

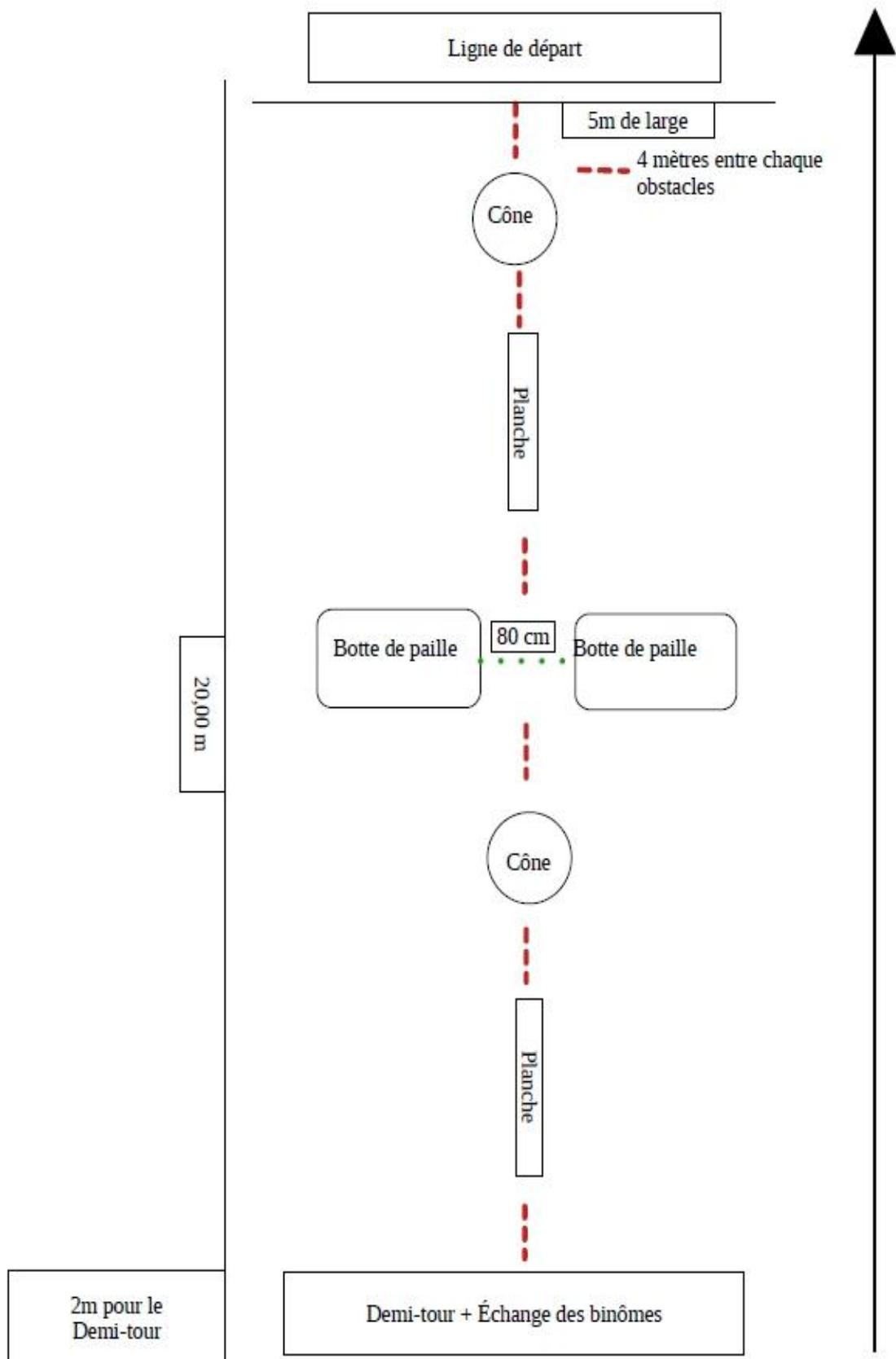
# Inter-villages 2025



## LIVRET ARBITRE

- . Plan d'installation des épreuves
- . Déroulement des épreuves
- . Planning arbitrage
- . Règlement

## Plan d'installation course de brouette





## Jeu organisé par SALLEN (Equipe n°4)

<b>Nom de l'épreuve</b>	<b>« Brouette en folie »</b>
<b>Objectif</b>	Course de coordination et de rapidité (relais)
<b>Joueurs</b>	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.
<b>Déroulement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Les joueurs se mettent par 2 (1 homme, 1 femme ensemble), avec l'enfant dans la brouette.</li> <li>. L'arbitre met les bandeaux sur les yeux des 1<sup>ers</sup> conducteurs.</li> <li>. Les 2 conducteurs ont d'une main, la brouette et de l'autre un seau rempli d'eau.</li> <li>. La course commence. Les 1ers conducteurs, yeux bandés, sont guidés par l'enfant.</li> <li>. 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<sup>ème</sup> groupe de conducteurs.</li> <li>. 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.</li> </ul> <p><u>Lorsque toute l'équipe a passé la ligne d'arrivée, l'arbitre appuie sur le Buzzer remis en début de jeu.</u></p> <p><b>Règles :</b>  <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>
<b>Points</b>	12 points à 1 point, du 1 <sup>er</sup> au dernier.
<b>Besoins humains/arbitres</b>	2 bénévoles de sa propre équipe pour retourner les planches. 12 arbitres pour vérifier le bon déroulement de la course, 2 arbitres généraux
<b>Durée</b>	Environ 10mn



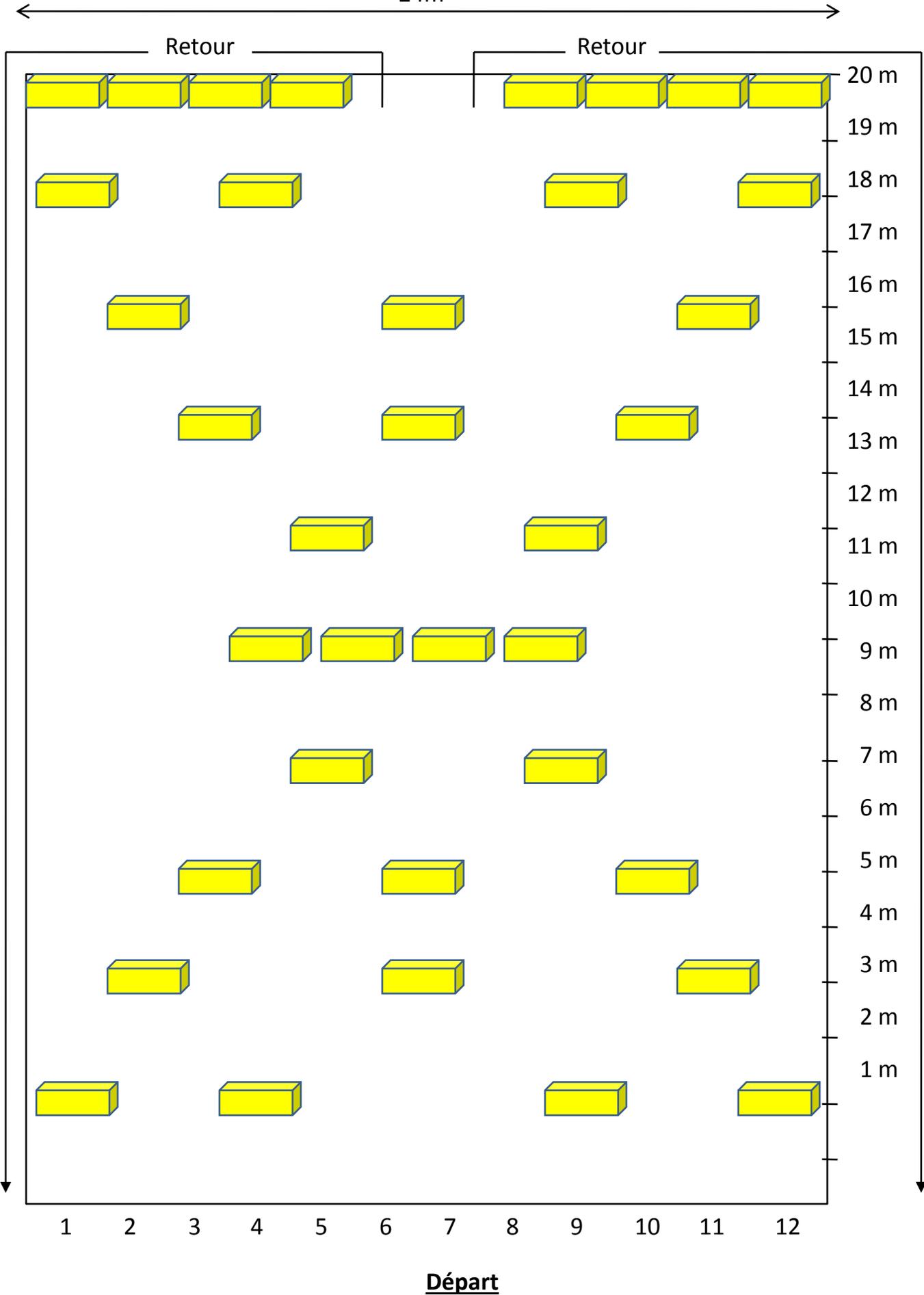


## Jeu organisé par LE TRONQUAY (Equipe n°10)

<b>Nom de l'épreuve</b>	<b>« Quinte-ski »</b>
<b>Objectif</b>	Course de vitesse par équipe, 5 skieurs sur la même paire de ski
<b>Joueurs</b>	Toutes les équipes en même temps. 5 joueurs par équipe avec au moins 1 femme, 1 homme, 1 enfant.
<b>Déroulement</b>	<p>. 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, sans poser le pied au sol.</p> <p>. Le demi-tour se fera en retournant les skis manuellement avant de s'élancer sur le retour.</p> <p><u>Lorsque l'extrémité postérieure du ski franchit la ligne d'arrivée, l'arbitre appuie sur le buzzer remis en début de jeu.</u></p> <p><b>Règles :</b> « Taille des skis : longueur entre 2500 et 2800 cm, largeur entre 20 et 30cm, épaisseur : +-27cm » «Le concept de tenue des pieds est libre d'innovation mais les pieds ne devront pas être attachés » « Toutes sortes de chaussures fixées sur la planche seront refusées » « Possibilité de prendre un joker (1 par équipe) avant le début d'une épreuve, qui permet de doubler ses points »</p>
<b>Points</b>	Le points sont attribués en fonction de l'ordre d'arrivée de 12 points à 1 point.
<b>Besoins humains/arbitres</b>	12 arbitres qui devront suivre les skieurs dans leur couloir. 2 arbitres généraux
<b>Durée</b>	Environ 15mn

# Plan d'installation course de big bag

24m





## Jeu organisé par DUCY (Equipe n°3)

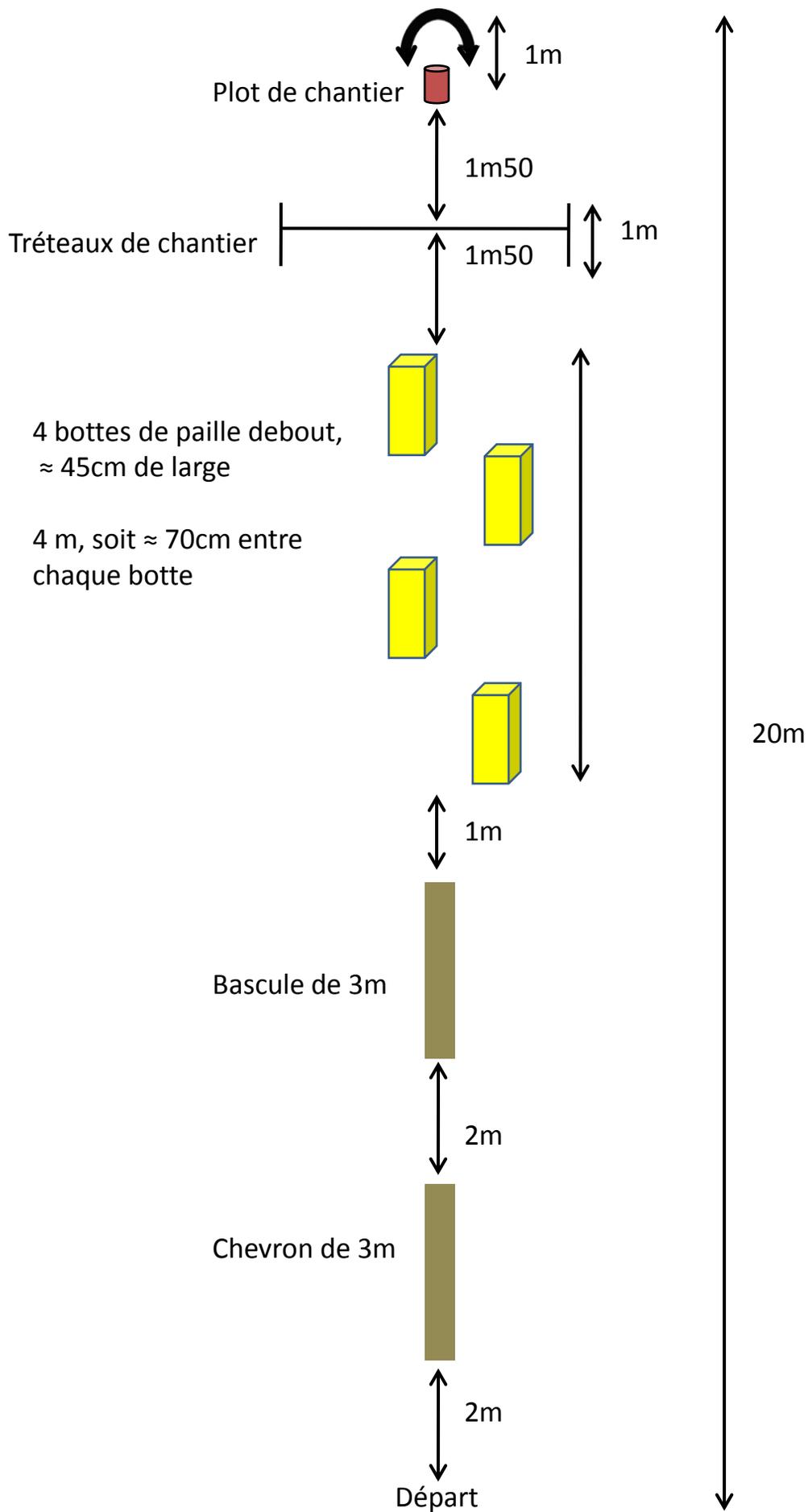
<b>Nom de l'épreuve</b>	<b>« Course de big-bag»</b>
<b>Objectif</b>	Course de vitesse pour 4 joueurs de la même équipe. (relais)
<b>Joueurs</b>	Toutes les équipes au départ. 4 joueurs par équipe avec 2 femmes et 2 hommes.
<b>Déroulement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>. Alignés sur la ligne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



## Jeu organisé par la commune de CASTILLON Equipe n°1

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

# Plan d'installation course de drainerie





## Jeu organisé par JUAYE MONDAYE (Equipe n°5)

<b>Nom de l'épreuve</b>	<b>« Sans freins ni lois »</b>
<b>Objectif</b>	Course de vitesse avec obstacles sur un vélo de 20 pouces, sans pédales et sans freins (mais avec selle !) (relais)
<b>Joueurs</b>	Toutes les équipes en même temps. 4 joueurs par équipe : 1 homme, 1 femme, 1 enfant et le 4 <sup>ème</sup> au choix
<b>Déroulement</b>	<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"><li>1. Rouler sur une poutre sans qu'une roue ne touche le sol.</li><li>2. Passer sur une planche à bascule</li><li>3. Slalom entre les bottes de paille</li><li>4. Passer sous un liteau à 1,10m</li><li>5. Faire demi -tour derrière un plot de chantier à 1m de la ligne du fond</li></ol> <p><u>Lorsque la roue avant du vélo de la 2<sup>ème</sup> équipe passe la ligne d'arrivée, l'arbitre appuie sur le Buzzer remis en début de jeu.</u></p> <p><b>Règles:</b></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 des tréteaux, le liteau 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>
<b>Points</b>	Les points seront attribués par ordre d'arrivée de 12 points à 1 point.
<b>Besoins humains/arbitres</b>	12 arbitres 2 arbitres généraux

## Plan d'installation montage voiture en kit

Fiche pour le contrôle du montage donnée  
juste avant l'épreuve !



## Jeu organisé par Balleroy sur Drôme Equipe n°12

<b>Nom de l'épreuve</b>	<b>« Voiture en kit »</b>
<b>Objectif</b>	Montage d'une voiture en carton avec ses accessoires
<b>Joueurs</b>	3 enfants par équipe (toutes les équipes au départ)
<b>Déroulement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Un panneau avec le modèle de la voiture est affiché 10m après la ligne de départ.</li> <li>. La voiture en kit est posée au milieu du trajet 10m après le panneau.</li> <li>. Les participants doivent emmener le matériel 10m plus loin sur une botte de paille servant d'atelier.</li> <li>. Les participants doivent construire la voiture avec tous les éléments, en respectant les emplacements et les couleurs du modèle présenté.</li> <li>. 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.</li> <li>. Lorsque la voiture est terminée, l'équipe doit la poser sur la botte de paille remise debout.</li> </ul> <p><u>Une fois la voiture exposée sur la botte de paille, l'arbitre appuie sur le Buzzer remis en début de jeu.</u></p> <p><b>Règles:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>« Les joueurs peuvent à tout moment retourner voir le modèle »</li> <li>« 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" »</li> <li>« Possibilité de prendre un joker (1 par équipe) avant le début d'une épreuve, qui permet de doubler ses points »</li> </ul>
<b>Points</b>	De 12 points à 1 point du 1 <sup>er</sup> au dernier
<b>Besoins humains / arbitres</b>	5 bénévoles pour la mise en place et le rangement. 12 arbitres qui devront vérifier la conformité du montage. 1 arbitre général
<b>Durée</b>	Environ 15 mn

# Tableau des affrontements tir à la corde

## QUALIFICATIONS sur 3 cordes – 2 séries

1

Castillon  
Foulognes

Ducy  
Sallen

Juaye M  
Litteau

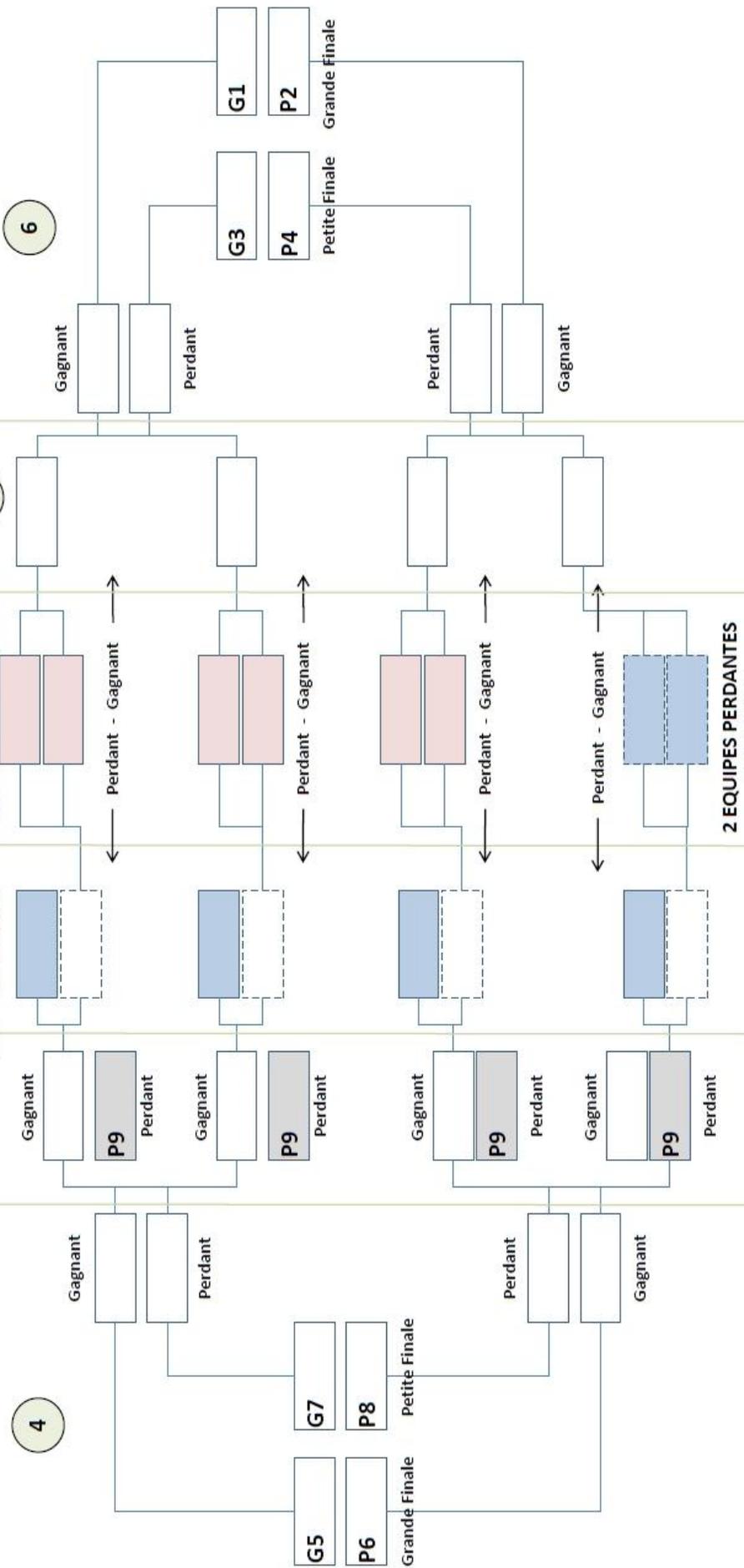
La Bazouque  
Planquetry

Montfiquet  
Le tronquay

Cormolain  
Balleroy

### TABLEAU DES PERDANTS

### TABLEAU DES GAGNANTS



FINALES PERDANTS

DEMI FINALES PERDANTS

QUARTS FINALES PERDANTS

QUARTS FINALES GAGNANTS

DEMI FINALES GAGNANTS

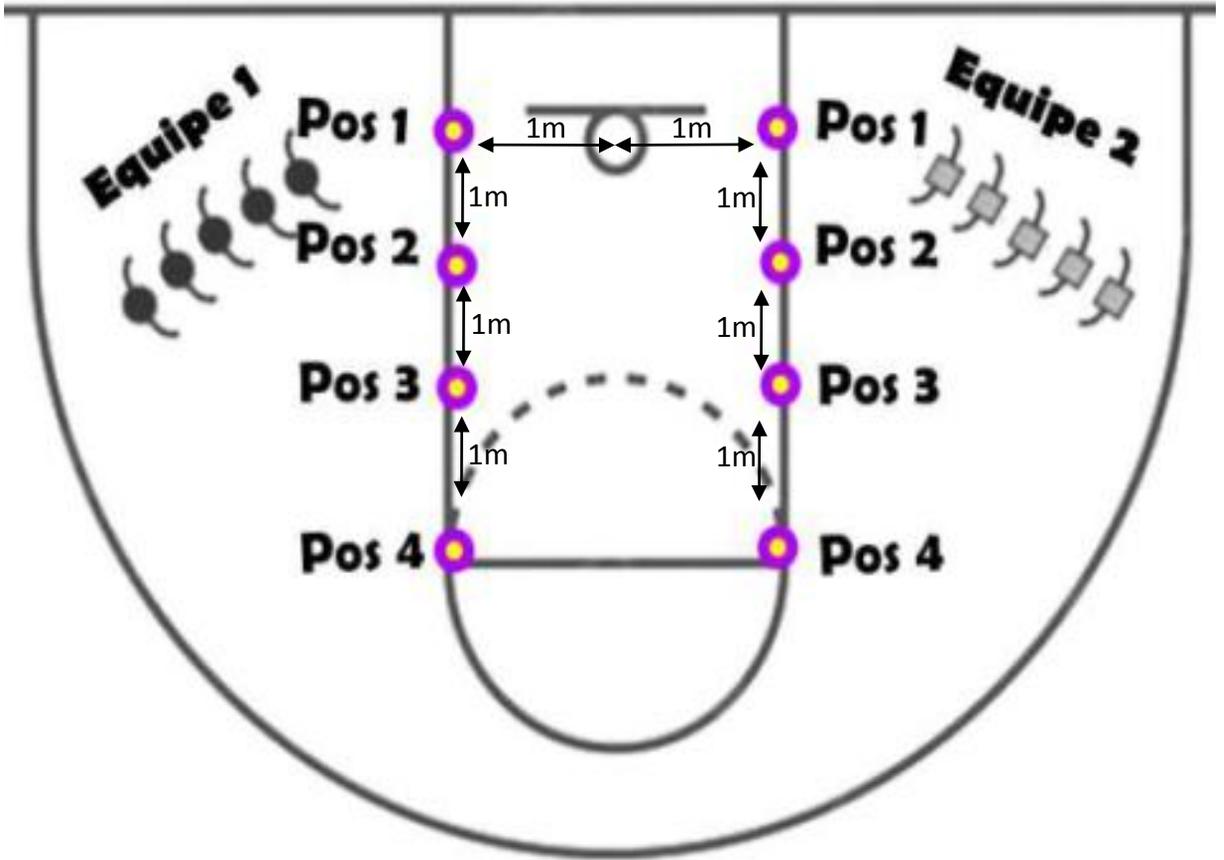
FINALES GAGNANTS



## Jeu organisé par LITTEAU Equipe n°6

<b>Nom de l'épreuve</b>	<b>« Tir à la corde »</b>
<b>Objectif</b>	Faire franchir la limite à l'équipe adverse en tirant sur une corde
<b>Joueurs</b>	6 équipes en même temps, 2 équipes par corde. 10 joueurs par équipe avec au moins 3 femmes Les gants sont conseillés
<b>Déroulement</b>	<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 au milieu de la corde franchit la limite peinte sur le sol.</p> <p>. <b>Phase 1</b> : « Qualification » sur 3 cordes, 2 séries de 6 équipes</p> <p>. <b>Phase 2</b> : « quart de finale gagnants » : 6 équipes gagnantes + 2 équipes perdantes repêchées par tirage au sort. Les 4 perdants descendent dans le tableau perdants (8 équipes/2 cordes/2 séries)</p> <p>. <b>Phase 3</b> : 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<sup>ème</sup> ex aequo. (8 équipes/2 cordes/2 séries)</p> <p>. <b>Phase 4</b> : « Demi-finale perdants » (4 équipes/2 cordes)</p> <p>. <b>Phase 5</b> : « Petite et grande finales perdants » : le vainqueur de la petite finale sera classé 7<sup>ème</sup> et le perdant 8<sup>ème</sup>. Le vainqueur de la grande finale sera classé 5<sup>ème</sup> et le perdant 6<sup>ème</sup> (4 équipes/2 cordes)</p> <p>. <b>Phase 6</b> : « Demi-finale gagnants » (4 équipes/2 cordes)</p> <p>. <b>Phase 7</b> : « Petite et grande finales gagnants » : le vainqueur de la petite finale sera classé 3<sup>ème</sup> et le perdant 4<sup>ème</sup>. Le vainqueur de la grande finale sera classé 1<sup>er</sup> et le perdant 2<sup>ème</sup> (4 équipes/1 corde/2 séries pour le spectacle)</p> <p><b>Règles :</b> « les chaussures à crampons sont interdites. » « Possibilité de prendre un joker (1 par équipe) avant le début d'une épreuve, qui permet de doubler ses points »</p>
<b>Points</b>	12 points à 5 points pour les 8 premiers et 4 points pour les 4 derniers.
<b>Besoins humains / arbitres</b>	3 arbitres (1 par corde) 1 arbitre général pour remplir le tableau des matches.
<b>Durée</b>	Environ 20-25mn

Plan d'installation Basket « Lucky Luke »





## Jeu organisé par CORMOLAIN (Equipe n°11)

<b>Nom de l'épreuve</b>	<b>« Lucky Luck »</b>
<b>Objectif</b>	Marquer des paniers depuis différentes positions et plus vite que son adversaire
<b>Joueurs</b>	5 joueurs par équipe avec au moins 2 femmes et 2 hommes.
<b>Déroulement</b>	<p>L'épreuve se déroulera en 2 étapes : phase de poule et phase finale</p> <p><b><u>Phase de poule : durée 2 min</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 équipes par panier (4 équipes sur le terrain), une de chaque côté de la raquette,</li> <li>- Chaque équipe dispose d'un ballon taille 6,</li> <li>- L'équipe se met en file indienne, le joueur en tête tire, puis récupère le ballon pour le passer au joueur suivant,</li> <li>- 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,</li> <li>- A la fin des 2 min, les arbitres totalisent le nombre de points afin d'obtenir le classement,</li> <li>- Les 4 équipes avec le plus de points passent en phase finale.</li> <li>- 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.</li> </ul> <p><b><u>Phase finale :</u></b></p> <p><b><u>Demi-finale</u></b></p> <p>Le 1er au classement de poule affronte le 4<sup>ème</sup>, et le 2<sup>ème</sup> affronte le 3<sup>ème</sup>,          Cette fois si, l'objectif est de marquer 3 paniers à chacune des 3 positions (1, 2, 3) avant l'équipe adverse. La 1<sup>ère</sup> équipe qui marque les 9 paniers élimine l'autre.</p> <p><b><u>Finale</u></b></p> <p>Les gagnants de chaque demi-finale s'affrontent selon le même déroulement : 3 paniers marqués par position (1, 2, 3), la 1<sup>ère</sup> équipe qui marque les 9 paniers gagne l'épreuve.</p> <p><b><i>Règles : « Il est interdit de toucher volontairement le ballon de l'équipe adverse »</i></b></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>
<b>Points</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. L'équipe remportant l'épreuve gagne 12 pts,</li> <li>. Le finaliste 11pts,</li> <li>. Les demi-finalistes 10 pts chacun</li> <li>. 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<sup>ème</sup>) et 1 point (pour le 12<sup>ème</sup>),</li> <li>. 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<sup>ème</sup> position, ils empochent 8 points chacun, et l'équipe suivante empochera 6 points.</li> </ul>
<b>Besoins humains/arbitres</b>	4 arbitres (1 par équipe sur le terrain) 1 arbitre général

# Plan d'installation jeu de la bassine



15m



Poubelle  
remplie d'eau



## Jeu organisé par LA BAZOQUE (Equipe n°7)

<b>Nom de l'épreuve</b>	<b>« Jeu de la bassine »</b>
<b>Objectif</b>	Remplir 1 poubelle et un seau à déborder
<b>Joueurs</b>	7 joueurs dont 3 adultes et 3 enfants + 1 coureur (toutes les équipes au départ)
<b>Déroulement</b>	<p>. Les joueurs se mettent en ligne en alternant 1 adulte et 1 enfant (obligation de commencer par 1 adulte)</p> <p>. La bassine est remplie au départ par le coureur qui la donne au 1<sup>er</sup> joueur.</p> <p>. L'adulte passe la bassine par-dessus sa tête au joueur derrière lui qui sera un enfant.</p> <p>. L'enfant passe la bassine entre ses jambes pour la donner au joueur derrière lui (1 adulte) et ainsi de suite.</p> <p>. 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.</p> <p><u>1 fois que les 2 contenants débordent, l'arbitre appuie sur le buzzer remis en début de jeu.</u></p> <p><b>Règles :</b></p> <p>« obligation de commencer la file par 1 adulte »</p> <p>« La poubelle et le seau doivent déborder pour être validés »</p> <p>« Possibilité de prendre un joker (1 par équipe) avant le début d'une épreuve, qui permet de doubler ses points »</p>
<b>Points</b>	12 points à 1 point, du 1 <sup>er</sup> au dernier.
<b>Besoins humains/arbitres</b>	12 arbitres 2 arbitres généraux
<b>Durée</b>	Environ 15 mn



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

<b>Nom de l'épreuve</b>	<b>« Glisse ma poule »</b>
<b>Objectif</b>	Ramener le plus d'œufs (max 6) avant le temps imparti (10 minutes)
<b>Joueurs</b>	1 homme, 1 femme, 1 enfant. Toutes les équipes en même temps
<b>Déroulement</b>	<p>. Au top départ, aller chercher, en passant par les obstacles sur la bâche glissante (pieds nus), la cuillère &amp; 1 œuf.</p> <p>. 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.</p> <p>. Déposer l'œuf avec la cuillère dans l'assiette plate qui est sur le ballotin.</p> <p>. Une fois l'œuf déposé dans l'assiette, passer le relais.</p> <p><u>Une fois le 6<sup>ème</sup> œuf posé dans l'assiette, l'arbitre contrôle et appuie sur le buzzer remis en début de jeu.</u></p> <p><b>Règles :</b></p> <p>« Interdiction que la même personne fasse 2 allers-retours consécutifs. »</p> <p>« Si un œuf casse durant le trajet, la personne peut aller en chercher un autre »</p> <p>« Possibilité de prendre un joker (1 par équipe) avant le début d'une épreuve, qui permet de doubler ses points »</p>
<b>Points</b>	12 points à 1 point, du 1 <sup>er</sup> au dernier.
<b>Besoins humains/arbitres</b>	4 personnes pour la mise en place. 12 arbitres qui devront vérifier le respect des règles. 2 arbitres généraux
<b>Durée</b>	10min de mise en place 5 min d'explications 10 min pour la course

## Planning Arbitrage

Noms/Communes	Matin						Après-midi						Nbre d'arbitrage
	10H30	11H00	11H30	12H00	14H00	14H30	15H00	15H30	16H00	16H30			
	Brouette en folie	Quinté Ski	Big Bag	Quizz	Draisienne sans freins ni lois	Voiture en kit	Tir à la Corde*	Basket* Lucky Lucke	Bassines	Bâche glissante Glisse ma poule			
ANGELIQUE/Balleroy	7 La Bazoque	7 La Bazoque			2 Foulognes				2 Foulognes	2 Foulognes	5		
BEATRICE/Balleroy		8 Planquery	8 Planquery		5 Juaye-M				5 Juaye-M	5 Juaye-M	5		
CHRISTELLE/Balleroy		5 Juaye-M	5 Juaye-M		2 Foulognes	2 Foulognes	Qualifications hors Balleroy		8 Planquery		5		
CORALIE/Le Tronquay	8 Planquery				4 Sallen	4 Sallen				3 DUCY	5		
DEBORAH/Balleroy	6 Litteau	6 Litteau			3 DUCY	6 Litteau		Séries/demi-finales hors balleroy	10 Le Tronquay		6		
ELISE/Balleroy	AG	AG				AG	AG		AG	AG	6		
FREDERIQUE/Castillon		10 Le Tronquay		AG		10 Le Tronquay			12 Balleroy	12 Balleroy	5		
J-CLAUDE/Le Tronquay	11 Cormolain	11 Cormolain			7 La Bazoque	7 La Bazoque			4 Sallen	4 Sallen	6		
J-PIERRE/Foulognes	5 Juaye-M	7 La Bazoque	7 La Bazoque		10 Le Tronquay	12 Balleroy			7 La Bazoque	7 La Bazoque	6		
MICHEL J./Le Tronquay		12 Balleroy	12 Balleroy		11 Cormolain	11 Cormolain			6 Litteau	6 Litteau	6		
NATHALIE/Balleroy	AG	AG	AG		3 DUCY	3 DUCY			3 DUCY	AG	6		
PATRICK P./Sallen	12 Balleroy				8 Planquery	8 Planquery			9 Montfiquet	9 Montfiquet	5		
PHILIPPE/Juaye-M.	9 Montfiquet	9 Montfiquet	9 Montfiquet		12 Balleroy	9 Montfiquet		Séries/demi-finales/finale hors Juaye		10 Le Tronquay	6		
SEBASTIEN/Balleroy					1 Cormolain	1 Castillon			11 Cormolain	11 Cormolain	5		
SYLVIE/DUCY		1 Castillon	1 Castillon		6 Litteau	5 Juaye-M		Séries/demi-finales/finale hors DUCY		8 Planquery	6		
VENCESIAS/Sallen		9 Montfiquet	6 Litteau		9 Montfiquet		Qualifications/demi-finales/finale hors Sallen		1 Castillon	1 Castillon	6		
ANTOINE/Balleroy	2 Foulognes		11 Cormolain								2		
AMINA/Balleroy	1 Castillon	AG	AG		AG						4		
DOMINIQUE/Balleroy		4 Sallen	3 DUCY								2		
FABRICE/Balleroy	10 Le Tronquay		4 Sallen								2		
GWEN./Planquery	3 DUCY	3 DUCY	10 Le Tronquay								3		
MICHEL G./Le Tronquay	4 Sallen	2 Foulognes									2		
CHRISTOPHE/Balleroy						AG	AG	AG	AG	AG	4		

\* En fonction des qualifications au cours des affrontements, l'arbitre choisira une équipe hors commune  
 Pour le tir à la corde : 3 arbitres pour les qualifications (1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> série) et 2 arbitres pour la suite  
 Pour le basket : 4 arbitres pour les 3 séries de qualifications et les demi-finales, 2 arbitres pour la finale

Arbitres  
 Arbitres généraux



# Jeux inter-villages 2025

## REGLEMENT

### 1 – INTRODUCTION

La commune de Balleroy sur Drôme, labellisée « Terre de Jeux 2024 » renouvelle l'évènement pour la 2<sup>ème</sup> année consécutive. C'est ainsi qu'elle propose de faire participer 12 communes avoisinantes, situées au sud de la forêt de Cerisy, à un grand évènement sportif et ludique, les « Jeux Inter Villages 2025 ». La nouveauté cette année : chaque commune organise elle-même une épreuve et met au service de cet évènement, pour le bon déroulement de cette journée, des arbitres et des bénévoles.

L'objet du présent règlement est de définir l'ensemble des principes de fonctionnement de cet évènement, en allant des modalités d'inscription jusqu'à celle des remises de médailles en passant par le déroulement des épreuves qui feront l'objet d'une fiche technique à part.

Ce règlement pourra être revu à tout moment et sans préavis par le comité d'organisation. Il est à disposition des communes participantes.

### 2 – OBJECTIF

L'objectif « d'Inter villages 2025 » est d'inviter chacune des communes à un évènement sportif et ludique.

Le principe retenu est un affrontement des équipes, représentant une commune, dans diverses épreuves. Chaque équipe, au couleur de sa commune, devra être accompagnée d'un char décoré ou animé au bon vouloir des participants (les déguisements ou tout autre forme de bonne humeur son conseillés).

### 3 – LES COMMUNES PARTICIPANTES

- N° 1 CASTILLON (noir)
- N° 2 FOULOGNES (vert foncé)
- N° 3 ST HONORINE DE DUCY (rose) - invité
- N° 4 SALLEN (bleu marine) - invité
- N° 5 JUAYE MONDAYE (or) - (tenant du titre 2024)
- N°6 LITTEAU (jaune)
- N° 7 LA BAZOQUE (blanc)
- N° 8 PLANQUERY (jaune moutarde)
- N° 9 MONTFIQUET (blanc/vert)
- N° 10 LE TRONQUAY (bordeaux)
- N° 11 CORMOLAIN (vert pomme)
- N° 12 BALLEROY (orange)

## 4 – PLANNING GENERAL

L'évènement s'étend sur une seule journée, le dimanche 13 Juillet 2025, sur deux sites (place de la mairie et stade municipal) selon le planning ci-dessous :

- 08h30 Accueil des équipes devant la mairie de Balleroy – café et viennoiseries
- 09h30 Présentation des équipes – discours d'introduction du maire
- 10h00 Allumage de la flamme olympique – Départ de la parade vers le stade
- 10h30 Début des jeux – 3 épreuves pour une durée maxi de 30 minutes par épreuve
- 12h00 Apéro Quizz – le quizz comptant pour une épreuve
- 12h30 Pause avec restauration et buvette sur place (stade)
  
- 14h00 Reprise des épreuves – 6 épreuves dans l'après midi
- 15h30 Pause café
- 16h00 Reprise des épreuves
- 17h30 Fin des jeux – redescente devant la mairie
- 18h30 Résultats des jeux et remise des trophées
- 19h30 Concert offert par la municipalité 1<sup>ère</sup> partie (restauration et buvette, place de la Mairie)
- 21h00 Concert offert par la municipalité 2eme partie
- 23h00 Feu d'artifice
- 23h30 DJ Dom

## 5 – LES EQUIPES

Chaque commune participante, présente une équipe de 15 joueurs comprenant au minimum **3 hommes, 3 femmes et 3 enfants de 8 à 12 ans.**

Chaque équipe sera représentée par un capitaine désigné pour simplifier les relations avec le jury et les arbitres.

Chaque équipe devra opter pour une tenue d'une couleur facilement identifiable, idéalement un jeu de T-shirts identiques aux couleurs ou avec le logo de la commune ainsi qu'un blason de d'1m de haut par 70cm de large.

Les participants devront ,au maximum des possibilités, habiter la commune qu'ils représentent.

Chaque membre de l'équipe participera à 1 épreuve minimum afin de garantir une équité entre les communes.

Chaque participant mineur devra fournir une autorisation parentale, ce document devra être envoyé par mail au comité d'organisation au moment de l'inscription de l'équipe.

## 6 – EPREUVES ET CLASSEMENT

Les épreuves se dérouleront selon le planning ci-dessous :

- 10h30 Brouette en folie (course de brouette)
- 11h00 Quinté-ski
- 11h30 Course de big bag
- 12h00 Quizz
  
- 14h00 Sans freins ni lois (course de draisienne)
- 14h30 Voiture en kit (réservé aux enfants)
- 15h00 Tir à la corde
- 15h30 Lucky Luke (basket)
- 16h00 Bassines
- 16h30 Glisse ma poule (bâche glissante)

**ATTENTION** : Pour des soucis de budget limité, chaque équipe devra fournir une brouette de type standard à 1 roue, en bon état afin d'éviter toute blessure (parties saillantes, tôle percée, etc.), sa draisienne et ses skis.

Il est recommandé aux participants de prévoir un change, des gants et un casque enfant .

Concernant le tir à la corde, les équipes chaussées avec des chaussures de randonnée sont souvent avantagées par rapport aux équipes chaussées en tong ou autres chaussures d'été. Les équipes sont libres de faire comme bon leur semble à partir du moment où ce règlement les prévient. Toutefois les chaussures à crampons (type foot ou athlétisme) seront prohibées.

## 5 – PLANNING GENERAL

L'évènement s'étend sur une seule journée, le dimanche 13 Juillet 2025, sur deux sites (place de la mairie et stade municipal) selon le planning ci-dessous :

- 08h30 Accueil des équipes devant la mairie de Balleroy – café et viennoiseries
- 09h30 Présentation des équipes – discours d'introduction du maire
- 10h00 Allumage de la flamme olympique – Départ de la parade vers le stade
- 10h30 Début des jeux – 3 épreuves pour une durée maxi de 30 minutes par épreuve
- 12h00 Apéro Quizz – le quizz comptant pour une épreuve
- 12h30 Pause avec restauration et buvette sur place (stade)
  
- 14h00 Reprise des épreuves – 6 épreuves dans l'après midi
- 15h30 Pause café
- 16h00 Reprise des épreuves
- 17h30 Fin des jeux – redescente devant la mairie
- 18h30 Résultats des jeux et remise des trophées
- 19h30 Concert offert par la municipalité 1<sup>ère</sup> partie (restauration et buvette, place de la Mairie)
- 21h00 Concert offert par la municipalité 2eme partie
- 23h00 Feu d'artifice
- 23h30 DJ Dom

## 6 – LES EQUIPES

Chaque commune participante, présente une équipe de 15 joueurs comprenant au minimum **3 hommes, 3 femmes et 3 enfants de 8 à 12 ans.**

Chaque équipe sera représentée par un capitaine désigné pour simplifier les relations avec le jury et les arbitres. Chaque équipe devra opter pour une tenue d'une couleur facilement identifiable, idéalement un jeu de T-shirts identiques aux couleurs ou avec le logo de la commune ainsi qu'un blason de d'1m de haut par 70cm de large.

Les participants devront ,au maximum des possibilités, habiter la commune qu'ils représentent.

Chaque membre de l'équipe participera à 1 épreuve minimum afin de garantir une équité entre les communes.

Chaque participant mineur devra fournir une autorisation parentale, ce document devra être envoyé par mail au comité d'organisation au moment de l'inscription de l'équipe.

## 7 – EPREUVES ET CLASSEMENT

Les épreuves se dérouleront selon le planning ci-dessous :

- 10h30 Brouette en folie (course de brouette)
- 11h00 Quinté-ski
- 11h30 Course de big bag
- 12h00 Quizz
  
- 14h00 Sans freins ni lois (course de draisienne)
- 14h30 Voiture en kit (réservé aux enfants)
- 15h00 Tir à la corde
- 15h30 Lucky Luke (basket)
- 16h00 Bassines
- 16h30 Glisse ma poule (bâche glissante)

**ATTENTION** : Pour des soucis de budget limité, chaque équipe devra fournir une brouette de type standard à 1 roue, en bon état afin d'éviter toute blessure (parties saillantes, tôle percée, etc.), sa draisienne et ses skis.

Il est recommandé aux participants de prévoir un change, des gants et un casque enfant .

Concernant le tir à la corde, les équipes chaussées avec des chaussures de randonnée sont souvent avantagées par rapport aux équipes chaussées en tong ou autres chaussures d'été. Les équipes sont libres de faire comme bon leur semble à partir du moment où ce règlement les prévient. Toutefois les chaussures à crampons (type foot ou athlétisme) seront prohibées.

Le classement général se fera par totalisation des points obtenus à chaque épreuve selon un barème établi pour chaque compétition, basé sur le principe suivant :

1 <sup>er</sup> : 12 pts	4 <sup>ème</sup> : 9 pts	7 <sup>ème</sup> : 6 pts	10 <sup>ème</sup> : 3 pts
2 <sup>ème</sup> : 11 pts	5 <sup>ème</sup> : 8 pts	8 <sup>ème</sup> : 5 pts	11 <sup>ème</sup> : 2 pts
3 <sup>ème</sup> : 10 pts	6 <sup>ème</sup> : 7 pts	9 <sup>ème</sup> : 4 pts	12 <sup>ème</sup> : 1 pt

- . Pour certains jeux (quizz, basket, tir à la corde) les points seront attribués selon une autre méthode.
- . Un joker (1 par équipe) pourra être présenté avant le début d'une épreuve, et permettra à l'équipe de doubler ses points sur cette épreuve quel que soit le score.
- . Chaque jeu rapportera, au maximum 12 points à l'équipe gagnante. Avec 10 jeux, le maximum de points obtenu sera de 120 points.
- . Avec une attribution de points du 1<sup>er</sup> au 12<sup>ème</sup> selon le barème ci-dessus, chaque équipe aura ses chances d'être dans le haut du tableau même avec un parcours moyen et sans gagner une épreuve. La victoire sera donc basée sur l'endurance et la régularité.
- . Des points supplémentaires seront attribués par un jury composé par l'ensemble des arbitres, pour les 3 premiers chars (originalité, parade, déguisement, etc.).
- . Une épreuve sera réservée aux enfants.

## 8 – ARBITRES

Les arbitres devront être disponibles pour l'installation et le démontage des différentes épreuves.

Il est prévu 1 arbitre par équipe et 2 arbitres généraux, sauf pour :

- Tir à la corde : 3 arbitres + 1 arbitre général
- Lucky Luck (basket) : 4 arbitres + 1 arbitre général
- Quiz : Jeu présenté par l'un des 2 animateurs + 1 arbitre général

A chaque épreuve (sauf pour les 3 précitées) l'arbitre sera équipé d'un buzzer sur lequel il devra appuyer au moment où l'équipe franchit la ligne d'arrivée suivant les règles.

L'arbitre général aura une montre sur laquelle sera notifiée l'ordre d'arrivée. Pour les épreuves où les 12 équipes s'affrontent notamment lors des courses, il filmera également l'arrivée pour confirmer les résultats. Après validation, il devra annoncer les résultats et les transmettre aux animateurs pour inscription sur le tableau des scores.

Chaque arbitre aura un livret constitué de la liste des épreuves, de plans d'installation de certains jeux, d'un planning d'arbitrage et du règlement.

Chaque arbitre devra prévoir un stylo (pour le jeu : « voiture en kit ») et éventuellement un support de document.

Tout au long de la matinée et jusqu'à 14h, chaque arbitre devra déposer un bulletin de vote mis à leur disposition à côté de l'urne, située sur le plateau des animateurs. Ils devront élire « en leur âme et conscience ! » les 3 plus beaux chars (du 1<sup>er</sup> au 3<sup>ème</sup>) qui se verront attribuer des points supplémentaires. Pas de classement ni de points pour les autres équipes.

## 9 – PARADE

Après allumage de la flamme olympique sur le parvis de la mairie, les équipes se dirigeront, en parade, vers le stade de Balleroy où se dérouleront les épreuves.

Les brouettes nécessaires pour la course pourront également être customisées et faire partie de la parade.

## 10 – RECOMPENSES

L'équipe qui remporte Inter Villages 2025 sera celle qui aura obtenu le plus de points (épreuves + char).

A 18h30, devant la mairie, les équipes se verront remettre les trophées Inter Villages 2025 : Trophée d'OR, d'ARGENT et de BRONZE par Mr le maire de Balleroy sur Drôme.

Le trophée d'OR, gagné par JUAYE MONDAYE en 2024, sera remis en jeu.

Les équipes arborant les 3 chars les plus originaux se verront également attribuer un trophée d'or, d'argent et de bronze.

## 11 – DIVERS

Au cours de la coupure du midi (12h30-14h) les équipes pourront se restaurer sur place, en espérant une météo estivale, la municipalité prévoyant par le biais des associations et commerces de la commune, des stands de restauration :

- Bar buvette
- Rôtisserie
- Sandwiches froids
- Crêperie,
- Glaces

Le soir et pendant les concerts :

- 3 Bars
- Rôtisserie
- Couscous
- Pizzas
- Réunionnais
- Crêpes
- Glaces

## 12 – STATIONNEMENT ET SECURITE

Le stationnement se fera dans la commune, le long de la rue du Sapin, au gymnase, à la vallée verte, rue de Gilles et éventuellement, si besoin, sur le terrain communal longeant le cimetière.

Aucun véhicule ne pourra stationner au stade pour des raisons d'accès et de sécurité.

Pendant la parade et lors des concerts, la rue du Sapin sera déviée par la rue des Etangs et la rue Guilbert.