

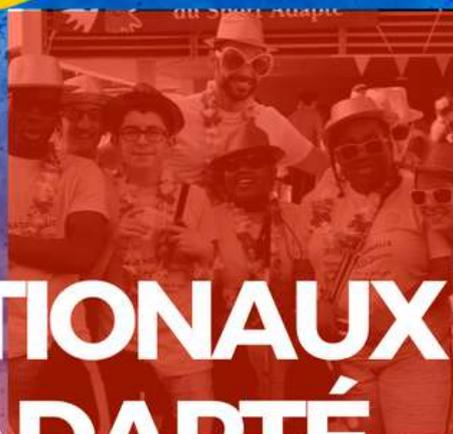


21 AU 23
JUIN
2022



SAJ

Sport
Adapté
Jeunes



JEUX SPORTIFS ET DÉFIS À RELEVER

JEUX NATIONAUX SPORT ADAPTÉ JEUNES



BASE DE LOISIRS DE JUMIÈGES (76)



SOMMAIRE

MOT DU PRÉSIDENT DE LA FFSA	p.1
MOT DU PRÉSIDENT DE LA LSAN	p.2
MOT DU MAIRE DE JUMIÈGES	p.3
PRÉSENTATION DE MESNILS-SOUS- JUMIÈGES	p.4
◦ BASE DE LOISIRS DE JUMIÈGES	p.5
COMITÉ D'ORGANISATION LOCAL	p.6
CONTACTS	p.6
INFORMATIONS GÉNÉRALES	
1. CONDITIONS DE PARTICIPATION	p.7
2. ORGANISATION DES JEUX NATIONAUX	p.7
3. L'HÉBERGEMENT ET LA RESTAURATION	p.7
4. TARIFS D'INSCRIPTION	p.8
5. ANNULATION	p.8
6. EQUIPEMENT DES GROUPES	p.8
7. ACCÈS	p.9
8. RETOUR DES DOSSIERS D'INSCRIPTION	p.9
INFORMATIONS TECHNIQUES	
1. PROGRAMME PRÉVISIONNEL	p.10
2. RAPPEL RÈGLEMENT SPORTIF	p.10
RÈGLEMENT DES JEUX NATIONAUX	p.11-14
FICHE ASSOCIATION - DÉLÉGATION	p.15
FICHE ENGAGEMENT DES SPORTIFS	p.16
FICHE RÉCAPITULATIVE	p.17
ANNEXES	
1. RÈGLEMENT DES JEUX SPORTIFS	p.18-30
2. FICHE D'AUTORISATION DE SOIN	p.31
3. FICHE TEST AISANCE AQUATIQUE	p.32
4. PROXIMITÉ DES CENTRES DE SOIN	p.33
5. RELEVÉ D'IDENTITÉ BANCAIRE (RIB)	p.34



Monsieur TRUFFAUT Marc



Mot de monsieur le président de la Fédération Française Sport Adapté -

Mesdames, Messieurs,

Dans le cadre du développement du secteur Sport Adapté Jeunes, la Fédération Française du Sport Adapté a mis en place des Jeux Nationaux Sport Adapté Jeunes.

Ces Jeux Nationaux représentent l'aboutissement des projets sportifs éducatifs annuels proposés par les associations de la Fédération Française du Sport Adapté, souvent liées aux établissements et services médico-sociaux qui accueillent les jeunes en situation de handicap mental, psychique, et/ou présentant des troubles du spectre autistique.

Ces Jeux sont non-compétitifs, sans occulter pour autant la notion de challenge et de défi. Ils regroupent des équipes mixtes composées de jeunes venant représenter leur établissement et association. Ils constituent l'occasion pour chacun d'exprimer ses capacités développées lors des cycles d'activités physiques et sportives adaptées pratiquées tout au long de l'année. Plusieurs jeux et défis collectifs sont proposés, en s'appuyant sur les logiques internes des activités supports.

Deux éditions ont eu lieu depuis 2018 en France métropolitaine. A notre grand regret, l'édition que nous prévoyions en 2020 à La Réunion a été annulée à deux reprises du fait de la crise sanitaire.

Nous remercions la Ligue Sport Adapté de Normandie et ses partenaires de prendre le pari de relancer ce beau projet cette année, valorisant toute la dynamique qu'elle a su insuffler pour développer la pratique sportive des jeunes en situation de handicap mental et psychique.

Quelle excellente occasion de se retrouver, d'échanger entre équipes et accompagnateurs venus de la France entière, autour d'épreuves éducatives et sportives.

Bons Jeux à toutes et tous !



Monsieur LECLERC Jean-Michel



Mot de monsieur le président de la Ligue Sport Adapté Normandie

Bienvenue à Jumièges .
Bienvenue en Seine Maritime.
Bienvenue en Normandie.

Nous vous accueillons pour deux jours de défis et de partages sur la base de loisirs de Jumièges, territoire du département de la Seine-Maritime. Attendez vous à "le" croiser. Vous le reconnaîtrez facilement "il est vert." vert comme la Normandie.

Nous allons anticiper "sa fête" de quelques jours. Tradition ou légende ? Le 24 juin en est la date officielle. Des contes et des histoires, la Normandie en regorge.

Jumièges à SA légende

La seine passe juste là derrière le lac. Il est peu probable de croiser des vikings mais "le loup vert" pourquoi pas. Guy de Maupassant, Maurice Leblanc et son célèbre Arsène Lupin mais aussi Gustave Flaubert et notre très célèbre explorateur de l'espace Thomas Pasquier en sont de dignes représentants. Dans le registre des grands sportifs David Douillet, Emmanuel Petit Jacques Anquetil, Nathalie Pechalat, David Trezeguet sans oublier le Grand champion paralympique en triathlon Alexis Hanquinquant au JO de Tokyo.

Notre équipe a beaucoup travaillé pour faire de ces deux jours une grande fête.

Au vue des restrictions sanitaires que nous avons subies nous n'avons qu'une envie, vous retrouver pour vous faire bouger, vous amuser et vous faire passer des moments que vous allez pouvoir commencer à imaginer.

Notre équipe à tout fait pour vous laisser des souvenirs plein les yeux. Nous avons hâte de vous retrouver dans notre belle région et qui sait croiserez-vous le "loup vert" de Jumièges.

Alors à très bientôt.

“



Monsieur DELALANDRE Julien”

Mot de monsieur le maire de Jumièges

Jumièges est une commune de 1738 habitants qui se situe dans les méandres de la Seine.

Notre charmant village est certes rural, mais il a plusieurs atouts qui lui permettent de bien se faire connaître et de l'aimer autant qu'un Jumiégeois.

En effet, vous y trouverez une boulangerie, une épicerie, un salon de beauté, de nombreux hébergements et des restaurants, faisant de Jumièges un « Village Gourmand ».

N'oublions pas l'Abbaye de Jumièges, celle-ci se visite toute l'année et attire près de 90.000 visiteurs par an.



Présentation de Mesnil- Sous- Jumièges

Situé sur la rive droite de la Seine, entre Rouen et Le Havre, au sud de l'abbaye de Jumièges, dans un méandre convexe de la Seine, le Mesnil-Sous-Jumièges fait partie du parc naturel régional des Boucles de la Seine normande.

Cette commune est dotée de nombreux atouts touristiques :

- De nombreux monuments historiques et naturels : l'Église Saint-Philibert, le Manoir de la Vigne, le Marais de l'Oraille, la Grotte du Funiculaire...
- Traversé par la route des fruits, les promeneurs ne manqueront pas de les goûter le long de cet itinéraire qui épouse parfaitement la courbe de la Seine autour de la presqu'île de Jumièges. Pommes évidemment, mais également poires, prunes et cerises profitent depuis plusieurs siècles déjà d'un microclimat propice à l'arboriculture pour mûrir en toute quiétude.
- La base de loisirs qui permet de profiter d'un endroit en pleine nature, que ce soit pour se reposer ou profiter de différentes activités.

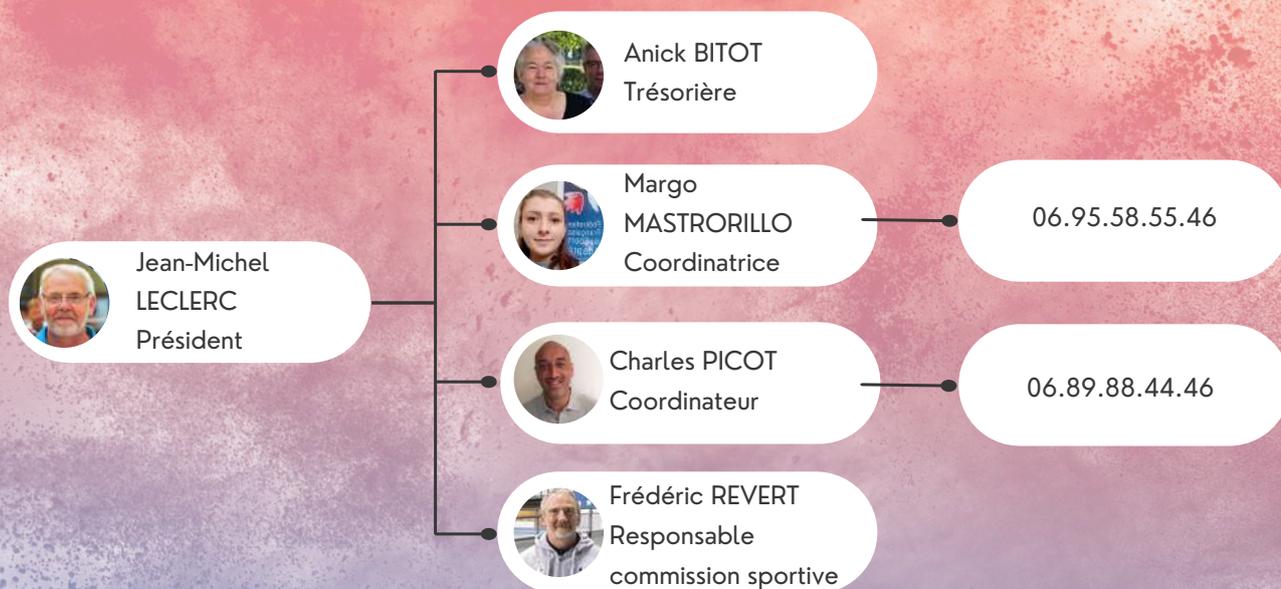
La base de loisirs

La base de loisirs de Jumièges est un équipement de loisirs orienté principalement vers les sports et loisirs nautiques. Elle est située au Mesnil-sous-Jumièges, dans la Seine-Maritime, sur la rive droite d'un méandre de la Seine en aval de Rouen. Sur un grand espace naturel de détente et de divertissement, les équipements du site permettent d'accueillir tout au long de l'année un large public.

Installations sportives, animations, restauration, hébergements collectifs et camping offrent un panel de services et d'activités uniques sur le territoire.



Le comité d'organisation local



Référents Sport Adapté Jeunes FFSA :

- Evelyne DIAZ, élue responsable du secteur SAJ : evelyne.diaz@sportadapte.fr
- Laure DUGACHARD, conseillère technique FFSA : saj@sportadapte.fr

Contact partenaires nationaux FFSA :

- Pascale TILAGONE : pascale.tilagone@sportadapte.fr

Contacts

LIGUE SPORT ADAPTÉ NORMANDIE

1 rue Masson

76350 OISSEL

jeuxnationauxsaj2022@gmail.com

www.sportadapte-normandie.org

Informations générales

1. Conditions de participation :

La troisième édition des Jeux Nationaux Sport Adapté Jeunes 2022 est destinée aux jeunes de moins de 21 ans licenciés FFSA (priorité aux licenciés jeunes non-compétitifs), sans contre-indications médicales pour les activités proposées.

La licence découverte n'est pas acceptée sur cet événement.
Les structures souhaitant licencier leurs sportifs doivent se rapprocher d'un club ou comité départemental FFSA proche de leur lieu d'implantation.

Les inscriptions seront prises en compte par la LSAN par ordre d'arrivée et lorsque tous les documents demandés seront fournis, règlement compris.

2. Organisation des Jeux Nationaux :

Dates : Du mardi 21 juin au jeudi 23 juin 2022 à la base de loisirs de Jumièges.

Organisation sur 3 jours et 2 nuits, 3 demi-journées d'activités.

La participation se fait par équipes de 5 à 7 sportifs (mixité possible), accompagnées sur le site par 1, 2 ou 3 éducateur(s).

3. Hébergement et restauration :

L'hébergement et la restauration seront assurés par l'organisateur.
Les horaires des repas vous seront communiqués à l'accueil dès votre arrivée sur site.

Les hébergements proposés par l'organisateur sont :

- Le Camping du lac de la base de loisirs (mobil-homes, 2 tentes lodges, 99 emplacements, etc...)
- Hébergements du golf de Jumièges (chambres)
- Gîte du foyer d'hébergements Arcaux
- Gîte de la cascade de Gertrude

Seuls les hébergements du camping du lac et les hébergements du golf de Jumièges ont une accessibilité à pied jusqu'au site des activités pour les autres hébergements, un véhicule est nécessaire.

Hébergement

Le Camping du lac de la base de loisirs



Gîte du foyer Arcaux et gîte de la cascade de Gertrude :



ATTENTION le COL ne prévoit pas de veilleur de nuit

Restauration :

Toutes les équipes mangeront sur la base de Jumièges pour les repas du mardi soir, du mercredi midi et du mercredi soir.

Tous les repas seront servis sur des plats à table sauf les petits déjeuners qui seront pris sur les lieux d'hébergement (en self).

Pour le jeudi midi, les paniers pique-nique seront distribués après la remise des récompenses sur le site sportif.

4. Tarif d'inscription :

Le tarif d'inscription comprend la pratique et l'encadrement de toutes les activités ainsi que l'hébergement et la restauration du mardi soir au jeudi midi (paniers pique-nique).

Le tarif ne comprend pas : le transport.

5. Annulation :

Après réception de votre inscription (règlement compris), toute annulation survenant après le 4 juin entraînera la facturation suivante :

- annulation entre le 22 avril et le 4 juin : 30€ par personne
- pas de remboursement pour tout désistement après le 4 juin

Si l'évènement est annulé à cause de la crise sanitaire, les participants seront remboursés.

6. Equipement des groupes :

Pour les activités sportives, prévoir des tenues adaptées (cf. règlement des jeux).

Prévoir de quoi se protéger du soleil (crème, casquettes etc.)

Pour la cérémonie d'ouverture et l'ensemble de l'évènement, prévoir drapeaux et accessoires à l'effigie de votre département ou région (drapeaux, tenues, emblèmes etc.), et de votre association sportive ou établissement.

7. Accès :



Base de loisirs Jumièges- Le Mesnil
4 Rte du Manoir, 76480 Le Mesnil-sous-Jumièges



8. Retour des dossiers d'inscription :

Les dossiers sont à renvoyer à l'adresse suivante (par voie postale ou par mail)
avant le 22 avril 2022.



Informations techniques

1. Programme prévisionnel :

Mardi 21 Juin :

14h00-17h00 : Accueil des groupes à la base de loisirs de Jumièges et installation dans les différents hébergements

17h30-18h00 : Préparation de la cérémonie d'ouverture et du défilé des groupes à la base de loisirs

18h00-18h30 : Cérémonie d'ouverture à la base de loisirs

18h30-19h00 : Réunion des éducateurs à la base de loisirs (au moins 1 éducateur par groupe)

19h00-21h00 : Repas (2 services : 19h00 et 20h00)

21h00 : Animation surprise

Mercredi 22 Juin :

09h00-12h00 : Activités sportives (sur la base de loisirs et le golf)

12h00-14h00 : Repas (2 services : 12h00 et 13h00)

14h00-17h00 : Activités sportives (sur la base de loisirs et le golf)

18h00-19h00 : Animation surprise

19h00-21h00 : Repas (2 services: 19h00 et 20h00)

Jeudi 23 Juin :

09h00-11h00 : Activités sportives (sur la base de loisirs et le golf)

11h15-12h00 : Cérémonie de clôture et remise des récompenses sur la base de loisirs

12h15 : Distribution des paniers repas

2. Rappel règlement sportif:

Retrouvez le règlement général des Jeux Nationaux Sport Adapté Jeunes ainsi que la nature des jeux proposés en page 12. Retrouvez le détail du règlement sportif en annexe 1.

Règlement des Jeux Nationaux

1. Le contenu :

Les Jeux Nationaux SAJ sont une manifestation nationale non-compétitive. Ils se composent de :

- Jeux sportifs issus des cycles d'activités proposés au sein des associations sportives, en lien avec les projets des établissements spécialisés.
- Défis complémentaires portant sur des thématiques autour du sport-santé et de la citoyenneté.

Tous les jeux doivent être réalisés par chaque équipe.

Les défis sont en option et permettent aux équipes de remporter des points supplémentaires.

Jeux sportifs :

Sept jeux seront proposés :

JEUX	
Jeux nautiques	
Jeux d'expression	
Jeux de précision	
Jeux de coopération	
Jeux d'opposition	
Jeux de grimpe	
Jeux de sensation	

Dans chaque jeu, deux niveaux d'épreuves seront proposés en fonction des capacités des participants :

- Épreuve rouge : Elle requiert un niveau sportif confirmé. Elle s'adresse aux jeunes ayant une bonne maîtrise technique de l'activité en jeu.
- Épreuve bleue : Elle requiert un niveau sportif élémentaire. Elle s'adresse aux jeunes ayant une faible maîtrise technique et des capacités limitées pour l'activité en jeu. L'épreuve est davantage aménagée par rapport à l'épreuve rouge (ex : distance de course ou de visée réduite...).

Ces jeux seront encadrés par des techniciens sportifs qualifiés et toutes épreuves nécessitant les équipements de la Base de Loisirs seront encadrées par un salarié de la Ligue Sport Adapté Normandie ainsi qu'un salarié de la Base de Loisirs.

Sur chaque jeu, le nombre de participants est défini. Lors de l'inscription, il faudra déterminer les jeunes qui participeront à chacun des jeux (« titulaires ») et indiquer à chaque fois un remplaçant.

Chaque jeune devra **obligatoirement** participer à au moins 3 épreuves sur les 7 proposées.

Durée des épreuves : 45 min par activité

Le « Coup double » :

Chaque équipe devra déterminer l'épreuve pour laquelle elle pense être la plus performante. Le jeu sur lequel l'équipe aura misé son « Coup Double » remportera deux fois plus de points.

Les défis :

Deux défis complémentaires aux jeux sportifs seront proposés :

- Défi sport-santé :
 - Course d'orientation avec questions sur les bonnes pratiques à suivre niveau santé avec remise d'un livret récapitulatif à la fin du parcours.
 - Espace dépistage santé Malakoff Humanis : Les programmes de prévention santé proposés sur Les Jeux Nationaux favorisent le dépistage et participent à l'amélioration des soins de santé des participants. Un bilan et des recommandations sont effectués par un médecin ou d'autres professionnels de la santé pour chaque participant qui repartira avec un formulaire bilan. Un échange aura lieu entre éducateurs, responsables d'associations et professionnels sur cet espace pour, si nécessaire, poursuivre une prise en charge du participant sportif, dans son milieu de vie.
- Défi citoyenneté :
 - Ateliers de prévention concernant différents thèmes

2. Les catégories :

Les catégories tiendront compte des tranches d'âge et du type d'épreuve choisie (rouge ou bleue).

• **Les tranches d'âge :**

Trois tranches d'âge sont proposées : 6-9 ans / 10-14 ans / 15-20 ans

L'âge à prendre en compte est celui au 1er janvier de l'année sportive.

Catégorie 2021/2022	6-9 ans	10-14 ans	15-20 ans
Année de naissance	2009 à 2016	2008 à 2012	2002 à 2007

Le sexe des participants n'est pas pris en compte dans les catégories.

Le regroupement de catégories

Chacun des membres d'une équipe fait partie de la même tranche d'âge : 6-9 ans, 10-14 ans ou 15-20 ans. Surclassement possible pour un jeune de 9 ans pouvant participer avec une équipe 10-14 ans, et pour un jeune de 14 ans pouvant participer avec une équipe de 15-20 ans.

- **Le type d'épreuve :**

Les épreuves bleues et rouges, de niveaux différents, seront proposées dans chaque jeu.

3. L'attribution des points, le classement et les récompenses

L'attribution des points :

Chaque jeu permet aux équipes de remporter des points selon les modalités suivantes :

Critères (cf. règlement de chaque jeu)	Nombre de point attribués
Jeu non réalisé <i>Non présentation de l'équipe à l'épreuve</i>	0 point
Jeu réalisé Participation au jeu <i>ou non-participation pour raison médicale (fournir justificatif)</i>	2 point
Jeu réalisé++ Participation au jeu avec objectif minimum atteint	+2 points
Bonus <i>Si l'équipe a performé sur son jeu par rapport aux autres équipes</i>	+1 point

Chaque défi permet aux équipes de remporter des points supplémentaires selon les modalités suivantes :

Défis		Nombre de points attribués
Défi sport-santé	Participation au défi	1 point
	Taux de réussite ++	2 points
Défi citoyenneté	Participation au défi	1 point
	Taux de réussite ++	2 points

Le classement et les récompenses :

Le classement est indépendant des tranches d'âge, du sexe et des épreuves choisies dans chaque jeu.

Il sera effectué selon le total de points obtenus par les équipes entre les 7 jeux et les défis réalisés.

Trois types de trophées seront décernés selon les modalités suivantes :

Récompenses obtenues	Trophées		
	Trophée 1 étoile 	Trophée 2 étoiles 	Trophée 3 étoiles 
	Entre 22 et 43 points	Entre 44 et 54 points	Entre 55 et 61 points
Cadeaux individuels	Oui	Oui	Oui
Cadeaux par équipe	Non	Oui	Oui
Super cadeau par équipe	Non	Non	Oui

4. La place des éducateurs/accompagnateurs :

La réunion des éducateurs organisée le mardi 21 juin au soir permettra de donner toutes les informations concernant le déroulement de la manifestation. Pour certaines épreuves et dans certaines conditions, il sera possible pour un éducateur de remplacer un sportif de son équipe s'il a fourni un certificat médical de non contre-indication à la pratique de l'activité concernée et s'il est titulaire d'une licence FFSA « autre pratiquant » 2021-2022.

Pendant les différents jeux, les éducateurs ou accompagnateurs des sportifs seront responsables des jeunes de leur équipe.

Fiche association - délégation

A renvoyer au plus tard pour le 22 avril 2022.

N° Affiliation FFSA:	Association :	Personne à contacter :
		Téléphone :
Téléphone :	Adresse postale :	
Portable :		
Email :		

Inscriptions

	Tarifs	Nombre de participants	Total
Inscription Comprend l'inscription + la restauration du mardi soir au pique-nique du jeudi midi	80€		
Hébergement Base de Loisirs - Structure Dure Comprend les petits-déjeuners et l'hébergement	35€		
Hébergement Base de Loisirs - Emplacement tente Comprend les petits-déjeuners et l'emplacement tente, matériel non fourni	17€		
Hébergement Base de Loisirs - Mobil home 4 places Comprend les petits-déjeuners et l'hébergement	120€		
Hébergement Base de Loisirs - Tente Amazone 5 places Comprend les petits-déjeuners et l'hébergement	110€		
Hébergement Base de Loisirs - Tente Bivouac 2 places Comprend les petits-déjeuners et l'hébergement	60€		
Hébergement Golf Comprend les petits-déjeuners et l'hébergement	40€		
Hébergement Gite La Cascade de Gertrude Comprend les petits-déjeuners et l'hébergement	50€		
Hébergement Château de Bois-Himont Comprend les petits-déjeuners et l'hébergement	70€		
Totaux			

..... euros à l'ordre de Ligue Sport Adapté Normandie

N° de chèque :

De la banque :

Lieu :

Signature du responsable de l'association :

Date : / /

Fiche d'engagement des sportifs :

Fiche de renseignements administratifs :

N° affiliation FFSA :	
Nom de l'association :	
Nom du responsable :	
Téléphone :	

	N° licence FFSA (2021-2022)	Nom	Prénom	Date de naissance	Sexe (M/F)	Régime alimentaire particulier (à préciser)
Sportif 1						
Sportif 2						
Sportif 3						
Sportif 4						
Sportif 5						
Sportif 6						
Sportif 7						
Accompagnateur 1						
Accompagnateur 2						
Accompagnateur 3						

Afin de faciliter l'accueil le mardi 21 juin, nous demandons aux groupes de nous indiquer l'heure approximative d'arrivée sur les lieux.

Heure d'arrivée estimée :

Fiche récapitulative

Les équipes ne seront officiellement inscrites qu'à la réception du dossier d'inscription dûment complété et accompagné du règlement total des frais d'inscription.



Pièces à joindre à votre dossier :

- Fiche association
- Fiche d'engagement des sportifs
- Inscription des sportifs sur les jeux
- Certificat médical FFSA - pratique non compétitive, en cas de contre-indication mentionnée sur la licence
- Règlement par chèque à l'ordre de la Ligue Sport Adapté Normandie
- Fiche d'autorisation d'hospitalisation
- Attestation test aisance aquatique pour les participants aux jeux nautiques

A avoir sur soi impérativement :

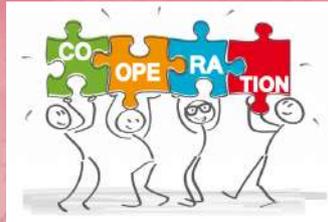
- Photocopies de la carte de sécurité sociale + mutuelle (une par sportif)
- Tout document qui sera requis selon les mesures sanitaires sport en vigueur à cette période. Un mailing spécifique sera envoyé aux inscrits le cas échéant
- La licence FFSA en cours de validité
- Ordonnance pour les traitements en cours

Tout dossier incomplet sera mis en attente et non traité.

Annexes

Annexe 1 : règlement des jeux sportifs

Jeux de coopération



Ce défi est composé de 4 situations où l'équipe devra ramener une pièce de puzzle.

L'équipe obtient un point bonus si elle arrive à récupérer les 4 pièces du puzzle et à réaliser ce dernier.

Épreuve bleue

L'épreuve « Où est la pièce ? »

Nombre de sportifs : 4 sportifs, les autres peuvent guider et prodiguer des conseils sur le côté.

Description : Les sportifs sont dans un carré de sable où une pièce de puzzle est cachée. Avec leurs mains, l'équipe doit ratisser le sable afin de retrouver la première pièce de puzzle.

Petit + de l'épreuve : 3 autres objets seront cachés dans le sable, à l'équipe de les retrouver également.

Participation des sportifs hors carré de sables : Pendant l'épreuve, les sportifs pourront guider les « chercheurs » en leur donnant des indications de recherche.

Comptage des points :

- Jeu réalisé : L'équipe a cherché au moins 10 min et a trouvé au moins 1 objet dans le sable (mais n'a pas trouvé la pièce de puzzle) : 2 points
- Jeu réalisé ++ : L'équipe a trouvé la pièce de puzzle en moins de 10 min mais n'a pas trouvé d'autres objets : +2 points
- Bonus : L'équipe a trouvé les 4 objets dans le sable dont la pièce de puzzle : +1 point

L'épreuve « Remplis le puits »

Nombre de sportifs : 4 sportifs, les autres peuvent guider et prodiguer des conseils sur le côté.

Description : Les sportifs doivent remplir un puits avec l'eau du lac pour faire apparaître la clé qui est au fond du puits et qui ouvrira la cachette de la seconde pièce du puzzle. A l'équipe de trouver la meilleure solution pour remplir le puits !

Petit + de l'épreuve : L'équipe est chronométrée pour cette épreuve...Elle doit récupérer la pièce de puzzle avant le temps imparti.

Participation des autres sportifs : Pendant l'épreuve, les autres sportifs pourront guider les « porteurs d'eau » en leur donnant des indications tactiques.

Comptage des points :

- Jeu réalisé : L'équipe a rempli le puits, a récupéré la clé et la pièce de puzzle : 2 points
- Jeu réalisé ++ : L'équipe a rempli le puits, a récupéré la clé et la pièce de puzzle avant la fin du sablier : +3 points

L'épreuve « Passe-moi la pièce »

Nombre de sportifs : L'ensemble de l'équipe.

Description : Les sportifs doivent amener une balle d'un point à un autre en se la passant. La balle ne peut être touchée avec les mains. L'équipe sera munie de bâtons pour tenir, donner et attraper la balle. Une fois au bout, la pièce du puzzle sera remise contre la balle.

Petit + de l'épreuve : Des cerceaux seront dispersés tout au long du parcours. Les sportifs auront le choix soit de passer dans les cerceaux, soit de passer à côté. Lorsque le sportif est dans le cerceau, il devra obligatoirement : soit tenir 5 secondes sur un pied, soit s'accroupir et se relever.

Comptage des points :

- Jeu réalisé : L'équipe a amené la balle d'un point à un autre : 2 points
- Jeu réalisé ++ : L'équipe a amené la balle en passant par au moins un cerceau : +2 points
- Bonus : L'équipe a amené la balle d'un bout à l'autre sans faire tomber la balle : +1 point

L'épreuve « garçon de café »

Nombre de sportifs : Toute l'équipe.

Description : Les sportifs doivent effectuer un parcours avec un plateau sur lequel se trouve des verres d'eau. L'épreuve se fera en relais.

Petit + de l'épreuve : A un moment du parcours, celui-ci se divisera en deux chemins, l'un plus difficile que l'autre...

Comptage des points :

- Jeu réalisé : L'équipe a fait le parcours et a récupéré la dernière pièce du puzzle : 2 points
- Jeu réalisé ++ : L'équipe a pris le chemin le plus difficile : +2 points
- Bonus : L'équipe a fait l'ensemble du parcours sans renverser d'eau : +1 point

Épreuve rouge

L'épreuve « Où est la pièce ? »

Nombre de sportifs : 4 sportifs, les autres peuvent guider et prodiguer des conseils sur le côté.

Description : Les sportifs sont dans un carré de sable où une pièce de puzzle est cachée. Avec leurs mains, les yeux bandés, l'équipe doit ratisser le sable afin de retrouver la première pièce de puzzle.

Petit + de l'épreuve : 5 autres objets seront cachés dans le sable, à l'équipe de les retrouver également.

Participation des sportifs hors carré de sables : Pendant l'épreuve, les sportifs pourront guider les « chercheurs » en leur donnant des indications de recherche.

Comptage des points :

- Jeu réalisé : L'équipe a cherché au moins 10 min et a trouvé au moins 1 objet dans le sable (mais n'a pas trouvé la pièce de puzzle) : 2 points
- Jeu réalisé ++ : L'équipe a trouvé la pièce de puzzle en moins de 10 min mais n'a pas trouvé d'autres objets : +2 points
- Bonus : L'équipe a trouvé les 6 objets dans le sable dont la pièce de puzzle : +1 point

L'épreuve « Remplie le puits »

Nombre de sportifs : 4 sportifs, les autres peuvent guider et prodiguer des conseils sur le côté.

Description : Les sportifs doivent remplir quatre puits avec l'eau du lac pour faire apparaître une clé qui est au fond des puits. L'une de ces 4 clés ouvrira la cachette de la seconde pièce du puzzle. A l'équipe de trouver la meilleure solution pour remplir les puits !

Petit + de l'épreuve : L'équipe est chronométrée pour cette épreuve. Elle doit récupérer la pièce de puzzle avant le temps imparti.

Participation des autres sportifs : Pendant l'épreuve, les autres sportifs pourront guider les « porteurs d'eau » en leur donnant des indications tactiques.

Comptage des points :

- Jeu réalisé : L'équipe a récupéré au moins une des clés : 2 points
- Jeu réalisé ++ : L'équipe a récupéré la pièce de puzzle : +2 points
- Bonus : La pièce de puzzle a été récupérée avant la fin du sablier : + 1 point

L'épreuve « Passe-moi la pièce »

Nombre de sportifs : L'ensemble de l'équipe.

Description : Les sportifs doivent amener une balle d'un point à un autre en se la passant. La balle ne peut être touchée avec les mains. L'équipe sera munie de bâtons pour tenir, donner et attraper la balle. Une fois au bout, la pièce du puzzle sera remise contre la balle.

Petit + de l'épreuve : Des cerceaux seront dispersés tout au long du parcours. Les sportifs auront le choix soit de passer dans les cerceaux, soit de passer à côté. Lorsque le sportif est dans le cerceau, il devra obligatoirement : soit tenir 5 secondes sur un pied, soit s'accroupir et se relever.

Comptage des points :

- Jeu réalisé : L'équipe a amené la balle d'un point à un autre : 2 points
- Jeu réalisé ++ : L'équipe a amené la balle en passant par au moins un cerceau : +2 points
- Bonus : L'équipe a amené la balle d'un bout à l'autre sans faire tomber la balle : +1 point

L'épreuve « garçon de café »

Nombre de sportifs : Toute l'équipe.

Description : Les sportifs doivent effectuer un parcours avec un plateau sur lequel se trouve des verres d'eau. L'épreuve se fera en relai.

Petit + de l'épreuve : A un moment du parcours, celui-ci se divisera en deux chemins, l'un plus difficile que l'autre...

Comptage des points :

- Jeu réalisé : L'équipe a fait le parcours et a récupéré la dernière pièce du puzzle : 2 points
- Jeu réalisé ++ : L'équipe a pris le chemin le plus difficile : +2 points
- Bonus : L'équipe a fait l'ensemble du parcours sans renverser d'eau : +1 point

Jeux nautiques



Épreuve bleue

L'épreuve Pédalo

Nombre de sportifs : entre 3 et 4 sportifs par pédalo, les autres sur le sol (en fonction du nombre de sportifs, possibilité de répartir les sportifs sur 2 pédalos)

Description : Les sportifs dans le pédalo doivent réaliser un parcours en passant dans un maximum de portes symbolisées par des bouées. Il n'y a pas de temps imparti, mais les sportifs doivent passer les portes dans le bon sens sinon le point ne compte pas.

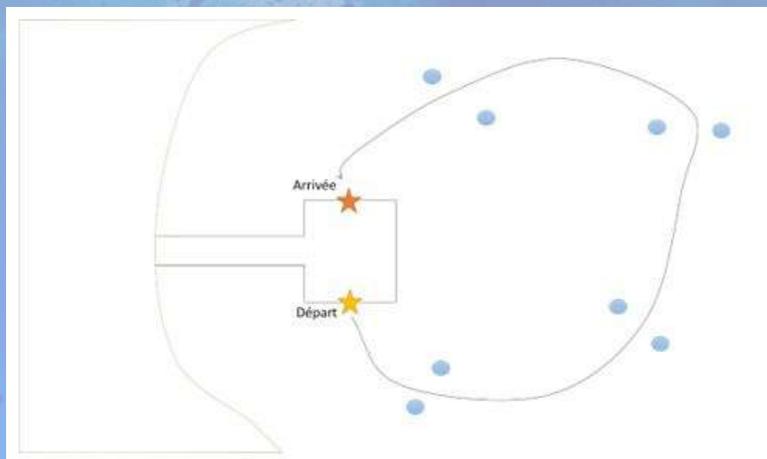
Petit + de l'épreuve : Les sportifs sur le pédalo devront conserver tout le long du parcours une balle sans la faire tomber à l'eau.

Participation des sportifs au sol : Avant le départ, les sportifs au sol doivent lancer convenablement la balle aux sportifs présents dans le pédalo, de même pour la réception.

Si la balle revient sur le ponton sans tomber à l'eau, cela fait un point supplémentaire pour l'équipe.

Comptage des points :

- Jeu réalisé : L'équipe est passée dans 0 ou seulement 1 porte, le jeu est réalisé : 2 points
- Jeu réalisé ++ : L'équipe est passée dans au moins 2 portes : +2 points
- Bonus : L'équipe est passée dans toutes les portes : +1 point



Épreuve rouge

L'épreuve Paddle

Nombre de sportifs : 2 sportifs, 1 par paddle

Description : Les sportifs peuvent se mettre à genoux ou debout sur le paddle. Ils doivent réaliser un parcours en passant dans un maximum de portes symbolisées par des bouées. Il n'y a pas de temps imparti, mais les sportifs doivent passer les portes dans le bon sens sinon le point ne compte pas.

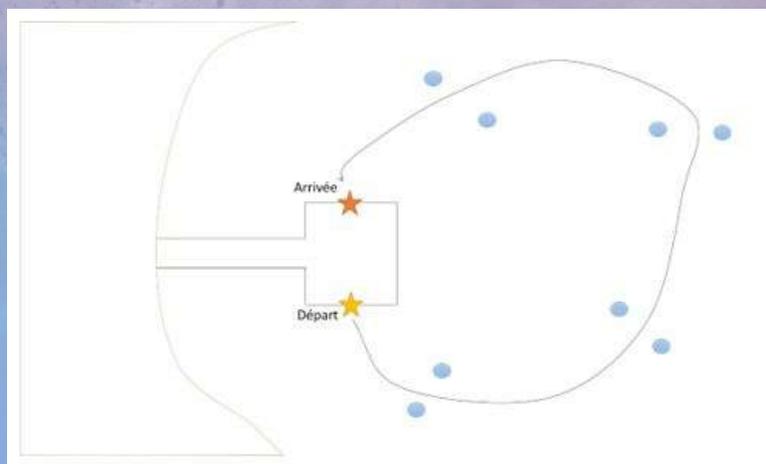
Petit + de l'épreuve : Les sportifs sur le paddle devront conserver tout le long du parcours une balle sans la faire tomber à l'eau.

Participation des sportifs au sol : Avant le départ, les sportifs au sol doivent lancer convenablement la balle aux sportifs dans leur paddle respectif, de même pour la réception.

Si au moins un sportif de l'équipe revient avec la balle sur le ponton, cela fait un point supplémentaire pour l'équipe.

Comptage des points :

- Jeu réalisé : Tous les sportifs sont passés dans 0 ou seulement 1 porte, le jeu est réalisé : 2 points
- Jeu réalisé ++ : Tous les sportifs sont au moins passés dans 2 portes : +2 points
- Bonus : Si un sportif de l'équipe passe dans toutes les portes : +1 point



Jeux d'expression



Épreuve bleue

Nombre de sportifs : Toute l'équipe

Description : Réalisation d'une chorégraphie sur une musique d'une durée allant de 1 minute 30 à 3 minutes en équipe. Tous les participants doivent proposer au minimum un mouvement dansé et un mouvement de cirque différents de ceux de leur coéquipier. Il faudra également ajouter au minimum un mouvement en duo.

Comptage des points :

- Jeu réalisé : réalisation de la chorégraphie : 2 points
- Jeu réalisée ++ : réalisation de la chorégraphie sans aide de l'intervenant du jeu : +2 points
- Bonus : réalisation de la chorégraphie sans aide de l'intervenant du jeu et des éducateurs (droit aux consigne orale uniquement) : +1 point

Épreuve rouge

Nombre de sportifs : Toute l'équipe

Description : Apprentissage d'une chorégraphie imposée alliant mouvement de danse et de cirque.

Comptage des points :

- Jeu réalisé : l'équipe suit l'encadrant pour réaliser la chorégraphie : 2 points
- Jeu réalisée ++ : réalisation de la chorégraphie sans aide de l'intervenant du jeu : +2 points
- Bonus : réalisation de la chorégraphie sans aide de l'intervenant du jeu et des éducateurs (droit aux consigne orale uniquement) : +1 point

Jeux à sensation*



*Ce règlement est susceptible de subir quelques modifications après envoi

Épreuve bleue

Nombre de sportifs : 3 sportifs titulaires

Description : Réalisation du parcours d'acrobancane.

Comptage des points :

- Jeu réalisé : réalisation du parcours par les trois sportifs jusqu'au moins la 1ère échappée : 2 points
- Jeu réalisée ++ : réalisation du parcours par au moins 1 des sportifs jusqu'à la 2ème échappée : +2 points
- Bonus : réalisation du parcours par au moins 1 des sportifs dans sa totalité : +1 point

Épreuve rouge

Nombre de sportifs : 3 sportifs titulaires

Description : Réalisation du parcours d'acrobancane et récupérer le plus grand nombre de balises.

Comptage des points :

- Jeu réalisé : réalisation du parcours par les 3 sportifs jusqu'au moins la 1ère échappée, et avoir récupérer 1 balise chacun : 2points
- Jeu réalisé ++ : réalisation du parcours par au moins 1 des sportifs jusqu'à la 2ème échappée et avoir récupérer au moins 4 balises par l'équipe: +2 points
- Bonus : réalisation du parcours par au moins 1 des sportifs dans sa totalité et avoir récupérer au moins 5 balises par l'équipe : : +1 point

Jeux d'opposition



Épreuve bleue

Escrime ceinture de flag

Nombre de sportifs : 4 sportifs

Description : Réussir à retirer toutes les ceintures de flag de son adversaire, les deux gagnants se rencontrent et les deux perdants également.

Comptage des points :

- Jeu réalisé : tous les participants ont affronté leurs coéquipiers : 2 points
- Jeu réalisé ++ : tous les participants ont affronté leurs coéquipiers dans le temps imparti (2min) : +2 points
- Bonus : affronter un bénévole avec 5 ceintures de flag (2 épaules, 2 hanches, 1 dos), attraper 2 ceintures en 1minute : +1 point

Le béret (équipe)

Nombre de sportifs : 4 sportifs minimum

Description : Jeux du béret avec diverses formes (différents objets, plusieurs couleurs). Un bénévole sera dans chaque équipe si 4 titulaires.

Comptage des points :

- Jeu réalisé : uniquement avec l'appellation par chasuble de couleurs : 2 points
- Jeu réalisé ++: jeu réalisé par l'appellation de numéro : +2 points
- Bonus : Appellation par un numéro et la récupération de différents objets : +1 point

Épreuve rouge

Escrime pinces à linges

Nombre de sportifs : 4 sportifs

Description : Réussir à retirer toutes les pinces à linge de son adversaire, les deux gagnants se rencontrent et les deux perdant également.

Comptage des points :

- Jeu réalisé : tous les participants ont affronté leurs coéquipiers : 2 points
- Jeu réalisé ++ : tous les participants ont affronté leurs coéquipiers dans le temps imparti (2min) : +2points
- Bonus : affronter un bénévole avec 5 pinces (2 épaules, 2 hanches, 1 dos), attraper 2 pinces en 1minute : +1 point

Chameau-Chamois

Nombre de sportifs : 4 sportifs

Description : De part et d'autre d'une ligne seront prénommés les sportifs chameau ou chamois. Lorsque l'arbitre crie chameau, les chameaux doivent atteindre la zone de sureté quand à l'adversaire, lui doit rattraper l'autre, l'immobiliser et inversement lorsque l'arbitre crie chamois.

Comptage des points:

- Jeu réalisé : les participants ont mieux réalisé l'épreuve en commençant debout dos à dos : 2 points
- Jeu réalisé ++ : les participants ont mieux réussi l'épreuve en partant accroupi dos à dos : +2 points
- Bonus : 1 joueur réussit à prendre le ballon du bénévole en moins d'une minute (1 essai par joueur): +1 point

Jeux de grimpe



Épreuve bleue

Chasse aux trésors

Nombre de sportifs : 4 sportifs, le reste de l'équipe pourra aider et guider les grimpeurs

Description : Grimper sur le mur d'escalade et chercher des trésors cachés dans les prises. Les grimpeurs ne seront pas cordés, épreuve d'escalade en bloc.

Petit + de l'épreuve : Le jeu sera effectué sur un temps donné.

Comptage des points :

- Jeu réalisé : L'équipe a trouvé entre 0 à 3 trésors, le jeu est réalisé : 2 points
- Jeu réalisé ++ : L'équipe a trouvé entre 4 et 6 trésors : +2 points
- Bonus : L'équipe a trouvé plus de 6 trésors: +1 point



Épreuve rouge

Toujours plus loin

Nombre de sportifs : 4 sportifs, le reste de l'équipe pourra aider et guider les grimpeurs

Description : Ce défi consiste à réaliser une traversée sous forme de relais, chaque sportif devra se déplacer latéralement d'un point 1 à un point B sans poser les pieds par terre le long du mur puis passer le relais à un coéquipiers.

Petit + de l'épreuve : Valider une voie de bloc en prenant seulement les prises de la bonne couleur.

Comptage des points :

- Jeu réalisé : 0 ou 1 des sportifs a réussi sa partie de traversée, le jeu est réalisé : 2 points
- Jeu réalisé ++ : 2 ou 3 des sportifs de l'équipe ont réussi leur partie de traversée : +2 points
- Bonus : Tous les sportifs ont réussi leur partie de traversée : +1 point

Jeux de précision



Épreuve bleue

Le footgolf

Nombre de sportifs : 5 sportifs

Description : L'épreuve se déroulera en 3 parties :

- Le Précifoot : Chaque sportif aura 5 chances pour que son ballon atteigne la cible et marque le plus de points. La cible permettra de marquer 1, 2 ou 3 points par tir. Nombre maximum de points sur cette épreuve : 75 points.
- Le Foot-bowling : Chaque sportif aura 2 ballons, l'objectif est de faire tomber le plus de quilles. Une quille représente 1 point. Nombre maximum de points sur cette épreuve : 100 points.
- Le parcours footgolf : épreuve participative, chacun tire à tour de rôle pour atteindre la cible. Objectif : aller le plus loin possible sur le parcours. Chaque cible atteinte représentera 10 points.

Comptage des points :

- Jeu réalisé : L'équipe a obtenu un score entre 0 et 75 points, le jeu est réalisé : 2 points
- Jeu réalisé ++ : L'équipe a obtenu un score entre 75 et 150 points : +2 points
- Bonus : L'équipe a obtenu un score supérieur à 150 points : +1 point

Épreuve rouge

Le Golf

Nombre de sportifs : 5 sportifs

Description : Sous forme de relais, les sportifs ont pour objectif de réussir à mettre la balle dans les 3 trous

Comptage des points :

- Jeu réalisé : L'équipe a mis la balle dans 0 ou seulement 1 trou, le jeu est réalisé : 2 points
- Jeu réalisé ++ : L'équipe a réussi à mettre la balle dans 2 trous : +2 points
- Bonus : L'équipe a réussi à mettre la balle dans 3 trous : +1 point

Annexe 2 : autorisation de soin

Nom et Prénom

Adresse

Code Postal

Numéro de téléphone

Adresse mail

Le :

A :

Objet : autorisation parentale d'hospitalisation et de soins médicaux

Madame, Monsieur,

Je soussigné(e) (Nom & prénom, liens de parenté) _____ de l'enfant
(nom & prénom) _____ autorise l'hospitalisation et l'administration de
soins médicaux lors de l'évènement des Jeux Nationaux Sport Adapté Jeunes 2022, qui se déroule
les 21, 22 et 23 juin 2022 sur la base de loisirs de Jumièges (76).

Toutefois, je demande OUI/ NON (merci de rayer la mention inutile) à être au préalable informé(s) de
l'hospitalisation et de l'administration des soins médicaux.

Signature du parent/des parents

Fiche test d'aisance aquatique



Nouveau dispositif relatif au test d'aisance aquatique

(arrêté du 9 septembre 2015)

Si vous souhaitez pratiquer l'une des activités suivantes au sein d'un établissement d'activités physiques et sportives, qu'il s'agisse d'une pratique encadrée ou d'une simple location :



Canoeë



Kayak



Nage en
eau vive



Raft



Voile

Alors vous devez :



Soit attester auprès de l'établissement, selon les modalités qu'il a définies, de votre capacité à savoir nager 25 mètres et à vous immerger. Pour les personnes n'ayant pas la capacité juridique, il revient à leur représentant légal d'attester de cette capacité.



Soit fournir l'un des certificats ou attestations suivants :

- attestation scolaire « savoir-nager » délivrée par les écoles et collèges ;
- certificat attestant de la réussite au test commun aux fédérations sportives agréées ayant la natation en partage : le Sauv'nage ;
- certificat qui mentionne la réussite au test décrit en ci-dessous.



Soit effectuer un test comprenant les épreuves suivantes :

- effectuer un saut dans l'eau ;
- réaliser une flottaison sur le dos pendant cinq secondes ;
- réaliser une sustentation verticale pendant cinq secondes ;
- nager sur le ventre pendant vingt mètres ;
- franchir une ligne d'eau ou passer sous une embarcation ou un objet flottant.

La personne certifiant votre réussite à ce test doit être titulaire du titre de maître-nageur sauveteur, d'un BNSSA ou d'une qualification portant sur l'une des disciplines mentionnées plus haut.

Si vous n'êtes pas en mesure de passer l'un de ces tests, sachez que les établissements peuvent organiser votre activité conformément aux règles de sécurité définies par les fédérations délégataires concernées. Ce dispositif s'adresse principalement aux personnes en situation de handicap mais peut également concerner les enfants de moins de 6 ans.

Annexe 4 : Proximité des centres de soin

Établissements de soin	Numéro de téléphone
Médecin <i>Lydie Bayle, 716 r Alphonse Callais, 76480 Jumièges</i>	02 35 37 89 80
Cabinet Infirmier <i>Charlène Bous, 2551 Le Conihout, 76480 Le Mesnil sous Jumièges</i>	02 35 37 39 46
Hôpital <i>CHU Charles-Nicolle, 37 Bd Gambetta, 76000 Rouen</i>	02 32 88 89 90
Pharmacie <i>Pharmacie de Yainville, R de la République, 76480 Yainville</i>	02 35 37 40 40
Ambulance <i>Ambulance Traitonne, 476 Rue Jean Bart, 76580 Le Trait</i>	02 35 37 97 51

Annexe 5 : Relevé d'identité bancaire (RIB)

**CREDIT AGRICOLE
DE NORMANDIE-SEINE**

RELEVÉ D'IDENTITÉ BANCAIRE - IBAN

	Banque	Guichet	Numéro de compte	Clé
RIB FRANCE	18306	00094	36124564055	81
IBAN ETRANGER	FR76 1830 6000 9436 1245 6405 581			BIC AGRIFRPP883
Domiciliation	Nom et adresse du titulaire			
YVETOT (00094)	ASSOC. LIGUE SPORT ADAPTE NORMANDIE			
Tél : 0969393046	1 RUE MASSON 76350 OISSEL			