



## 4<sup>ème</sup> édition du Challenge Inter-Entreprises

### EN-JEUX SPORTIFS

Organisé par le Comité Départemental Olympique et Sportif des Landes

## REGLEMENT GENERAL



### INFORMATIONS GENERALES

❖ L'Organisation : « Un moment de sport, de partage et de convivialité ! »

Le Challenge Inter-Entreprises, organisé par le Comité Départemental Olympique et Sportif des Landes (CDOS 40), a pour principaux objectifs de permettre à des collègues, des amis de pratiquer des sports d'une façon originale, de réaliser des épreuves « atypiques » permettant la cohésion du groupe et de partager un bon moment comme le sport peut en procurer.

Ce sera aussi l'occasion de rencontrer d'autres entreprises et associations du département landais et de promouvoir l'image « dynamique » et « solidaire » de votre entité.

❖ L'édition 2021 : « Vous souhaitez venir vous challenger ? »

En cette année 2021, le CDOS des Landes propose son 4<sup>ème</sup> Challenge Inter-Entreprises « En-jeux sportifs ». Ce challenge sportif est ouvert à toute entreprise publique ou privée, collectivité et association landaise.

Afin d'y participer, il vous suffit de composer **une équipe de 4 participants (majeurs)**. Seule une personne extérieure à votre entité sera autorisée. Tous les membres de l'équipe devront participer aux **6 activités proposées** : « laser run », « tape, frappe et smashe », « pédale et rame », « handi puissance basket », « sens des obstacles », et « KO lectif ». Le CDOS 40 propose des activités sportives « fun » et « accessibles » à tous les niveaux de pratique (débutant et confirmé).

❖ Date et lieu : « Une rentrée sportive ! »

Cette 4<sup>ème</sup> édition aura lieu le jeudi 21 octobre 2021, à partir de 17h30, à la Cité Verte d'Hagetmau.

### LE JOUR « J »

❖ Challenge Inter-Entreprises 2021 : « Un programme bien chargé ! »

**17h30** : Accueil des équipes et briefing pour tous les participants sur le déroulement du challenge (rappel : consignes de sécurité, présentation du système de rotation par activités).

**18h00** : Départ des épreuves.

**20h30** : Fin du challenge sportif.

**21h00** : Résultats, récompenses et soirée dînatoire.

**« Apportez uniquement votre tenue de sport, vos baskets, une gourde et votre bonne humeur ! »**

Sur site, un parking sera réservé aux participants et aux invités. Aussi, un système de « consigne » sera mis en place. Les participants auront également accès aux vestiaires.

## LES EPREUVES DU CHALLENGE INTER-ENTREPRISES

### ❖ 6 activités proposées : « A vos marques, prêts, partez ... »

Tous les équipiers devront participer aux 6 épreuves sportives proposées. N'ayez crainte, que vous soyez débutant ou confirmé, vous y trouverez votre part de plaisir !



**LASER RUN** : activité de précision & d'endurance.

**TAPE, FRAPPE et SMASHE** : activité de coopération, de technique & de tactique.

**PEDALE ET RAME** : activité d'endurance.

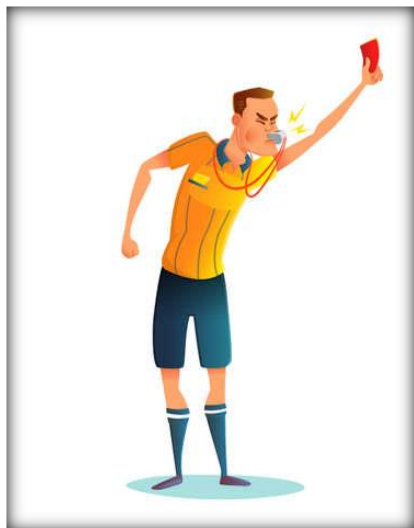
**HANDI PUISSANCE BASKET** : activité découverte de l'handisport (basket fauteuil) et retour sur un jeu de notre enfance.

**SENS DES OBSTACLES** : activité de coopération, de rapidité & d'orientation.

**KO LECTIF** : activité de cohésion, de coordination & d'adresse.

### ❖ Un système de rotation : « C'est l'heure du sport ! »

Les épreuves débuteront et se termineront en même temps. Un **système de rotation** sera mis en place afin que chaque équipe puisse participer aux 6 activités sportives proposées et rencontrer le maximum d'équipes concurrentes. Une sonnerie annoncera le début simultané des épreuves. De même, cette sonnerie retentira pour annoncer la fin du temps imparti. Chaque équipe devra alors se rendre sur le lieu de sa prochaine épreuve.



#### **Au début du Challenge Inter-Entreprises :**

Si une équipe est absente, incomplète, ou non prête, les organisateurs pourront décider que le challenge sportif débutera sans elle et qu'elle ne figurera pas dans le classement.

#### **Durant les rotations :**

Si une équipe n'est pas prête pour débuter la nouvelle activité, les organisateurs pourront faire débuter celle-ci sans elle et, dans ce cas, l'équipe marquera 0 point sur cette rotation.

#### **Consignes :**

Une équipe dont un concurrent ne respecterait pas le parcours ou les modalités d'épreuves définies par l'organisateur ne pourra pas être classée sur l'activité concernée. Les organisateurs pourront aussi appliquer cette règle en cas d'abandon d'un équipier pour cause de blessure, de décision personnelle ou d'arrêt par le service de secours du challenge.

#### **ATTENTION :**

Les organisateurs se réservent le droit de modifier le parcours, les épreuves et les horaires ou tout autre élément du présent règlement sans préavis. Cependant, ils s'engagent à informer les participants des éventuelles modifications avant le début du challenge.

- ❖ Le règlement des 6 épreuves : « Rien de compliqué, il suffit de vous amuser ! »

**15 minutes d'activité + 10 minutes (rotation & explication des règles pour chaque épreuve)**

### **EPREUVE N°1 Laser run**



Il s'agit d'une épreuve en relais enchaînant une séquence de course et une séquence de tir (pistolet laser).

#### **DEROULEMENT :**

Voici la séquence individuelle qui sera répétée par chaque relayeur :

- Elle débutera par 75 mètres de course menant à la zone de tir. Le pas de tir sera placé à 5 mètres de la cible.
- Le concurrent pourra quitter le pas de tir dès lors qu'il aura tiré sur les 5 cibles.
- Les diodes qui ne seront pas passées au « vert » représenteront un « malus » : les participants devront parcourir une distance de pénalité définie en fonction du nombre de diodes « manquées ».
- Il enchaînera alors avec une course de 150 mètres et reviendra sur la zone de tir pour tirer de nouveau.
- Il finira par une course de 75 mètres et transmettra le relais à son équipier.
- Il touchera la main du prochain relayeur de l'équipe (avant que celui-ci n'ait franchi la ligne de départ).

Poste de tir : L'emplacement du pas de tir sera attribué par tirage au sort.

Tir : Le tir sera réalisé obligatoirement à une seule main. Entre chaque tir, obligation de faire toucher la pointe du pistolet sur le tapis de mousse posé sur la table.

Arrivée : Elle sera franchie par le dernier concurrent de l'équipe.

#### **CLASSEMENT :**

Cette épreuve sera chronométrée. Ainsi, le classement des équipes se fera en fonction du temps réalisé.

Si une équipe ne parvient pas à finir l'épreuve dans le temps imparti, son temps sera alors de 15 minutes.

### **EPREUVE N°2 Tape, frappe et smashe**



Il s'agit d'une épreuve enchaînant des matchs de tennis, de volley et des frappes au pied vers une cible géante.

#### **DEROULEMENT :**

L'activité comporte 3 jeux différents, il y aura donc une rotation de terrain toutes les 5 minutes. L'objectif sera de marquer le plus de points possibles pendant un temps limité.

- **Tennis** : matchs sous forme de double sur un terrain de beach tennis. Deux matchs simultanés entre deux mêmes équipes.
- **Volley** : même fonctionnement que l'activité « tennis ».
- **Football** : A tour de rôle, les participants tireront sur une cible géante de fléchettes. Les points attribués correspondront à la zone touchée par le ballon.

#### **CLASSEMENT :**

Le classement des équipes se fera en fonction du nombre de points obtenus sur l'ensemble des 3 épreuves.

Les points seront multipliés par 5 pour les activités « tennis » et « volley » afin d'avoir une cohérence de points sur chaque activité.

### **EPREUVE N°3 Pédale et rame**



Il s'agit d'une épreuve enchaînant du vélo d'intérieur et du rameur.

#### **DEROULEMENT :**

Un équipier sur le vélo d'intérieur et l'autre sur le rameur. Un changement de participant aura lieu toutes les 3'30". Les 4 équipiers devront participer aux deux activités.

L'objectif étant de parcourir la plus longue distance dans un temps imparti (14 minutes). Le kilométrage final retenu sera donc l'addition du compteur du vélo et du rameur.

#### **CLASSEMENT :**

En fonction du kilométrage parcouru.

#### EPREUVE N°4 Handi puissance basket



Il s'agit d'une épreuve comprenant 2 activités handisport ainsi qu'un jeu de basket.

##### DEROULEMENT :

4 équipes seront sur les épreuves handisport et 2 sur le jeu de basket. Une rotation s'effectuera toutes les 5 minutes. Un tirage au sort sera effectué pour déterminer les équipes qui devront s'affronter.

##### Epreuve 1 : Slalom en relais en basket fauteuil

A tour de rôle, les participants effectueront un slalom en fauteuil et devront shooter au panier.

L'objectif sera de slalomer entre des plots et marquer le plus de paniers dans un temps imparti (5 minutes). Chaque panier marqué vaudra 1 point.

##### Epreuve 2 : Parcours de passe en basket fauteuil

2 par 2 les participants traverseront le terrain dans sa longueur en devant se faire 5 passes minimum au cours de leur déplacement. L'espace entre les 2 joueurs ne devra pas être inférieur à 3 mètres. Leur traversée se conclura par un shoot, qui vaudra un point en cas de panier marqué. Lors de la traversée du terrain, le ballon ne devra pas toucher le sol sous peine de repartir au départ.

##### Epreuve 3 : Puissance 4

L'objectif sera de réaliser un alignement horizontal, vertical ou une diagonale de 4 paniers de ballons de même couleur. L'équipe vainqueur remportera 4 points, 2 en cas de match nul et 0 pour les perdants. Si le temps imparti n'est pas totalement écoulé, les équipes pourront rejouer une partie. Toutefois si cette dernière n'est pas terminée par faute de temps, les 2 équipes ne remporteront pas de point sur la partie en cours.

**CLASSEMENT :** Le classement des équipes se fera en fonction du nombre de points obtenus sur les 3 épreuves.

#### EPREUVE N°5 Sens des obstacles



Il s'agit d'une épreuve comprenant une course d'obstacle suivi d'un parcours à « l'aveugle ».

##### DEROULEMENT :

L'épreuve débute par une course d'obstacles en relais. Soyez prêts à ramper, sauter et faire preuve d'équilibre !

Une fois les obstacles franchis, les coéquipiers se lanceront sur un parcours d'orientation à « l'aveugle ». Pour cette épreuve, deux des membres de l'équipe seront choisis comme « guides ». Ils devront orienter les deux autres, dont les yeux seront bandés, vers des cibles définies. Le parcours sera parsemé d'obstacles qu'il faudra éviter sous peine de devoir recommencer cette étape. L'épreuve se terminera lorsque les deux coéquipiers seront bien positionnés. L'objectif sera donc de terminer le parcours le plus rapidement possible.

**CLASSEMENT :** Cette épreuve est chronométrée. Ainsi, le classement des équipes se fera en fonction du temps réalisé.

Si une équipe ne parvient pas à finir l'épreuve dans le temps imparti, son temps sera alors de 15 minutes.

#### EPREUVE N°6 KO Lectif



Il s'agit d'une épreuve comprenant trois activités de cohésion : le slalom en ski sur herbe, la traversée de la balle et le jeu de la cascade.

##### DEROULEMENT :

- **Activité n°1 :**

L'épreuve débute par un slalom à parcourir en utilisant une seule paire de ski par équipe. Ainsi, les quatre équipiers devront se déplacer simultanément et le plus rapidement possible sur la même paire de ski.

- **Activité n°2 :**

S'en suivra l'activité de la « traversée de la balle ». Celle-ci consiste à faire avancer une balle dans les « airs » à l'aide de quatre tuyaux, sur une certaine distance. Chaque participant contribuera à cette « traversée » en tenant, à une seule main, l'un des tuyaux. Les participants devront faire circuler la balle d'un tuyau à l'autre. Ils pourront changer de position uniquement lorsque celle-ci quittera leur tuyau. Si la balle tombe au sol, l'équipe devra repartir au départ de cette activité.

- **Activité n°3 :**

L'épreuve se terminera par le « jeu de la cascade ». Les équipiers devront se positionner l'un derrière l'autre. Le premier remplira un verre d'eau et devra verser son contenu dans celui du second équipier, sans se retourner et par-dessus son épaule. Ainsi de suite jusqu'au quatrième équipier, qui quant à lui, versera le restant d'eau dans un contenant. L'épreuve se terminera lorsque l'eau déversée atteindra la limite indiquée sur le contenant.

**CLASSEMENT :** Cette épreuve est chronométrée. Ainsi, le classement des équipes se fera en fonction du temps réalisé.

Si une équipe ne parvient pas à finir l'épreuve dans le temps imparti, son temps sera alors de 15 minutes.

❖ **Classement Général : « L'important, c'est de participer ! »**

**Classement par épreuve :** l'équipe classée 1ère (la plus rapide ou ayant obtenu le plus de points) remportera 400 points, la deuxième équipe remportera 380 points, la troisième équipe remportera 370 points et ainsi de suite (écart de 10 points).

**Classement général :** il se fera par l'addition des points dans les 6 épreuves (« laser run », « tape, frappe et smashe », « pédale et rame », « handi puissance basket », « sens des obstacles », et « KO lectif »). Sera classée première l'équipe ayant obtenu le maximum de points.

Le CDOS établira un ou des classements en fonction des équipes formées en amont (ex : équipes féminines, masculines ou mixtes).

De plus, la convivialité étant de rigueur, « excentricité » et « humour » seront les bienvenus ; déguisées ou non, toutes les formules seront permises (récompense attribuée à l'équipe s'étant démarquée).

## PARTICIPATION ET INSCRIPTION

❖ **Modalités d'inscription : « Le CDOS 40 cherche des personnes motivées et prêtes à s'amuser ».**

Pour participer à l'édition 2021, les participants devront :

- S'être inscrits auprès du CDOS 40 avant le **14 octobre 2021**. Les équipes devront être composées de quatre personnes dont trois minimums représentant l'entreprise ou l'association (le CDOS sera susceptible de vous demander un justificatif).
- Avoir réglé les droits d'inscription d'un montant de 160€ par équipe.
- Avoir fourni l'ensemble des documents demandés lors de l'inscription.
- Désigner un capitaine qui sera le référent de l'équipe.

**Attention :** Aucune inscription ne sera possible sur place. Aussi, tout changement de capitaine devra être signalé le plus rapidement possible au CDOS des Landes.

❖ **Documents à fournir : « Ce n'est pas un bout de papier qui va vous freiner ? »**

**Chaque participant devra :**

**Pour un licencié :** fournir une attestation de sa licence sportive mentionnant l'activité « en compétition ».

**Pour un non-licencié :** fournir un certificat médical de non-contre-indication à une pratique sportive « multi-activités » (certificat de moins de 1 an).

De plus, « **TOUS** » les participants devront présenter un **PASS SANITAIRE**. Il peut s'agir d'un certificat de vaccination, **ou** d'un test PCR ou Antigénique négatif de moins de 72h, **ou** encore d'un certificat de rétablissement de COVID datant de moins de 6 mois.

❖ **Validation des dossiers : « Les inscriptions sont ouvertes ! »**

Les inscriptions seront traitées par ordre d'arrivée.

L'inscription ne sera validée qu'après vérification des documents fournis. Si votre dossier est incomplet ou comporte des documents non conformes, le CDOS reviendra vers vous.

Le capitaine d'équipe recevra un mail de confirmation par courrier électronique (mail), lorsque le dossier sera validé.

Une fois que le nombre d'équipe maximum sera atteint, les nouvelles inscriptions reçues seront mises sur liste d'attente.



#### ❖ Changement de coéquipier / désistement / annulation

- **Le changement d'un coéquipier** (*Monsieur ou Madame n'est plus assez motivé(e) ?*)

En cas de changement d'un équipier, le capitaine d'équipe doit prévenir les organisateurs en indiquant les informations et les documents demandés pour le ou la remplacer.

- **Le désistement d'un coéquipier** (*Il vous a subitement lâché ?*)

Les concurrents s'engagent à prévenir l'organisation en cas d'annulation de leur participation. Les frais d'inscription pourront être remboursés à hauteur de 50% si l'annulation survient avant le **14 octobre 2021** inclus. Aucun remboursement ne pourra avoir lieu passé ce délai.

- **Annulation** (*Croisons les doigts pour que cela n'arrive pas...*)

En cas d'acte de terrorisme, de guerre, d'épidémie, de catastrophe naturelle, d'inondation, de tremblements de terre, de décision préfectorale, ou de tout autre élément qui mettrait en danger les participants, l'organisateur se réserve le droit d'annuler le Challenge. Dans cette hypothèse, les frais d'inscriptions seront automatiquement remboursés, sous trente jours.

#### ❖ Éthique et respect de l'environnement : « Il suffit d'un geste ... »

Le CDOS des Landes souhaite mettre en vigueur certaines mesures éco-responsables lors de son Challenge Inter-Entreprises. Les participants seront donc encouragés à faire du covoiturage et devront respecter l'environnement occupé en contribuant à la gestion des déchets.

## SECURITE

#### ❖ Règles générales

Chaque concurrent déclare avoir pris connaissance du règlement, l'avoir accepté, et participer sous sa propre responsabilité.

Les participants s'engagent à respecter les consignes qui leur seront données par les organisateurs et les signaleurs.

#### ❖ Interventions des secours et assistance médicale

L'assistance aux personnes en difficulté est prioritaire sur la course.

Une équipe de secouristes sera présente en poste fixe au centre du dispositif.

## ASSURANCE ET RESPONSABILITE

#### ❖ Assurance des organisateurs

Le Comité Départemental Olympique et Sportif des Landes est couvert par une police d'assurance en responsabilité civile souscrite auprès de la MAIF, qui couvre ses membres et ses bénévoles dans le cadre de l'organisation du Challenge Inter-Entreprises. N° de contrat : 2036916 M

#### ❖ Responsabilité

L'organisation décline toute responsabilité en cas de non-respect du présent règlement.

Les participants sont responsables de leur matériel. Merci de limiter au strict minimum les objets de valeur déposés en « consigne ». L'organisateur du Challenge ne pourra être tenu responsable en cas de perte, vol ou dommages subis sur le matériel des participants.

❖ Droit à l'image

En s'inscrivant au Challenge Inter-Entreprises, les participants autorisent expressément l'organisateur ainsi que ses ayants droit, tels que les partenaires du challenge et les médias, à utiliser les images sur lesquelles ils pourraient apparaître, prises à l'occasion de leur participation au challenge, sur tout support, y compris les documents promotionnels et publicitaires.

❖ Informatique et libertés

Conformément aux lois informatiques et libertés, (Loi 78-17 du 6 janvier 1978) vous pouvez accéder aux informations que vous avez données lors de votre inscription, en vérifier l'exactitude, les rectifier si nécessaire, et vous opposer à leur diffusion ou en limiter l'utilisation, sur simple demande écrite à CDOS 40 – 782 avenue de Nonères – 40000 Mont de Marsan.



## Le Comité Départemental Olympique et Sportif des Landes

*Créé en 1983, le Comité Départemental Olympique et Sportif des Landes (CDOS 40) est une association loi 1901 représentant le CNOSF et le mouvement sportif sur le territoire landais. Son siège social se situe au 782 avenue de Nonères (40000 Mont-de-Marsan). Depuis plusieurs années, le CDOS 40 s'adonne à promouvoir le sport comme un véritable vecteur de santé, de bien-être et de partage, par le biais d'événements sportifs tel que son Challenge Inter-Entreprises.*

**Pour plus d'information, vous pouvez nous contacter...**

Par mail : [contact@cdos40.fr](mailto:contact@cdos40.fr)

Par téléphone : 05 58 05 96 85

Par courrier : 782 avenue de Nonères 40000 Mont-de-Marsan.

