



# BIATHLON USEP 2020



## Organisation générale :

Une classe commence par le temps sportif, l'autre constitue le lot de commissaires qui seront répartis sur chacun des stands du boulevard des défis ou le long de la course, gèrent l'entrée au boulevard à la table des défis, la zone de repos ou encore les tours de pénalités.

## Temps sportif :

Il s'agit d'alterner des temps de course en équipe (pour une distance totale de 2100m en moyenne par joueur, soient 7 tours) et des temps de défis (6 défis).

Le but du jeu est bien évidemment pour l'équipe de **finir le plus rapidement possible en ayant coché toutes les cases de sa feuille de route**. Un défi perdu occasionne un tour de pénalité (et donc un allongement du temps de course).

Les concurrents partent par **équipe de 3** du départ (stand de relais). Les joueurs d'une même équipe ne sont pas tenus de courir ensemble (côte à côte). Il s'agit en effet d'une course par équipe. Chaque équipe est constituée de 3 joueurs. Deux joueurs sont en course et un troisième doit obligatoirement être dans la **zone de relais**. A chaque équipe de définir sa stratégie de course (qui court, quand, pendant combien de tours...)

Quoiqu'il en soit, en fin de course, **chaque joueur doit obligatoirement avoir effectué au moins quatre défis** (et donc au moins cinq tours de piste) sur les 18 qui constituent la feuille de route collective et qui marquent la fin de la course.

Lors du premier tour, les joueurs ne s'arrêtent pas aux boulevards des défis mais effectuent directement un deuxième tour (afin de fluidifier le premier passage à la table des défis). Lors des autres passages, ils s'arrêtent à la **table des défis** située à l'entrée de la zone des défis (où sont disposées les feuilles de route de l'ensemble des équipes), inscrivent leur numéro de joueur (1, 2 ou 3) dans l'une des cases défis restantes et se rendent sur les stands défis correspondantes. Si le joueur réussit son défi, il peut reprendre la course ou passer le relais au joueur de son équipe qui se trouve dans la zone de relais ; si il a échoué, il effectue un **tour de pénalité** avant de reprendre la course ou de passer le relais. Un joueur peut faire le choix de faire chacun des défis proposés par la feuille de route, ou de faire plusieurs fois le même défi (c'est à l'équipe de choisir).

Si un joueur se présente à la table des défis alors qu'aucun joueur de son équipe n'est dans la zone relais, il ne peut compléter la feuille de route de l'équipe et faire un défi, mais doit se rendre directement dans la zone de relais (il perd alors un tour de course).

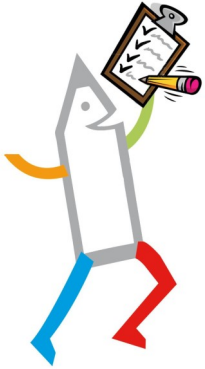
Lors du départ, l'ensemble des joueurs de l'équipe court ; personne ne s'arrête à l'issue du premier tour mais bien du deuxième ; le joueur qui porte le carton relais au départ se rend directement dans la zone de relais à l'issue de son deuxième tour ; les deux autres joueurs s'arrêtent à la table des défis.

Le joueur qui effectue le dernier défi (dernière case cochée), emporte la feuille de route, réalise son défi (et le cas échéant son tour de pénalité) puis se rend jusqu'à l'arrivée pour donner la fiche complétée à un arbitre. Ce dernier vérifie que toutes les cases sont bien complétées, que chaque joueur a fait au moins 4 défis (a inscrit au moins quatre fois son numéro de joueur sur la feuille de route), et que les trois joueurs de l'équipe sont présents. Il note alors sur la feuille de route le temps réalisé par l'équipe.





# BIATHLON USEP 2020



## Temps arbitrage :

Les élèves qui ne courent pas (commissaires) sont positionnés :

- Sur les stands de défis : dans ce cas ils reformulent la consigne au besoin, indiquent au joueur s'il a réussi son défi et peut reprendre la course, ou s'il a échoué et faire un tour de pénalité
- A la table des défis pour vérifier que chaque joueur complète la feuille de route de son équipe de son numéro de joueur
- Tout au long de la piste : ils veillent alors à ce que chaque coureur emprunte bien le circuit sans irrégularité
- Sur la zone de départ/arrivée/zone de relais pour vérifier qu'un joueur de chaque équipe est bien en repos et noter le temps de l'équipe à l'arrivée

## Les défis :

L'ordre des défis est libre. Un joueur peut faire plusieurs fois un même défi et pas un autre par exemple. Chaque joueur doit au moins avoir tenté 4 défis sur le temps du biathlon. C'est à l'équipe de décider de sa stratégie de jeu.

Défi A : tir à la boule

Défi B : rivière

Défi C : bouchon

Défi D : défi triangle

Défi E : passage obligé

Défi F : zone cible

(voir les fiches « défi » jointes).

