque sportif passe 3 fois.



Chaque cible atteinte donnera un point à l'équipe.

Score : Les points obtenus par chaque sportif seront additionnés et constitueront le score final de l'équipe.

Comptage des points :

Jeu réalisé : Chaque sportif a réussi à tenir en équilibre au moins une fois sur les prises.

Jeu réalisé ++ : Chaque sportif a réussi à tenir en équilibre au moins une fois sur les prises et le score total de l'équipe est au moins égal à 3 points.

Bonus : Sur la même épreuve, entre 2 et 3 équipes seront en confrontation. Celle qui aura obtenu le meilleur score au jeu emportera le point bonus.

Epreuve bleue :

Nombre de sportifs : 3

Description : Ce jeu consiste à réaliser une voie de 12 m de haut dont les 4 premiers mètres sont inclinés en positif. Il n'est pas obligatoire d'aller jusqu'en haut des 12m. Chaque sportif devra atteindre plusieurs objets (sifflets poire ou foulard) disposés à différentes hauteurs le long de la voie à partir de 3m. Chaque objet atteint (sifflet pressé ou foulard touché) par un sportif donne des points à son équipe. L'objet le plus haut rapporte le plus de points.

Les sportifs auront le droit d'utiliser toutes les prises à disposition. Les objets, disposés le long de la voie, seront facilement accessibles. Il y aura de moins en moins de prises au fur et à mesure de la montée.

Score : Les points obtenus par chaque sportif de l'équipe seront additionnés et constitueront le score final de l'équipe.

Comptage des points :

Jeu réalisé : Chaque sportif a réussi à atteindre au moins le 1^{er} objet.

Jeu réalisé ++ : Chaque sportif a réussi à atteindre au moins le 1^{er} objet et le score total de l'équipe est au moins égal à 6 points.

Bonus : Sur la même épreuve, entre 2 et 3 équipes seront en confrontation. Celle qui aura obtenu le meilleur score au jeu emportera le point bonus.



Informations complémentaires

Tenue sportive : prévoir des chaussures fermées ou des chaussons d'escalade

Epreuve bleue :

- L'assurance sera effectué par les organisateurs
- Le matériel de grimpe (corde, système d'assurance) sera mis à disposition par l'organisation.

Jeux d'opposition :

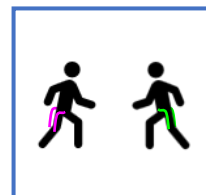


Epreuve jaune :

Nombre de sportifs : 3

Jeu en duel :

Description : Le jeu s'effectue en un contre un. Les 2 sportifs, d'une équipe différente sont positionnés dans un espace délimité et ont 5 foulards accrochés sur eux. Dans un temps donné, chacun essaie de prendre les foulards de l'autre sans se faire prendre les siens. Si un joueur sort de la zone,



Chaque foulard ramassé par un sportif donne des points à son équipe.

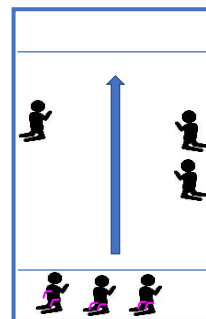
Les 3 joueurs d'une même équipe rencontreront les 3 joueurs d'une autre équipe, soit 3 duels par sportif, 9 duels au total par équipe.

Score : Les points obtenus par chaque sportif de l'équipe seront additionnés et constitueront le score du jeu en duel de l'équipe.

Des points de pénalité seront attribués si les joueurs ne respectent pas les consignes

Jeu en équipe :

Description : Le jeu s'effectue en équipe, il s'agit du jeu de l'épervier. Les sportifs d'une même équipe sont tous équipés de foulards. Ils doivent traverser une zone à quatre pattes sans se faire attraper leurs foulards par l'autre équipe se déplaçant également à quatre pattes. Les joueurs ne doivent pas sortir de la zone.



L'équipe sans foulard devra ramasser un maximum de foulards sur l'équipe adverse. Chaque foulard ramassé par un sportif donne des points à son équipe.

Chaque équipe effectuera 2 jeux en équipe.

Score : Les points obtenus par chaque sportif de l'équipe seront additionnés et constitueront le score du jeu collectif de l'équipe.

Des points de pénalité seront attribués si les joueurs ne respectent pas les consignes.

Comptage des points :

Jeu réalisé : L'équipe a réussi à attraper 5 foulards à l'issue des 9 duels et des 2 jeux en équipe.

Jeu réalisé ++ : L'équipe a réussi à attraper 14 foulards à l'issue des 9 duels et des 2 jeux en équipe.

Bonus : Sur la même épreuve, entre 2 et 3 équipes seront en confrontation. L'équipe qui aura obtenu le meilleur score au jeu emportera le point bonus.

Des points de pénalité seront attribués si les joueurs ne respectent pas les consignes (ex : si les sportifs se mettent debout au jeu en équipe).

Epreuve bleue :

Nombre de sportifs : 3

Jeu en duel :

Description : Le jeu s'effectue en un contre un, il s'agit du jeu du sumo. Les 2 sportifs, d'une équipe différente sont positionnés dans un espace délimité. Le 1^{er} qui arrive à faire sortir l'autre de l'aire de combat (au moins 1 pied) gagne un point. Le 1^{er} qui marque 3 points gagne le duel. Les projections sont interdites.

Les 3 joueurs d'une même équipe rencontreront 2 joueurs d'une autre équipe.

Chaque joueur effectuera 2 jeux en duel, soit 6 duels au total pour l'équipe.

Score : Chaque duel remporté donnera 1 point à l'équipe. Les points seront additionnés et constitueront le score du jeu en duel de l'équipe.



Jeu en équipe :

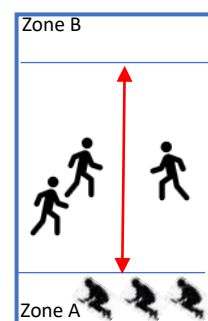
Description : Le jeu s'effectue en équipe, il s'agit du jeu du déménageur. Les sportifs d'une même équipe sont à 4 pattes en défense dans une zone A. L'autre équipe se tient debout et doit dans un temps donné, déplacer les défenseurs dans la zone B. Les joueurs ne doivent pas sortir de la surface de jeu.

Les attaquants n'ont pas le droit de soulever les défenseurs, ils peuvent uniquement les tirer vers la zone B.

Chaque équipe effectuera 4 jeux en équipe, 2 en tant qu'attaquant et 2 en tant que défenseur.

Chaque joueur emmené dans la zone B donnera un point à l'équipe attaquante.

Score : Les points obtenus par l'équipe (en attaque) sur les 2 jeux du déménageur seront additionnés et constitueront le score du jeu collectif de l'équipe.



Comptage des points :

Jeu réalisé : L'équipe a obtenu 2 points à l'issue des 6 jeux en duel et des 2 jeux en équipe en tant qu'attaquant.

Jeu réalisé ++ : L'équipe a obtenu 7 points à l'issue des jeux en duel et des jeux en équipe.

Bonus : Sur la même épreuve, entre 2 et 3 équipes seront en confrontation. L'équipe qui aura obtenu le meilleur score emportera le point bonus.

Des points de pénalité seront attribués si les joueurs ne respectent pas les consignes.

Informations complémentaires

Tenue sportive : pantalon obligatoire, prêt de veste de kimono et de ceinture

Jeux nautiques :



Epreuve jaune :

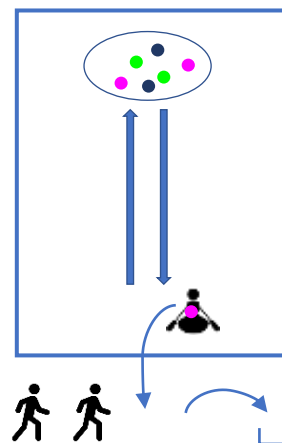
Nombre de sportifs : 2 en binôme sur le kayak biplace, les autres au sol.

Description : Le jeu s'effectue en équipe. Les sportifs dans le kayak vont chercher un objet situé sur une plateforme sur l'eau et le rapportent sur la berge pour le donner à un membre de leur équipe. Le sportif au sol devra placer l'objet dans une cible.

Dans le temps imparti, le binôme en kayak ira chercher un par un, un maximum d'objets et les ramènera à son équipe au sol. La distance entre la berge et la plateforme contenant les objets sera plus courte que l'épreuve bleue (entre 50 et 75m environ).

Chaque objet rapporté dans la cible rapportera un point à l'équipe.

Score : Les points obtenus par chaque équipe constitueront son score final.



Comptage des points :

Jeu réalisé : L'équipe a réussi à ramener 1 objet dans sa cible.

Jeu réalisé ++ : L'équipe a réussi à ramener 2 objets dans sa cible.

Bonus : Sur la même épreuve, entre 2 et 3 équipes seront en confrontation. L'équipe qui aura obtenu le meilleur score au jeu emportera le point bonus.

Epreuve bleue :

Nombre de sportifs : 4 en binôme sur le kayak biplace, les autres au sol.

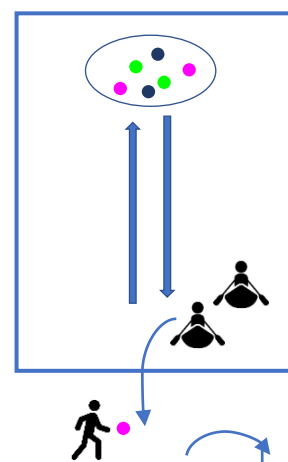
Description : Le jeu s'effectue en équipe. Les sportifs dans un kayak vont chercher un objet situé sur une plateforme sur l'eau et le rapportent sur la berge pour le donner à un membre de leur équipe. Le sportif au sol devra placer l'objet dans une cible.

Une fois que l'objet est réceptionné par le sportif situé au sol, l'autre binôme en kayak prend le relais et va à son tour chercher un objet.

Dans le temps imparti, les binômes en kayak se relayent et vont chercher un par un, un maximum d'objets et les ramènent à leur équipe au sol. La distance entre la berge et la plateforme contenant les objets sera plus longue que l'épreuve jaune (inférieure à 100m).

Chaque objet rapporté dans la cible rapportera un point à l'équipe.

Score : Les points obtenus par chaque équipe constitueront son score final.



Comptage des points :

Jeu réalisé : L'équipe a réussi à ramener 1 objet dans sa cible.

Jeu réalisé ++ : L'équipe a réussi à ramener 4 objets dans sa cible.



Bonus : Sur la même épreuve, entre 2 et 3 équipes seront en confrontation. L'équipe qui aura obtenu le meilleur score au jeu emportera le point bonus.

Informations complémentaires

Tenue sportive : prévoir une tenue de rechange, chaussures fermées comprises pour les sportifs qui iront sur le kayak.

Participation des accompagnateurs : S'il manque un sportif pour constituer un binôme pour raison médicale ou parce que le certificat d'aptitude à nager 25m n'aurait pas été fourni, un accompagnateur du groupe pourra le remplacer. L'accompagnateur devra fournir un certificat médical de non contre-indication à la pratique du kayak. Dans ce cas, l'équipe ne pourra totaliser que 2 points de réalisation maximum, elle ne pourra bénéficier des points pour la réalisation ++ ni des points bonus.

Jeu biathlon carabine laser :



Epreuve jaune :

Nombre de sportifs : 4 sportifs

Description : Ce jeu consiste à réaliser un parcours fermé en s'arrêtant à 1 stand de tir (carabine laser, tir à l'arc ou sarbacane). Cette course se fait en relais de 4 sportifs. Chaque sportif réalise 5 tirs sur la cible. Le fait de ne pas atteindre la cible n'entraîne pas de pénalité mais induira sur le nombre de points obtenu sur le jeu.

Quand les 4 sportifs ont réalisé le circuit, ils réalisent tous ensemble un dernier tour, sans s'arrêter sur les stands de tir.

Chaque tir réussi rapporte 1 point à l'équipe.

Le chronomètre commence au premier relayeur et s'arrête lorsque l'équipe franchit la ligne d'arrivée. Le temps par équipe permettra de départager les équipes par catégorie d'âge.

Le parcours sera plutôt plat et facile, sa distance sera d'environ 500m. Les cibles seront éloignées d'environ 3m.

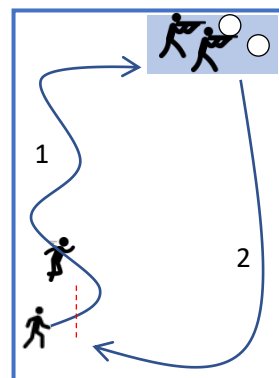
Score : Les points obtenus par chaque sportif sont additionnés et constituent le score final de l'équipe.

Comptage des points :

Jeu réalisé : L'équipe a réalisé le parcours et les 20 tirs et la ligne d'arrivée a été franchie collectivement par les 4 sportifs.

Jeu réalisé ++ : L'équipe a totalisé au moins 11 points.

Bonus : Lorsque toutes les équipes auront réalisé l'épreuve, les meilleurs de chacune des 4 catégories (bleu 10-14 ans et 15-20 ans, jaune 10-14 ans et 15-20 ans) bénéficieront du point bonus.



Epreuve bleue :

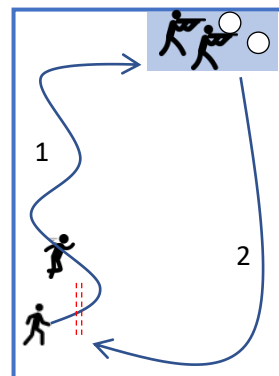
Nombre de sportifs : 4 sportifs

Description : Ce jeu consiste à réaliser un parcours fermé en s'arrêtant à 1 stand de tir (carabine laser, tir à l'arc ou sarbacane). Cette course se fait en relais de 4 sportifs. Chaque sportif réalise 5 tirs sur la cible. Le fait de ne pas atteindre la cible n'entraîne pas de pénalité mais induira sur le nombre de points obtenu sur le jeu.

Quand les 4 sportifs ont réalisé le circuit, ils réalisent tous ensemble un dernier tour, sans s'arrêter sur les stands de tir.

Chaque tir réussi rapporte 1 point à l'équipe.

Le chronomètre commence au premier relayeur et s'arrête lorsque l'équipe franchit la ligne d'arrivée. Le temps par équipe permettra de départager les équipes par catégorie d'âge.





Le parcours comportera quelques difficultés (bosses, fossé), sa distance sera d'environ 750m. Les cibles seront éloignées d'environ 4m.

Score : Les points obtenus par chaque sportif sont additionnés et constituent le score final de l'équipe.

Comptage des points :

Jeu réalisé : L'équipe a réalisé le parcours et les 20 tirs et la ligne d'arrivée a été franchie collectivement par les 4 sportifs.

Jeu réalisé ++ : L'équipe a totalisé au moins 11 points.

Bonus : Lorsque toutes les équipes auront réalisé l'épreuve, les meilleurs de chacune des 4 catégories (bleu 10-14 ans et 15-20 ans, jaune 10-14 ans et 15-20 ans) bénéficieront du point bonus.

Jeu parcours du combattant :



Epreuve jaune :

Nombre de sportifs : 4 sportifs

Description : Ce jeu consiste à réaliser en équipe sous forme de relais, un parcours comprenant différents obstacles.

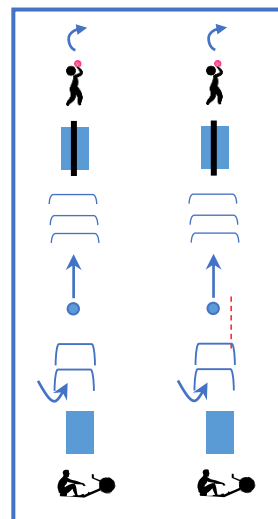
Les actions à réaliser seront les suivantes :

- Effectuer 75m sur un rameur elliptique
- Marcher sur un tapis
- Passer sous des barres à 75cm de haut environ
- Faire rouler un Medecine-ball
- Franchir des mini haies
- Marcher sur une poutre ou un équivalent
- Lancer un Medecine-ball ou un équivalent

Le chronomètre commence au premier relayeur et s'arrête lorsque le dernier sportif a terminé son parcours.

Les erreurs au passage de chaque obstacle seront comptabilisées et entraînent des pénalités qui seront prises en compte pour l'obtention des points « jeu réalisé ++ » et pour départager les équipes.

Score : Le temps cumulé des sportifs d'une même équipe constituera le score final.



Comptage des points :

Jeu réalisé : L'équipe a terminé son parcours avant la fin du temps imparti.

Jeu réalisé ++ : L'équipe a terminé son parcours avant la fin du temps imparti avec moins de 7 pénalités.

Bonus : Sur la même épreuve, entre 2 et 3 équipes seront en confrontation. L'équipe qui aura obtenu le meilleur temps et aura le moins de pénalités emportera le point bonus.

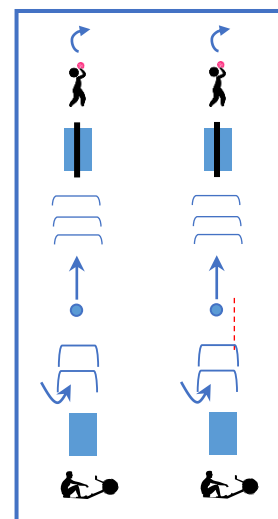
Epreuve bleue :

Nombre de sportifs : 4 sportifs

Description : Ce jeu consiste à réaliser en équipe sous forme de relais, un parcours comprenant différents obstacles.

Les actions à réaliser seront les suivantes :

- Effectuer 150m sur un rameur elliptique
- Marcher sur un tapis
- Ramper sous des barres à 50cm de haut environ
- Faire rouler un Medecine-ball en slalom
- Franchir des mini haies
- Marcher sur une poutre ou un équivalent
- Lancer un Medecine-ball ou un équivalent





Le chronomètre commence au premier relayeur et s'arrête lorsque le dernier sportif a terminé son parcours.

Les erreurs au passage de chaque obstacle seront comptabilisées et entraînent des pénalités qui seront prises en compte pour l'obtention des points « jeu réalisé ++ » et pour départager les équipes.

Score : Le temps cumulé des sportifs d'une même équipe constituera le score final.

Comptage des points :

Jeu réalisé : L'équipe a terminé son parcours avant la fin du temps imparti.

Jeu réalisé ++ : L'équipe a terminé son parcours avant la fin du temps imparti avec moins de 7 pénalités.

Bonus : Sur la même épreuve, entre 2 et 3 équipes seront en confrontation. L'équipe qui aura obtenu le meilleur temps et aura le moins de pénalités emportera le point bonus.

Jeux athlétiques :



Epreuve jaune :

Nombre de sportifs : 3 sportifs

Description : Ce jeu consiste à réaliser en équipe, 3 épreuves d'athlétisme :

- Un saut (pieds joints)
- Un lancer (de médecine-ball de 1kg)
- Une course en relais de 2 minutes

➤ **Le saut :** A partir de la ligne de départ, le 1^{er} sportif saute pieds joints le plus loin possible. Le juge pose une marque à l'endroit où a atterri le sportif (au niveau des talons du pied). Le 2^{ème} sportif de l'équipe saute à partir de cette marque de la même manière que le 1^{er} sportif de l'équipe. Le 3^{ème} sportif sautera à partir de la marque du 2^{ème}.

La distance est comptabilisée entre la ligne de départ et le point d'impact du 3^{ème} sportif.

Chaque équipe aura 2 essais, la meilleure distance obtenue sera prise en compte pour le score final.

➤ **Le lancer :** Comme pour le saut, le départ se fera à partir d'une ligne. Le 1^{er} sportif lance un médecine-ball, le plus loin possible. Le juge pose une marque au point d'impact de l'engin. Le 2^{ème} sportif de l'équipe lance à partir de cette marque. Le 3^{ème} sportif lance à partir de la marque du 2^{ème}.

La distance comptabilisée est entre la ligne de départ et le point d'impact du 3^{ème} sportif.

Chaque équipe aura 2 essais, la meilleure distance obtenue sera prise en compte pour le score final.

➤ **La course :** Courir pendant 2 minutes en relais la plus grande distance possible. La distance de chaque aller-retour est de 40m (2 x 20m).

La distance cumulée par les sportifs à chaque de leur course et à l'issue des 2 minutes, constituera le score final.

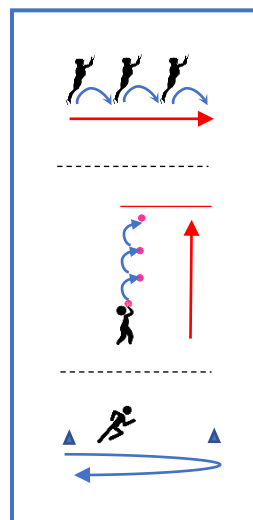
Score : La distance cumulée entre les 3 épreuves constituera le score (un coefficient différent sera attribué à chaque épreuve).

Comptage des points :

Jeu réalisé : L'équipe a réalisé en totalité chacune des épreuves.

Jeu réalisé ++ : L'équipe est parvenue à atteindre une distance déterminée dans au moins 2 des épreuves.

Bonus : Sur la même épreuve, entre 2 et 3 équipes seront en confrontation. L'équipe qui aura obtenu le meilleur score emportera le point bonus.



Epreuve bleue :

Nombre de sportifs : 3 sportifs

Description : Ce jeu consiste à réaliser en équipe, 3 épreuves d'athlétisme :

- Un saut (pieds joints)
- Un lancer (de médecine-ball de 2kg)
- Une course en relais de 4 minutes

➤ **Le saut :** A partir de la ligne de départ, le 1^{er} sportif saute pieds joints le plus loin possible. Le juge pose une marque à l'endroit où a atterri le sportif (au niveau des talons du pied). Le 2^{ème} sportif de l'équipe saute à partir de cette marque de la même manière que le 1^{er} sportif de l'équipe. Le 3^{ème} sportif sautera à partir de la marque du 2^{ème}.

La distance est comptabilisée entre la ligne de départ et le point d'impact du 3^{ème} sportif.

Chaque équipe aura 2 essais

➤ **Le lancer :** Comme pour le saut, le départ se fera à partir d'une ligne. Le 1^{er} sportif lance un médecine-ball, le plus loin possible. Le juge pose une marque au point d'impact de l'engin. Le 2^{ème} sportif de l'équipe lance à partir de cette marque. Le 3^{ème} sportif lance à partir de la marque du 2^{ème}.

La distance comptabilisée est entre la ligne de départ et le point d'impact du 3^{ème} sportif.

Chaque équipe aura 2 essais.

➤ **La course :** Courir pendant 4 minutes en relais la plus grande distance possible. La distance de chaque aller-retour est de 40m (2 x 20m).

La distance cumulée par les sportifs à chaque de leur course et à l'issue des 2 minutes, constituera le score final.

Score : La distance cumulée entre les 3 épreuves constituera le score (un coefficient différent sera attribué à chaque épreuve).

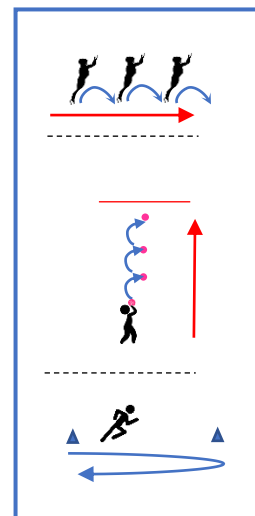
Comptage des points :

Jeu réalisé : L'équipe a réalisé en totalité chacune des épreuves.

Jeu réalisé ++ : L'équipe est parvenue à atteindre une distance déterminée dans au moins 2 des épreuves.

Bonus : Sur la même épreuve, entre 2 et 3 équipes seront en confrontation. L'équipe qui aura obtenu le meilleur score emportera le point bonus.

Des points de pénalité seront attribués si les joueurs ne respectent pas les consignes.



Jeux d'adresse :



Epreuve jaune :

Nombre de sportifs : tous les sportifs de l'équipe

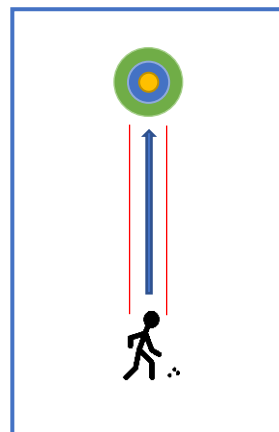
Jeu de tir :

Description : Ce jeu consiste à réaliser en équipe 10 lancers avec des boules de pétanque en visant entre deux lignes une cible matérialisée au sol et située à 6m environ.

Les sportifs d'une même équipe lancent les uns après les autres une boule.

Chaque boule lancée sur la cible permet à l'équipe de remporter des points. Plus la boule est positionnée près du centre de la cible, plus elle rapporte de points à l'équipe.

Score : Le nombre de points de chacune des 10 boules est additionné et constituera le score du jeu de tir.



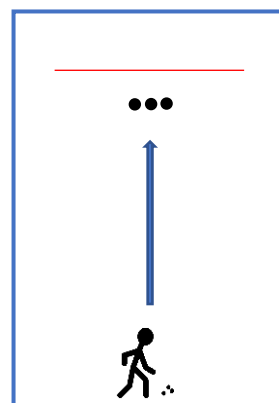
Jeu de lancer :

Description : Ce jeu consiste à réaliser en équipe 10 lancers avec des boules de pétanque et de tirer un maximum de boules situées à 5m environ.

Les sportifs d'une même équipe lancent les uns après les autres une boule en visant une des 3 boules.

Chaque boule qui dépasse la ligne vaut des points : 2 points pour celle du milieu et 1 point pour celles sur les côtés.

Score : Le nombre de points de chaque lancer est additionné et constituera le score du jeu de lancer.



Comptage des points :

Jeu réalisé : L'équipe a lancé toutes ses boules et tous les sportifs de l'équipe ont lancé au moins une boule dans chaque jeu.

Jeu réalisé ++ : L'équipe a obtenu un nombre de points déterminé à l'issue des 20 lancers.

Bonus : Sur la même épreuve, entre 2 et 3 équipes seront en confrontation. L'équipe qui aura obtenu le meilleur score emportera le point bonus.

Epreuve bleue :

Nombre de sportifs : tous les sportifs de l'équipe

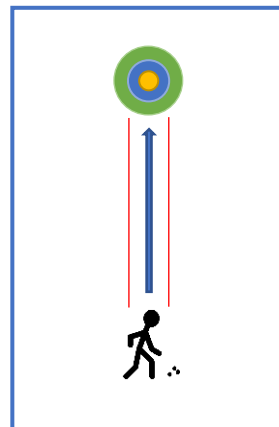
Jeu de tir :

Description : Ce jeu consiste à réaliser en équipe 10 lancers avec des boules de pétanque entre deux lignes en visant une cible matérialisée au sol et située à 7m environ.

Les sportifs d'une même équipe lancent les uns après les autres une boule.

Chaque boule lancée sur la cible permet à l'équipe de remporter des points. Plus la boule est positionnée près du centre de la cible, plus elle rapporte de points à l'équipe.

Score : Le nombre de points de chacune des 10 boules est additionné et constituera le score du jeu de tir.



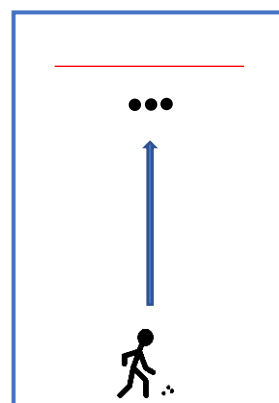
Jeu de lancer :

Description : Ce jeu consiste à réaliser en équipe 10 lancers avec des boules de pétanque et de tirer un maximum de boules situées à 6m environ.

Les sportifs d'une même équipe lancent les uns après les autres une boule en visant une des 3 boules.

Chaque boule qui dépasse la ligne vaut des points : 2 points pour celle du milieu et 1 point pour celles sur les côtés.

Score : Le nombre de points de chaque lancer est additionné et constituera le score du jeu de lancer.



Comptage des points :

Jeu réalisé : L'équipe a lancé toutes ses boules et tous les sportifs de l'équipe ont lancé au moins une boule dans chaque jeu.

Jeu réalisé ++ : L'équipe a obtenu un nombre de points déterminé à l'issue des 20 lancers.

Bonus : Sur la même épreuve, entre 2 et 3 équipes seront en confrontation. L'équipe qui aura obtenu le meilleur score emportera le point bonus.

ANNEXE

Hébergement :

Hébergement :

Information sur les deux centres d'hébergement :

Dénomination du lieu	Centre de vacances Vacanciel	Site de la base départementale de plein air de Guerlédan
Identification	Chambres et gîtes	Chambre
Nom du propriétaire	Mr François LEJEUNE	Conseil Départemental
Adresse propriétaire	06-80-00-92-28	9 Place Général de Gaulle, 22000 Saint-Brieuc
Adresse lieu d'accueil	Anse de Landroannec - 22530 Mûr de Bretagne- GUERLEDAN	102-106, rue du Lac – 22530 Mûr de Bretagne - GUERLEDAN
Téléphone + fax du lieu d'accueil	Tel : 02 96 28 50 01 Fax : 02 96 26 07 92	Tel : 02 96 67 12 22 Fax : 02 96 26 04 47
Mail du lieu d'accueil	murdebretagne@vacanciel.com	base.guerledan@wanadoo.fr
Veilleur de nuit	Oui (Mis à disposition par le CDSA22, organisateur de l'évènement)	Non
Date du dernier passage de la commission de sécurité (PV en annexe)	20 septembre 2017	24 mai 2017

Proximité des centres de soin :

Etablissement de soin	N° de téléphone	Distance sur centre d'hébergement
Médecin Cabinet Médical du Dr Thierry Lorette place sainte suzanne, 22530 Mûr-de-Bretagne	02 96 26 38 22	2,2km
Infirmier Cabinet Le Maux Delusier Le Ronce, Route Corlay, 22530 Mûr-de-Bretagne	02 96 28 54 60	2,6km
Hôpital (Pontivy) Kério, 56920 Noyal-Pontivy	02 97 28 40 40	20km
Pharmacie Le Potier - 6 rue Michelle le Brun 22530 Mûr de Bretagne	02 96 28 59 49	3km
Ambulance Argoat zone artisanale Toul Houzé 22530 Mûr-de-Bretagne	02 96 28 50 85	2,3km