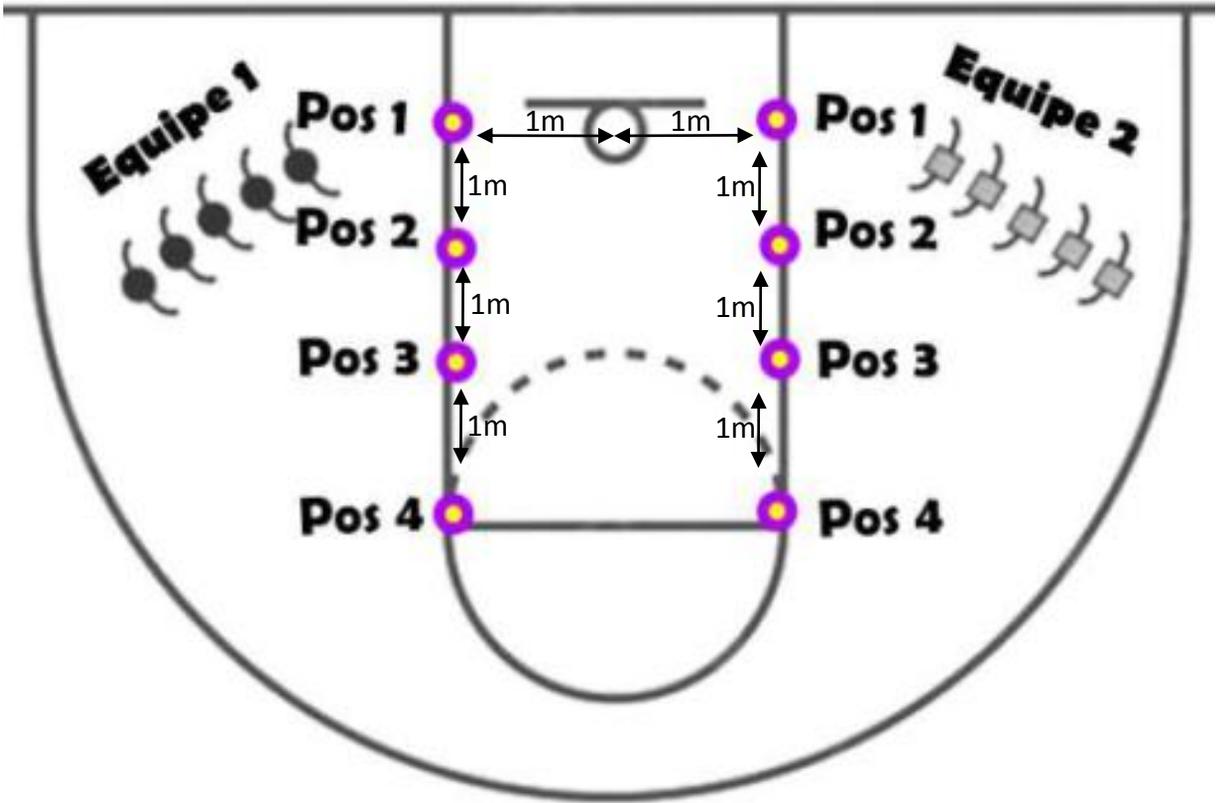




Jeu organisé par CORMOLAIN (Equipe n°11)

Nom de l'épreuve	« Lucky Luck »
Objectif	Marquer des paniers depuis différentes positions et plus vite que son adversaire
Joueurs	5 joueurs par équipe avec au moins 2 femmes et 2 hommes.
Déroulement	<p>L'épreuve se déroulera en 2 étapes : phase de poule et phase finale</p> <p><u>Phase de poule : durée 2 min</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes par panier (4 équipes sur le terrain), une de chaque côté de la raquette, - Chaque équipe dispose d'un ballon taille 6, - L'équipe se met en file indienne, le joueur en tête tire, puis récupère le ballon pour le passer au joueur suivant, - Il faut marquer 3 paniers par position pour pouvoir passer à la position suivante, ainsi l'équipe devra marquer 3 paniers en « position 1 » pour pouvoir démarrer la série de paniers en « position 2 » et ainsi de suite jusqu'à la « position 4 ». Chaque panier marqué rapporte 1 pt, - A la fin des 2 min, les arbitres totalisent le nombre de points afin d'obtenir le classement, - Les 4 équipes avec le plus de points passent en phase finale. - En cas d'égalité pour accéder en phase finale, une des deux équipes (tirage au sort du plus petit numéro) tente un tir au lancer franc, si elle marque, elle accède à la phase finale. Si elle rate, c'est l'autre équipe. <p><u>Phase finale :</u></p> <p><u>Demi-finale</u></p> <p>Le 1er au classement de poule affronte le 4^{ème}, et le 2^{ème} affronte le 3^{ème}, Cette fois si, l'objectif est de marquer 3 paniers à chacune des 3 positions (1, 2, 3) avant l'équipe adverse. La 1^{ère} équipe qui marque les 9 paniers élimine l'autre.</p> <p><u>Finale</u></p> <p>Les gagnants de chaque demi-finale s'affrontent selon le même déroulement : 3 paniers marqués par position (1, 2, 3), la 1^{ère} équipe qui marque les 9 paniers gagne l'épreuve.</p> <p><i>Règles : « Il est interdit de toucher volontairement le ballon de l'équipe adverse »</i></p> <p style="text-align: center;"><i>« Possibilité de prendre un joker (1 par équipe) avant le début d'une épreuve, qui permet de doubler ses points »</i></p>
Points	<ul style="list-style-type: none"> . L'équipe remportant l'épreuve gagne 12 pts, . Le finaliste 11pts, . Les demi-finalistes 10 pts chacun . Les équipes qui sont éliminées en phase de poules sont classées en fonction du nombre de paniers marqués et se voient attribuer entre 8 points (pour le 5^{ème}) et 1 point (pour le 12^{ème}), . En cas d'égalité de points en phase de poule, les équipes empochent le même nombre de points. Par exemple, si nous avons 2 équipes à la 5^{ème} position, ils empochent 8 points chacun, et l'équipe suivante empochera 6 points.
Besoins humains/arbitres	4 arbitres (1 par équipe sur le terrain) 1 arbitre général





Jeu organisé par SALLEN (Equipe n°4)

Nom de l'épreuve	« Brouette en folie »
Objectif	Course de coordination et de rapidité (relais)
Joueurs	5 joueurs dont 2 hommes, 2 femmes, 1 enfant (dans la brouette). Toutes les équipes au départ. - Un casque et des gants sont conseillés pour les enfants.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> . Les joueurs de mettent par 2 (1 homme, 1 femme ensemble), avec l'enfant dans la brouette. . L'arbitre met les bandeaux sur les yeux des 1^{ers} conducteurs. . Les 2 conducteurs ont d'une main, la brouette et de l'autre un seau rempli d'eau. . La course commence. Les 1ers conducteurs, yeux bandés, sont guidés par l'enfant. . Au top départ, tourner autour du cône, passer sur une planche, puis passer avec la brouette entre 2 bottes de paille que les conducteurs devront enjamber. Ensuite, passer sur une autre planche, tourner autour du dernier cône et faire demi-tour devant le 2^{ème} groupe de conducteurs. . Les autres conducteurs récupèrent la brouette et les seaux d'une main puis refont le même parcours en sens inverse sans les yeux bandés jusqu'à la ligne d'arrivée. . Lorsque toute l'équipe a passé la ligne d'arrivée, l'arbitre appuie sur le Buzzer remis en début de jeu. <p>Règles : <i>« Si la brouette loupe un obstacle, elle doit recommencer celui-ci »</i> <i>« Possibilité de prendre un joker (1 par équipe) avant le début d'une épreuve, qui permet de doubler ses points »</i></p>
Points	12 points à 1 point, du 1 ^{er} au dernier.
Besoins humains/arbitres	2 bénévoles de sa propre équipe pour retourner les planches. 12 arbitres pour vérifier le bon déroulement de la course, 1 arbitre général.
Durée	Environ 10mn

Ligne de départ

5m de large

4 mètres entre chaque obstacles

Cône

Planche

Botte de paille

80 cm

Botte de paille

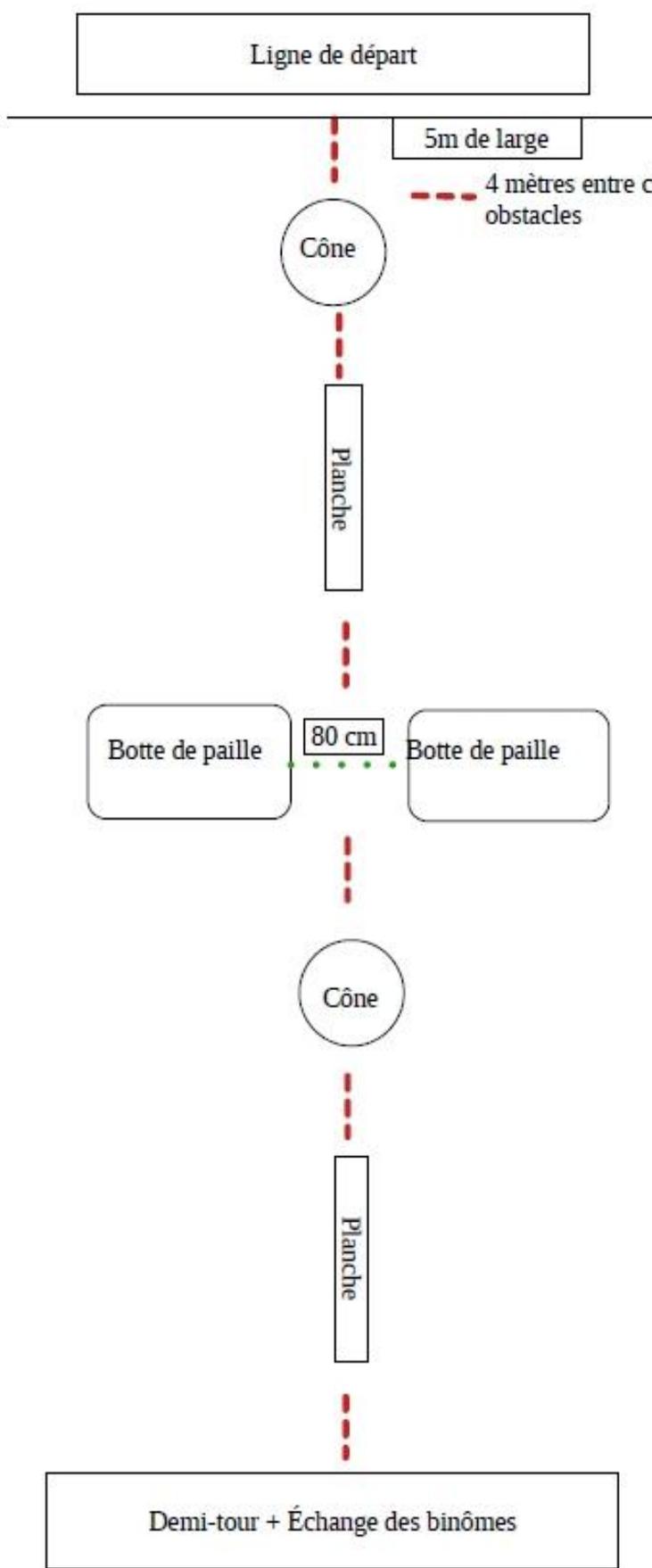
Cône

Planche

2m pour le
Demi-tour

Demi-tour + Échange des binômes

20,00 m





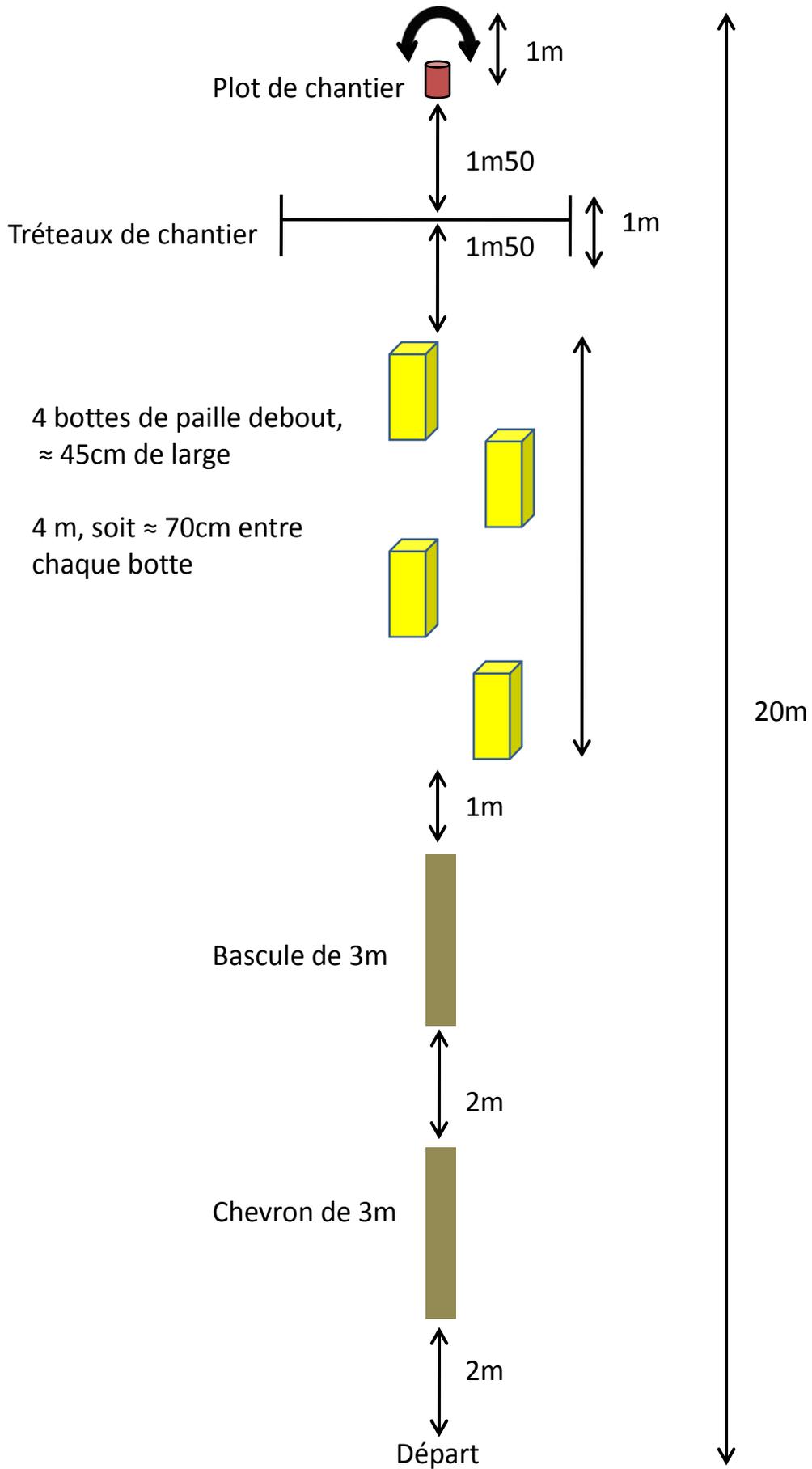
Jeu organisé par DUCY (Equipe n°3)

Nom de l'épreuve	« Course de big-bag»
Objectif	Course de vitesse pour 4 joueurs de la même équipe. (relais)
Joueurs	Toutes les équipes au départ. 4 joueurs par équipe avec 2 femmes et 2 hommes.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none">. Alignés sur la ligne de départ, 2 joueurs de la même équipe (1 femme, 1 homme) doivent être dans un big-bag.. Ils doivent synchroniser leurs sauts sur une distance de 20m en slalomant entre des petites bottes de paille.. Au bout des 20m, ils reviennent en courant, soit par la gauche, soit par la droite afin d'effectuer un relais sur la ligne de départ avec la seconde équipe (toujours 1 homme et 1 femme). Lorsque la 2^{ème} équipe franchi la ligne d'arrivée, l'arbitre appuie sur le Buzzer remis en début de jeu. <p>Règles : « Possibilité de prendre un joker (1 par équipe) avant le début d'une épreuve, qui permet de doubler ses points »</p>
Points	12 points à 1 point, du 1 ^{er} au dernier.
Besoins humains/arbitres	12 arbitres pour vérifier le bon déroulement de la course. 1 arbitre général
Durée	Environ 15mn



Jeu organisé par JUAYE MONDAYE (Equipe n°5)

Nom de l'épreuve	« Sans freins ni lois »
Objectif	Course de vitesse avec obstacles sur un vélo de 20 pouces, sans pédales et sans freins (mais avec selle !) (relais)
Joueurs	Toutes les équipes en même temps. 4 joueurs par équipe : 1 homme, 1 femme, 1 enfant et le 4 ^{ème} au choix
Déroulement	<p>. Alignement des joueurs, puis départ de la course à obstacles.</p> <p>. Demi-tour à 19m du couloir de 20 mètres, puis réalisation des épreuves dans l'autre sens.</p> <p>. Relais sur la ligne de départ.</p> <p><u>Les obstacles :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rouler sur une poutre sans qu'une roue ne touche le sol. 2. Passer sur une planche à bascule 3. Slalom entre les bottes de paille 4. Passer sous une planche à 1,10m 5. Faire demi tour derrière un plot de chantier à 1m de la ligne du fond <p>. Lorsque la roue avant du vélo de la 2^{ème} équipe passe la ligne d'arrivée, l'arbitre appuie sur le Buzzer remis en début de jeu.</p> <p>Règles:</p> <p>« Autorisation de fixer le ski sur le rondin »</p> <p>« Autorisation d'intervention d'un équipier après le passage d'un obstacle pour le remettre en place pour le retour »</p> <p>« Si le joueur décolle les fesses de la selle, il doit recommencé l'obstacle »</p> <p>« Pour le passage sous la planche, celle-ci peut bouger mais ne doit pas tomber, sinon le joueur recommence l'obstacle »</p> <p>« Possibilité de prendre un joker (1 par équipe) avant le début d'une épreuve, qui permet de doubler ses points »</p>
Points	Les points seront attribués par ordre d'arrivée de 12 points à 1 point.
Besoins humains/arbitres	12 arbitres 1 arbitre général





Jeu organisé par FOULOGNES & PLANQUERY (Equipe n°2 et n°8)

Nom de l'épreuve	« Glisse ma poule »
Objectif	Ramener le plus d'œufs (max 6) avant le temps imparti (10 minutes)
Joueurs	1 homme, 1 femme, 1 enfant. Toutes les équipes en même temps
Déroulement	<ul style="list-style-type: none">. Au top départ, aller chercher, en passant par les obstacles sur la bâche glissante (pieds nus), la cuillère & 1 œuf.. Revenir avec la cuillère, l'œuf dedans, bras tendu, cuillère maintenue entre le pouce et l'index à l'extrémité de celle-ci, jusqu'au point de départ.. Déposer l'œuf avec la cuillère dans l'assiette plate qui est sur le ballotin.. Une fois l'œuf déposé dans l'assiette, passer le relais.. Une fois le 6^{ème} œuf posé dans l'assiette, l'arbitre contrôle et appuie sur le buzzer remis en début de jeu. <p>Règles : « Interdiction que la même personne fasse 2 allers-retours consécutifs. » « Si un œuf casse durant le trajet, la personne peut aller en chercher un autre » « Possibilité de prendre un joker (1 par équipe) avant le début d'une épreuve, qui permet de doubler ses points »</p>
Points	12 points à 1 point, du 1 ^{er} au dernier.
Besoins humains/arbitres	4 personnes pour la mise en place. 12 arbitres qui devront vérifier le respect des règles. 1 arbitre général
Durée	10min de mise en place 5 min d'explications 10 min pour la course



Jeu organisé par LA BAZOQUE (Equipe n°7)

Nom de l'épreuve	« Jeu de la bassine »
Objectif	Remplir 1 poubelle et un seau à déborder
Joueurs	7 joueurs dont 3 adultes et 3 enfants + 1 coureur (toutes les équipes au départ)
Déroulement	<ul style="list-style-type: none">. Les joueurs se mettent en ligne en alternant 1 adulte et 1 enfant (obligation de commencer par 1 adulte). La bassine est remplie au départ par le coureur qui la donne au 1^{er} joueur.. L'adulte passe la bassine par-dessus sa tête au joueur derrière lui qui sera un enfant.. L'enfant passe la bassine entre ses jambes pour la donner au joueur derrière lui (1 adulte) et ainsi de suite.. Au dernier joueur, le coureur récupère la bassine et court la vider dans les contenants (1 poubelle et 1 seau) jusqu'à ce que ceux-ci débordent.. 1 fois que les 2 contenants débordent, l'arbitre appuie sur le buzzer remis en début de jeu. <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none">« La poubelle doit déborder pour être validée »« Possibilité de prendre un joker (1 par équipe) avant le début d'une épreuve, qui permet de doubler ses points »
Points	12 points à 1 point, du 1 ^{er} au dernier.
Besoins humains/arbitres	5 bénévoles pour la mise en place et le rangement 12 arbitres 1 arbitre général
Durée	Environ 15 mn



Jeu organisé par la commune de CASTILLON Equipe n°1

Nom de l'épreuve	« Quiz des Zintellectuels du dimanche »
Objectif	Répondre à un maximum de questions sur des thèmes variés (général+histoire locales+jeunesse)
Joueurs	Toute l'équipe peut participer. 1 seul relais sera utilisé pour aller répondre oralement à la question.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none">. Une question est posée à chaque tour. Les équipes peuvent se concerter.. Une seule personne part chercher le relais placé au centre d'un round baller.. Elle donne oralement la réponse à l'animateur.. Si la réponse est incorrecte, 1 point de pénalité est appliqué.. Une question jeunesse est incluse pour toutes les équipes dans le quiz général. <p>Règles : « Pas de joker possible »</p>
Points	<u>15 points maximum :</u> -12 points pour le quiz général - 3 points pour l'histoire locale Barème appliqué selon les réponses correctes.
Besoins humains / arbitres	1 animateur 1 arbitre général
Durée	Environ 15 mn

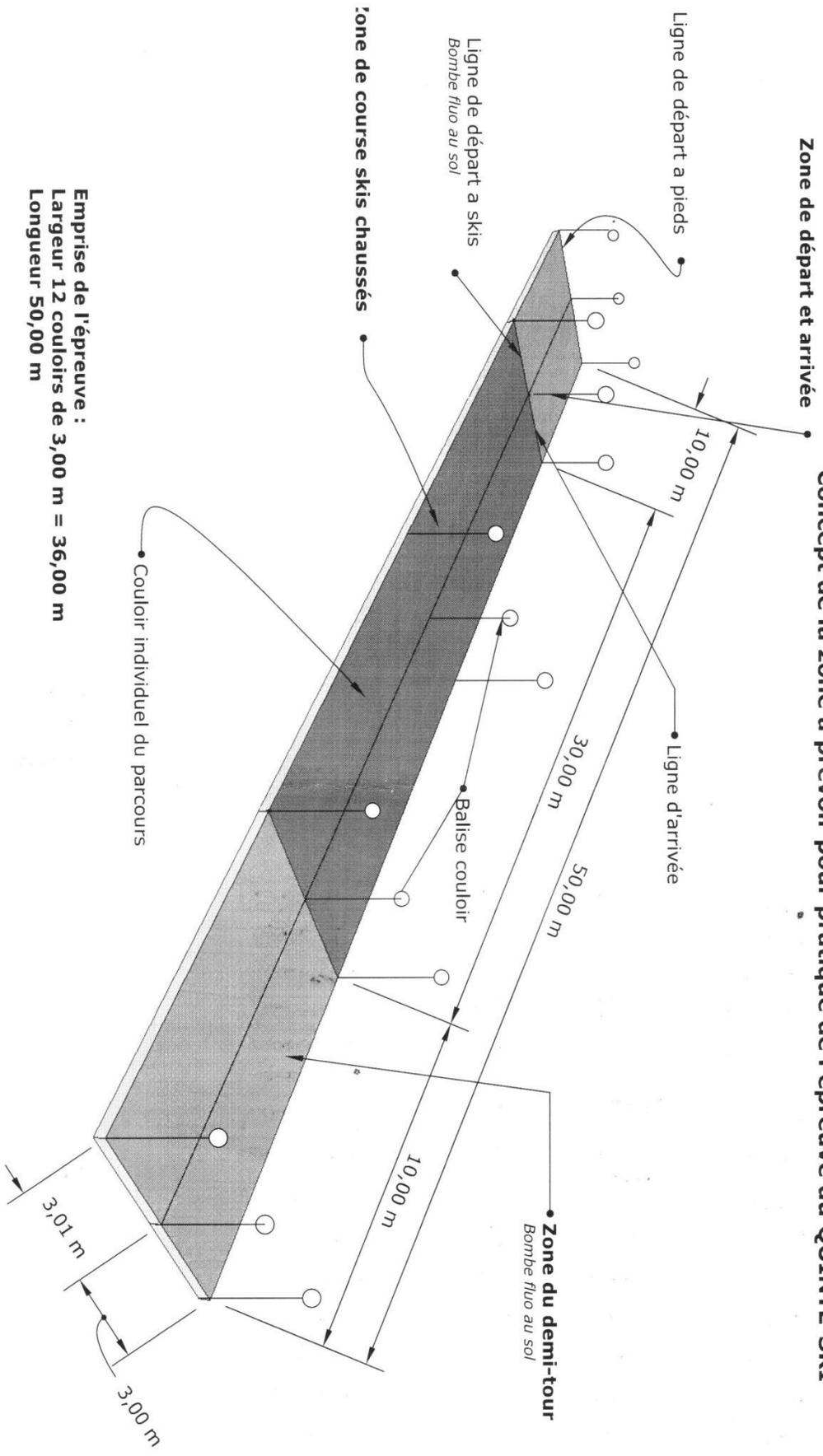


Jeu organisé par LE TRONQUAY (Equipe n°10)

Nom de l'épreuve	« Quinte-ski »
Objectif	Course de vitesse par équipe, 5 skieurs sur la même paire de ski
Joueurs	Toutes les équipes en même temps. 5 joueurs par équipe avec au moins 1 femme, 1 homme, 1 enfant.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none">. Aligné sur la ligne de départ, chaque équipe devra courir sur 10 m pour rejoindre ses skis, les chausser et avancer sur un parcours d'une longueur d'environ 60 mètres avec un demi-tour à 30 m en synchronisant leurs mouvements pour avancer, le tout sans poser le pied au sol.. Le demi-tour se fera en retournant les skis manuellement avant de s'élancer sur le retour.. Lorsque l'extrémité postérieure du ski franchi la ligne d'arrivée, l'arbitre appuie sur le buzzer remis en début de jeu. <p>Règles :</p> <p><i>« Si un des joueurs pose le pied par terre, l'arbitre fait stopper l'équipe et compte 5 secondes à voix haute, le bras levé avant de les autoriser à repartir »</i></p> <p><i>« Possibilité de prendre un joker (1 par équipe) avant le début d'une épreuve, qui permet de doubler ses points »</i></p>
Points	Le points sont attribués en fonction de l'ordre d'arrivée de 12 points à 1 point.
Besoins humains/arbitres	12 arbitres qui devront suivre les skieurs dans leur couloir. 1 arbitre général
Durée	Environ 15mn

Concept de la zone à prévoir pour l'épreuve du QUINTE-SKI

Zone de départ et arrivée



Emprise de l'épreuve :
Largeur 12 couloirs de 3,00 m = 36,00 m
Longueur 50,00 m



Jeu organisé par LITTEAU Equipe n°6

Nom de l'épreuve	« Tir à la corde »
Objectif	Faire franchir la limite à l'équipe adverse en tirant sur une corde
Joueurs	6 équipes en même temps, 2 équipes par corde. 10 joueurs par équipe avec au moins 3 femmes Les gants sont conseillés
Déroulement	<p>. Les 3x2 équipes se placent, face à face, de chaque côté de la limite peinte sur le sol.</p> <p>. L'arbitre siffle le départ. Chaque équipe tire de toutes ses forces de manière à attirer l'autre équipe dans sa zone. L'équipe l'emporte lorsque le foulard placé sur la corde franchit la limite peinte sur le sol.</p> <p>. Phase 1 : « Qualification » sur 3 cordes, 2 séries de 6 équipes</p> <p>. Phase 2 : « quart de finale gagnants » : 6 équipes gagnantes + 2 équipes perdantes repêchées par tirage au sort. Les 4 perdants descendent dans le tableau perdants <i>(8 équipes/2 cordes/2 séries)</i></p> <p>. Phase 3 : les 4 équipes perdantes (6-2 repêchées) s'affrontent contre les 4 équipes perdantes de la phase 2. A l'issue du match, les 4 perdants sortent du tableau et sont classés 9^{ème} ex aequo. <i>(8 équipes/2 cordes/2 séries)</i></p> <p>. Phase 4 : « Demi-finale perdants » <i>(4 équipes/2cordes)</i></p> <p>. Phase 5 : « Petite et grande finales perdants » : le vainqueur de la petite finale sera classé 7^{ème} et le perdant 8^{ème}. Le vainqueur de la grande finale sera classé 5^{ème} et le perdant 6^{ème} <i>(4 équipes/2cordes)</i></p> <p>. Phase 6 : « Demi-finale gagnants » <i>(4 équipes/2cordes)</i></p> <p>. Phase 7 : « Petite et grande finales gagnants » : le vainqueur de la petite finale sera classé 3^{ème} et le perdant 4^{ème}. Le vainqueur de la grande finale sera classé 1^{er} et le perdant 2^{ème} <i>(4 équipes/1corde/2 séries pour le spectacle)</i></p> <p>Règles :</p> <p>« les chaussures à crampons sont interdites. »</p> <p>« Possibilité de prendre un joker (1 par équipe) avant le début d'une épreuve, qui permet de doubler ses points »</p>
Points	12 points à 5 points pour les 8 premiers et 1 point pour les 4 derniers
Besoins humains / arbitres	3 arbitres (1 par corde) 1 arbitre général pour remplir le tableau des matchs.
Durée	Environ 20-25mn

QUALIFICATIONS sur 3 cordes – 2 séries

1

Castillon
Foulognes

Ducy
Sallen

Juaye M
Litteau

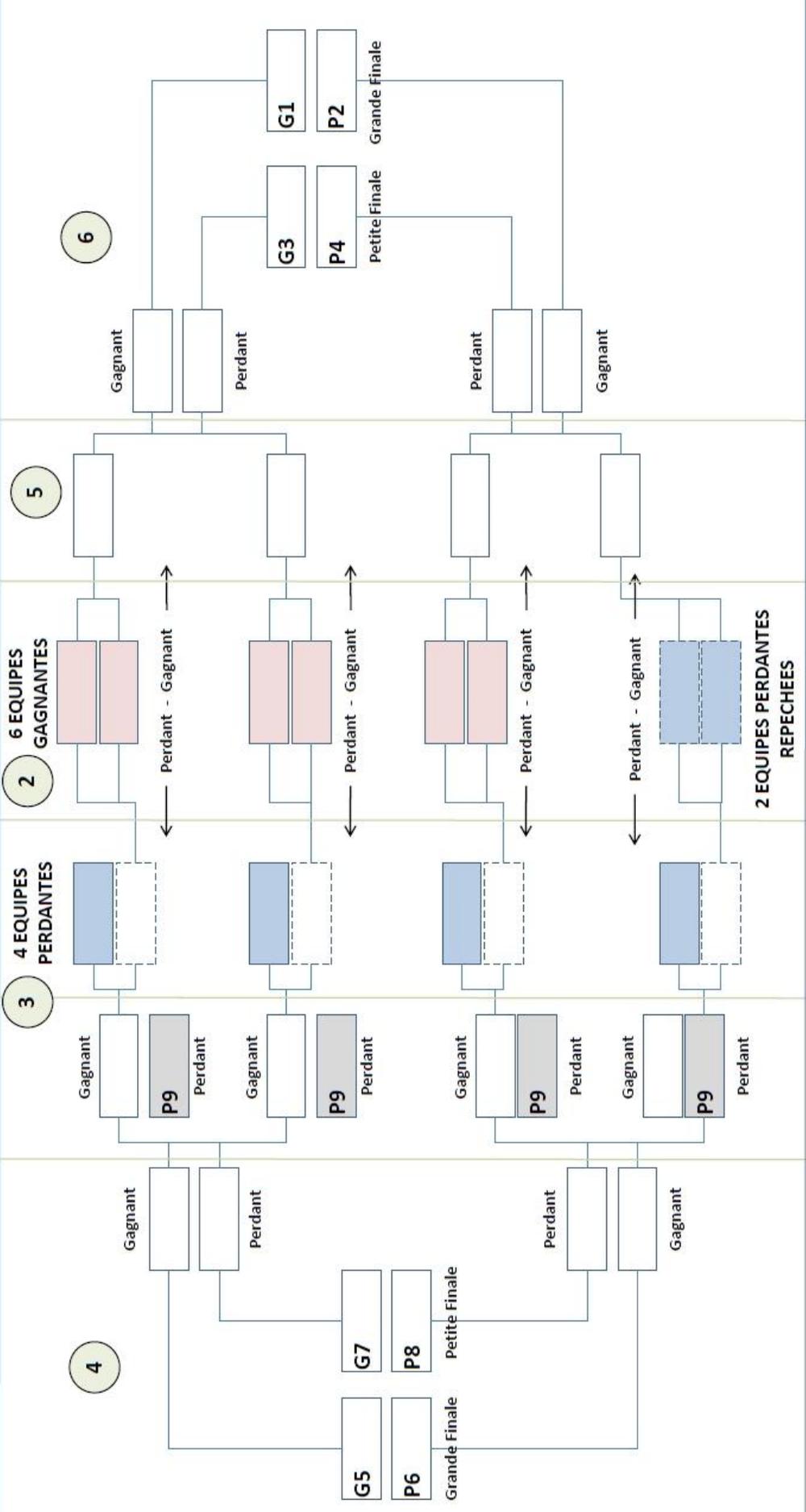
La Bazoque
Planquery

Montfiquet
Le tronquay

Cormolain
Balleroy

TABLEAU DES PERDANTS

TABLEAU DES GAGNANTS





Jeu organisé par Balleroy sur Drôme Equipe n°12

Nom de l'épreuve	« Voiture en kit »
Objectif	Montage d'une voiture en carton avec ses accessoires
Joueurs	3 enfants par équipe (toutes les équipes au départ)
<p>Déroulement</p> <div style="text-align: center;"> <p style="text-align: center;">Atelier botte de paille ↑ 10m ↓ Kit voiture en cartons ↑ 10m ↓ Panneau photo voiture ↑ 10m ↓ Ligne de départ</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> . Le modèle de la voiture est affiché 10m après la ligne de départ. . La voiture en kit est posée au milieu du trajet 10m après le panneau. . Les participants doivent emmener le matériel 10m plus loin sur une botte de paille servant d'atelier. . Les participants doivent construire la voiture avec tous les éléments, en respectant les emplacements et les couleurs du modèle présenté. . Les joueurs peuvent à tout moment retourner voir le modèle. . Le juge arbitre contrôle le montage au fur et à mesure à l'aide d'une fiche détaillée remise en début de jeu, en cochant une case pour chaque accessoire. . Lorsque la voiture est terminée, l'exposée sur la botte de paille remise debout. . Une fois la voiture exposée sur la botte de paille, l'arbitre appuie sur le Buzzer remis en début de jeu.. <p>Règles:</p> <p>« Si un accessoire est à l'envers ou au mauvaise endroit l'arbitre l'enlève et le redépose dans le carton d'accessoires prévu dans le kit en disant juste aux joueurs : "à l'envers" ou "au mauvais endroit" »</p> <p>« Possibilité de prendre un joker (1 par équipe) avant le début d'une épreuve, qui permet de doubler ses points »</p>
Points	De 12 points à 1 point du 1 ^{er} au dernier
Besoins humains / arbitres	5 bénévoles pour la mise en place et le rangement. 12 arbitres qui devront vérifier la conformité du montage. 1 arbitre général
Durée	Environ 15 mn