









Challenge Sportif Départemental des Collèges 2022

Discipline	Exigences motrices et aptitudes	Eligibilité du collège pour l'atelier	Règlement de l'atelier	Nombre de points attribués
Tir à l'Arc 	Précision Concentration	Le collège est représenté une fille et un garçon.	La distance de la cible est de 8 m, L'élève a droit à 5 flèches. Zone blanche : 02 Zone noire : 04 Zone : Bleue : 06 Zone rouge : 08 Zone : jaune : 10	Transmettre les résultats au PC
Basket, jeu d'adresse 	Habileté mécanique Gestuelle Précision Régularité	Le collège est représenté par 4 collégiens, deux filles et deux garçons.	Elimination directe. Concours de lancer franc en équipe de 4 L'élève est placé derrière la ligne des lancers francs. Durée 5mn Chaque panier réussi : 1 point. Equipe vainqueur au bout de 5 paniers	Transmettre les résultats au PC
Soulever de pneu 	Puissance Vitesse	Le collège est représenté par une fille et un garçon	Cet atelier est sous forme de duel et en élimination directe. L'élève de chaque équipe doit parcourir avec le pneu, une distance de 20m, soulever le pneu et le retourner. Le premier à franchir la ligne d'arrivée aux meilleurs temps est qualifié pour un autre duel. Si ex-aequo : passage supplémentaire pour départager. Une épreuve finale est organisée entre les 8 meilleurs candidats (1/4, 1/2 et finales). Organiser une petite finale pour déterminer la 3ème place.	Transmettre les résultats au PC

<p>Parcours Ninja</p> 	<p>Vitesse Puissance Résistance</p>	<p>Le collège est représenté par une fille et un garçon.</p>	<p>- Le temps fixé pour la réalisation du parcours ninja est de 4 mn.</p> <p>Toute chute est éliminatoire, sauf pour les quatre poutres où il sera accepté une seule perte d'équilibre avec une remontée.</p> <p>Obstacles d'agrès</p> <p>Classement par rapport aux chronos réalisés : meilleur temps</p> <p>Si égalité chrono, passage supplémentaire pour départager.</p>	<p>Transmettre les résultats au PC</p>
<p>Escalade</p> 	<p>Technicité Force Vitesse Coordination Equilibre</p>	<p>Le collège est représenté par une fille et un garçon.</p>	<p>Parcours en phase éliminatoire uniquement.</p> <p>Position de duel</p> <p>Le parcours doit être réalisé en un temps chrono fixé à 2 mn.</p> <p>Classement et addition des temps sur les deux duels</p>	<p>Transmettre les résultats au PC</p>
<p>Course relais mixte 4x60 M</p> 	<p>Vitesse Puissance Résistance Régularité Gestuelle</p>	<p>Le collège est représenté par une équipe composée de deux filles et deux garçons.</p>	<p>Epreuve chronométrée</p> <p>Le premier relayeur aura en sa possession un « témoin », ce témoin devra être transmis dans une zone délimitée par avance. L'élève terminant le relais doit franchir la ligne d'arrivée absolument avec le témoin.</p> <p>Départ filles - témoin filles Départ garçons - témoin garçons</p>	<p>Transmettre les résultats au PC</p>

Tir à la corde 	Force Appuis Concentration Synchronisation	Le collège est représenté par une équipe composée de deux filles et deux garçons.	Phase éliminatoire et classement final : Prise de corde par un groupe de 6 élèves du même collège composé de 3F et 3G, et tirer pour faire franchir au premier élève adverse la ligne médiane. Les huit dernières équipes classées prendront part aux quarts de finale.	Transmettre les résultats au PC
Lancer de sac lesté 	Puissance Vitesse	Le collège est représenté par une fille et un garçon.	L'élève se situe dans une aire de lancer, debout et en appui. Il doit saisir le sac de sable, faire une rotation du buste et lancer le sac le plus loin possible devant lui. Il ne doit ni franchir la limite de l'aire de lancer, ni sortir par l'avant ou les côtés, sous peine d'élimination directe.	1 M : 5 points 2 M : 10 points 3 M : 15 points 4 M : 20 points 5 M : 25 points 6 M : 30 points 7 M : 35 points 8 M : 40 points 9 M : 45 points 10 M : 50 points