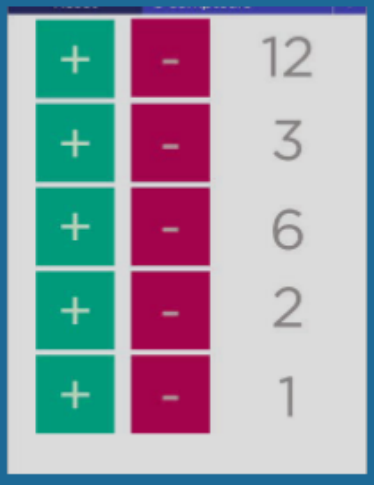
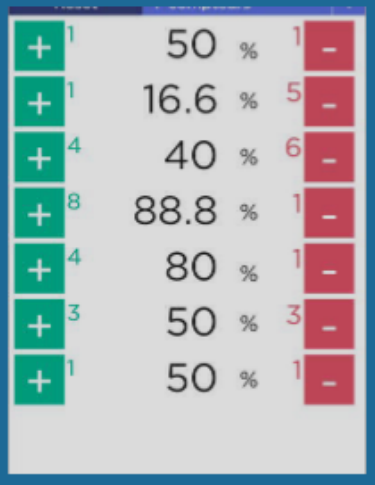


Compteurs simples

de 1 à 5 compteurs

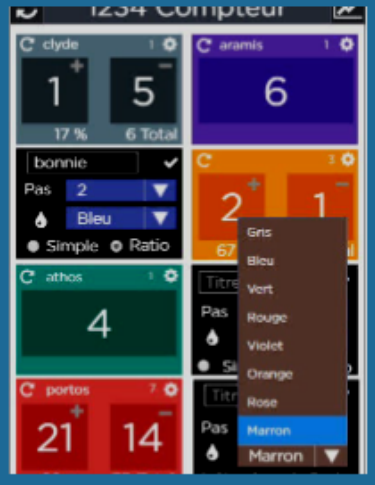
Ajoutez, soustrayez des actions. Ajoutez, soustrayez des actions. Réglages: de 1 à 5 compteurs



Compteurs au ratio

De 1 à 8 compteurs

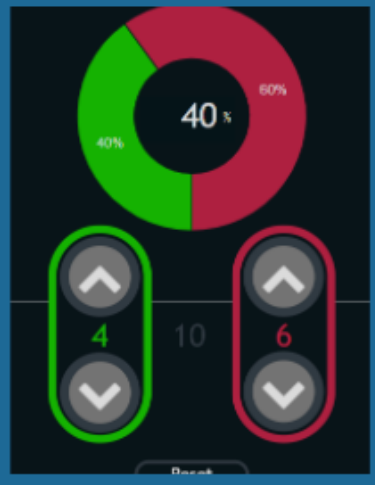
Ajoutez des actions positives ou négatives. Ratio en temps réel. Réglages: de 1 à 8 compteurs.



1234 Compteur

8 compteurs totalement paramétrables

8 compteurs au ratio ou simple. Options: changement du titre. Changement du pas du compteur. Changement de la couleur du compteur. Changement simple ou ratio. Graphique: Comparaison du total des compteurs. Comparaison des ratios des compteurs.



Miniratio

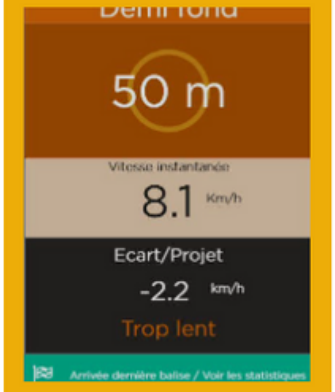
Action positive, action négative et pourcentage

Le compteur historique de l'eps revisité. Simple mais pas simpliste.

Athlétisme Relais

Battre son record

De 2 à 4 coureurs. Battre son record. L'application additionne les temps départ arrêté et les compare avec un relais avec 3 charnières départ lancé. Le temps gagné (ou perdu!) témoigne de la qualité des transmissions. L'application calcule la différence de temps et le pourcentage gagné ou perdu.



Tap vitesse

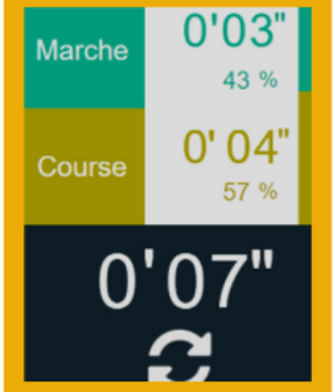
Contrôlez votre vitesse en temps réel

Balisez votre circuit et rentrez la distance entre 2 plots. Rentrez votre VMA et calculez votre projet en pourcentage de celle ci. Tapez chaque fois que vous dépassez un plot. L' utilitaire vous donnera en temps réel votre vitesse, votre écart/projet et si vous courez trop vite, trop lentement ou si vous êtes à la bonne vitesse. Accédez aux statistiques de la course.

EPS VMA+

Convertisseur Vma, %Vma, distance, temps

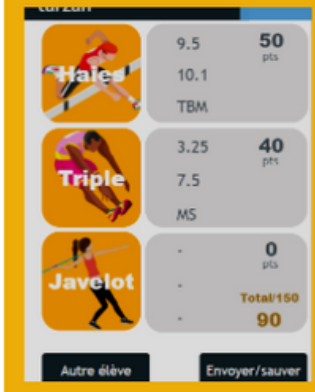
Oubliez vos tableaux de conversion et accédez rapidement à votre vitesse projet, distance et temps. Bougez un paramètre les autres s'ajustent automatiquement.



Marche/Course

Expression en pourcentage d'une épreuve Marche/course

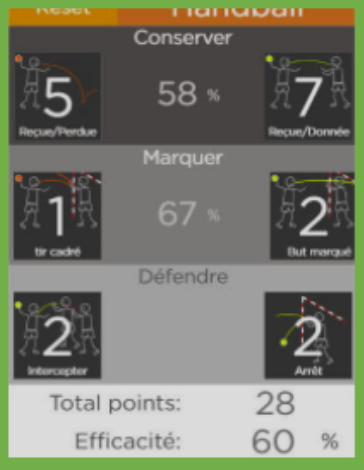
Temps demarche, temps de course, temps cumulé, pourcentage course, pourcentage marche, pause et reset...



Triathlon athlétique

Javelot, triple, haies

expression des 4 zones cibles pour chacune des activités et conversion en compétences. Export avec une douchette scan 3d directement dans un tableur XLS



Handball

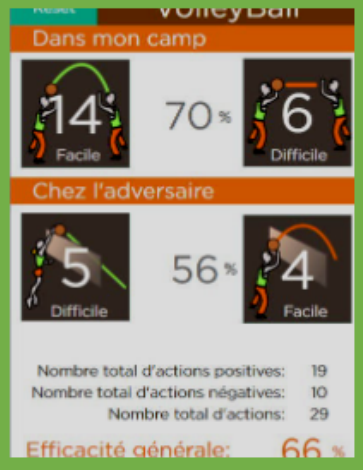
Efficacité individuelle

passes reçues et perdues 1pt. Passes reçues et données 2pts. Buts marqués 2pts. Tirs cadrés 1pt. Passes interceptées 1pt. Arrêt du gardien 1pt.

BasketBall

Efficacité individuelle

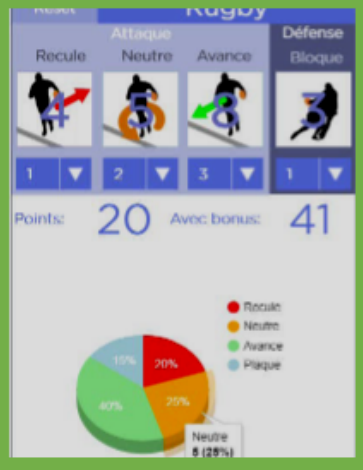
passes reçues et perdues 1pt. Passes reçues et données 2pts. Paniers marqués 2pts. Anneaux touchés 1pt. Passes interceptées 1pt. Rebond défensif 1pt.



VolleyBall

Indicateur dans l'espace vertical

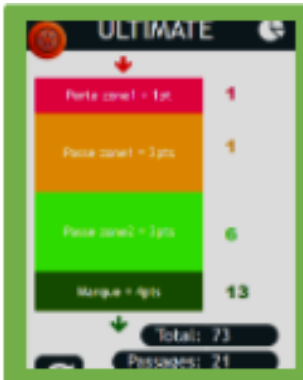
Passes faciles et difficiles dans son camp et chez l'adversaire. nombre d'actions et calcul de l'efficacité générale



Rugby

La ligne d'avantage

Indicateur de l'efficacité sur la ligne d'avantage. Je recule, je stagne, j'avance et je bloque les adversaires. Possibilité de varier les bonus et graphique intégré.



Ultimate
Vérifiez la progression du disque sur le terrain.

Pour les X contre X+X+X+...4 zones pour évaluer la progression du disque sur le terrain. Z1 = 1pt, Z2 = 2pts, Z3 = 3pts, Marque = 4pts. Total des points sur tous les passages, nombre de passages, moyenne. Exploitation graphique.

VolleyBall ratio
trajectoire facile, difficile dans son camp et chez l'adversaire

compteur d'actions et ratio d'efficacité.

BasketBall PTB
Analyse séquentielle du jeu.

Possession / tir / Panier / rebond offensif et défensif/ perte de balle/ interception et points sur bingo. Coefficient modifiable pour notation en score parlant 1 10 100 ...statistiques. on peut changer la couleur des équipes (Cédric Vernoud)

BasketBall Direct
Accès à la cible en couloir du jeu direct

Pour 3,4 et 5 joueurs. Accès vers la cible en jeu direct sans adversaire bonifié. Score équipe avec SUPER bonus si tous les joueurs remplissent le contrat. (Pierre Drivot)

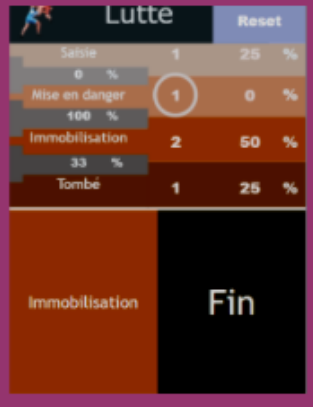
KinBall
Stratégie défensive et offensive

Statistiques de 25 stratégies offensives et 12 défensives. certaines peuvent être imposées. Exportation sur base de données. (François Duval - Réseau du Récit Québec)

Lutte Libre

Compteur de points en match

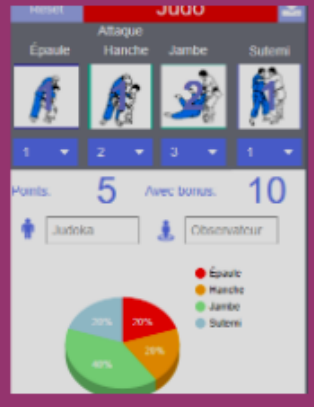
Saisie, chute, Passage dans le dos, mise en danger, tombé. Les nombres de points sont modifiables de 1 à 5 pour chaque actions. Et un chrono pour laisser les élèves gérer le match.



Lutte liaison

Analyse séquentielle de la liaison debout sol.

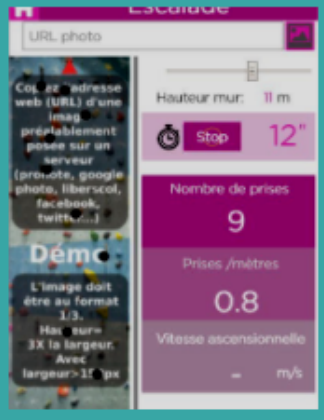
cursus: Saisie>Mise en danger>Immobilisation>tombé . Nombre d'action et ratio entre chaque.



Judo

Localisation de l'attaque

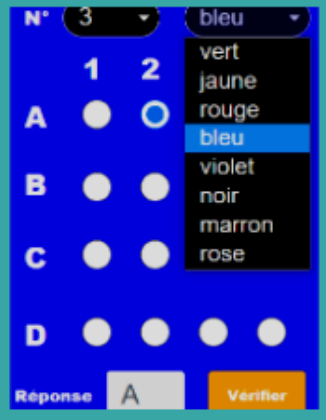
Epaule/ Hanche / jambe/ Sutemi. On peut affecter un coefficient sur chaque endroit. Statistiques et export en Qr code. (Fabien Peïs)



Escalade

3 indicateurs pour mieux grimper

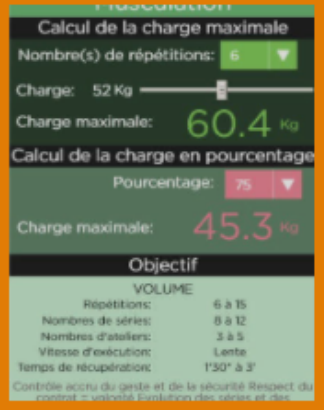
Voie aux points: Grimper avec un minimum de points:4 critères paramétrables: Vitesse et nbre de prises/mètre. Vitesse ascensionnelle et prises par mètre. Indice de grimpe. Marquez des points en fonction de la cotation de la voie et du nombre de prises de mains utilisées.



CO48

Correcteur de code pour les parcours fixes

utilitaire de correction automatique pour la course d'orientation. Pour en savoir plus: http://www.webjeje.com/spip/article2



Musculation

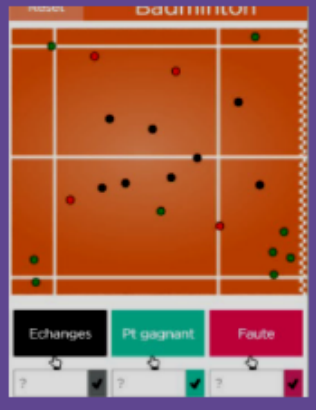
Charge maximale et pourcentage

Calcul de charge maximale grace au formulaire de BRZYSKI. Calcul de la charge en pourcentage en fonction d'objectifs.

Badminton

Zone avant et arrière

Compteur de points dans l'espace avant/arrière et central. Possibilité d'affecter des coefficients aux 2 espaces(de 1 à 5). Donne le ratio zone centrale/zone avant+arrière. Possibilité de régler la taille des zones.



Bad Impact

Localiser les impacts conduisant aux points

Localisation des impacts sur un demi terrain de badminton. Trois actions sont disponibles par défaut mais vous pouvez changer les libellés.

Bad Séquence

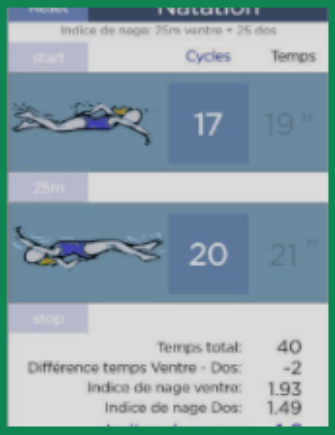
Analyse de trajectoire dans l'espace vertical

Compteur séquentiel: je sers, je reçois ensuite je peux renvoyer le volant en amorti, dégagement, neutre et smash puis je gagne ou perd. Accès aux statistiques

Raquettes

Coefficient d'efficacité et de rupture

Définissez le nombre de points en jeu et scorez en précisant si c'est sur point gagnant ou faute adverse.



Natation

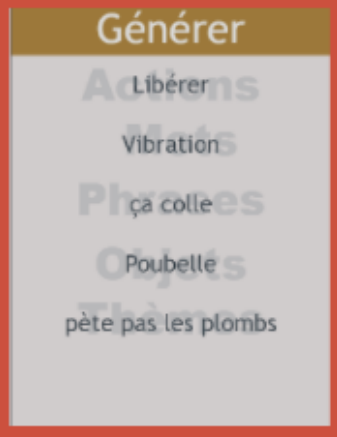
Indice de nage

25m nage ventrale +25m nage dorsale. Calcul en temps réel: Le temps de chaque nage. Le nombre de cycles de chaque nage. La différence de temps entre les nages. L'indice de nage des deux 25m. L'indice de nage du 50m.

Natation

12001

Natation longue 6' avec palme ou non. Décompte des arrêts, des passages dos et des reprises de nage.



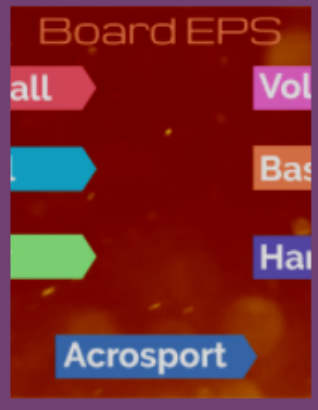
Danse

Générateur D'inducteur

Un clic et l'application génère une action, un mot, une phrase, un objet et un thème.

MagnetPlickers
Générateur de code Plickers

Rentrez le numéro de l'élève et son niveau de maîtrise. L'application générera un code QR lisible par plickers!

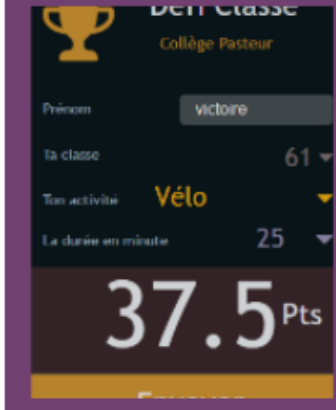


Tactic board
placez vos joueurs sur un terrain

en football, rugby, futsal, volley, handball, basket et même en acrosport.

Qr code
Générateur de qr code

4 couleurs, marge possible mais surtout RGPD et totalement secure.



Défi par classe
Spécial distanciel 2020

Sélectionne ta classe, ton activité (marche, vélo, course et fitness), ta durée (de 10' à 1h) et fait gagner des points à ta classe.