

District Rbx - Tcg - MQ

Challenge des collèges – Jeux des 6èmes

Objectif

Faire vivre notre district au-delà des compétitions sportives classiques en partageant un moment convivial et sportif entre tous les établissements participants

Comment participer ?

Constituer une équipe de 5 à 8 élèves par établissement

Mixité obligatoire : l'équipe doit mélanger les catégories BF BG

Lieu, date et horaires

Collège Saint Joseph La Salle Wattrelos – Rue de la concorde

Le mercredi 15 octobre 2025 de 13h00 à 16h30

Début des épreuves à 13h30

Epreuves sportives

1. Tennis de table
2. Kinball
3. Tir à l'arc
4. Triple bond
5. Laser run

Système de classement

Un classement sera établi pour chaque discipline sportive

Principe de points : 1^{er} = 1 point, 2^{ème} = 2 points, 3^{ème} = 3 points, etc.

L'établissement vainqueur sera celui qui aura le moins de points au total de la journée

Esprit du challenge

Ce challenge privilégie :

- La convivialité entre établissement
- Le partage sportif dans un cadre détendu
- La participation de tous les élèves
- L'esprit d'équipe et la solidarité

Points importants à retenir

- Respecter la mixité des catégories dans la composition d'équipe
- Chaque établissement peut adapter sa stratégie de participation selon ses élèves
- L'objectif est avant tout de passer un bon moment ensemble
- Le fair-play et l'entraide sont encouragés tout au long de la journée

Règlement des épreuves sportives

1. Tennis de table

1 rencontre sur 30 points : BF/BF – BG/BG – double mixte

Changement lorsque le score cumulé atteint 10 puis 20

Plusieurs rencontres seront à jouer, changement de composition libre

Gain de la rencontre = 3 points

En cas d'égalité = 2 points

Perte de la rencontre : si écart ≤ 5 = 2 points (ex : 17 à 13) / si écart > 5 = 1 point

2. Kinball

3 équipes de 5 s'affrontent sur le terrain lors d'une rencontre de 8 minutes

Equipe mixte obligatoire (3F + 2G ou 3G + 2F)

Plusieurs rencontres seront à jouer, changement de composition libre

1^{er} : 3 points / 2^{ème} : 2 points / 3^{ème} : 1 point

En cas d'égalité entre 2 ou 3 équipes, elles se partagent les points

3. Tir à l'arc

Chaque élève tirera 3 flèches

On calculera la moyenne du score obtenu par l'équipe pour établir le classement

4. Triple bond

Toute l'équipe réalise à tour de rôle un saut

On calculera la moyenne du saut de l'équipe pour établir le classement

5. Laser run

Réaliser une boucle de 100m puis effectuer un tir dans la cible. Le tir est obligatoire, possibilité néanmoins de reposer le pistolet laser si la cible n'a pas été atteinte après 5 essais

Toute l'équipe participe

Epreuve de 10 à 15 minutes

1 cible allumée = 1 point

Fin de la journée par un goûter et podium