

Concours Lancers Francs 3°

Rédaction du règlement

Fiche consigne



Consignes :

Vous devez réaliser par équipe un diaporama (à l'aide d'Open Office Impress).

Ce diaporama permettra de présenter les règles du jeu du concours de lancer de fin d'année.

Ce diaporama comprendra 5 pages présentant les règles du concours ; vous devrez pour cela imaginer les règles nécessaires au bon déroulement du concours.

Chaque page devra compter au moins une image en rapport avec le texte.

L'orthographe et la syntaxe de vos phrases doivent être correctes.

Pensez à indiquer la provenance des images utilisées

Enregistrez votre fichier selon l'exemple 35 Dupont Durand lancers francs (toutes les 10')

Attention, l'ordre des chapitres (diapositives) ci-dessous doit être scrupuleusement respecté.

Principe général : lancer un projectile **à travers, dans ou sur** une cible à l'aide d'une « machine à lancer »

1° diapositive : présentation du concours

Trouvez un titre pour le concours, rappelez le principe général du concours

Insérez une image rappelant ce principe général.

Indiquez le nom des membres de l'équipe, la classe et le nom du collège.

Choisissez un nom pour votre équipe (validation par le prof obligatoire !!)

2° diapositive : le projectile

Forme, nature, dimensions et masse du projectile.

Image représentant le projectile, précisant les cotes.

3° diapositive : la cible

Forme, nature, dimensions, positionnement (hauteur et orientation) de la cible.

Image représentant la cible, et précisant les cotes.

4° diapositive : les conditions de la victoire

L'équipe victorieuse est-elle :

- celle qui marque le plus de points sur une série d'essais ?

- ou la première qui arrive à marquer un point (prévoir une durée maximale de la partie dans ce cas) ?

- ... (ou autre possibilité) ?

Préciser quelles sont les conditions pour marquer un point.

5° diapositive : le terrain de jeu

Précisez ici :

- la distance minimale horizontale qui sépare la machine à lancer de la cible.

- la hauteur de la cible

- le diamètre de la cible

Réalisez un schéma à l'échelle qui représente la machine à lancer et la cible.

Un schéma sous un autre angle peut être utile.

6° diapositive : Contraintes, comportement antisportif, arbitrage et sanctions

- Conditions d'acceptation de la machine à lancer dans le concours ?

- Les joueurs ont-ils le droit de toucher leur machine entre deux lancers ?

- Les joueurs ont-ils le droit de réparer leur machine entre deux lancers ?

- Comment les joueurs peuvent-ils déclencher le lancer (à distance, avec un seul doigt ...) ?

- Quel(s) comportement(s) antisportif(s) doit (doivent) être sanctionné(s) et comment ?