



Saison 2 - Règles du concept

1. Le jeu:

1.1 Les participants s'affrontent dans une discipline sportive différente tous les 6 semaines. Ils engrangent des points selon leur classement. Les défis MS leurs permettent de remporter des points supplémentaires, il y en a un par période de 6 semaines également.

1.2 Le participant ayant le plus de points à la fin de la saison MS remporte celle-ci.

1.3 Les règles des différentes disciplines peuvent être adaptées au format du Multisports.

2. Système de point:

Pour entrer dans le classement, il faut être membre de Multisports (avoir payé la cotisation annuelle de 100.-).

Sports:

1er	100
2e	85
3e	70
4e	60
5e	55
6e	50
7e	45
8e	40
9e	35
10e	30
11e	28

Défis:

1er	50
2e	43
3e	35
4e	30
5e	28
6e	25
7e	23
8e	20
9e	18
10e	15
11e	14

12e	26
13e	24
14e	22
15e	20
16e	18
17e	16
18e	14
19e	12
20e	10
20e +	5

Points féminin:

Les joueuses reçoivent le nombre de points correspondant à leur position dans le classement général, **plus des points bonus** pour compenser les différences physiologiques.

Le calcul des points pour une joueuse est le suivant :

Points de base (selon sa position générale) + 10 points (bonus fixe) + 20% des points de base.

Exemple : Si une joueuse finit **4e overall**, elle marquera **82 points** car :

60 (points de base pour la 4e place) + 10 (bonus fixe) + $(60 * 0,2) = 60 + 10 + 12 = 82$ points.

12e	13
13e	12
14e	11
15e	10
16	9
17	8
18	7
19	6
20	5
20+	3

Le calcul des points pour une **joueuse** dans un **défi** qui demande des capacités physiologiques est le suivant :

Points de base (selon sa position dans le défi) + 5 points (bonus fixe pour les défis) + 20% des points de base pour les défis.

Exemple : Si une joueuse finit **4e overall dans** un défi physiologique, elle marquera **41 points** car :
 30 (points de base pour la 4e place) + 5 (bonus fixe) + $(30 * 0,2) = 30 + 5 + 6 = 41$ points.

3. Sélection des sports et défis

3.1 Les catégorie, sports, et défis sont illustrés dans ce tableau:

Endurance	Aquatique 1	Hiver	Combat	Raquette	Co. intér.	Athlétisme	Co. exté.	Divers	Aquatique 2
Semi-marathon	Nage libre 100m	Ski/Snow	Boxe	Badminton	Basket	400m	Football	Escalade	Aviron
Trail	4 nages (100m)	Luge	JJB	Tennis de table	Futsal	60m	Basket	ChaseTag	Wake
Cyclisme	Nage libre (1000m)	Hockey sur glace	Judo	Tennis	Volley	100m	Beach Volley	Hip-Hop	Surf
VTT	Brasse 100m	Ski de fond	Lutte	Padel	Handball	Haies (110m)	Flag football	Skate	SUP
Course d'orientation	Dos 100m	Patinage (mixte)		Pickleball	Unihockey	Poids	Ultimate	Tir à l'arc	Waterpolo
Triathlon	Plongeon					Disque	Baseball	Spikeball	Kayak
						Hauteur	Skater-hockey		Kitesurf
						Longueur			
						1500m			
DEFIS									
Barème	Classement								
Parkour du combattant	Balle à 2 camps								
Corde à sauter	Jass								
Equilibre	Echec								
Souplesse	Mini-golf								
Cirque	Pétanque								
Accrobranche	Babyfoot								
Gainage	Billard								
Fléchette	Karting								
Apnée	Curling								
Tractions	Paintball								
Bowling	Poker								
Pompes	Lasergame								
Cirque choix 2/5 (Jongle	E-Sport (Mariokart, FIFA etc..)								
Streetworkout	Swingolf								
	Waterpong								

Notes: Les sports suivants sont réparties en sous-catégories à savoir:

Sport intérieur (orange): Combat, sport collectif intérieur, raquette;

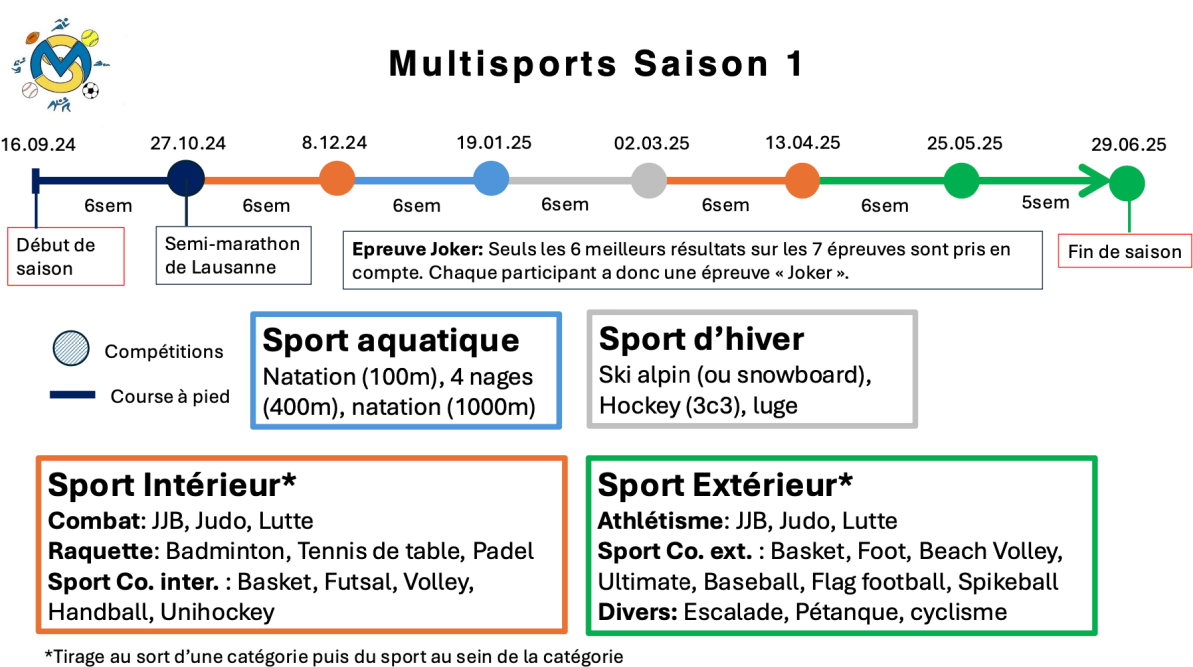
Sport extérieur (Vert): Athlétisme, sport collectif extérieur, Divers.

3.2 Pour le tirage au sort, il est fait durant l'Assemblée Générale de fin de saison précédente et tous les membres MS doivent participer à la séance. Chaque sport est tirée au sort au sein d'une liste préalablement préparée.

3.2.1 Pour les sports avec *, nous tirons deux catégories parmi les trois (cf. note figure 1) et tirons ensuite 1 sport au sein de chacune d'entre elles.

3.2.2 Une fois qu'un sport est tirée, il ne peut plus être tiré la saison suivante. De plus, il aura deux fois moins de chance d'être tiré deux saison plus tard.

3.3. Exemple Flèche temporelle et catégories Saison 1



3.4.1 Les participants peuvent à tout moment proposer lors de l'assemblée générale de nouvelles disciplines à ajouter à la liste pour la saison d'après.

4. Sélection des défis

4.1 Pour chaque période de 6 semaines, il y a en plus des disciplines sportives, un défi MS (tableau 1). Ces défis sont tirés au sort en même temps que la discipline à laquelle ils s'annexent et peuvent rapporter jusqu'à 50 points maximum.

4.2 Les défis se divisent en 2 concepts distinct pour la distribution des points:

4.2.1: Les défis barème: Un barème est pré-établi avec un tableau montrant la performance à réaliser pour obtenir tels nombre de point MS. (ex: 60 pompes en 2 min: 50 points MS).

4.2.2: Les défis classements: Une compétition est organisé par l'association et le classement de celle-ci donnent directement les points à attribuer à chaque Multisports.

4.3 La liste des défis pour la saison 2 comprend :

4.3.1 Pour les défis barème: Parkour du combattant, corde à sauter, équilibre, souplesse, cirque, accrobranche, gainage, fléchette, apnée,

tractions, bowling, pompes, cirque: choix 2/5 (Jonglage, Mono-cycle, Diabolo, Assiettes, Slack-line), Streetworkout

4.3.2 Pour les défis classement: Balle à 2 camps, Jass, échecs, mini-golf, pétanque, babyfoot, billard, karting, curling, paintball, poker, lasergame, E-Sport (Mariokart, FIFA etc..), swingolf, waterpong

5. Objectif

5.1 L'objectif premier du Multisport est de favoriser la découverte et l'apprentissage de nouvelles disciplines sportives. La compétition est toutefois centrale.

5.2 L'entraide à l'entraînement est fortement encouragé (entraînement en groupe, matériel).

5.3 Chaque participant est libre de participer et de s'impliquer comme il le souhaite. Toutefois, l'objectif étant de découvrir des sports, la participation est fortement encouragée. (Les 2 gagnants des deux premières saisons sont les seuls à avoir participé à tous les sports.)

6. Épreuve joker

6.1 Seuls les 6 meilleurs résultats sur les 7 épreuves sont pris en compte. Chaque participant a donc une "épreuve joker".

7. Défi joker

Concerne uniquement les défis de type barème:

6.1 Si un participant n'a pas réussi à réaliser un défi à temps, il peut le réaliser à la fin de la saison.

6.2 Le participant qui a réalisé tous les défis de la saison a l'opportunité de refaire le défi de son choix à la fin de la saison s'il le souhaite.

6.3 Le classement général et les classements de chaque défis seront réadaptés en fonction des résultats.