

BOOMERANG

---

OPEN DE FRANCE JUNIORS  
19 JUIN 2019

BOOMERANG

# OPEN DE FRANCE JUNIORS

MERCREDI 19 JUIN 2019

## PROGRAMME

9h : initiations-découvertes pour les débutants.

10h : début des épreuves combinées

- endurance
- vitesse
- rattrapage acrobatique
- Team relay.

12h30 : repas.

14h : reprise des épreuves

16h30 : fin des épreuves

17h : podiums et remise des prix.

PESSAC - SALLE BELLEGRAVE



Inscriptions en ligne



## ORGANISATION

ÉPREUVES PAR ÉQUIPE DE 4  
2 BINÔMES DE 2

PAS DE CLASSEMENT INDIVIDUEL  
CLASSEMENT UNIQUEMENT PAR ÉQUIPE  
DE 4

# VITESSE

VITESSE à 2  
Je lance, tu rattrapes !

FAIRE 5 RATTRAPAGES LE PLUS VITE POSSIBLE

## **Règlement**

Faire 5 rattrapages le plus rapidement possible en binôme

(Je lance, tu rattrapes, tu lances, je rattrape...)

Temps limité à une minute

Prévoir 2 chronos, un pour le temps et un de secours

Zone de lancer, carré de 2m sur 2m

Portée non définie

Boomerangs utilisés : Ché, Air Dancer...

1ère Manche	2ème Manche	Meilleur Temps

## **Score**

2 manches de vitesse sont organisés

Le temps le plus faible des 2 manches de vitesse est conservée pour chaque binôme

Le temps des équipes est la somme des meilleurs temps de chaque binôme

Plus le temps de l'équipe est petit, plus le score de l'équipe sera élevé

**Épreuve de VITESSE**  
**à**  
**2 lanceurs**

# ENDURANCE

## **Règlement**

Faire le plus de rattrapages possibles en 2'  
(Je lance, tu rattrapes, tu lances, je rattrape...)

Prévoir 2 chronos, un pour le temps et un de secours

Zone de lancer, carré de 2m sur 2m

Portée non définie

Boomerangs utilisés : Ché...

FAIRE LE PLUS DE RATTRAPAGES EN DEUX MINUTES

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

TOTAL

## **Score**

Le score du binôme est le nombre de rattrapages réussis en 2'

Le score de l'équipe est la somme des scores des 2 binômes

Plus le nombre de rattrapages est élevé, plus le score de l'équipe sera meilleur

# RATTRAPAGES ACROBATIQUES

## **Règlement**

Marquer le plus de points en réalisant des rattrapages imposés

L'un lance, puis l'autre rattrape et on inverse à chaque lancer

(Exemple : Je lance, tu rattrapes Main Gauche, Tu lances, Je rattrapes Main Droite etc...)

Zone de lancer, carré de 2m sur 2m

Portée non définie

Boomerangs utilisés : Ché, Air Dancer...

## **Score**

Le score du binôme est le nombre de points réussis sur la série des 10 rattrapages

Le score de l'équipe est la somme des scores des 2 binômes

Plus le nombre de points est élevé, plus le score de l'équipe sera meilleur

*RATTRAPAGE ACROBATIQUE à 2*  
*Je lance, tu rattrapes !*

	Type de Rattrapage	Pts	Oui ou Non
1	Main Gauche	2	
2	Main Droite	2	
3	2 mains dans le dos	3	
4	2 mains sous la jambe	3	
5	Par-dessus	4	
6	Avec un rebond sur le pied	6	
7	Tunnel	6	
8	1 main dans le dos	7	
9	1 main sous la jambe	7	
10	Assis avec les pieds	10	
<b>TOTAL Série sur 50 points</b>			

# TEAM RELAY

## **Règlement**

2 équipes s'affrontent, l'une en **FACE** de l'autre

Les équipes sont chronométrées

Prévoir 2 chronos, un pour le temps et un de secours

Chaque équipe démarre au signal du juge derrière une ligne d'un côté du terrain

Chaque lanceur passe deux fois

Zone de lancer, carré de 4m sur 4m

Portée définie par la présence d'un oriflamme

Boomerangs utilisés : Ché...

Le premier lanceur s'élance « vers » le centre du terrain où se trouve l'oriflamme

Il s'arrête dans une zone **AVANT** l'oriflamme

- Le lanceur doit faire voler son boomerang **AUTOUR** de l'oriflamme et **RATTRAPER** son boomerang puis **PASSER PAR LA ZONE** avant d'aller passer le relai au lanceur suivant
  - Si le lanceur passe autour de l'oriflamme **MAIS** ne rattrape pas, il doit faire un lancer de pénalité
  - Il doit alors **OBLIGATOIREMENT** faire voler son boomerang **AUTOUR** de l'oriflamme et qu'il rattrape **OU NON** son boomerang, il doit **PASSER PAR LA ZONE** avant d'aller passer le relai au lanceur suivant
  - Si le lanceur ne passe pas autour de l'oriflamme, il **DOIT** continuer à lancer **JUSQU'À** ce qu'il arrive à le faire voler **AUTOUR** de l'oriflamme

Le chrono s'arrête quand le 4ème lanceur revient pour la seconde fois franchir la ligne

## **Score**

Le score de l'équipe est le temps mis pour faire 2 relais (chaque lanceur passe deux fois)

TEAM RELAY

ÉQUIPE DE 4 élèves  
2 PASSAGES CHACUN

TEMPS

TEAM RELAY

Équipe de 4 lanceurs

# CLASSEMENT

Prénoms	Épreuves →	Vitesse à 2 en secondes	Endurance à 2 en rattrapages	Acro à 2 en points	Team Relay à 4 en secondes	Classement
	Équipes ↓					
1	A					
2						
3						
4						

Il n'y a pas de classement par épreuves

Le **CLASSEMENT PAR ÉQUIPE** est réalisé en fonction des **PERFORMANCES** par épreuves

Il y aura 2 podiums :

- L'un pour les moins de 14 ans (Collège)
- L'autre pour les plus de 14 ans

