



A l'occasion de ses 60 ans  
l'Union Sportive de Chambray vous invite à  
participer à ses Olympiades

**6 épreuves par équipe !**  
**Que les meilleur(e)s gagnent**

**Récompenses**  
**Bons d'achats et lots**

## SOMMAIRE

Conditions de participations et organisation générale.....	page 3
Epreuve Tennis.....	page 4
Epreuve Tir à l'arc.....	page 4
Epreuve Escalade.....	page 5
Epreuves Pétanque.....	pages 5-6
Epreuve Tennis de table.....	page 6
Epreuve Volley Ball.....	page 7
Epreuves finales.....	page 8

## Conditions de participations aux épreuves

La participation aux Olympiades est ouverte à tous les **adhérents ou non de l'Union Sportive de Chambray-lès-Tours**. Les participants devront composer une **équipe de 3 personnes**. Les équipes peuvent être mixtes ou non.

Il convient de **donner un nom à votre équipe...N'hésitez pas à trouver des noms originaux !!**

Date limite pour les inscriptions : **lundi 12 septembre**

Inscription à adresser à : antoinacolasse@gmail.com

En précisant : nom de l'équipe ; noms et prénoms des équipiers/équipières

## Organisation générale

6 épreuves à effectuer (tennis de table, volley-ball, tennis, pétanque, tir à l'arc et escalade) dans l'ordre que vous voulez. Les Olympiades se dérouleront en 2 temps :

### **Première partie : 11h-14h30**

Toutes les équipes participent aux épreuves en essayant de réaliser le plus gros score possible. Pour cela à chacune des épreuves, chaque membre de l'équipe participe.

Lors des 6 épreuves vous aurez des **ESSAIS** pour réaliser le plus gros score possible.

### **Seconde partie : 15h – 16h30 (épreuves finales)**

Les 6 équipes ayant réalisé les plus gros scores à l'issue de la première partie s'affronteront dans de nouvelles épreuves sous forme de duels, à travers 3 épreuves : tennis de table, pétanque et volley-ball.

A l'issue de la journée, remise des prix et récompenses.

# TENNIS



**Epreuve :** vitesse du service

**Matériel :** radar du comité, raquette mise à disposition

**Règlement :** chaque joueur disposera de 4 essais. La vitesse du service correspondra ensuite à un score, selon le barème suivant :

40-60 KM/H → 3 points

60-80 KM/H → 4 points

80-100 KM/H → 5 points

100-120 KM/H → 6 points

120-140 KM/H → 7 points

+ de 140 KM/H → 10 points



**Le score de mon équipe ?**

Le score de cette épreuve Tennis pour chaque équipe sera le cumul des 12 essais.

# TIR A L'ARC

**Epreuve :** vise dans le mile

**Matériel :** cible, arcs et flèches mis à disposition

**Règlement :** les équipes seront face à une cible distante de 8 mètres. Pour marquer des points chaque équipe dispose de 4 volées de 3 flèches.

**Comment marquer des points ?** Chaque joueur tire ses 3 flèches. La meilleure des 3 constitue le score de son 1er essai.

**Jaune :** intérieur 10 points / extérieur 9 points

**Rouge :** intérieur 8 points / extérieur 7 points

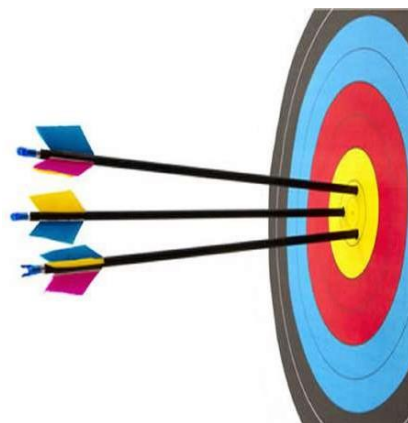
**Bleu :** intérieur 6 points / extérieur 5 points

**Noir :** intérieur 4 points / extérieur 3 points

**Blanc :** intérieur 2 points / extérieur 1 point

**Le score de mon équipe ?**

Le score de cette épreuve Tir à l'arc pour chaque équipe sera le cumul des 12 meilleures flèches.



# ESCALADE



**Épreuve :** Toujours plus HAUT Toujours plus FORT

**Matériel :** baudrier et matériel d'escalade mis à votredisposition

**Règlement :** le but est de monter le plus haut possible sur la tête de Pâques. Chaque joueur aura 3 essais pour grimper le plus haut possible sur une voie.

**Comment marquer des points ?** Sur chaque voie il y a des "points de passage" (point d'ancrage) valant un certain nombre de points. Ces points sont placés de plus en plus haut sur la voie ce qui les rendra plus difficiles à atteindre.

Si le grimpeur utilise les prises de toutes les couleurs :

1<sup>er</sup> point d'ancrage : 1 point      3<sup>ème</sup> point d'ancrage : 3 points  
2<sup>ème</sup> point d'ancrage : 2 points      4<sup>ème</sup> point d'ancrage : 4 points  
etc....

**Le grimpeur atteint le haut de la tête : 10 points**

**BONUS :** si le grimpeur utilise les prises d'une seule et unique couleur, les points sont doublés

**Le score de mon équipe ?**

Le score de cette épreuve pour chaque équipe sera le cumul des 9 essais.

# PÉTANQUE

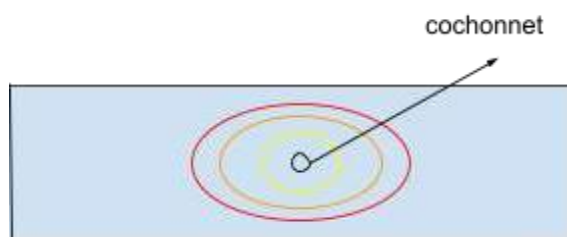
**Epreuve :** précision

**Matériel :** 3 boules par équipe, 1 cochonnet placé sur le terrain.

**Règlement :** on place un cochonnet sur le terrain. Le but est de se rapprocher le plus possible du "petit".

**Comment marquer des points ?** Plus la boule est proche du cochonnet, plus le joueur marque de points

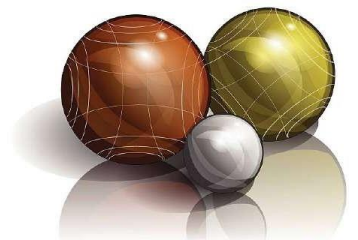
Chaque joueur dispose de 3 essais et de 3 boules par essai. Pour chaque essai on prendra la boule ayant atterri dans la zone la plus proche du cochonnet, cela correspondra au score de cet essai.



Zone rouge = 1 points  
Zone orange = 3 points  
Zone jaune = 5 points  
Contact avec le cochonnet = 10 points

**Le score de mon équipe ?**

Le score de cette épreuve de Pétanque sera le cumul du meilleur essai de chacun des joueurs.



**Épreuve :** tir

**Matériel :** 3 boules par équipe, 3 cerceaux disposés sur le terrain.

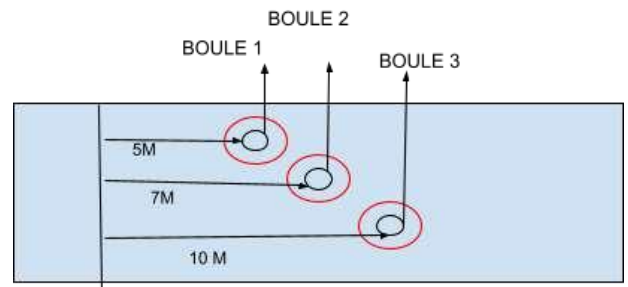
**Règlement :** on place 3 boules éloignées de notre zone de jeu, une à 5 mètres, la deuxième à 7 mètres et enfin la 3<sup>ème</sup> à 10 mètres. Plus la boule est éloignée plus elle rapportera de points.

Chaque joueur aura 3 essais et 3 boules par essai, il devra alors essayer de tirer les différentes boules placées sur le terrain.

**Comment marquer des points ?**

La boule placée à 5m = 2 points ; la boule placée à 7m = 4 points ; la boule placée à 10m = 6 points.

**BONUS :** si en 1 essai (3 boules) le joueur arrive à atteindre les 3 boules placées à 5, 7 et 10 mètres, l'équipe marquera 15 points.



**Le score de mon équipe ?**

Le score de cette épreuve de Pétanque sera le cumul du meilleur essai de chacun des joueurs.

## TENNIS DE TABLE



**Matériel :** balles de ping-pong fournies, prévoir des raquettes si vous en avez.

**Règlement :** lors de cette épreuve, chaque joueur disposera de 3 essais et de 3 balles par essai. Il devra réaliser un service au-dessus du filet et devra viser des cibles qui seront placées sur la table. Ces cibles seront placées à des endroits plus ou moins difficiles à atteindre et seront de tailles différentes, elles vaudront ainsi un nombre de points différents.

**Comment marquer des points ?**

Pour marquer des points, le joueur devra toucher une cible valant le maximum de point

Cible 1= 2 points  
Cible 2 =4 points

Cible 3= 6 points  
Cible 4 = 8 points

Cible 5 = 10 points

**Le score de mon équipe ?**

Le score de cette épreuve sera le cumul des 27 balles.

# VOLLEY-BALL

**Matériel** : ballons de volley fournis sur place

**Règlement** : les joueurs/joueuses devront réaliser un service de volley au-dessus du filet, et devront toucher des cibles qui seront placées sur le terrain.

## Comment marquer des points ?

Pour marquer un maximum de points chaque joueur/joueuse disposera de 3 essais et de 2 ballons par essai. On retiendra comme score de chaque essai le meilleur des 2 services.

Cible 1= 2 points  
Cible 2 =4 points

Cible 3= 6 points  
Cible 4 = 8 points

Cible 5 = 10 points

## Le score de mon équipe ?

Le score de cette épreuve sera le cumul des 9 meilleurs services.



# Epreuves Finales

A l'issue de la première phase, le comptage des points permettra d'établir un classement qui sera clôturé à 14h30. Ce classement permettra de désigner les 6 meilleures équipes qui s'affronteront autour de 3 épreuves.

Pour déterminer les épreuves dans lesquelles les équipes vont s'affronter, cela se produira par tirage au sort. Chaque équipe participera à chacune des 3 épreuves.

## Epreuve de ping-pong :

Les 3 joueurs des deux équipes s'affrontent dans un match où chacun jouera une manche en 11 points.

## Epreuve de volley-ball :

Match 3 vs 3 (1 set gagnant de 15 points)

## Epreuve de pétanque :

Triplette match en 10 Points

Un duel gagné rapporte **1 point** à l'équipe. En cas d'égalité, les équipes seront départagées en prenant en compte les scores marqués lors de chaque duel

*Exemple : les équipes A et B se retrouvent à égalité à la fin des 6 épreuves avec 3 points chacune (elles. Pour les départager, on procède aux calculs suivants :*

		<i>delta</i>		<i>delta</i>
<b>Tennis de table</b>	l'équipe A a gagné : 2-1	+1 point	l'équipe B a gagné : 3-0	+3 points
<b>Volley-ball</b>	l'équipe A a gagné : 15-10	+5 points	l'équipe B a gagné : 15 - 13	+ 2 points
<b>Pétanque</b>	l'équipe A a gagné : 10 - 7	+3 points	l'équipe B a gagné : 10-5	+5 points

A l'issue des 3 épreuves, les équipes A et B ont gagné 3 points en remportant chacune tous leurs duels. L'équipe B sera alors mieux classée car elle s'est imposée avec plus de points d'écart avec ses concurrentes.