



25 MAI 2019

E-SPORT

L'UFOLEP Centre Val de Loire lance son 1er évènement E-Sport alliant la pratique sportive réelle avec différentes activités liées au multisport et la pratique virtuelle le jeu Trackmania Stadium 2.

Au programme, du multisport avec du bubble foot, du karting, du roller, du tir à l'arc et à la sarbacane, du tir à la carabine laser ...

Du côté sport virtuel vous pouvez vous mesurer sur un défi de course automobile avec le jeu Trackmania Stadium 2, vous procurer des sensations avec un simulateur de F1 ...

3 challenges vous sont proposés sur l'ensemble de la journée : le meilleur temps sur Trackmania, le meilleur temps sur karting, la personne ayant fait le plus d'activité multisport sur la journée.

E-SPORT

KARTING

TRACKMANIA
STADIUM 2

BUBBLE FOOT

KID BIKE

TIR A L'ARC ET
SARBACANE

CARABINE LASER

ROLLERS

UFOLEP CVL
371 Rue d'Alsace
45160 Olivet

02 38 54 02 00
ufolepcentre@orange.fr

www.cr.ufolep.org/centre

E-Sport

Le E-Sport, également appelé sport électronique, est la pratique compétitive, multijoueur et encadrée des jeux-vidéo.

Véritable phénomène social, cette activité, adulée par la jeunesse, se développe de manière considérable depuis quelques années.

Notre but est d'accompagner les associations dans le développement de cette activité et de proposer une pratique adaptée, inclusive et respectueuse de l'individu.

L'E-Sport en quelques chiffres :

- ✓ 70 % des 15-25 ans connaissent l'E-Sport
- ✓ 850 000 Français en 2016 pratiquent l'E-Sport
- ✓ L'E-Sport est composé à 77% d'hommes
- ✓ 35% des E-Sportif souhaitent pratiquer dans une association encadrée comme un club traditionnel
- ✓ 92% des E-Sportif pratiquent un sport traditionnel
- ✓ 43% des 15-25 ans associent E-Sport et sport sans distinction

L'UFOLEP Centre Val de Loire qui a été fondée en 1979 compte plus de 21 000 licenciés, 670 clubs et 200 bénévoles.

Nos actions regroupent 4 domaines d'activités :

- Sport Education : organisations de compétitions, diversité des activités pratiquées, mutualisation de matériel et mise à disposition des associations ...
- Sport Société : animations de proximité, citoyenneté, inclusion, milieu carcéral, laïcité, sport santé ...
- Formations : formations fédérales, formations professionnelles dans le domaine sportif ...
- Vie Fédérale : accompagnement et suivi de nos activités structurées...

L'E-Sport qui est également une discipline multisport peut se retrouver dans chacune de nos activités.

Le Karting International de Salbris

Le Karting de Salbris est un lieu de pratique pour nos associations UFOLEP et notamment le Club de ScooterPower (moto vitesse).

Le site compte une surface de 18 hectares et une piste de 1500m.



Trackmania Stadium 2

UBISOFT Nadeo, qui est partenaire sur cet évènement, nous a offert les clés de jeu de Trackmania Stadium 2.

Ce jeu est un circuit de course de voiture, ce qui relie l'activité karting réel avec le sport virtuel et à la portée de tous petits et grands.



Avec plus de 12 millions de joueurs, Stadium reste le plus populaire jeu de course sur PC.



Trackmania Stadium 2 reste fidèle à ses racines, tout en améliorant l'expérience au sein de ManiaPlanet: meilleurs graphismes, plus d'outils pour la communauté, plus de compétitions, de circuits et de modes de jeu !

Grâce au nouveau classement compétitif et à l'outil de gestion des équipes, la compétition est désormais plus accessible et présente que jamais, et créée par les joueurs, pour les joueurs.

Simulateur de voiture

Ce simulateur de F1 propose les mêmes sensations virtuelles que sur une piste. Les 3 écrans permettent une vision panoramique. Tous les circuits d'Europe sont disponibles et les il y a autant de possibilité pour les voitures.



Bubble Foot

Le Bubble Foot est un nouveau sport qui combine le jeu populaire du football et le contact des joueurs entre des bulles géantes. Il s'agit d'un concept dans lequel les joueurs sont dans des grosses bulles transparentes. Ils peuvent ainsi se percuter et tomber au sol sans se faire mal.



Kid Bike

Le Kid Bike, c'est la découverte du VTT et le perfectionnement de sa pratique à travers une démarche d'apprentissage originale : des fondamentaux techniques et des connaissances transversales (mécanique, lecture de carte, sécurité, ...). Cette progression pédagogique visant notamment les jeunes.



Tir à l'Arc

Le tir à l'arc est un sport de précision et de concentration dans lequel les compétiteurs tentent de tirer leurs flèches au centre d'une cible avec leur arc. Historiquement, le tir à l'arc a été utilisé pour la chasse et le combat, tandis que dans les temps modernes, son utilisation principale est celle d'une activité sportive.

Le tir à l'arc est un sport adapté pour tous, c'est un sport éducatif et d'intégration.

Sarbacane

La sarbacane est un sport de tir de dards (projectiles) sur cible à points. La sarbacane moderne est un tube en aluminium avec une embouchure, qui propulse par le souffle du tireur 5 petits dards en acier disposant d'un petit embout conique en plastique.

La cible officielle est une simple feuille A4 imprimée et fixée sur un support. Elle dispose de 3 cercles de rayon 3, 6 et 9 cm. Le centre de la cible est placé à une hauteur de 1 mètre 60.

Pour l'enseignement, les mini-blasons de tir à l'arc sont utilisés.

Historiquement, en France, la sarbacane sportive était pratiquée dans les régions minières des départements du Nord et de la Loire. Si cette pratique historique de la sarbacane semble avoir disparu dans le Nord, elle est encore vivace dans la région de Saint-Étienne.

La pratique de la sarbacane est non seulement très simple et surprenante, mais a aussi des effets bénéfiques sur la santé (muscles pectoraux et abdominaux, respiration, oxygénation du sang, concentration, antistress) et peut être encadrée dès l'âge de 6 ans.



Carabine laser

La technique de tir à la carabine laser est très proche de celle utilisée pour la carabine à plomb (air-comprimé). La tenue de l'arme et la visée obéissent aux mêmes règles.

Le réarmement est différent : la pression d'un bouton, proche de l'oeil, suffit à charger l'arme très rapidement, avec un doigt, sans "perdre la position".

Les tireurs doivent atteindre le plus rapidement possible les 5 cibles de la ciblerie avec le rayon laser de la carabine en moins de 1 min30, et sans contrainte de coups. Le tireur ayant atteint en premier les 5 cibles devenues lumineuses remporte la manche. Si le temps imparti est écoulé, le vainqueur de la manche est le tireur qui a atteint le plus de cibles en un minimum de temps. Une partie se déroule en 4 manches.

La ciblerie est posée sur une table ou suspendue à une hauteur allant de 1.20m à 1.40m selon la position du tireur.

En fonction du niveau d'expertise du tireur, la difficulté du tir peut être augmentée en éloignant la ciblerie et/ou en diminuant le diamètre des cibles avec un cache.

Rollers

Parce qu'il sollicite l'ensemble des muscles et particulièrement les membres inférieurs, le roller est un sport complet qui allie l'effort au plaisir. Le roller est aussi l'occasion rêvée pour passer d'agréables moments en famille ou entre amis à votre propre rythme.

Golf

Le golf est un sport de précision se jouant en plein air. Le but du jeu consiste à effectuer, sur un parcours défini, le moins de coups possible. Précision, endurance, technicité, concentration sont des qualités primordiales pour cette activité.

En 2009, le golf est redevenu un sport olympique.



Slackline

La slackline une pratique sportive récente s'apparentant au funambulisme. Elle utilise une sangle élastique, appelée slack, tendue entre deux ancrages à l'aide d'un système facilitant sa mise en tension. Elle permet la pratique en milieu naturel ou urbain, voire en intérieur. Le slackeur doit s'adapter selon ses préférences et l'environnement disponible

La slackline invite à progresser en équilibre, mais aussi comme moyen de concentration.

Gyropodes

Les gyropodes sont équipés d'une batterie leur permettant d'avancer. La direction et la vitesse du mouvement sont engendrées par un systèmes de gyroscopes capteurs qui, en réaction aux mouvements de l'utilisateur, donnent des ordres au groupe propulseur pour rétablir l'équilibre de l'utilisateur.

Les gyropodes sont des systèmes de déplacement récent puisqu'ils ont été créés en 2000.

En France, le ministère des Transports indique que le gyropode ne peut être utilisé en agglomération que sur les trottoirs et aires piétonnes, sous réserve d'une vitesse maximale de 6 km/h.



En chiffres :

- ✓ 52 participants
- ✓ 240 tours de karting
- ✓ 21 bénévoles et 4 salariés



Pour retrouver les photos de l'événement : [cliquez.](#)

Pour consulter notre site : [c'est ici.](#)

Nos Partenaires :

