

# storio nordiX games



**Directives pour les  
organisateurs**

# NORDIX GAMES

## PRESTATION FOURNIES PAR L'ORGANISATION DES NORDIX GAMES

### 1. GESTION DES INSCRIPTIONS

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 (no du poste de 1 à 6)
- 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
- 6 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 6 EPREUVES

Le club est responsable de mettre en place un terrain de jeux avec 6 postes différents. Ces 6 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](mailto: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 15 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 10 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<sup>ère</sup> 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 6 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 / 2007-2008
- +2min : U14 / 2009-2010
- +2min : U12 / 2011-2012
- +2min : U10 / 2013-2014
- +2min : U8 / 2015-2022

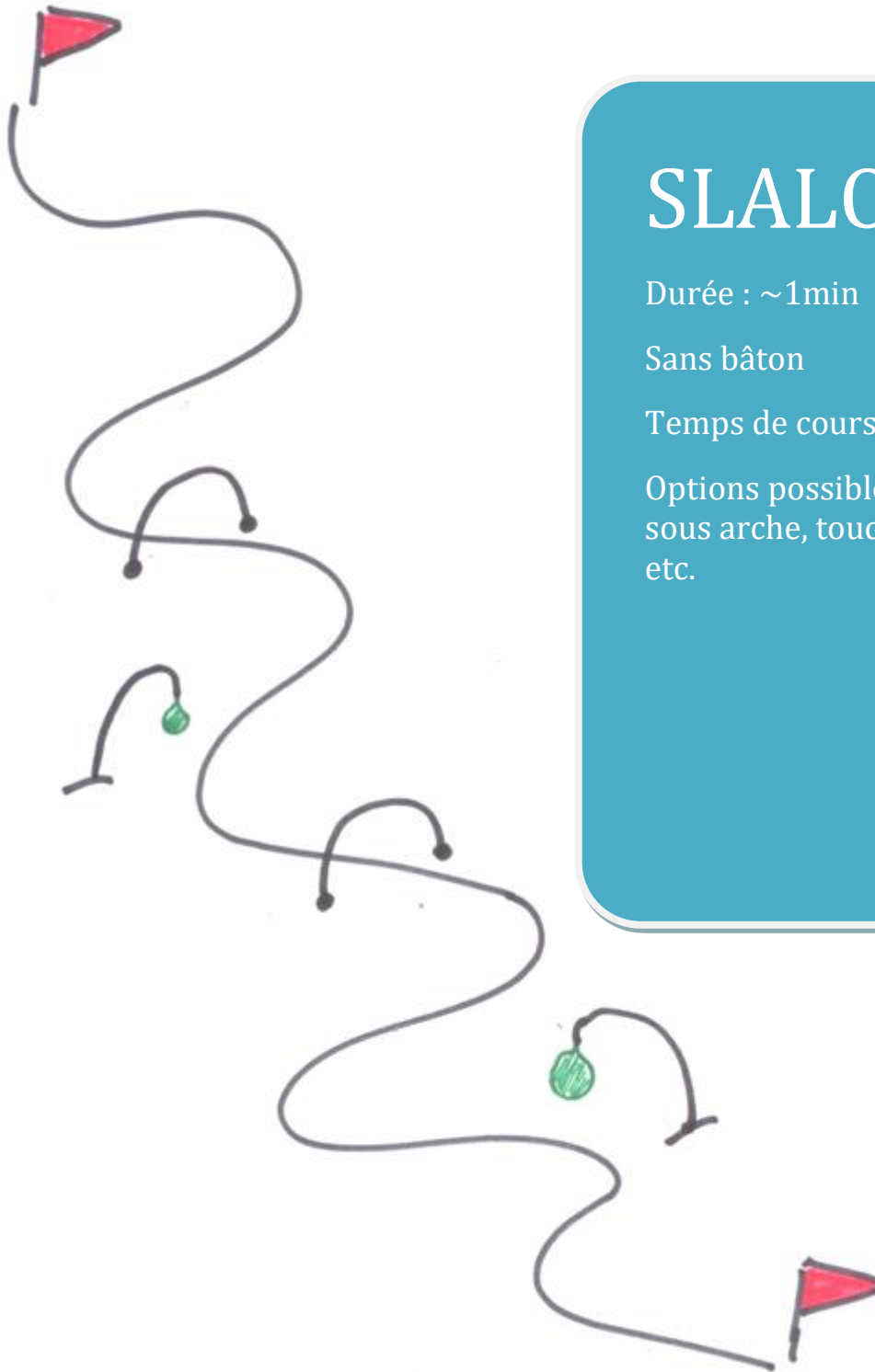
### **16H00-16H30 COLLATION OFFERTE PAR LE SKI-CLUB ORGANISATEUR**

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, décembre 2022

# EXEMPLES D'EPREUVE



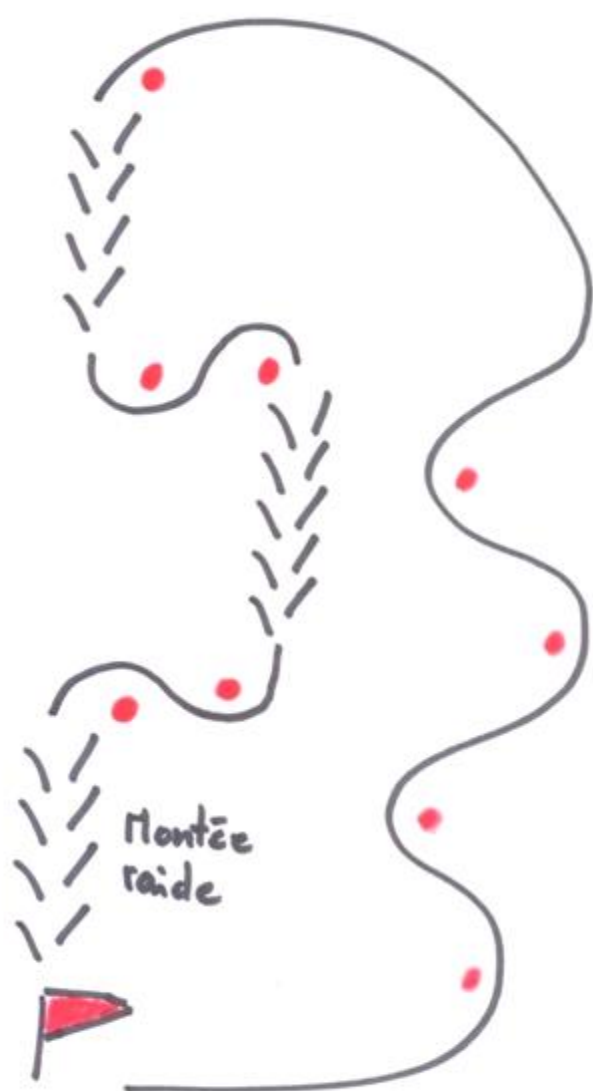
## SLALOM

Durée : ~1min

Sans bâton

Temps de course

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





# BIATHLON

Durée : ~2min

Distance : ~300m

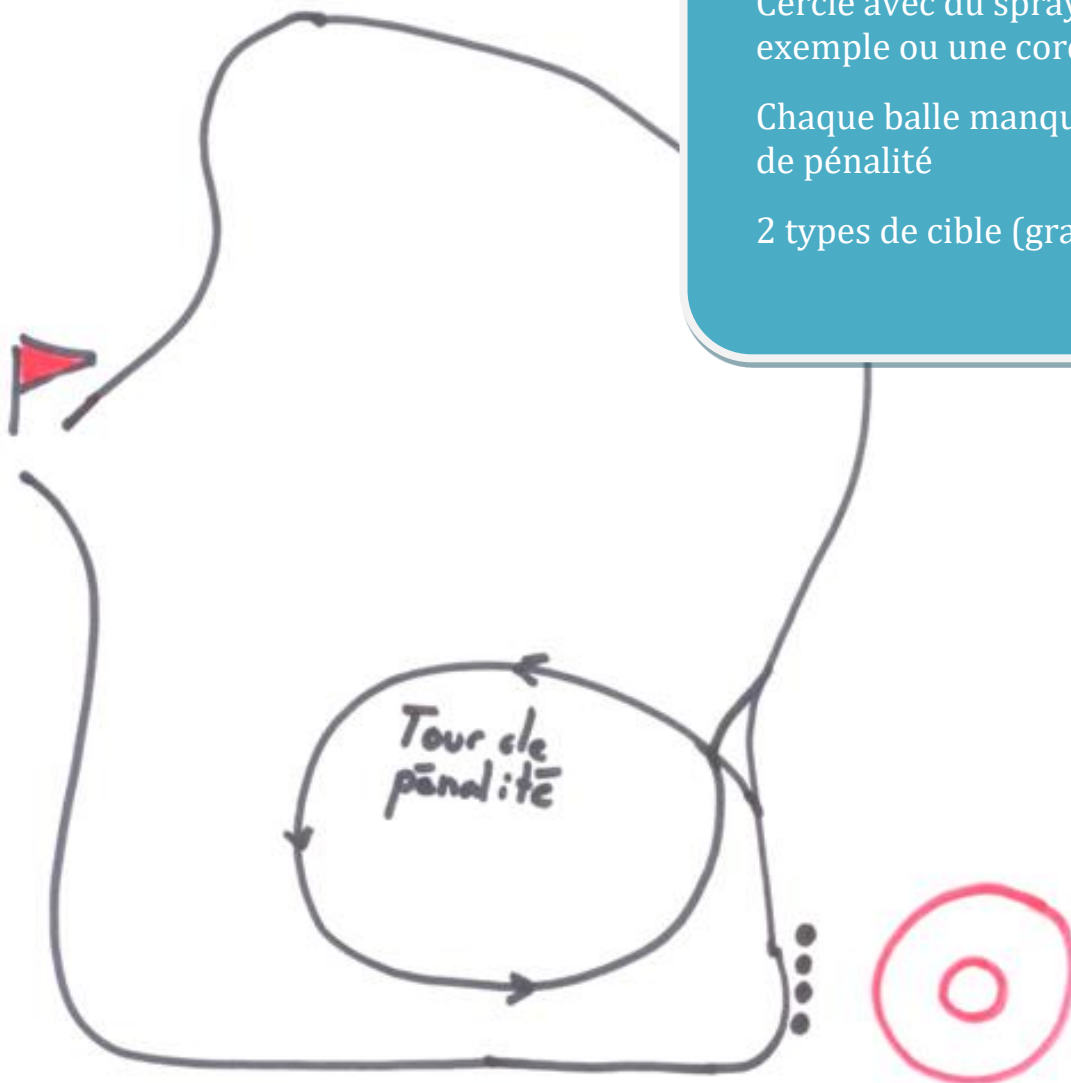
Avec bâtons

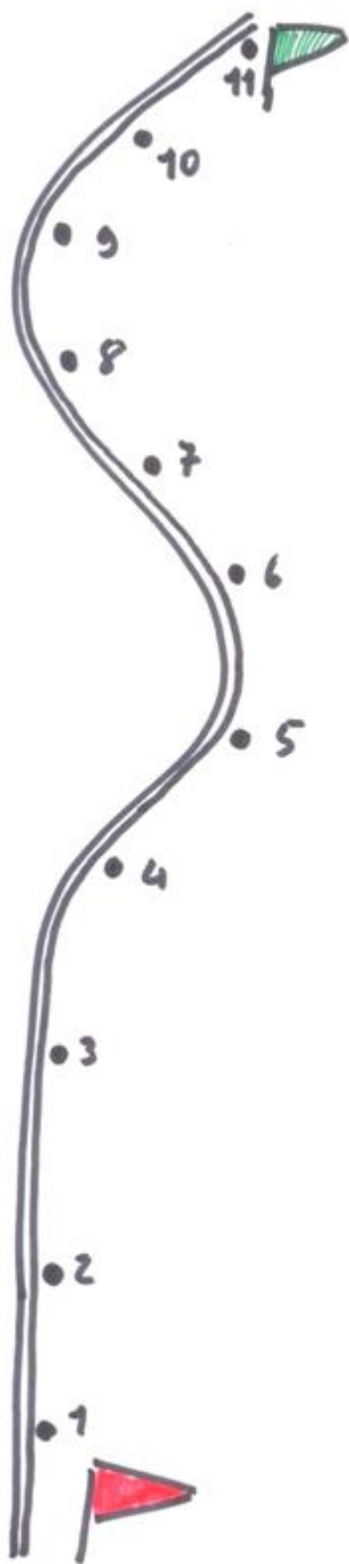
Temps de course

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

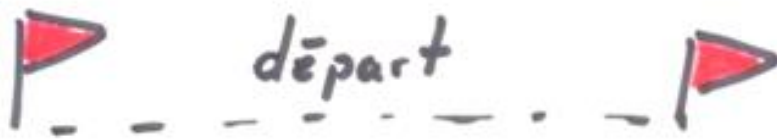
Montée en double poussée dans  
une trace. Mettre un balisage  
tous les 10 mètres.

# 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



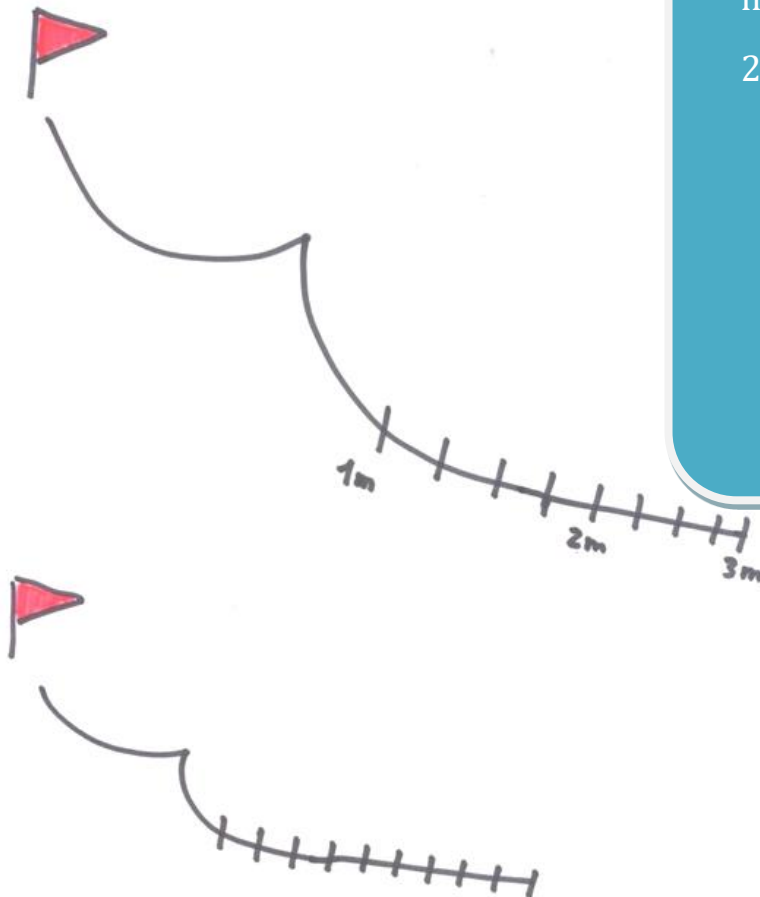
# SAUT

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

