



Règle du Jeu



Jeu agréé par la



On est tous Athlètes



CAISSE D'ÉPARGNE

DIMA

Gaz de France



SOMMAIRE

La Présentation	p.2	Le Déroulement du jeu	p.4
Le But du jeu	p.2	Le 100 mètres	p.5
Le Matériel	p.2	Le Saut en hauteur	p.6
Le Principe de base	p.2	Le Lancer de javelot	p.7
Les Cartes Joker	p.3	Le 400 mètres haies	p.8
Les Points Énergie	p.4	Le Saut en longueur	p.9
Les Options	p.4	Le 800 mètres	p.10

Pour tous renseignements complémentaires, contactez-nous sur www.athletis.net

LA PRÉSENTATION

LE SPRINT, LES SAUTS, LE LANCER ET LE DEMI-FOND...

Les principales épreuves d'Athlétisme sont reproduites sous la forme d'un jeu de société. En partie lié au hasard, le jeu laisse une part prépondérante à la stratégie et aux connaissances de l'Athlétisme du débutant à l'initié. Outre les aspects ludiques, le déroulement du jeu et les performances s'identifient à la réalité d'une grande compétition ; ce qui ravira les initiés et sera très éducatif pour les passionnés de jeux et de sport. À partir de 10 ans, de 2 à 4 joueurs.

LE BUT DU JEU

Les joueurs participent successivement à 6 épreuves d'Athlétisme : 100 m, saut en hauteur, lancer de javelot, 400 m haies, saut en longueur et 800 m.

À l'issue de chaque épreuve, ils gagnent un nombre de points qui est fonction de la performance obtenue.

Le vainqueur, *LE DIEU DU STADE*, sera le joueur ayant remporté le plus grand nombre de points à l'issue des 6 épreuves (durée du jeu environ 1h30).

Si les joueurs ne disposent que d'un temps de jeu réduit, il est tout à fait possible de jouer les épreuves séparément, il y a alors un gagnant par épreuve.

LE MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 1 dé à 6 faces
- 4 pions
- 4 jetons Énergie
- 1 barre de saut en hauteur
- 1 disque des temps
- 178 cartes Quizz
- 20 cartes Joker
- 1 grille de score
- 1 table de correspondance
- 1 règle du jeu

LE PRINCIPE DE BASE

Chaque épreuve possède une règle spécifique qui est décrite dans la suite du document. Toutefois, ces règles sont toutes basées sur le même principe : lancer d'un dé à 6 faces avec l'utilisation de cartes Joker et de points Énergie.



LES JOKERS

Les Jokers permettent d'augmenter le nombre de points obtenus par un lancer de dé. Il existe trois types de Joker.

Joker	Action	Annonce
Rejouer	Le joueur relance le dé. C'est le score du deuxième lancer qui est retenu.	Doit être annoncé après le lancer de dé.
Double	Le score du dé est multiplié par 2.	Doit être annoncé avant le lancer de dé.
Quizz	Le nombre de points gagné est ajouté au score du dé.	Doit être annoncé avant le lancer de dé.

Les cartes Jokers

Les cartes Joker sont les supports qui permettent de jouer les jokers. Il existe 2 types de cartes Joker :

Carte Joker Relance	Carte Joker Double / Quizz
 <p>Cette carte permet au joueur de jouer un Joker Rejouer.</p>	 <p>Cette carte permet au joueur de jouer un Joker Double ou un Joker Quizz.</p>

Sur chaque carte Joker, est indiquée l'épreuve où elle peut être utilisée. Avant chaque épreuve (ou chaque essai pour les concours), le joueur dispose devant lui les cartes auxquelles il a droit. Pour jouer un Joker, le joueur doit en effectuer l'annonce et retourner immédiatement la carte correspondante afin qu'elle ne puisse plus être utilisée au cours de l'épreuve (ou de l'essai pour les concours).

Quand utiliser les Jokers ?

Le joueur joue ses Jokers lorsqu'il le souhaite. Il ne peut toutefois cumuler 2 Jokers pour un même lancer de dé.

Comment jouer les Jokers ?

- **Joker Rejouer** : après son lancer de dé, le joueur annonce « Rejouer », il relance alors le dé puis avance son pion du nombre de points indiqués par le dé.
- **Joker Double** : avant son lancer de dé, le joueur annonce « Double », il lance alors le dé et avance son pion du double du nombre de points indiqués par le dé.
- **Joker Quizz** : avant son lancer de dé, le joueur annonce « Quizz » auquel il ajoute, selon son choix, l'annonce « Choix multiple » ou « Question ouverte ».

➤ **Choix Multiple** : la question* est posée et trois réponses sont proposées au joueur. Une bonne réponse rapporte 4 points.

➤ **Question Ouverte** : la question* est posée sans proposition de réponse. Une bonne réponse rapporte 6 points. Tant que le joueur n'a pas répondu, il peut annoncer « Choix Multiple ». Dans ce cas, une bonne réponse ne rapporte que 2 points.

Le joueur ne doit faire qu'une seule réponse. S'il n'a pas répondu ou si la réponse est fautive, il ne marque aucun point.

Après avoir répondu à la question, le joueur lance le dé puis avance son pion du nombre de points gagnés avec le Joker ajouté du nombre de points indiqués par le dé.

* Les questions sont classées en deux niveaux de difficulté : Découverte, pour les débutants et non spécialistes ; Elite, pour les initiés.

LES POINTS ÉNERGIE

Chaque joueur dispose en début de chaque épreuve de 6 points Énergie qu'il peut utiliser tout au long de l'épreuve pour améliorer le score des lancers de dé.

Comment utiliser les points Énergie ?

Si le score d'un lancer de dé est inférieur à 6 et qu'aucun Joker n'a été joué sur ce lancer de dé, le joueur peut décider d'utiliser des points Énergie pour les additionner au score obtenu. Le total : score du dé additionné des points Énergie, ne peut toutefois jamais dépasser 6.

Exemple : un joueur possède 6 points Énergie, son lancer de dé donne le score de 3, il choisit d'utiliser 2 points Énergie, il pourra donc avancer son pion de 5 cases. Son quota de points Énergie est désormais de 4.

Les grilles Énergie :

Les grilles Énergie, situées aux angles du plateau, permettent à chaque joueur (au début du jeu, chaque joueur s'attribue la grille Énergie correspondant à la couleur de pion choisi) de connaître le nombre de points Énergie dont il dispose.

Au début d'une épreuve, le joueur place son jeton sur la case 6 de sa grille Énergie. Il place son jeton sur la valeur restante à chaque fois qu'il utilise des points Énergie.

LES OPTIONS

Les Options complètent le jeu de base en lui donnant un plus grand réalisme et une plus grande dimension tactique.

Lors d'une première utilisation, nous vous conseillons de commencer par le jeu de base puis d'introduire progressivement les options par la suite.

LE DÉROULEMENT DU JEU

Les épreuves se déroulent dans l'ordre suivant : 100 m, saut en hauteur, lancer du javelot, 400 m haies, saut en longueur et 800 m.

Noter les performances réalisées sur la grille de score. À l'issue de chaque épreuve, reporter sur la grille de score le nombre de points relatifs à la performance réalisée par chaque joueur à l'aide de la Table de correspondance.

Avant le début de chaque épreuve :

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle afin d'attribuer les couloirs ou les ordres de passage. Le joueur ayant réalisé le meilleur score choisit son couloir (pour les courses) ou son ordre de passage (pour les sauts ou le lancer), et ainsi de suite.

Chaque joueur dispose son jeton Énergie sur la grille Énergie et ses cartes joker.

LE 100 MÈTRES

LE JEU DE BASE

Le record du monde de la discipline est actuellement détenu (au 01/07/2004) par :

- Tim Montgomery (USA) en 9"70 depuis le 14/09/2002
- Florence Griffith-Joyner (USA) en 10"49 depuis le 16/07/1988

La meilleure performance possible à ATHLÉTIS est de 9"31.

La course : les pions sont placés sur la case Start dans les couloirs respectifs. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle (du couloir 1 au couloir 4) et avancent leur pion. La course est terminée lorsque tous les athlètes ont passé la ligne d'arrivée (attention, lors du dernier lancer de dé, il faut continuer à déplacer le pion après la ligne d'arrivée).

Le classement : le classement est établi suivant l'ordre d'arrivée des joueurs. Les joueurs ayant passé la ligne d'arrivée dans le même tour (même nombre de coups) sont classés en fonction de la case atteinte après la ligne d'arrivée.

Les cartes Joker utilisables : les joueurs disposent de 2 cartes Joker Rejouer et 2 cartes Joker Double/Quizz, pour la course.

Les points Énergie : les 6 points Énergie sont utilisables pour l'ensemble de la course.

Le Chronométrage :

- Chronomètre : le disque des temps est activé après chaque tour de lancer de dé, il marque successivement les valeurs : 0", 2", 4", 6", 8", 9", 10", 11", etc.
- Temps de base : le temps de base correspond à la valeur affichée par le disque des temps lorsque le pion passe la ligne.
- Temps réel : le temps réel est égal au temps de base ajouté de la valeur affichée en face de la case atteinte par le pion au delà de la ligne d'arrivée (0,9" ; 0,8" ; ... ; 0,1" ; 0,0").

La limitation à 8 secondes : tant que le disque des temps affiche une valeur inférieure à 8", aucun pion ne peut dépasser la case L. 8". Un joueur dont le pion a atteint cette case passe son tour jusqu'à ce que le disque des temps affiche 8".

LES OPTIONS (facultatives)

- Temps corrigé : pour obtenir un temps corrigé au 1/100^{ème} de seconde, chaque joueur doit répondre à une question fermée (choix multiple) d'une carte Quizz. Si la réponse est juste, il soustrait la valeur indiquée sur la carte au temps réel.

LE SAUT EN HAUTEUR

LE JEU DE BASE

Le record du monde de la discipline est actuellement détenu (au 01/07/2004) par :

- Javier Sotomayor (CUB) avec 2,45 m depuis le 27/07/1993
- Stefka Kostadinova (BUL) avec 2,09 m depuis le 30/08/1987

La meilleure performance possible à ATHLÉTIS est de 2,50 m.

Le concours [3 essais pour passer une hauteur] : pour commencer, la barre de saut est placée sur la ligne en pointillée correspondant à la première hauteur choisie (nous conseillons de débiter le concours à 2,20 m). Les joueurs réalisent à tour de rôle leur premier essai. Ceux qui ont échoué réalisent à tour de rôle leur second essai puis leur troisième essai si nécessaire. Les joueurs n'ayant pu franchir la barre sont éliminés. La barre est ensuite positionnée sur la hauteur supérieure (nous conseillons de monter les barres de 6 en 6 cm) et le concours continue sur le même principe jusqu'à ce que tous les joueurs aient échoués.

Le saut [3 lancers de dé pour franchir une barre] : le pion est placé sur la case Start. Le joueur lance le dé et avance son pion. Il réalise ensuite son second puis son troisième lancer de dé. La barre est franchie si le pion a atteint une case au-delà de la barre (figure 1). La barre n'est pas franchie si le pion est situé en dessous (figure 2).

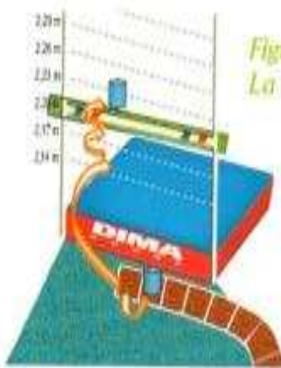
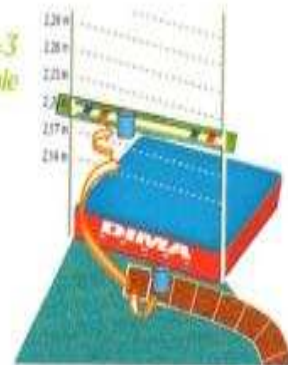


Figure 1 : Score du dé=4
La barre est franchie

Figure 2 : Score du dé=3
La barre n'est pas franchie



Le Classement : le classement est établi en fonction de la plus grande hauteur sautée. Deux joueurs ayant sauté la même hauteur sont départagés par le nombre d'essais tentés sur l'ensemble du concours.

Les cartes Joker utilisables : chaque joueur dispose d'1 carte Joker Rejouer et d'1 carte Joker Double/Quizz, pour chaque saut.

Les points Énergie : les 6 points Énergie sont utilisables pour l'ensemble du concours.

LES OPTIONS (facultatives)

- **Impasse :** le nombre d'essais étant une donnée déterminante dans le classement du concours, un joueur peut décider de faire l'impasse sur une hauteur. Par exemple, un joueur ayant franchi 2,20 m, peut décider de ne pas tenter la prochaine hauteur (2,26 m) et de se réserver pour la hauteur suivante (2,32 m). Cette option peut être intéressante en cas de réussite car elle permet au(x) concurrent(s) d'économiser des essais, mais elle est risquée, car en cas d'échec, le joueur aura franchi une barre inférieure (2,20 m) à ses concurrents (2,26 m).
- **Gestion des essais :** un joueur dispose de 3 essais pour franchir une hauteur, il peut toutefois décider de réserver les essais lui restant pour une hauteur supérieure. Par exemple, un joueur ayant échoué à ses 2 premiers essais à 2,20 m peut décider de réserver son 3^{ème} essai pour la hauteur suivante (2,26 m). Il ne bénéficiera bien évidemment que d'un seul essai pour franchir cette hauteur.

LE LANCER DE JAVELOT

LE JEU DE BASE

Le record du monde de la discipline est actuellement détenu (au 01/07/2004) par :

- Jan Železný (CZE) avec 98,48 m depuis le 25/05/1996
- Oskari Miettinen (FIN) avec 71,54 m depuis le 01/07/2000

La meilleure performance possible à ATHLÉTIS est de 100 m.

Le concours (3 essais) : les joueurs réalisent leurs lancers à tour de rôle. Seul le meilleur lancer de chaque joueur est comptabilisé pour établir le classement final.

Le lancer de javelot (5 jets de dé pour chaque essai) : le lancer se décompose en deux phases, la course d'élan et le vol du javelot.

• **La course d'élan :** elle est constituée par les deux premiers jets de dé. Le pion est placé sur la case Start. Le joueur lance le dé et avance son pion. Puis il réalise son second jet de dé. La position du pion sur la piste d'élan à l'issue du second jet de dé est déterminante :

- Si le pion atteint une case située avant la case jaune, l'essai est considéré comme nul.
- Si le pion atteint la case jaune ou la case orange, il est automatiquement placé sur la case de la même couleur située sur l'aire de réception (figure 3).

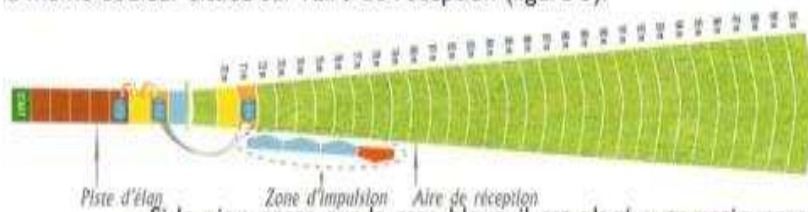


Figure 3 : Score du dé=2.
Le pion atteint la case orange de la piste d'élan, il est placé sur la case orange de l'aire de réception.

- Si le pion passe sur la case bleue, il est placé automatiquement sur la première case de la zone d'impulsion (sans décompter de point) où il poursuit son déplacement. Si le pion atteint la case rouge, le lancer est considéré comme mordu (figure 4), sinon le pion est placé dans la case de l'aire de réception pointée par la



Figure 4 : Score du dé=6.
Le pion atteint la case rouge de la zone d'impulsion, l'essai est mordu.

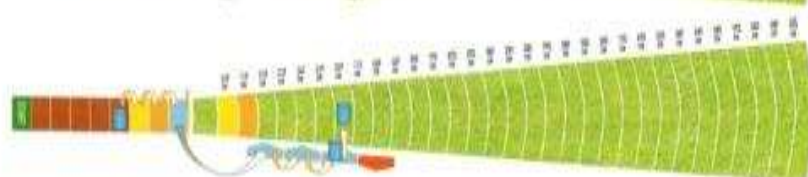


Figure 5 : Score du dé=5.
Le pion est placé sur la case de l'aire de réception pointée par la case de la zone d'impulsion atteinte.

case atteinte (figure 5).

• **La phase de vol du javelot :** cette phase débute dès que le pion est placé sur l'aire de réception. Le joueur réalise alors ses jets de dés restants en avançant son pion sur l'aire de réception. La mesure du lancer de javelot est égale à la valeur pointée par la case atteinte par le pion à l'issue du 5^{ème} jet de dé.

Le classement : le classement est établi en fonction du meilleur jet réalisé par chaque joueur.

Les cartes Joker utilisables : chaque joueur dispose d'1 carte Joker Rejouer et d'1 carte Joker Double/Quizz, pour chaque lancer.

Les points Énergie : les 6 points Énergie sont utilisables pour l'ensemble du concours.

LES OPTIONS (facultatives)

• **Mesure du lancer au centimètre :** pour obtenir une mesure au centimètre, le joueur doit répondre à une question fermée (choix multiple) d'une carte Quizz. Si la réponse est juste, il ajoute le nombre de centimètres indiqués sur la carte à la mesure de base.

LE 400 MÈTRES HAIES

LE JEU DE BASE

Le record du monde de la discipline est actuellement détenu (au 01/07/2004) par :

- Kevin Young (USA) en 46"78 depuis le 06/08/1992
- Yulia Pechonkina (RUS) en 52"34 depuis le 09/08/2003

La meilleure performance possible à ATHLÉTIS est de 46"31.

La course : les pions sont placés sur la case Start dans les couloirs respectifs. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle (du couloir 1 au couloir 4) et avancent leur pion. Le passage d'une haie compte pour un point. Si le nombre de points obtenus par le dé ne lui permet pas d'atteindre la case suivante, le pion reste sur la case précédant la haie. La course est terminée lorsque tous les joueurs ont passé la ligne d'arrivée (attention, lors du dernier lancer de dé, il faut continuer à déplacer le pion après la ligne d'arrivée).

Le classement : le classement est établi suivant l'ordre d'arrivée des joueurs. Les joueurs ayant passé la ligne d'arrivée dans le même tour (même nombre de coups) sont classés en fonction de la case atteinte après la ligne d'arrivée.

Les cartes Joker utilisables : chaque joueur dispose de 2 cartes Joker Rejouer et de 3 cartes Joker Double/Quizz, pour la course.

Les points Énergie : les 6 points Énergie sont utilisables pour l'ensemble de la course.

Le Chronométrage :

- **Chronomètre :** le disque des temps est activé après chaque tour de lancer de dé, il marque successivement les valeurs : 0", 5", 10", ..., 40", 45", 46", 47", 48", etc.
- **Temps de base :** le temps de base correspond à la valeur affichée par le disque des temps lorsque le joueur passe la ligne.
- **Temps réel :** le temps réel est égal au temps de base ajouté de la valeur affichée en face de la case atteinte par le pion au-delà de la ligne d'arrivée (0,9" ; 0,8" ; ... ; 0,1" ; 0,0").

La limitation à 45 secondes : tant que le disque des temps affiche une valeur inférieure à 45" aucun pion ne peut dépasser la case L. 45". Un joueur dont le pion a atteint cette case passe son tour jusqu'à ce que le disque des temps affiche 45".

LES OPTIONS (facultatives)

- **Temps corrigé :** pour obtenir un temps corrigé au 1/100^{ème} de seconde, chaque joueur doit répondre à une question fermée (choix multiple) d'une carte Quizz. Si la réponse est juste, il soustrait la valeur indiquée sur la carte au temps réel.

LE SAUT EN LONGUEUR

LE JEU DE BASE

Le record du monde de la discipline est actuellement détenu (au 01/07/2004) par :

- Mike Powell (USA) avec 8,95 m depuis le 30/08/1991
- Galina Chistyakova (URS) avec 7,52 m depuis le 11/06/1998

La meilleure performance possible à ATHLÉTIS est de 9,00 m.

Le concours (3 essais) : les athlètes réalisent leurs sauts à tour de rôle. Seul le meilleur saut de chaque athlète est comptabilisé pour établir le classement final.

Le saut (5 lancers de dé pour chaque essai) : le saut se décompose en deux phases, la course d'élan et le vol.

• **Course d'élan :** le pion est placé sur la case Start. Le joueur lance le dé et avance son pion. Il réalise ensuite son second lancer de dé et ainsi de suite. Si à l'issue d'un lancer de dé, le pion a atteint la case jaune ou la case orange de la piste d'élan, le joueur peut décider de sauter directement (ce qui met fin à sa course d'élan) et il place alors son pion sur la case de même couleur située sur l'aire de réception (figure 6). Si le joueur décide de poursuivre sa course d'élan, il laisse alors son pion en place.

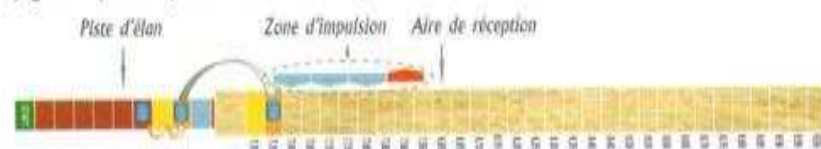


Figure 6 : Score du dé=2.
Le pion a atteint la case orange de la piste d'élan, le joueur décide de sauter directement, le pion est placé sur la case orange de l'aire de réception.

Si dans son déplacement, le pion passe sur la case bleue (qui matérialise la planche), il est alors placé automatiquement sur la première case de la zone d'impulsion (sans décompter de point) puis y poursuit son déplacement. Si le pion atteint la case rouge, le saut est considéré comme mordu (figure 7), sinon le pion est placé dans la case de l'aire de réception pointée par la case de la zone d'impulsion atteinte (figure 8).



Figure 7 : Score du dé=6.
Le pion a atteint la case rouge de la zone d'impulsion. Le saut est mordu.

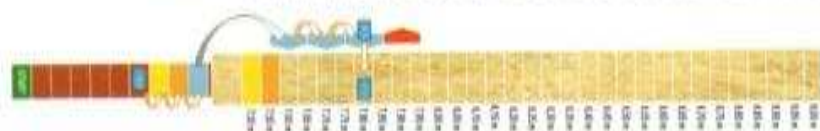


Figure 8 : Score du dé=5.
Le pion est placé sur la case de l'aire de réception pointée par la case de la zone d'impulsion atteinte.

• **Phase de vol :** cette phase débute dès que le pion est placé sur l'aire de réception. Le joueur réalise alors ses jets de dé restants en avançant son pion sur l'aire de réception. La mesure du saut est égale à la valeur pointée par la case atteinte par le pion à l'issue du 5^{ème} jet de dé.

Le classement : le classement est établi en fonction du meilleur saut réalisé par chaque joueur.

Les cartes Joker utilisables : chaque joueur dispose d'1 carte Joker Rejouer et d'1 carte Joker Double/Quizz, pour chaque saut.

Les points Énergie : les 6 points Énergie sont utilisables pour l'ensemble du concours.

LES OPTIONS (facultatives)

• **Mesure du saut au centimètre :** pour obtenir une mesure au centimètre, le joueur doit répondre à une question fermée (choix multiple) d'une carte Quizz. Si la réponse est juste, il ajoute le nombre de points indiqués sur la carte à la mesure de base.

LE 800 MÈTRES

LE JEU DE BASE

Le record du monde de la discipline est actuellement détenu (au 01/07/2004) par :

- Wilson Kipketer (DEN) en 1'41"11 depuis le 24/06/1997
- Jarmila Kratochvílová (TCH) en 1'53"28 depuis le 26/07/1983

La meilleure performance possible à ATHLETIS est de 1'40"31.

La course : les pions sont placés sur la case Start du couloir 1. Les joueurs effectuent leur premier lancer de dé à tour de rôle dans l'ordre défini avant le départ et avancent leur pion. Par la suite, les joueurs lancent le dé suivant l'ordre où sont placés les coureurs (le joueur qui est en tête lance le dé en premier). Le déplacement des pions se fait toujours sur le couloir 1. Lorsque plusieurs pions ont atteint la même case, ils doivent être positionnés les uns derrière les autres ou à côté (sur le couloir 2) s'il n'y a pas assez de place. La course est terminée lorsque tous les joueurs ont passé la ligne d'arrivée (attention, lors du dernier lancer de dé, il faut continuer à déplacer le pion après la ligne d'arrivée).

Le classement : le classement est établi suivant l'ordre d'arrivée des joueurs. Les joueurs ayant passé la ligne d'arrivée dans le même tour (même nombre de coups) sont classés en fonction de la case atteinte après la ligne d'arrivée.

Les cartes Joker utilisables : chaque joueur dispose de 2 cartes Joker Rejouer et de 3 cartes Joker Double/Quizz, pour la course.

Les points Énergie : les 6 points Énergie sont utilisables pour l'ensemble de la course.

Le Chronométrage :

- **Chronomètre :** le disque des temps est activé après chaque tour de lancer de dé, il marque successivement les valeurs : 0, 5", 10", ..., 1'35", 1'39", 1'40", etc.
- **Temps de base :** le temps de base correspond à la valeur affichée par le disque des temps lorsque le joueur passe la ligne.
- **Temps réel :** le temps réel est égal au temps de base ajouté de la valeur affichée en face de la case atteinte par le pion au delà de la ligne d'arrivée (0,9" ; 0,8" ; ... ; 0,1" ; 0,0").

La limitation à 1'39"secondes : tant que le disque des temps n'affiche pas la valeur 1'39" aucun pion ne peut dépasser la case L. 1'39". Un joueur dont le pion a atteint cette case passe son tour jusqu'à ce que le disque des temps affiche 1'39".

LES OPTIONS (facultatives)

- **Temps corrigé :** pour obtenir un temps corrigé au 1/100^{ème} de seconde, chaque joueur doit répondre à une question fermée (choix multiple) d'une carte Quizz. Si la réponse est juste, il soustrait la valeur indiquée sur la carte au temps réel.



Table de Correspondance Correspondence Table

100 m		Hauteur		Javelot		400 m haies		Longueur		800 m	
100 m		High jump		Javelin		400 m hurdles		Long jump		800 m	
Résultat	Points	Résultat	Points	Résultat	Points	Résultat	Points	Résultat	Points	Résultat	Points
Result	Points	Result	Points	Result	Points	Result	Points	Result	Points	Result	Points
9"4	1000	2,50 m	1000	100 m	1000	46"4	1000	9,00 m	1000	1'40"4	1000
9"5	980	2,47 m	950	99 m	970	46"5	980	8,95 m	970	1'40"5	980
9"6	960	2,44 m	900	98 m	940	46"6	960	8,90 m	940	1'40"6	960
9"7	940	2,41 m	850	97 m	910	46"7	940	8,85 m	910	1'40"7	940
9"8	920	2,38 m	800	96 m	880	46"8	920	8,80 m	880	1'40"8	920
9"9	900	2,35 m	750	95 m	850	46"9	900	8,75 m	850	1'40"9	900
10"0	880	2,32 m	700	94 m	820	47"0	880	8,70 m	820	1'41"0	880
10"1	860	2,29 m	650	93 m	790	47"1	860	8,65 m	790	1'41"1	860
10"2	840	2,26 m	600	92 m	760	47"2	840	8,60 m	760	1'41"2	840
10"3	820	2,23 m	550	91 m	730	47"3	820	8,55 m	730	1'41"3	820
10"4	800	2,20 m	500	90 m	700	47"4	800	8,50 m	700	1'42"4	800
10"5	780	2,17 m	450	89 m	670	47"5	780	8,45 m	670	1'42"5	780
10"6	760	Nul	0	88 m	640	47"6	760	8,40 m	640	1'41"6	760
10"7	740			87 m	610	47"7	740	8,35 m	610	1'41"7	740
10"8	720			86 m	580	47"8	720	8,30 m	580	1'41"8	720
10"9	700			85 m	550	47"9	700	8,25 m	550	1'41"9	700
11"0	680			84 m	520	48"0	680	8,20 m	520	1'42"0	680
11"1	660			83 m	490	48"1	660	8,15 m	490	1'42"1	660
11"2	640			82 m	460	48"2	640	8,10 m	460	1'42"2	640
11"3	620			81 m	430	48"3	620	8,05 m	430	1'42"3	620
11"4	600			80 m	400	48"4	600	8,00 m	400	1'42"4	600
11"5	580			79 m	370	48"5	580	7,95 m	370	1'42"5	580
11"6	560			78 m	340	48"6	560	7,90 m	340	1'42"6	560
11"7	540			77 m	310	48"7	540	7,85 m	310	1'42"7	540
11"8	520			76 m	280	48"8	520	7,80 m	280	1'42"8	520
11"9	500			75 m	250	48"9	500	7,75 m	250	1'42"9	500
12"0	480			74 m	220	49"0	480	7,70 m	220	1'43"0	480
12"1	460			73 m	190	49"1	460	7,65 m	190	1'43"1	460
12"2	440			72 m	160	49"2	440	7,60 m	160	1'43"2	440
12"3	420			71 m	130	49"3	420	7,55 m	130	1'43"3	420
12"4	400			70 m	100	49"4	400	7,50 m	100	1'43"4	400
12"5	380					49"5	380			1'43"5	380
12"6	360					49"6	360			1'43"6	360
12"7	340					49"7	340			1'43"7	340
12"8	320					49"8	320			1'43"8	320
12"9	300					49"9	300			1'43"9	300
13"0	280					50"0	280			1'44"0	280
13"1	260					50"1	260			1'44"1	260
13"2	240					50"2	240			1'44"2	240
13"3	220					50"3	220			1'44"3	220
13"4	200					50"4	200			1'44"4	200
13"5	180					50"5	180			1'44"5	180
13"6	160					50"6	160			1'44"6	160
13"7	140					50"7	140			1'44"7	140
13"8	120					50"8	120			1'44"8	120
13"9	100					50"9	100			1'44"9	100
14"0	80					51"0	80			1'45"0	80
> 14"0	0					> 51"0	60			1'45"1	0



ATHLÉTIS Feuille de résultats • Results sheet **ATHLÉTIS**

ÉPREUVES • Events		JOUEUR 1 PLAYER 1	JOUEUR 2 PLAYER 2	JOUEUR 3 PLAYER 3	JOUEUR 4 PLAYER 4
100 m	Résultat • Result				
Classement 100 m • Ranking 100 m					
Hauteur • High jump	2,17 m				
	2,20 m				
	2,23 m				
	2,26 m				
	2,29 m				
	2,32 m				
	2,35 m				
	2,38 m				
	2,41 m				
	2,44 m				
	2,47 m				
	2,50 m				
	Hauteur franchie • Achieved height				
Nombre d'essais • Number of attempts					
Classement Hauteur • Ranking High jump					
Javelot • Javelin	Essai 1 • Attempt 1				
	Essai 2 • Attempt 2				
	Essai 3 • Attempt 3				
Meilleur jet • Best throw					
Classement Javelot • Ranking Javelin					
400 m haies • 400 m hurdles	Résultat • Result				
Classement 400 m haies • Ranking 400 m hurdles					
Longueur • Long jump	Essai 1 • Attempt 1				
	Essai 2 • Attempt 2				
	Essai 3 • Attempt 3				
Meilleur saut • Best jump					
Classement Longueur • Ranking Long jump					
800 m	Résultat • Result				
Classement 800 m • Ranking 800 m					

Calcul des Points Counting the Points	JOUEUR 1 PLAYER 1		JOUEUR 2 PLAYER 2		JOUEUR 3 PLAYER 3		JOUEUR 4 PLAYER 4	
	Points Épreuve	Points cumulés	Points Épreuve	Points cumulés	Points Épreuve	Points cumulés	Points Épreuve	Points cumulés
100 m • 100 m								
Hauteur • High jump								
Javelot • Javelin								
400 m haies • 400 m hurdles								
Longueur • Long jump								
800 m • 800 m								
CLASSEMENT • RANKING								