

Challenge Hivernal 2026 – Finale à AUCH

Samedi 28 mars 2026



Cross Louis Raffin

Finale Challenge Hivernal EA-PO
Parc de l'hôtel du département
Auch

ATHLETIC CLUB AUSCITAINE
TEAM ACA
1950

S.A. ATHLÉTISME
JONDOM

Trail | Running | Athlé | Cross | walk | Santé
TRACKS
athlé
L'ISLE-JOURDAIN



PROGRAMME

HORAIRES	Catégories / Ordre de passage	N° Course
13h15	ACCUEIL – Remise de Dossards-Constitution des équipes	
13h40	Echauffement Collectif	
14h00	EA1/EA2/EA3	Course de bouchons 5min
14h30	PO1	Le manège/biathlon 6 min
14h50	PO2	REGULO : 3 Boucles - 8 min
15h15	Toutes les Catégories De EA1 à PO2	Relais Interclubs
16H / 17H : GOUTER +PODIUMS		

COURSES	Observations
EA1/EA2/EA3	Course aux bouchons : 120m - 5min (Bottes de paille)
PO1	Course le manège/biathlon : 160m - 8 min
PO2	LE REGULO : 3 boucles EQUIPE (8 min) RAPPEL : Un athlète ne peut repartir dans sa boucle que lorsque ses partenaires d'équipe sont arrivés
Challenge RELAIS	RELAIS LONG multi-catégories EA1-EA2-EA3 100m /PO1 160 m /PO2 200 m

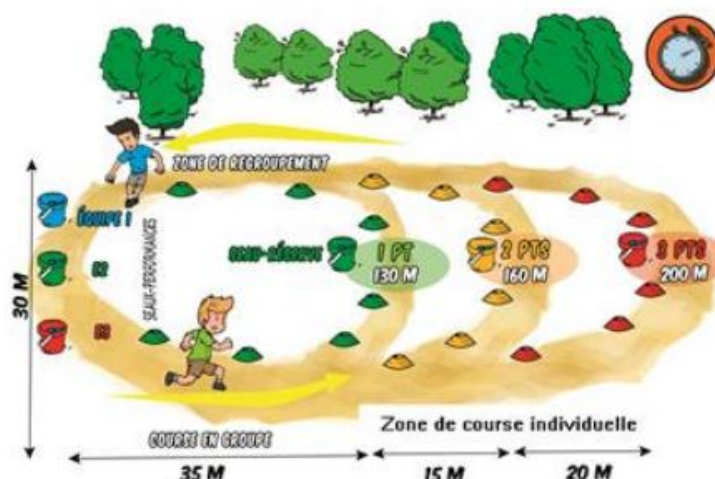
LE REGULO

Règle du jeu : le départ et l'arrivée se font à partir des bases équipes. Au signal de départ, les coureurs de toutes les équipes partent dans le même sens et empruntent le parcours qu'ils veulent en prenant en compte le fait qu'ils devront se regrouper en équipes dans les zones prévues à cet effet (zones latérales de regroupement de 35 m).

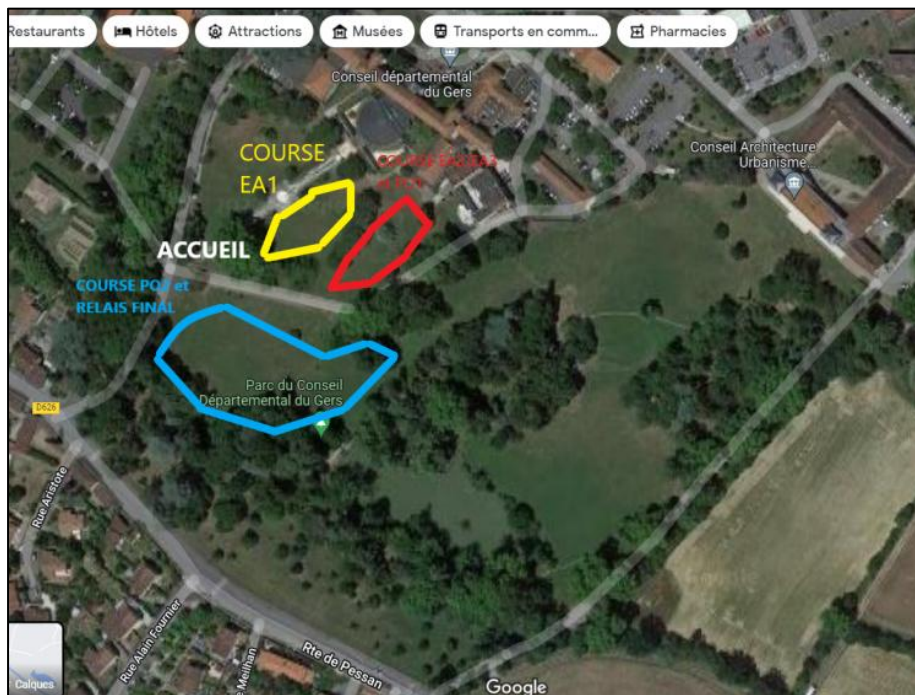
Le but est d'accumuler le plus de points possibles durant le temps de course. Selon le parcours choisi, la valeur des bouchons est différente :

- la grande boucle permet de gagner 3 points,
- la boucle intermédiaire 2 points,
- la petite boucle 1 point.

Durée : 6 à 8'.



Emplacement des Ateliers



Des changements éventuels sont à prévoir sur l'emplacement de l'épreuve Manège/biathlon.

Le manège biathlon

Course aux bouchons traditionnelle où l'on vient ajouter un lancer de précision, mettre le vortex dans la cible (un cerceau maintenu par des bâtons) ce qui rapporte des points bonus. En cas de raté du lancer, pas de point bonus, pas de pénalité. Le parcours est un circuit d'environ 160 m (mutualisation de la boucle moyenne distance du régulo pour les PO2). Sur le côté du circuit, autant de pas de tir que d'équipes, nous sommes partis du principe qu'il y aurait 3 équipes de 5/8 enfants max par équipe.

Règles du jeu :

Au départ, toutes les équipes sont au niveau de leur base et tous les enfants sont porteurs d'un bouchon. Au signal, l'ensemble des enfants part pour un tour. De retour à leur base, ils déposent le bouchon dans le seau performance et prennent un bouchon dans le seau réserve et ainsi de suite. Ce n'est qu'à la suite de ce premier tour qu'ils peuvent effectuer un lancer s'ils le souhaitent.

Pour lancer, ils doivent entrer (et sortir) par la porte puis se diriger sur le pas de tir attribué à l'équipe. Un seul tir autorisé (dans la cible un bonus de point)

Sur un pas de tir, il ne peut y avoir qu'un seul enfant qui lance. C'est aux équipes de réguler leur passage pour qu'il n'y ait pas d'attente.

Chaque enfant doit obligatoirement faire un lancer.

Si le signal de fin de jeu ou de fin de manche est donné, l'enfant finalise son lancer (on compte les pts du bonus si lancer réussi) Si un tour est entamé (comptabilisé partiellement avec un système de plot à couleur).

Durée 8min

