



REGLEMENT DU BIATHLON DES ECOLES



- Courir (830 m) ... et
- Lancer loin (balle de tennis)

Champs d'apprentissage en EPS

Produire une performance optimale, mesurable, à une échéance donnée

Cycle 2 : Attendus de fin de cycle

- ▶ Courir, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.
- ▶ Savoir différencier : courir vite et courir longtemps/ lancer loin et lancer précis
- ▶ Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.
- ▶ Remplir quelques rôles spécifiques.

Modalités

Chaque classe* est obligatoirement divisée en 3 groupes d'effectifs équivalents (à un ou 2 élèves près) :

- groupe 1 (en bleu)
- groupe 2 (en blanc)
- groupe 3 (en rose)

La classe prépare :

- 2 panneaux A3, avec le nom de l'école, le nom du PE et le niveau de la classe
- Les dossards à imprimer par groupe de couleur
- Des épingles à nourrice pour fixer les dossards

**Pour les classes dédoublées, 2 groupes suffiront.*

Organisation:

- **2 parents accompagnateurs** minimum par classe (un dans l'aire d'attente et l'autre sur le parcours de course pour guider les élèves et les encourager)
- **Le PE** positionne les 2 panneaux école : un à l'entrée du couloir de course et l'autre à l'entrée du couloir de lancer. Il accueille ses élèves à l'arrivée de la course dans le couloir de lancer qui lui est réservé. A la fin de la course, il récupère les panneaux de sa classe.
- Avant le départ, les classes sont positionnées en groupe par couloir. Il y aura 3 départs pour chaque classe :

Course 1 : groupe "bleu"

Course 2 : groupe "blanc"

Course 3 : groupe "rose"

- Chaque classe aura son couloir de départ (avec son panneau de classe), et son couloir de lancer.
- Les départs de course sont des départs décalés d'environ 15 min entre chaque groupe. Le temps de passage pour une classe (courses et lancers) sera d'environ 45 min.

- A l'arrivée du parcours de 830 m chaque élève rejoint vite sa zone de lancer. Les élèves feront 3 lancers loin successifs avec ou sans prise d'élan.
- **La classe organisatrice du Port et le CPC**, affectés à 1 couloir prendront le temps des coureurs et les performances de chaque lancer.

Prise en compte des résultats :

- ▶ Course : pour chaque groupe sera retenu le temps du **premier et du dernier** coureur
- ▶ Lancers : les zones de lancer sont associées à un bonus de temps (cf ci-dessous). Les bonus temps du **meilleur** et du **moins bon lancer** seront déduits du temps de course réalisé par la classe.

DISTANCE DES LANCERS

Zone 1 (la plus proche) pas de bonus

Zone 2 bonus temps de 30 sec

Zone 3 bonus temps de 60 sec

Zone 4 bonus temps de 90 sec

- **ATTENTION** : Les mordus ne sont pas comptabilisés. Dans le cas d'un 1^{er} lancer où l'élève a mordu, le 2nd est obligatoirement fait sans élan.
- **CAS PARTICULIERS :**
 - ❖ **Cas des enfants porteurs de handicap** : ils seront identifiés à l'arrivée sur le site afin qu'ils puissent réaliser le parcours (ou un parcours adapté) en toute sécurité (accompagnement éventuel...).
 - ❖ Cas d'un élève qui ne parvient pas à finir l'épreuve (une **pénalité d'une minute** sera ajoutée au résultat de son groupe sauf en cas de blessure confirmée par la couverture médicale).

Fiche chronométrateur CPC

Circonscription :

Ecole :

Niveau (entourez) : CP CE1 CP/CE1

	Groupe bleu	Groupe blanc	Groupe rose
EFFECTIF			
Temps 1			
Temps 2			
Temps 3			
Temps 4			
Temps 5			
Temps 6			
Temps 7			
Temps 8			
Temps 9			
Temps 10			
Bonus meilleur lancer			
Bonus moins bon lancer			
Nombre d'abandon(s)			

Fiche élève USEP (Responsable des lancers)

Circonscription :

Ecole :

Niveau (entourez) : CP CE1 CP/CE1

► **Positionnez une croix dans la zone atteinte pour les 2 lancers de chaque lanceur et entourez la meilleure performance. Les mordus ne sont pas comptabilisés !**

	GROUPE BLEU				GROUPE BLANC				GROUPE ROSE			
	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
Elève1												
Elève2												
Elève3												
Elève4												
Elève5												
Elève6												
Elève7												
Elève8												
Elève 9												
Elève 10												