



Vers le Cross Règlement GS-CP



<p>Conditions matérielles</p>	<p>Autant que possible, il faut utiliser les caractéristiques naturelles (relief, végétation, surface) pour varier les difficultés du parcours réalisé par les enfants tout en gardant le principe d'une boucle. Un parcours en haricot permet des virages dans les deux sens.</p> <p>Le circuit est jalonné par une bande de rubalise (ou autre selon l'environnement). A une distance d'environ 3 mètres de cette lice et sur l'extérieur, sont disposées, de façon régulière, des bases ou maison où se placeront les équipes.</p> <p>Les bases sont constituées de 2 plots. Un seau déposé des bouchons sera placé à l'entrée de la base et un seau de prise de bouchon sera placé à la sortie de la base.</p> <p>Boucle entre 80 et 120 m.</p>	
<p>Composition des équipes</p>	<p>Les équipes sont composées de manière équitable en nombre (jusqu'à 9 enfants par équipe). Les bases équipe sont constituées de 2 plots. Ces bases sont utiles à la prise des bouchons de chaque enfant et à leur dépose.</p>	
<p>Durée des rencontres</p>	<p>4X2' avec entrecoupées d'un temps de pause de 1' à l'endroit correspondant au coup de sifflet Environ 9 à 12 tours d'une boucle de 100 m</p>	
<p>Points</p>	<p>Mesure de la performance : le nombre de bouchons pris dans le « seau réserve ». Connaissance du résultat : mon nombre de bouchons pris en fonction du nombre des autres enfants.</p>	
<p>Règles du jeu</p>	<p>Le responsable de base montre aux enfants l'emplacement du « seau-réserve » rempli de bouchons à la sortie de leur base. A l'entrée de leur base, les enfants identifient l'emplacement de leur dépose de bouchon. Ils se positionnent dans leur base pour un départ avec un bouchon en main pris dans le seau réserve. Les enfants prendront un bouchon correspondant à un tour.</p> <p>Au signal sonore de départ, tous les enfants partent dans le même sens. A chaque passage devant le seau réserve sauf au premier tour les enfants prennent un nouveau bouchon dans le « seau-réserve ». Ils le déposeront au retour en entrant dans leur base dans le « seau performance ». L'adulte siffle la fin de la course. Tout tour commencé est comptabilisé.</p>	
<p>Indication arbitrage</p>	<p>L'adulte présent sur la base :</p> <ul style="list-style-type: none"> • s'assure de la dépose des bouchons de chaque enfant dans le seau commun de l'équipe ; • vérifie qu'au signal de départ les enfants ont bien un bouchon en main. • vérifie que les enfants prennent bien un bouchon dans le seau réserve posé en sortie de base. • vérifie qu'au coup de sifflet des pauses les enfants restent sur place. <p>Auto gestion des élèves durant la course. A la fin du jeu, les enfants sont invités à compter eux-mêmes leurs bouchons de leur stock.</p>	

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
Courir, marcher	Couper la boucle
Prendre le bouchon et le poser dans le seau commun	Prendre un bouchon des autres équipiers



Vers le Cross Règlement CE1-CE2



En rouge : évolution par rapport au règlement des GS/CP

<p>Conditions matérielles</p>	<p>Autant que possible, il faut utiliser les caractéristiques naturelles (relief, végétation, surface) pour varier les difficultés du parcours réalisé par les enfants tout en gardant le principe d'une boucle. Un parcours en haricot permet des virages dans les deux sens.</p> <p>Le début et la fin est en ligne sur une courte distance entre 70 et 120 m. Sa largeur doit être au minimum de 15 m à l'entrée.</p> <p>Le circuit est jalonné par une bande de rubalise (ou autre selon l'environnement). A une distance d'environ 3 mètres de cette lice et sur l'extérieur, sont disposées, de façon régulière, des bases où se placeront les équipes.</p> <p>Boucle entre 110 et 150 m.</p>	
<p>Composition des équipes</p>	<p>Les équipes sont composées de manière équitable en nombre (jusqu'à 9 enfants par équipe).</p> <p>Les bases équipe sont constituées de 2 plots. Ces bases sont utiles à la prise des bouchons de chaque enfant. Dans chaque base, un contenant sera identifié à chaque concurrent. Ils seront plus facilement reconnus par les enfants s'ils sont identifiés par un numéro, une couleur (couppelles posées sur un des plots par exemple),...</p>	
<p>Durée des rencontres</p>	<p>9 à 12 tours d'une boucle de 120 m avec 2X4' de course entrecoupée d'un temps de pause de 1' à l'endroit du coup de sifflet.</p>	
<p>Points</p>	<p>Pour des équipes inéquitables, un enfant peut prendre deux bouchons.</p> <p>Mesure de la performance : le nombre de bouchons restants dans les « seau réserve » stocks individuels. Connaissance du résultat : mon classement à l'arrivée ou mon nombre de bouchons restants.</p>	
<p>Règles du jeu</p>	<p>Au signal sonore de départ, tous les enfants partent dans le même sens de la ligne de départ commune. A chaque passage par leur base sauf au premier tour les enfants prennent un nouveau bouchon dans le « seau-réserve » individuel (stock personnel). Ils le déposeront dans le « seau-commun » disposé à environ 10 mètres du couloir d'arrivée.</p> <p>Lorsqu'un enfant a terminé son stock personnel, il se dirige vers le couloir d'arrivée.</p> <p>A la fin de la dernière fraction sifflée par l'adulte, arrêt même si le stock n'est pas épuisé, tout tour commencé avec un bouchon est comptabilisé.</p>	
<p>Indication arbitrage</p>	<p>L'adulte présent sur la base :</p> <ul style="list-style-type: none"> • s'assure de la prise des bouchons de chaque enfant dans son stock identifié ; • vérifie qu'au signal de départ les enfants ont bien un bouchon en main ; • vérifie qu'au coup de sifflet des pauses les enfants restent sur place. <p>Pour visualiser le récipient du coureur, il est possible de lui accrocher un numéro de dossard correspondant au numéro de son récipient ou de lui attribuer une couleur de récipient.</p> <p>Le responsable de base pose le « seau-réserve » rempli de bouchons et distribue aux enfants le nombre de bouchons déterminé. Ces derniers identifient l'emplacement de leur réserve et se positionnent dans leur base (ou sur la ligne d'un départ commun) pour un départ avec un bouchon en main pris dans leur réserve personnelle.</p> <p>Auto gestion des élèves durant la course.</p> <p>A la fin du jeu, les enfants sont invités à compter eux-mêmes leurs bouchons restants.</p>	

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
Courir, marcher	Couper la boucle
Prendre le bouchon et le poser dans le seau commun	Prendre un bouchon des autres équipiers



Vers le Cross Règlement CM1-CM2



En rouge : évolution par rapport au règlement des CE1/CE2

<p>Conditions matérielles</p>	<p>Autant que possible, il faut utiliser les caractéristiques naturelles (relief, végétation, surface) pour varier les difficultés du parcours réalisé par les enfants.</p> <p>Distance (variable selon les âges et le moment dans l'année ainsi que le nombre de fractions désiré) Parcours de 450 m avec une distance pour la zone 7 de 15 m, 20 m pour la zone 6, 30 m pour la zone 5, 45 m entre la zone 4, 60 m pour la zone 3, 90 m pour la zone 2 et le reste pour la zone 1. Zones à adapter selon le terrain. Parcours de 900 m avec une distance pour la zone 7 de 25 m, 30 m pour la zone 6, 40 m pour la zone 5, 55 m entre la zone 4, 75 m pour la zone 3, 110 m pour la zone 2 et le reste pour la zone 1. Zones à adapter selon le terrain.</p> <p>Le circuit est jalonné par une bande de rubalise ou se situe sur un chemin. Les zones sont facilement identifiables. Elles seront plus facilement reconnues par les enfants si elles sont identifiées par un numéro. Les enfants y prendront le bouchon numéroté en fonction de la zone (bouchon numéroté 5 au panneau de la zone 5). Le départ sera large d'au moins 15 m et servira aussi d'arrivée où seront proposés deux repères de couleurs différentes pour la séparation des coureurs en fin de course.</p>	
<p>Composition des équipes</p>	<p>Les équipes sont composées de manière équitable en nombre (jusqu'à 9 enfants par équipe).</p>	
<p>Durée des rencontres</p>	<p>4 X 450 m ou 2 X 900 m (soit environ 12')</p>	
<p>Points</p>	<p>Pour des équipes inéquitables, un enfant identifié peut prendre deux bouchons. Mesure de la performance : l'addition des nombres inscrits sur les bouchons auquel on ajoute les bonus. Connaissance du résultat : le nombre total des points de l'enfant comparé au total des autres coureurs.</p>	
<p>Règles du jeu</p>	<p>Les équipes se positionnent sur la ligne de départ. Au signal sonore de départ, tous les enfants partent dans le même sens. Au coup de corne intermédiaire donné lorsque le premier coureur atteint le dernier repère (panneau de zone 8 en fin de zone 7), chaque enfant s'arrête là où il est arrivé et vient se positionner en début de zone pour le retour où il récupère un bouchon correspondant à la zone dans laquelle il se situe. Un temps de 2' d'arrêt servira de récupération puis un nouveau coup de corne est donné donnant le départ du retour dans le sens inverse. Le retour doit permettre aux enfants de se regrouper jusqu'à la fin. Dans ce second temps, les derniers deviennent les premiers. La course s'arrête lorsque toutes les fractions ont été faites (selon le choix de l'organisateur) et que les coureurs franchissent la ligne. Les enfants ayant franchi la ligne avant ou étant dans la zone d'arrivée avec le coureur le plus rapide (identifié par un dossard spécifique) voient leur score bonifié d'un point et ceci à chaque retour. Le coureur repère change à chaque aller-retour.</p>	
<p>Indication arbitrage</p>	<p>L'adulte présent en fin de zone :</p> <ul style="list-style-type: none"> • s'assure de la prise des bouchons numérotés ; • rassemble les enfants en début de zone atteinte pour le retour ; • s'assure du bon déroulement de chaque nouveau départ. <p>L'adulte au départ-arrivée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • vérifie que tout le monde est prêt pour partir • donne le bonus aux coureurs arrivés avant le coureur repère <p>Auto gestion des élèves durant la course. A la fin du jeu, les enfants sont invités à compter eux-mêmes leurs bouchons totaux (numérotés et bonus). L'équipe identifiera un lieu pour poser son réceptacle de bouchons au niveau du départ.</p>	

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
Courir, marcher	Couper la boucle
Prendre le bouchon et le poser dans le seau commun	Prendre un bouchon d'une autre zone