

RASSEMBLEMENT TECHNIQUE REGIONAL DES JSP

CHALLENGE DENTINGER

NOM DE L'EQUIPE :

SAMEDI 3 JUIN 2023

AUBENAS (07)

[Tapez le résumé du document ici. Il s'agit généralement d'une courte synthèse du document. Tapez le résumé du document ici. Il s'agit généralement d'une courte synthèse du document.]

Tableau challenge Dentinger

N°	Nom atelier	Présentation de l'atelier	Pénalités	O ui	No n	Commentaires	Temps (en secondes)
1	Départ	L'ensemble de l'équipe participante se présente derrière la ligne de départ. L'arbitre décompte (3-2-1-TOP !) => Déclenchement du chronomètre.	Si faux départ = 5 secondes de pénalités.				
2	Les tubes	Tuyau rigide en plastique d'un diamètre de 90 cm et d'une longueur de 6 mètres. Toute l'équipe doit passer dans un des deux tuyaux.	Si un JSP ou animateur refuse de passer dans le tuyau = 10 secondes de pénalités.				
3	Chicane	Toute l'équipe doit passer sous la chicane de la manière qu'ils veulent.	Si un JSP ou animateur refuse de passer sous la chicane = 10 secondes de pénalités.				
4	Ballon de rugby à frapper	10 ballons de rugby seront présentés sur une ligne définie les uns à côté des autres devant une cage de football. Chaque participant doit tirer et marqué ! Si un tir est raté = le JSP ou animateur doit aller chercher le ballon, le positionné à sa position initiale et retirer. L'atelier sera validé quand tous les ballons seront dans la cage.					
5	La pyramide	A l'aide de 3 balles, faire tomber la totalité des conserves présentent sur la table. Si après 3 lancés il reste des conserves = le JSP ou animateur doit ramasser 1 ou plusieurs balles et renouveler le /les tir(s) jusqu'à ce que toutes les conserves soient au sol.					

Tableau challenge Dentinger

6	La poutre d'équilibre	Toute l'équipe doit franchir debout la poutre. Si le JSP ou animateur tombe avant la fin de la poutre, celui-ci devra recommencer depuis le début.	Si le JSP ou animateur refuse de recommencer la poutre après une chute = 10 secondes de pénalités.				
7	Les pneus	Toute l'équipe doit passer dans les pneus.	Si un JSP ou Animateur refuse = 10 secondes de pénalités				
8	Tremplin	Tremplin en bois. Toute l'équipe doit franchir le tremplin. Possibilités que 2 JSP ou animateurs restent sur le haut du tremplin afin d'aider son équipe à le franchir.	Si un JSP ou Animateur refuse = 10 secondes de pénalités				
9	Tir du canoé avec le mannequin	1 mannequin JSP sera dans un canoé celui-ci sera relié à une corde. L'ensemble de l'équipe doit tirer sur la corde afin d'acheminé le canoé du point A au point B. Si le mannequin tombe le remettre sur le canoé. L'atelier sera validé quand le canoé et mannequin seront au point B.	Si un JSP ou Animateur refuse = 10 secondes de pénalités				
10	Porter du canoé avec le mannequin	La corde relié au canoé sera mise dans celui-ci afin d'éviter tout accident. Mettre sur son dos le canoé avec le mannequin JSP et l'acheminé du point B au point A sans tombé le mannequin. Si chute du mannequin, le remettre sur le canoé et continuer. L'atelier sera validé quand le canoé et le mannequin JSP seront au point A.	Si un JSP ou Animateur refuse = 10 secondes de pénalités S				
11	Filet	Toutes l'équipe doit passer sous le cordage en rampant.	Si un JSP ou Animateur refuse = 10 secondes de pénalités				

Tableau challenge Dentinger

12	Tubes	Tuyau rigide en plastique d'un diamètre de 90 cm et d'une longueur de 6 mètres. Toutes l'équipe doit passer dans un des deux tuyaux.	Si un JSP ou Animateur refuse = 10 secondes de pénalités				
13	Arrivée	Quand toute l'équipe sera derrière la ligne, l'arbitre arrêtera le chronomètre.					

Temps du parcours	
Temps des pénalités	
Temps définitif	

Signatures des jurys :

Signature du Responsable de l'équipe :