

storio nordiX games



**Directives pour les
organisateur**

NORDIX GAMES

PRESTATION FOURNIES PAR L'ORGANISATION DES NORDIX GAMES

1. GESTION DES INCRPTIONS

L'organisation des nordix games transmet le soir avant l'épreuve une liste excel avec les inscriptions en ligne. Le ski club organisateur s'occupe du bureau des courses et des inscriptions sur place. Il s'occupe de préparer les passeports pour l'ensemble des inscrits et les distribue au bureau des courses.

L'organisateur distribue un dossard à chaque participant et **inscrit le numéro du dossard sur le passeport**. Ce numéro sera nécessaire pour les enfants qui souhaitent participer au Storio Sprint qui aura lieu à la fin des épreuves.

2. GESTION DES CLASSEMENTS ET DES DISTINCTIONS

Le calcul des points et des distinctions est géré par le club organisateur à partir de 15h45.

3. MATERIEL DE MANIFESTION

Liste du matériel fourni par l'organisation :

- 6 oriflammes pour identifier les épreuves. 5 pour les postes et le 6 pour le départ du storio sprint.
- 2 oriflammes à placer à l'entrée du site des épreuves
- Dossards ainsi que passeports et tour de cou
- Matériels pour les bénévoles afin de noter les points à la fin des épreuves
- Tabelles pour les épreuves
- 5 petits chronomètres pour les bénévoles
- Bâche des partenaires pour le podium géant
- Rubalises

Sur demande :

- Tente pour le bureau des courses
- Matériel pour les épreuves

Contact pour la remise du matériel : Jérôme Ducommun 079 245 26 55

4. COMMUNICATION DE L'EVENEMENT

Le Giron Jurassien des clubs des sports de neige (GJ) se charge de la diffusion auprès des ski-clubs régionaux, et du site Internet du GJ. Des flyers seront à disposition des ski-clubs organisateurs pour promouvoir l'événement dans leur région (clubs, écoles, etc.).

Le GJ se charge de la diffusion des résultats auprès des partenaires. Sur les listes de résultats figurent les sponsors des nordix games, du GJ ainsi que du logo de l'organisateur.

L'organisateur peut remettre au GJ une new et des photos sous forme d'article au GJ qui se charge de la publication sur le site du GJ et à la presse.

5. CONCEPT VISUEL

Le concept suivant concernant la présentation visuelle des sponsors et des partenaires a été élaborés pour la présentation dans l'aire de jeu, sur les postes et pour la remise des distinctions selon l'annexe I.

Les banderoles et le matériel visuel sont mis à disposition par le GJ. L'organisateur réserve et se procure le matériel auprès du secrétariat du GJ. La coordination et la mise en place du concept visuel sont présent en charge par le comité d'organisation.

Les ski-clubs sont libres de trouver des sponsors pour leur étape pour autant qu'ils ne fassent pas concurrence aux partenaires des nordix games.

6. FINANCE D'INSCRIPTION

Le bureau des courses redonne l'ensemble des finances d'inscription de l'étape au ski-club organisateur. Finance d'inscription : CHF 5.-.

7. PRET DE MATERIEL

L'organisation se charge d'amener des skis, souliers et bâtons pour les enfants qui n'en possèdent pas. Les parents de l'enfant devront faire la demande minimum 3 jours avant l'étape en indiquant sa taille et sa pointure. Merci au ski-club de s'annoncer s'il possède du matériel qu'il pourrait mettre en prêt.

8. ANNULATION / REPORT

En cas de manque de neige sur le lieu de la compétition, celle-ci doit être organisée sur le territoire du GJ si cela est possible. En cas d'impossibilité d'organiser la compétition sur le territoire du GJ, la compétition est reportée.

9. PRIX

Pour chaque après-midi, tous les participants reçoivent un prix souvenir. Le GJ met à disposition des prix souvenirs pour chaque participant. Pour chaque événement l'ensemble des participants est récompensé par une distinction. Le choix d'attribuer des prix supplémentaires revient au ski-club organisateur.

Un prix souvenir sera remis à tous les participants lors de la dernière manche par le GJ.

PRESTATION FOURNIES PAR LE SKI-CLUB ORGANISATEUR

1. BUREAU DES COURSES

LOCAL

Le bureau des courses doit se situer à proximité direct du lieu des épreuves (moins de 500m). Dans l'idéal, le bureau des courses devrait se trouver dans un local. Si le lieu ne dispose pas d'un local, une tente pourrait être amenée par l'organisation.

2. MISE EN PLACE DU TERRAIN DE JEUX

MISE EN PLACE DE 5 EPREUVES

Le club est responsable de mettre en place un terrain de jeux avec 5 postes différents. Ces 5 épreuves doivent se trouver dans un périmètre restreint et proche du bureau des courses (moins de 500m).

Le club s'organise pour entretenir les postes durant toute la durée de l'étape (saut, slalom, etc...). Un exemple d'épreuves se trouve en annexe. Sur demande du ski-club, du matériel pour les épreuves peut être mis à disposition par l'organisation des nordix games.

L'organisateur définit un temps ou une distance de référence pour chaque épreuve et transmet l'information le soir avant l'étape à nordixgames@gmail.com. L'organisation des nordix games imprimera les tabelles pour le calcul des points et les distribuera le jour de l'étape aux responsables des postes.

3. STORIO SPRINT « NEW »

Le club organisateur doit préparer une petite boucle de 400m environ (traçage skating plan lisse double largeur pour permettre les dépassements avec une trace classique si possible) qui permettra aux enfants qui le désirent de se mesurer à partir de 15h45 sur les Storio Sprint. Départ en plusieurs vagues par catégorie d'âge. Le classement se fera selon l'ordre d'arrivée. **Le club organisateur se charge de filmer les arrivées** pour permettre de créer le classement de l'étape. Il transmettra ensuite la vidéo à l'organisateur des nordix games pour la préparation des résultats. L'organisateur des nordix games s'occupera de gérer cette épreuve ainsi que de publier les classements sur le site internet du GJ. Un podium avec les 3 premiers du classement général par catégorie **aura lieu lors de la finale des nordix games.**

4. BENEVOLES

Un total de 13 bénévoles est nécessaire pour le bon déroulement des activités.

- 2 personnes à chaque épreuve
- 2 personnes pour gérer le bureau des courses
- 1 personne pour s'occuper des débutants qui n'ont jamais mis les skis et ne participent pas aux épreuves.

Dans le cas où un ski-club manque de bénévoles, il informe l'organisation des nordix games au minimum 5 jours avant l'étape.

5. COLLATION

Le ski-club est responsable d'organiser une petite collation (par exemple : pain, choc, thé) pour l'ensemble des participants. Le ski-club s'organise pour installer cette collation à proximité du lieu des épreuves sur 2 tables. En cas de mauvais temps, la collation doit pouvoir se faire à l'abri (dans un local ou sous 2 tentes) toujours à proximité du lieu des épreuves.

6. PRIX

Pour chaque après-midi, tous les participants reçoivent un prix souvenir. Le GJ met à disposition des prix souvenirs ainsi qu'une distinction pour chaque participant. Le choix d'attribuer des prix supplémentaires revient au ski-club organisateur.

DEROULEMENT D'UNE ETAPE

13H00 - MISE EN PLACE DU BUREAU DES COURSES

13H15 - BRIEFING DES BENEVOLES

Briefing des bénévoles et distribution du matériel pour l'inscription des points.

13H45 - OUVERTURE DU BUREAU DES INSCRIPTIONS

Début des inscriptions sur place et distribution des dossards.

Les enfants se rendent au bureau des courses. Celui qui n'a pas fait son inscription en ligne peut le faire sur place. **Le bureau des courses remet à chaque participant son passeport ainsi qu'un dossard. Le numéro du dossard doit être inscrit sur le passeport par le bureau des courses.** Il se dirige ensuite dans la zone de création des groupes. Des groupes d'environ 10 enfants sont formés par l'organisateur dans cette zone et sont envoyés sur les épreuves (**1^{ère} équipe vers 14h00**). Un capitaine d'équipe guidera l'équipe sur les épreuves.

Les enfants débutants qui ne souhaitent pas effectuer les épreuves seront placés dans le groupe débutant et seront coachés par un moniteur du ski club organisateur.

14H45 - FIN DES INSCRIPTIONS

DEROULEMENT D'UNE EPREUVE

L'enfant peut effectuer 2 fois chaque épreuve. Une première fois comme essai et une seconde pour les points. Après ce second passage, les bénévoles du poste indiquent le nombre de points effectués par l'enfant sur son passeport en fonction d'une tablette fournie par l'organisation. Une fois que les 10 enfants sont passés, les bénévoles envoient le groupe sur la prochaine épreuve.

15H45 - FIN DES EPREUVES

Lorsque l'enfant a terminé les 5 épreuves avec son équipe, **il se rend au bureau des courses pour valider son passeport** et rendre son dossard (uniquement pour les enfants qui ne souhaitent pas participer au Storio Sprint).

15h55 - storio sprint

Départ en plusieurs vagues par catégorie d'âge à partir de 15 h 45 (uniquement pour les enfants qui souhaitent participer à cette épreuve).

- 15h55 : U16 / 2009-2010
- +2min : U14 / 2011-2012
- +2min : U12 / 2013-2014
- +2min : U10 / 2015-2016
- +2min : U8 / 2017-2024

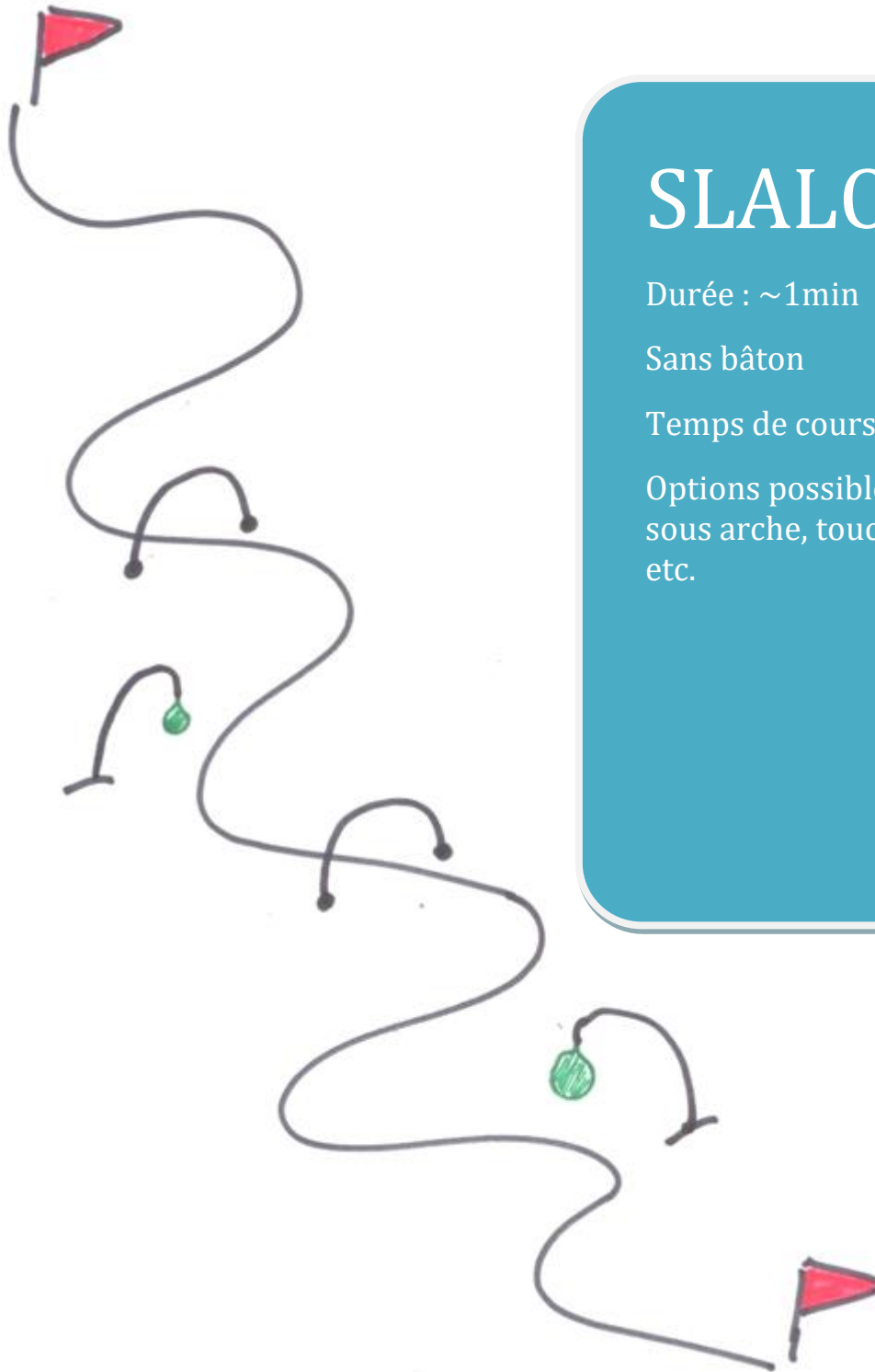
16H00-16H30 COLLATION OFFERTE PAR LE SKI-CLUB ORGANISATEUR

Petite collation (pain, choc, thé, autres) offerte par le ski-club organisateur. Photo de groupe devant l'arche des sponsors avec podium géant regroupant l'ensemble des participants. Remise des distinctions et des prix souvenir.

Giron Jurassien des clubs de sports de neige
Christophe Pittier, chef nordique

Villiers, novembre 2024

EXEMPLES D'EPREUVE



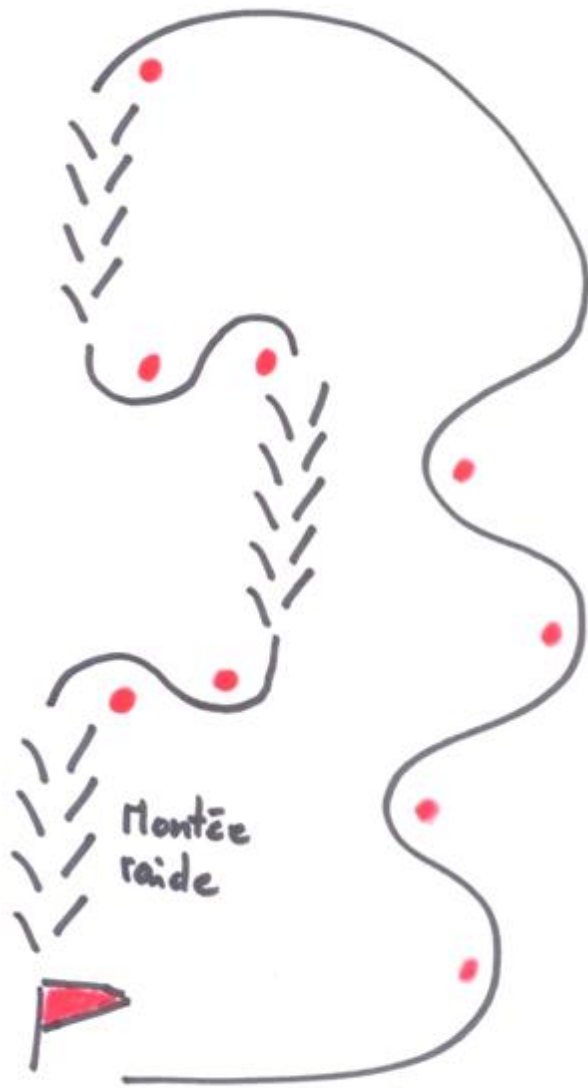
SLALOM

Durée : ~1min

Sans bâton

Temps de course

Options possibles : passage sous arche, toucher des ballons, etc.



BIATHLON

Durée : ~2min

Distance : ~300m

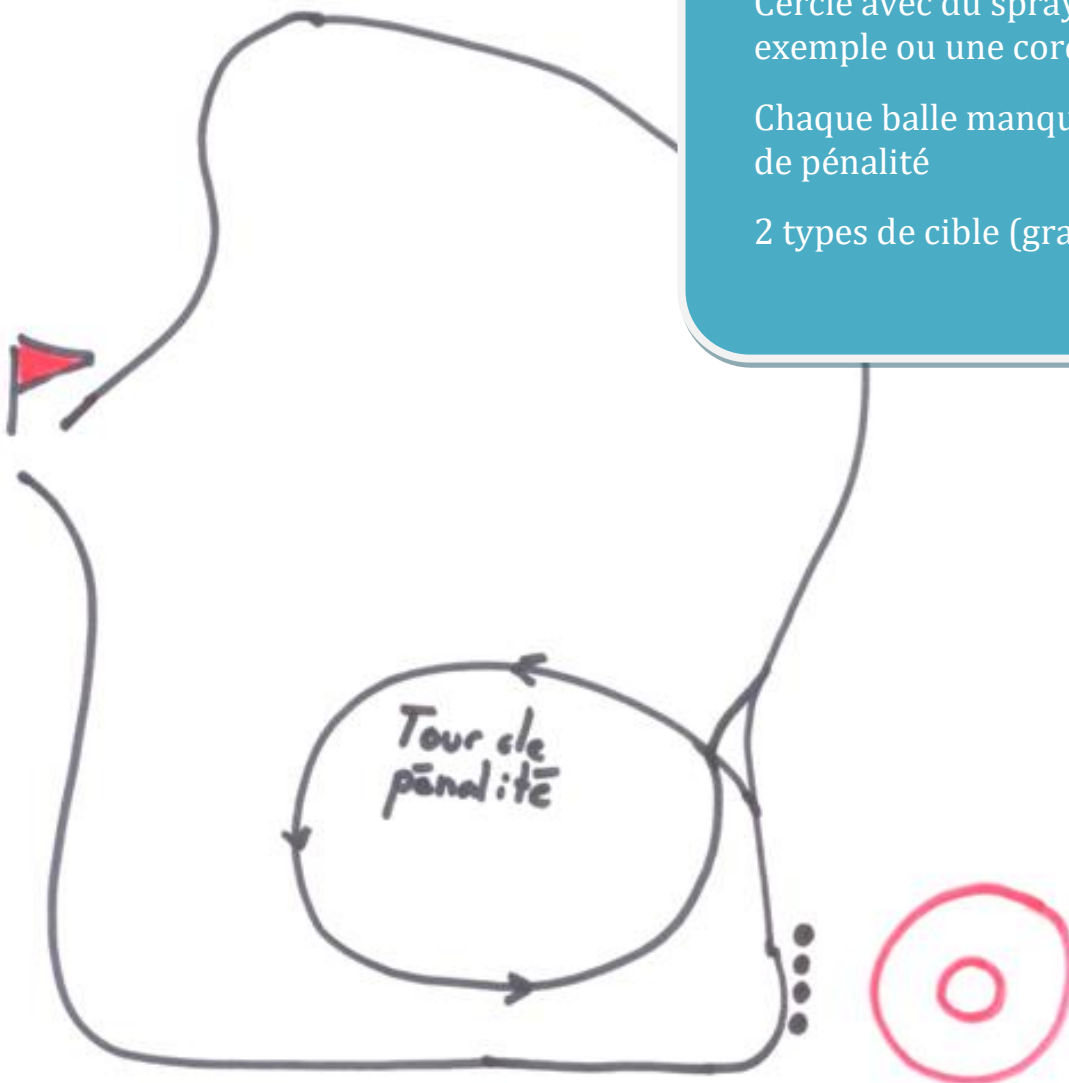
Avec bâtons

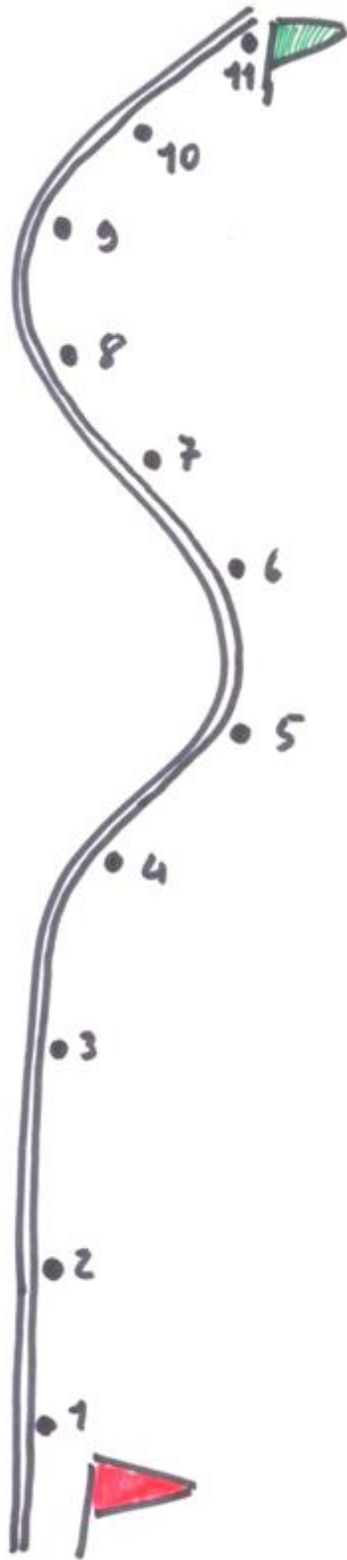
Temps de course

Lancer 4 balles dans une cible
(si pas de support à disposition,
la cible peut se trouver au sol.
Cercle avec du spray par
exemple ou une corde)

Chaque balle manquée = 1 tour
de pénalité

2 types de cible (grand et petit)





DOUBLE POUSSEE

Durée : 1min 30

Avec bâtons

Distance parcourue en 1 minute

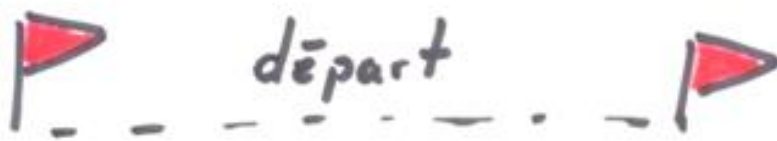
Montée en double poussée dans
une trace. Mettre un balisage
tous les 10 mètres.

SPRINT

Distance : ~100m

Options possibles : avec bâtons
ou sans bâton

Temps de course



MONTEE IMPOSSIBLE

Durée : ~1 min 30

Avec bâtons

Temps de course

Montée raide en sapin avec
éventuellement quelques paliers.
Redescente par un slalom

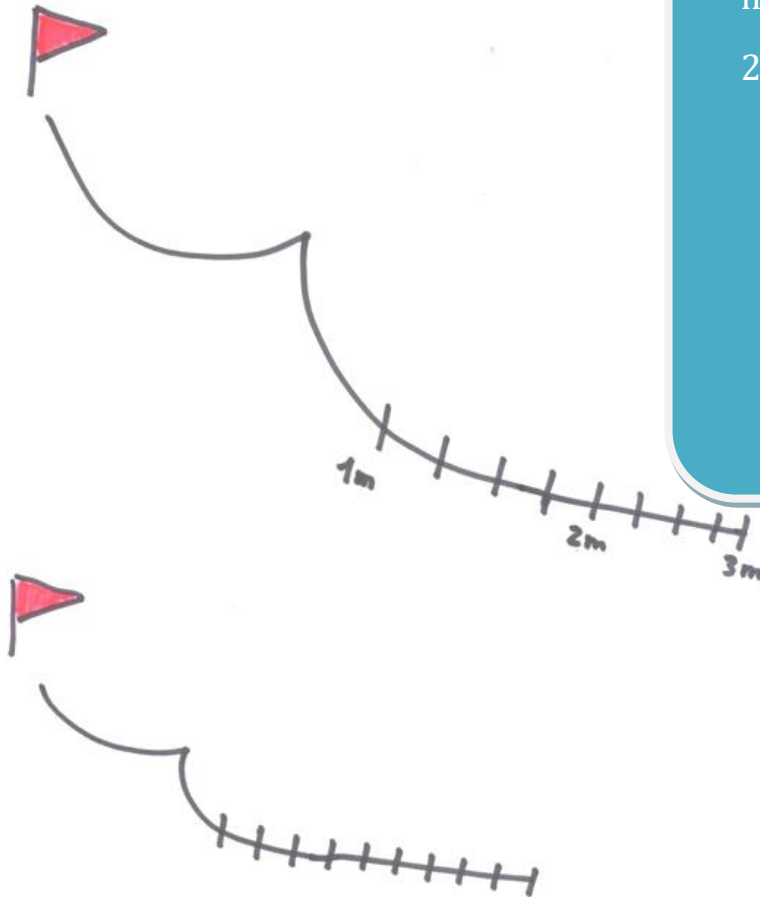
SAUT

Sans bâton

Distance parcourue

Mettre un balisage tout les 0.5 mètre.

2 sauts à choix (petit et grand)



STORIO NORDIX GAMES – ANNEXE I



STORIO NORDIX GAMES – ANNEXE I



storio GROUPE **storio nordix games** **storio GROUPE**

RAIFFEISEN	RAIFFEISEN	RAIFFEISEN	RAIFFEISEN
	storio GROUPE		RAIFFEISEN
storio GROUPE		RAIFFEISEN	storio GROUPE
	RAIFFEISEN	storio GROUPE	
RAIFFEISEN	storio GROUPE		RAIFFEISEN
storio GROUPE		RAIFFEISEN	storio GROUPE
	RAIFFEISEN	storio GROUPE	
RAIFFEISEN	storio GROUPE		RAIFFEISEN

RAIFFEISEN **RAIFFEISEN** **RAIFFEISEN** **RAIFFEISEN**

 **storio GROUPE**  **RAIFFEISEN** **storio GROUPE** 

storio GROUPE  **RAIFFEISEN** **storio GROUPE**  **RAIFFEISEN**

 **RAIFFEISEN** **storio GROUPE**  **RAIFFEISEN** 

RAIFFEISEN **storio GROUPE**  **RAIFFEISEN** **storio GROUPE** 

storio GROUPE  **RAIFFEISEN** **storio GROUPE**  

 **RAIFFEISEN** **storio GROUPE**  **RAIFFEISEN** 

RAIFFEISEN **storio GROUPE**  **RAIFFEISEN** **storio GROUPE** 

CHECKLIST

Les changements depuis l'hiver 2023 :

- Depuis 2 ans les clubs sont responsables du bureau des inscriptions et donc de préparer et remettre les passeports aux enfants ainsi que de calculer les points et remettre les distinctions (pin's or-argent-bronze).
- Il faut **préparer 5 postes** (c'était 6 postes la saison dernière)
- Départ du Storio Sprint à 15h50 (un représentant GJ va s'occuper de gérer les départs pour cette épreuve qui n'est pas obligatoire pour les enfants et qui n'est pas à comptabiliser sur les passeports). C'est une petite course à part qui a lieu lors de chaque étape avec un classement général sur toutes les étapes.

AVANT LES JEUX

(Ces tâches sont à faire avant l'ouverture des inscriptions et la remise des passeports)

- Récupérer le matériel à Villiers
- Préparer 5 postes qui doivent être indiqués par les oriflammes. Il faut chronométrer les 5 postes. Afin de choisir la bonne table qui se trouve dans le classeur, il faut que quelqu'un fasse le poste "à fond" pour que le temps devienne le temps de référence. C'est important car sinon les enfants auront tous le maximum de points sans difficulté ! Les postes peuvent durer au minimum 6 secondes et au maximum 3 minutes. Le classeur est à disposition avec les tables de temps. Il faudra ensuite distribuer les bonnes tables aux bénévoles avant le début des épreuves. Si vous avez pu préparer les postes avant, tu peux aussi me transmettre les temps des postes et je t'envoie les bonnes tables par email que tu peux imprimer.
- Placer les 2 grands oriflammes (sans numéro) à l'entrée du site
- Monter la bâche Storio sur la structure mise à disposition.
- Préparer une table pour les inscriptions
- Tracer et baliser un petit parcours de 300-400 mètres pour l'épreuve des Storio sprint avec une ligne de départ et d'arrivée. Idéalement il faudrait une trace de classique sur la droite pour les enfants qui n'ont pas de skating.
- Préparation des passeports : Je vais t'envoyer le fichier Excel avec la liste des inscriptions mardi à midi. Cela vous permet de préparer les passeports à l'avance en indiquant le nom, prénom, sexe, année de naissance. **Au moment du retrait du passeport il faut absolument écrire le numéro du dossard sur le passeport que vous remettez aux enfants** (sauf pour les dossards de leader). C'est important pour l'épreuve du Storio Sprint.

DISTRIBUTION DES PASSEPORTS

- Lors de la remise du passeport il faut donner un dossard à chaque enfant **et écrire le numéro sur le passeport.**
- Former des groupes d'environ 10 enfants et les envoyer sur les postes.

PENDANT LES JEUX

- 2 bénévoles par poste. Suivant le nombre d'enfants il faut faire partir 2 enfants en même temps sur le poste. Sinon les enfants n'auront pas le temps de faire tous les postes. Le bénévole chronomètre le temps et indique le nombre de point sur le passeport en fonction de la table mise à disposition.

- **Demander aux bénévoles de fermer les postes à 15h40.** Tous les enfants doivent rendre le passeport pour le calcul des points. Si les enfants n'ont pas pu faire toutes les épreuves ce n'est pas grave. Si certains postes n'ont pas été effectués par manque de temps, il faut leur attribuer 3 points lors des totaux.
- A 15h45 nous allons appeler les enfants et lancer les départs des Storio Sprint.
 - 15h50 : U14 - U16 (2009 à 2012)
 - 15h52 : U12 (2013 à 2014)
 - 15h54 : U10 (2015 à 2016)
 - 15h56 : U8 (2017 à 2024)
- **Pendant que se déroule la dernière épreuve des Storio Sprint vous pouvez calculer les totaux des passeports**, les répartir en 3 catégories (or-argent-bronze) plus ou moins équivalentes au niveau de la quantité. L'idée est que le nombre d'enfants soit plus ou moins le même dans les 3 distinctions. A toi de les répartir selon les totaux du jour. Il est arrivé que l'or soit uniquement distribué aux enfants qui avaient fait le maximum de points ou presque (choix de tabelles trop faciles sur les épreuves).
- Après l'arrivée de la catégorie U8 sur le Storio Sprint, vous pouvez remettre les distinctions aux enfants et distribuer vos 4h. **IMPORTANT: il ne faut pas donner les passeports aux enfants lors de la remise des distinctions car j'en aurai besoin pour préparer le classement du Storio Sprint.**

APRÈS LES JEUX

- Rangement et retour matériel à Villiers

Déjà un immense merci à votre ski-club pour votre investissement !

Informations complémentaires sur [le site du Giron Jurassien](#)