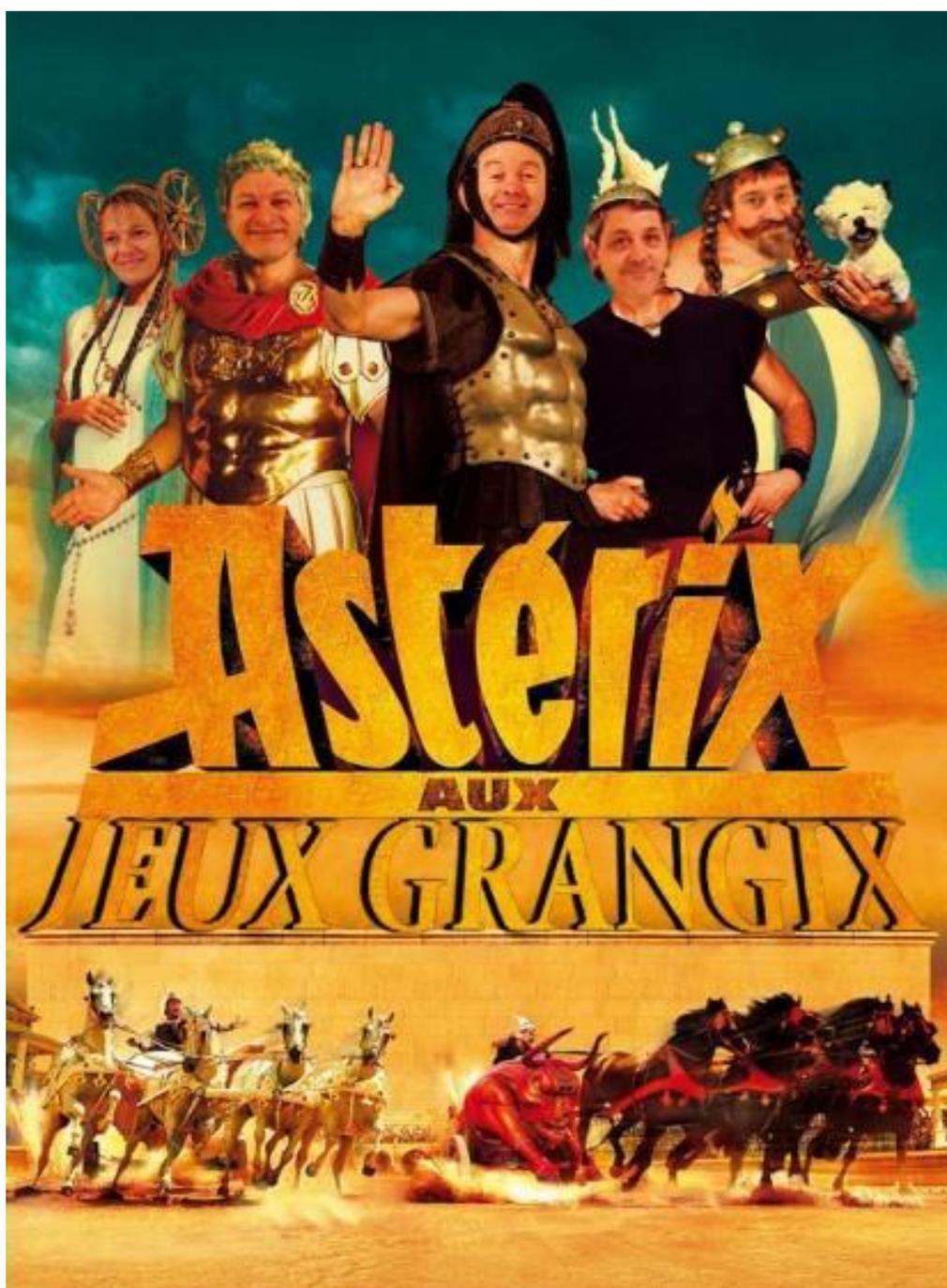


Jeux Grangix 2018

Samedi 26 et Dimanche 27 mai



Rappel du règlement général

POUR CONCOURIR AUX INTERVILLAGES, CHAQUE PARTICIPANT DOIT :

- Habiter le village (résidence secondaire ou principale) ou
- Etre propriétaire dans la commune ou
- Etre conjoint(e) d'un propriétaire dans la commune ou
- Etre inscrit(e) à l'école du village ou
- Etre parent d'un enfant qui fait partie d'un regroupement pédagogique dans la commune ou
- Etre enfant mineur ou étudiant d'un parent habitant dans la commune

Assurance :

La commune organisatrice est assurée pour toutes les personnes présentes à la manifestation (participants).

Un poste de secours sera installé à proximité du lieu des épreuves et des secouristes seront présents pendant toute la durée de la manifestation.

Les enfants présents sur les lieux des jeux Intervillages sont sous la responsabilité de leurs parents.

Organisation :

Le jury est constitué des responsables des villages. Les décisions sont prises à la majorité. La voix du village organisateur est prépondérante, en cas d'égalité.

Ses décisions sont incontestables et sans appel.

Pour chaque jeu ou activité sportive, le résultat sera consigné par le responsable d'épreuve, assisté des responsables de chaque village. Il sera transmis à l'organisation centrale.

Chaque cas de litige sera examiné par le jury. Chaque village devra fournir un arbitre pour les activités disputées par match.

Lors du déroulement du jeu, les arbitres et les responsables de jeux seront les seuls à être sur le terrain.

Si un jeu ne se déroule pas strictement selon le règlement, une disqualification sera appliquée et aucun point ne sera accordé au village.

En cas d'impossibilité de présenter un participant de la bonne tranche d'âge (enfants), la possibilité est offerte d'effectuer le jeu avec un enfant d'âge inférieur (sauf si cela devait pour diverses raisons favoriser l'équipe).

Pour éviter tout litige nous demanderons un doublon des chronos.

Classement final :

Il ne peut y avoir d'ex-æquo au classement final. En cas d'égalité de points, le classement se fera aux nombres de victoires, et ainsi de suite.

Recommandations :

Afin de faciliter l'organisation et pour l'agrément de tous, nous demandons à chaque village de veiller au respect des règles, des arbitres et des horaires.

Les participants de toutes les épreuves devront porter visiblement les couleurs de leur village, sous peine de non classement.

Pour des raisons de sécurité, le port de chaussures à crampons pour les jeux n'est pas autorisé.

Joker :

Chaque commune disposera d'un joker lui permettant de doubler le nombre de points acquis lors d'une épreuve (sauf pour le jeu des organisateurs, le jeu des élus, le fil rouge, ainsi que les courses).

Le joker sera joué par le responsable du village, avant le début de l'épreuve et sera annoncé.

Décompte des points :

Chaque épreuve donnera le même nombre de points :

1er 12 points, 2ème 10 points, 3ème 8 points, 4ème 6 points, 5ème 4 points, 6ème 2 points

En cas d'égalité, les villages obtiendront tous le nombre de points correspondant au classement.

Les points correspondants aux positions suivantes ne seront pas attribués (Ex : si trois villages sont deuxièmes ex aequo, les points attribués seront 12, 10, 10, 10, 4, 2).

Responsables de jeux – Sermaise

RESPONSABLES DE JEUX				
Dates	Heures	Jeux	Responsables de jeux	Téléphone
SAMEDI 26 MAI 2018	14h15	Direction Grangix	Jean François	06.88.80.43.55
	14h55 15h45 16h40 17h15	La potion (Fil rouge)	Cécile	06.16.77.49.65
	15h15	La course des minis menhirs	Jean-Pierre	06.07.22.99.45
	16h00	A l'abordage	David	06.48.55.57.22
	16h55	L'obélisque infernal	Pascal	06.77.98.93.80
	17h30	Le banquet	Carlos	06.13.21.42.04
DIMANCHE 27 MAI 2018	9h00	Cross d'Astérix (Adultes)	Bertrand	06.51.09.59.29
	10h30	Courses d'Idéfix (Enfants)	Carole	06.76.95.63.72
	13h30	La Cervoise	David	06.48.55.57.22
	14h20 15h00 15h40 16h20 17h00	La potion (Fil rouge)	Cécile	06.16.77.49.65
	14h35	Les 9 font la paire	Bénédicte	06.83.77.53.67
	15h15	La livraison d'Obélix	Jean François	06.88.80.43.55
	15h55	La tournée de Panoramix	Jacqueline	06.80.71.13.62

Programme

SAMEDI 26 MAI 2018			
HORAIRE	NOM DU JEU	RESPONSABLES	DUREE ESTIMEE
14h00	<i>ouverture</i>	Philippe Jacq	15mn
14h15	Direction Grangix	Laurent Giraud	10mn +30mn
14h55	La potion magique	Emmanuel Robert	10mn +10mn
15h15	La course des minis menhirs	Laurent Vène	10mn +20mn
15h45	La potion magique		5mn +10mn
16h00	A l'abordage	Philippe Jacq	10mn + 30mn
16h40	La potion magique		5mn +10mn
16h55	L'obélisque infernal	Laurent Giraud	10mn + 10mn
17h15	La potion magique		5mn +10mn
17h30	Le banquet	Laurent Vène	10mn +20mn
21h00	<i>concert</i>	Philippe Jacq	1h

DIMANCHE 27 MAI 2018			
HORAIRE	NOM DU JEU	RESPONSABLES	DUREE ESTIMEE
9h00	Cross d'Astérix	Philippe Jacq	1H30
10H30	Courses d'Idéfix	Philippe Jacq	1H30
	<i>déjeuner</i>		
13h30	La cervoise	Laurent Giraud	10mn +40mn
14h20	La potion magique		5mn +10mn
14h35	Les 9 font la paire	Nathalia Lopes	5mn +20mn
15h00	La potion magique		5mn +10mn
15h15	La livraison d'Obélix	Laurent Vène	5mn +20mn
15h40	La potion magique		5mn +10mn
15h55	La tournée de Panoramix	Emmanuel Robert	5mn +20mn
16h20	La potion magique		5mn +10mn
16h35	Le lancer d'Abraracourcix	Nathalia Lopes	5mn +20mn
17h00	La potion magique		5mn +10mn
17h15	L'assemblée des César	Philippe Jacq	30mn
18h00	<i>Résultats</i>	Philippe Jacq	

Répartition par tranche d'âge

Nb	Né en ...	Responsable	2015	2014	2013	2012	2011	2010	2009	2008	2007	2006	2005	2004	2003	2002	2001	2000	1958 +	Arbitres	Total				
	Age :		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18 +	60 +	V					
	Ecole			PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6ème	5ème	4ème	3ème	2nde	1ère	Term	Aimé						
	Ouverture																								
1	Direction Grangix	Laurent Giraud		1	1	1	1											1			4				
2	La potion magique	Emmanuel Robert	1 moins de 14 ans + 1 femme + 1 homme. Mini																		1	3 mini			
3	La course des minis menhirs	Laurent Vène											1	1	1	1	1						1	5	
	La potion magique		1 moins de 14 ans + 1 femme + 1 homme. Mini																		1	3 mini			
4	A l'abordage	Philippe Jacq						2											2 min		1	4 min			
	La potion magique		1 moins de 14 ans + 1 femme + 1 homme. Mini																		1	3 mini			
5	L'obélisque infernal	Laurent Giraud																	4		1	4			
	La potion magique		1 moins de 14 ans + 1 femme + 1 homme. Mini																		1	3 mini			
6	Le banquet	Laurent Vène								4 mini mixte et parité										4		1	8 mini		
6	Concert																								
	Repos																								
7	Cross d'Astérix	Philippe Jacq													H/F						1	Illimité			
8	Courses d'Idéfix	Philippe Jacq	G/F	G/F	G/F	G/F	G/F	G/F													1	Illimité			
	Repas																								
9	La cervoise	Laurent Giraud													4 mini mixte et parité				4		1	8 mini			
	La potion magique		1 moins de 14 ans + 1 femme + 1 homme. Mini																		1	3 mini			
10	Les 9 font la paire	Nathalia Lopes						6 mini mixte et parité															2	6 mini	
	La potion magique		1 moins de 14 ans + 1 femme + 1 homme. Mini																		1	3 mini			
11	La livraison d'Obélix	Laurent Vène						2											2		1	4			
	La potion magique		1 moins de 14 ans + 1 femme + 1 homme. Mini																		1	3 mini			
12	La tournée de Panoramix	Emmanuel Robert						illimité															1	Illimité	
	La potion magique		1 moins de 14 ans + 1 femme + 1 homme. Mini																		1	3 mini			
13	Le lancer d'Abbracourcix	Nathalia Lopes	5 Adversaires														2 responsables				1	7			
	La potion magique		1 moins de 14 ans + 1 femme + 1 homme. Mini																		1	3 mini			
14	L'assemblée des Césars	Philippe Jacq								1 membre du conseil jeune													3 élus	1	4
	Clôture des jeux 2018																								
	Total																				23	81 min			

Implantation des jeux



Samedi 26 Mai 2018

- 14h15** **(1) Direction Grangix**
- 14h55** **(2) La potion magique**
- 15h15** **(3) La course des minis menhirs**
- 15h45** **(2) La potion magique**
- 16h00** **(4) A l'abordage**
- 16h40** **(2) La potion magique**
- 16h55** **(5) L'obélisque infernal**
- 17h15** **(2) La potion magique**
- 17h30** **(6) Le banquet**

(1) Direction Grangix



Samedi :
14h15



stade



40 mn

Responsable : Jean-François 06.88.80.43.55



Participants par village

1 à 3 équipes avec dans chaque équipe :

1 enfant de 4/5 ans

1 enfant de 6/7 ans

1 enfant de 8/9 ans

1 enfant de 10/11 ans

1 arbitre avec chronomètre



Matériel fourni par Les Granges

Par parcours :

9 cubes 30x30x30 peints sur deux faces aux couleurs de chaque village

3 bottes de paille de 40x60x1000

1 barrière avec des cônes de HT 0.5 et la barre à 0.4m

1 table

1 cerceau diam 50

But du jeu

Emmener 9 cubes en passant par un parcours puis les assembler en respectant un motif, le plus rapidement possible.

Règle du jeu

3 parcours, tirage au sort des poules qui détermine aussi le couloir.

Première phase : deux poules de 3 villages, qualifiant l'ordre pour la phase 2.

Deuxième phase : se rencontrent les 2 premiers, les 2 deuxièmes et les 2 troisièmes.

Les 9 cubes, avec le motif vers le sol sont disposés dans une aire se trouvant au niveau de la ligne de départ.

La face opposée au motif est peinte à la couleur du village.

Les enfants se mettent en file indienne par ordre d'âge du plus jeune au plus âgé, derrière la ligne de départ.

Le parcours : course de 10m, on monte sur les bottes de paille, on court sur 10m, on passe sous la barrière, le cube passe sous la barrière aussi, on court encore sur 10m et on arrive à la table où l'on pose le cube.

Le jeu :

Au top départ, le premier enfant de 4/5 ans se trouvant dans le cerceau, prend un cube, fait le parcours, dépose le cube sur la table, revient au point de départ en refaisant le parcours à l'envers, puis tape la main du deuxième enfant de 6/7 ans qui récupère un cube à son tour, fait le parcours et revient pour passer la main au troisième enfant de 8/9 ans, qui passe la main au quatrième enfant de 10/11 ans, qui repasse la main à l'enfant de 4/5 ans.

Chaque enfant fait donc 2 passages.

Au retour du deuxième passage de l'enfant de 10/11 ans, il tape dans la main de l'enfant de 4/5 ans, qui récupère le neuvième cube et tous les enfants font le parcours, en se suivant par ordre d'âge, le plus petit en premier, pour se rendre à la table où se trouvent tous les cubes.

Une fois à la table, tous les enfants assemblent les cubes en respectant le dessin.

L'arbitre valide le puzzle et permet alors aux enfants de revenir ensemble, en refaisant le parcours, toujours par ordre d'âge, le plus petit en premier, et passent la ligne de départ.

Le chrono s'arrête au franchissement du dernier des enfants.

Suite aux demandes, nous acceptons la possibilité de présenter plusieurs équipes dans les conditions suivantes : nombre de participant minimum 4. Possibilité de présenter une seconde et une troisième équipe dans le respect des tranches d'âges.

Chaque participant aura un dossard. Equipe 1 (dossard 1, 2, 3, 4) équipe 2 (dossard 5, 6, 7, 8) etc.

Chaque équipe doit être complète au départ du jeu.

Si 2 équipes, l'équipe 1 fera également la phase 3 du jeu.

Si 3 équipes, aucun participant ne passe plusieurs fois.

Les fautes :

Si on fait tomber la barrière, on la remet en place, on la repasse et on continue.

En cas d'erreur de parcours, l'arbitre fait repasser l'obstacle raté.

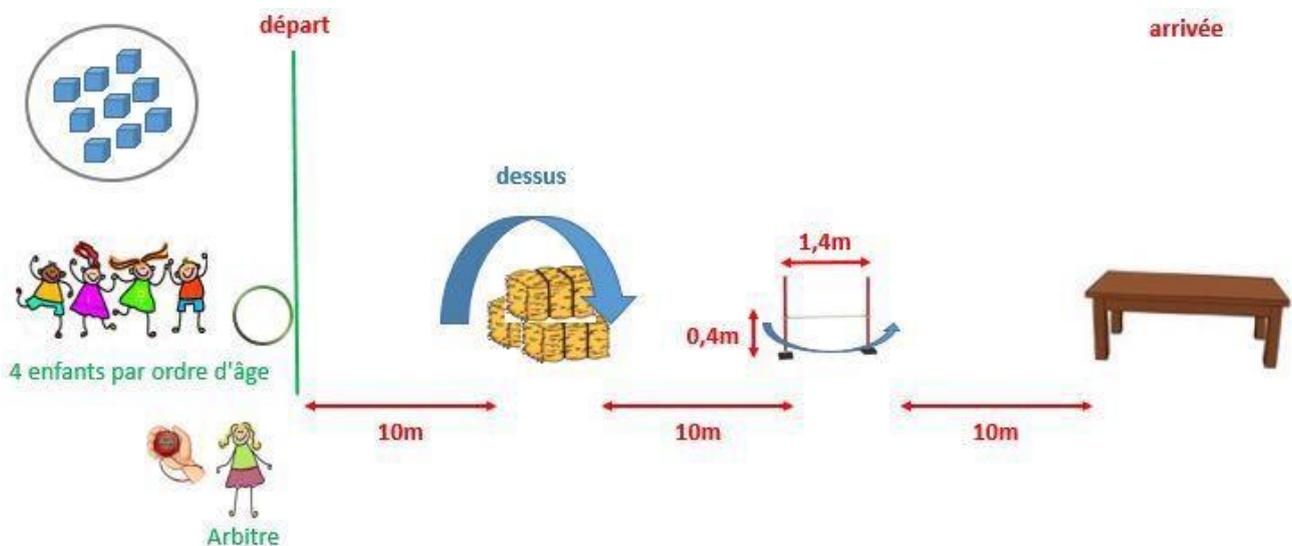
Si le vent fait tomber un cube de la table, il sera ramassé à la fin du jeu lors de l'assemblage.

Attribution des points

L'équipe gagnante sera celle qui aura été la plus rapide, lors de la rencontre entre les deux premiers.

Le classement se fera sur le résultat des 3 finales, finales des premiers, des deuxièmes et des troisièmes.

Parcours



(2) Fil Rouge : la potion



Samedi :

1. 14h55
2. 15h45
3. 16h40
4. 17h15



Face au podium



20 mn puis 15mn

Responsable : Cécile 06.16.77.49.65



Participants par village

Au minimum :

- 1 enfant de moins de 14 ans
 - 1 femme
 - 1 homme
- 1 arbitre



Matériel fourni par les Granges

surprise

But du jeu

Jeu d'adresse surprise

Règle du jeu

Toutes les équipes jouent ensemble. Tirage au sort qui détermine le couloir.

Le jeu :

A partir du deuxième fil rouge, le jeu débutera systématiquement 5mn après l'appel au jeu, seul les villages ayant bien un enfant, une femme et un homme sur la ligne de départ pourront y prendre part.

Attribution des points

Le classement se fera dans l'ordre de réussite du challenge.

(3) La course des minis menhirs



Samedi :
15h15



Sur le stade



30 min

Responsable : Jean-Pierre 06.07.22.99.45



Participants par village

Au minimum les 5 enfants puis illimité avec répétition des 5 tranches (un plus petit peut remplacer un plus grand mais pas le contraire)

- 1 enfant de 2006
- 1 enfant de 2005
- 1 enfant de 2004
- 1 enfant de 2003
- 1 enfant de 2002

1 arbitre avec chronomètre



Matériel fourni par les Granges

- 10 cônes par parcours
- 10 balles de tennis par parcours
- 1 seau
- 1 cerceau diam 50

But du jeu

Poser une balle sur chaque cône en effectuant un slalom.

Règle du jeu

3 villages jouent en même temps. Tirage au sort qui détermine l'ordre et le couloir.

Les enfants se mettent en file indienne par ordre d'âge du plus jeune au plus âgé, derrière la ligne de départ. A proximité de la ligne de départ se trouve un seau avec 10 balles de tennis.

Le parcours :

Alignement de 10 cônes à partir de 5m de la ligne de départ et ensuite tous les 2m.

Le jeu :

Au top départ, le premier enfant se positionne dans le cerceau prend une balle et court la mettre sur le sommet du cône en faisant le tour de ce cône.

Il revient au point de départ, tape dans la main du deuxième enfant qui est dans le cerceau qui va vers le premier cône, récupère la balle puis se rend au deuxième cône, pose la balle tout en faisant le tour du cône puis revient vers la ligne de départ en slalomant autour des cônes.

Il tape dans la main du troisième enfant qui va vers le deuxième cône en slalomant autour des cônes, prend la balle sur le deuxième cône et l'emmène sur le troisième cône, en en faisant le tour, puis revient vers la ligne de départ en slalomant autour des cônes. Et ainsi de suite jusqu'à que la balle arrive sur le dixième cône.

Une fois que la première balle est posée sur le dixième cône, on prendra une deuxième balle que l'on amène comme pour la première de cône en cônes, en slalomant, puis une troisième balle et ainsi de suite de façon à avoir une balle sur chaque cône.

Les fautes :

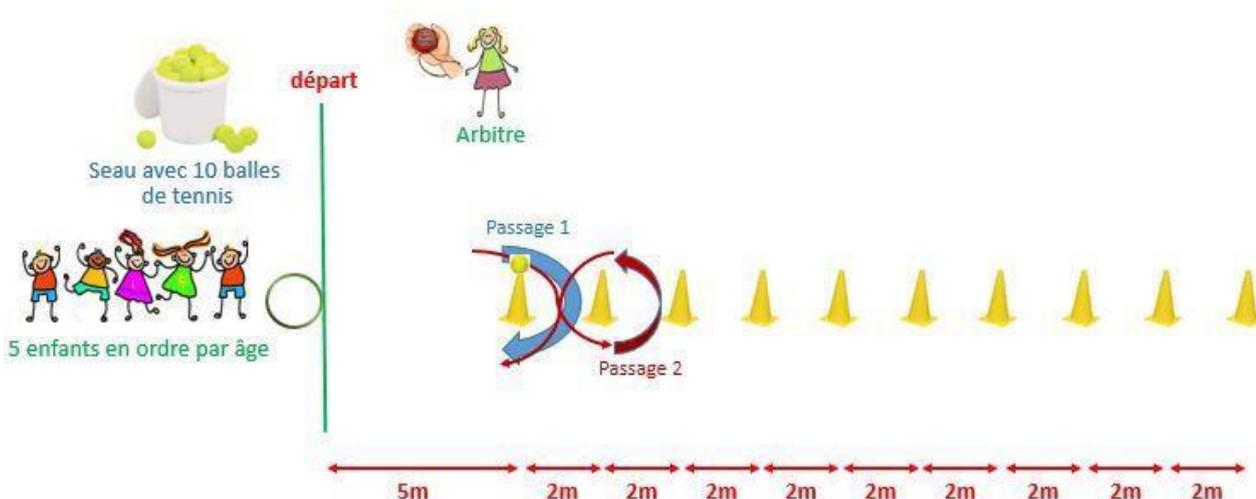
L'attention sera portée sur le fait de bien slalomer et de faire le tour des cônes au posé de balle.

Si l'enfant se trompe en slalomant, il remet la balle où elle était, retourne au départ et passe le relais.
Si une balle tombe, elle est ramassée et remise où elle était, l'enfant retourne au départ et passe le relais.
Si un cône avec une balle tombe, il remet le tout en place et retourne au départ et passe le relais.
Si on fait tomber un cône, on le remet simplement en place.
Dans tous les cas, en cas de faute, la balle ne progresse pas et est remise sur le plot où elle se trouvait, et l'enfant retourne vers le départ sans slalomer.
Le chrono est arrêté lorsque l'enfant repasse la ligne de départ après avoir posé la dernière balle.

Attribution des points

Le vainqueur sera l'équipe qui aura mis le moins de temps. Le classement sera donné par le chronomètre.

Parcours



(4) A l'abordage



Samedi :
16h00



Terrain de tennis



30 min

Responsable : David 06.48.55.57.22



Participants par village

2 Adultes minimum
2 enfants entre 2008 et 2010

1 arbitre



Matériel fourni par Les Granges

1 piscine d'enfant diamètre 1,8m et 0,50m de HT
1 planche à roulettes par village de dimensions 43lx62Lx23hcm
1 bandeau cache vue
1 seau de plage d'enfant
1 bac 30l
1 fil de pêche aiguillé
Plusieurs centaines de cylindres en mousse

But du jeu

Former la plus longue ligne de cylindres en mousse de sa couleur dans un temps donné.

Règle du jeu

Tous les villages jouent en même temps. Tirage au sort qui détermine le couloir.

Durée du jeu : **20 min**

Avant le départ un des adultes (le Roller) est allongé à plat ventre sur la planche à roulettes. Il a les yeux bandés et tient le seau de plage en mains.

Le parcours :

Tracé au sol un cercle de 8m de diamètre divisé en 6 parties égales.

En son centre une piscine d'enfant remplie de plusieurs centaines de cylindres en mousse aux couleurs des villages.

Fixé au sol et protégeant la piscine, une ossature en bois de forme hexagonale forme un entonnoir pour éviter les sorties de zone à l'approche de la piscine.

A l'extérieur du cercle et au centre de chaque zone le bac 30l et le fil de pêche aiguillé.

Le jeu :

Au top départ, le deuxième adulte (le pousseur) saisit les pieds de son partenaire et le guide jusqu'à la piscine.

Une fois en butée contre l'ossature en bois, le roller plonge le seau dans la piscine afin de ramasser le plus de cylindres possible.

Le pousseur ramène son équipier vers le bac afin d'y vider les cylindres récoltés.

Puis l'équipe retourne chercher des cylindres dans la piscine et ainsi de suite.

Le pousseur et le roller ont le droit de se parler.

Pendant ce temps les enfants (Les aiguilleurs) cherchent dans le bac les cylindres de la couleur de son village et les embrochent à l'aide de l'aiguille sur le fil.

Les équipes sont libres de changer de roller et de pousseur comme elles le veulent, en sortant du cercle de jeu.

Le bac est ramené et vidé par le pousseur dans la piscine quand il est plein.
Tous les cylindres au sol sont à ramasser et remis dans le bac par les enfants au fur et à mesure.
Le bac ne peut être ramené que quand il n'y a plus de cylindre au sol.
A la fin du temps imparti, les lignes des cylindres sont comparées.

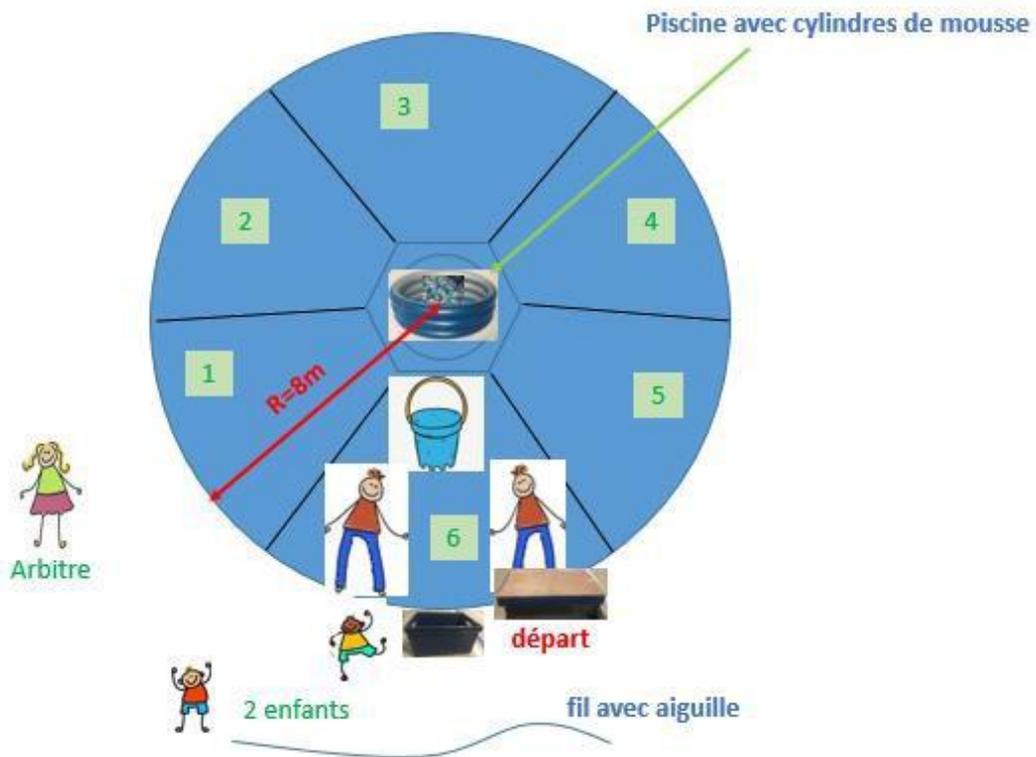
Les fautes :

Si un cylindre n'est pas de la bonne couleur sur le fil, le comptage s'arrêtera au mauvais cylindre.
Si le roller vide son seau à côté, il doit attendre que les enfants aient tout ramassé pour repartir.
Aucune personne ne doit se trouver dans l'aire de déplacement pendant le jeu, sinon l'arbitre stoppe le jeu.
Si un cylindre enfilé est de la mauvaise couleur, il peut être retiré avant la fin du jeu de la façon dont on veut.

Attribution des points

L'équipe qui a réalisé la plus longue ligne a gagné. Le classement sera fait en fonction des longueurs.

Parcours



(5) L'obélisque infernal



Samedi :
16h55



Terrain de tennis



20 min

Responsable : Pascal 06.77.98.93.80



Participants par village

4 adultes

1 arbitre avec chronomètre



Matériel fourni par Les Granges

cônes

Pneus

But du jeu

Faire la tour de pneus la plus haute en un temps donné.

Règle du jeu

Tous les villages jouent en même temps. Tirage au sort qui détermine le couloir.

Durée du jeu : phase 1 : **4 min** puis phase 2 : **6 min**

Les participants de chaque village sont au niveau des cônes.

Le parcours :

Tracé sur le sol un demi-cercle de 20m de rayon divisé en 6 parties égales. En son centre un monticule de pneus **de voiture** de toutes dimensions. A 3m du cercle extérieur et au milieu de chaque partie se trouve un cône.

Le jeu :

Phase 1 :

Au top départ, 2 joueurs partent vers le monticule de pneus pour les ramener un par un. On peut se relayer avec 2 personnes maximum qui vont chercher les pneus, passage de relais en se tapant dans la main.

Les pneus doivent impérativement être roulés avec la main jusqu'à passer le cercle extérieur. En aucun cas ils ne doivent être jetés, lancés ou poussés pour qu'ils roulent tous seuls.

On ramène les pneus pendant 4 mn, ensuite il n'est plus possible d'aller en chercher.

Phase 2 :

Au bout des 4mn, on peut commencer à monter la tour au coup de sifflet de l'arbitre

Les participants ramassent les pneus lorsqu'ils sont à l'extérieur du cercle et commencent à les empiler sur le cône. Les 4 joueurs s'affairent à monter la plus haute tour de pneus possible.

A la fin des 10 mn du jeu, pour être validée, la tour devra être tenue uniquement par une seule main d'un des joueurs pendant 10s, tous les autres doivent s'écarter. C'est l'arbitre qui lancera le décompte des 10s et qui validera.

Au terme de ces 10s, les coéquipiers reviennent soutenir la tour le temps de la mesurer.

Si elle tombe, on mesure la hauteur des pneus encore en place.

L'arbitre mesure la tour avec la pige fournie.

La prise de mesure de fera dans l'ordre des numéros des couloirs qui auront été tirés au sort.

Les fautes :

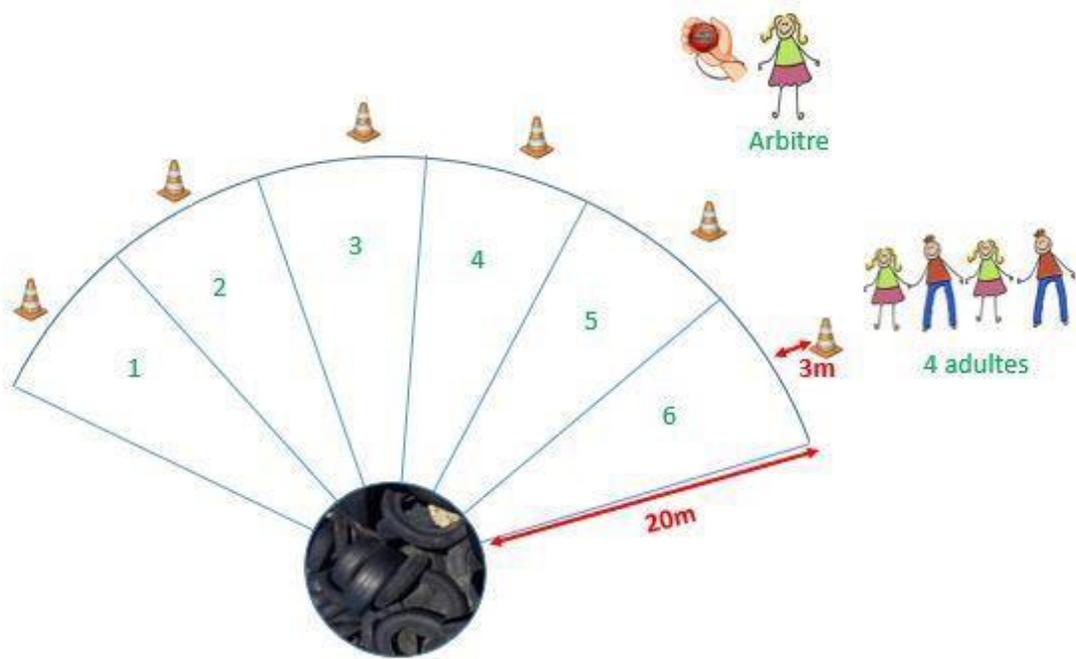
Si l'arbitre juge qu'un pneu n'est pas roulé ou emmené comme il le doit, ce pneu est ramené au point de départ.

La tour ne doit être maintenue que par une seule main et rien d'autre.

Attribution des points

L'équipe gagnante sera celle qui a fait la tour la plus haute à la fin du temps donné. Le classement se fera en fonction des mesures.

Parcours



(6) Le banquet



Samedi :
17h30



stade



30 mn

Responsable : Carlos 06.13.21.42.04



Participants par village

3 adultes pour le bouclier (pas de mixité demandée)

1 adulte pour la brouette

Nombre illimité mixte et parité de participants de 11 ans minimum (dans la file, on alterne homme et femme)

1 arbitre

Matériel fourni par les Granges

Bouclier 2 tables

Bâton témoin 1 cerceau

Nappe 1 bascule de 4m, rondin 0.2m

Verre 1 piscine remplie de ballons de baudruche

Assiette 6 pneus

2 Couverts 4 plots et jalons

Pichet/broc 1 haie de HT 0.4m

Plateau

Saladier

Sachet chips

1 sanglier



Matériel fourni par les autres villages

1 brouette

But du jeu

Effectuer le parcours le plus vite possible en ramenant les 12 objets pour dresser la table du banquet.

Règle du jeu

Tous les villages jouent en même temps. Tirage au sort qui détermine le couloir.

Les joueurs se trouvent derrière la ligne de départ.

3 adultes se trouvent près du bouclier après la ligne de départ.

Le parcours :

Porté par un bouclier sur 10m, emmené dans une brouette sur 10 m en passant une bascule de 4m à 6m, passer dans une piscine de 6m compartimentée (photo à venir), courir 2m, passer 6 pneus, courir 2m, slalomer entre 4 cônes, courir 2m, passer sous une barre de 0.4m, et courir 2m jusqu'à la table.

Le jeu :

Au top départ, 3 adultes saisissent le bouclier, le premier participant se trouvant dans le cerceau avance et monte sur le bouclier. Il se tient debout en équilibre sans poser le genou et peut se tenir à ses partenaires, et se fait emmener sur 10m. Le premier emmené est le conducteur de la brouette. Le porté se fera à bout de bras, à hauteur de bassin.

Les porteurs du bouclier reviennent vers la ligne de départ et emmènent le deuxième participant qui est muni d'un bâton témoin.

Le deuxième participant descend du bouclier et monte dans la brouette qui l'emmène sur 10m en passant la bascule. Il traverse la piscine, passe les pneus, slalome, passe sous la barre, court vers la table et **récupère le premier objet, qui est la nappe.**

Il revient ensuite en refaisant le parcours à l'envers (passer sous la barre, slalom, pneus) jusqu'à passer dans la piscine, puis court directement vers la table, étale correctement la nappe sur la table, puis passe le témoin au troisième qui se fait emmener par les porteurs du bouclier, la brouette, effectue à son tour le parcours et ainsi de suite jusqu'à ramener tous les objets un par un : Verre, Assiette, 2 Couverts, Pichet/brocs, Serviettes, Saladier, Sachet chips, 1 sanglier, en les disposant de façon cohérente sur la table.

Les fautes :

En cas d'erreur de parcours, l'arbitre fait repasser l'obstacle raté.

Si on tombe de la bascule, on recommence le passage.

Un obstacle renversé est ramassé et on repasse l'obstacle.

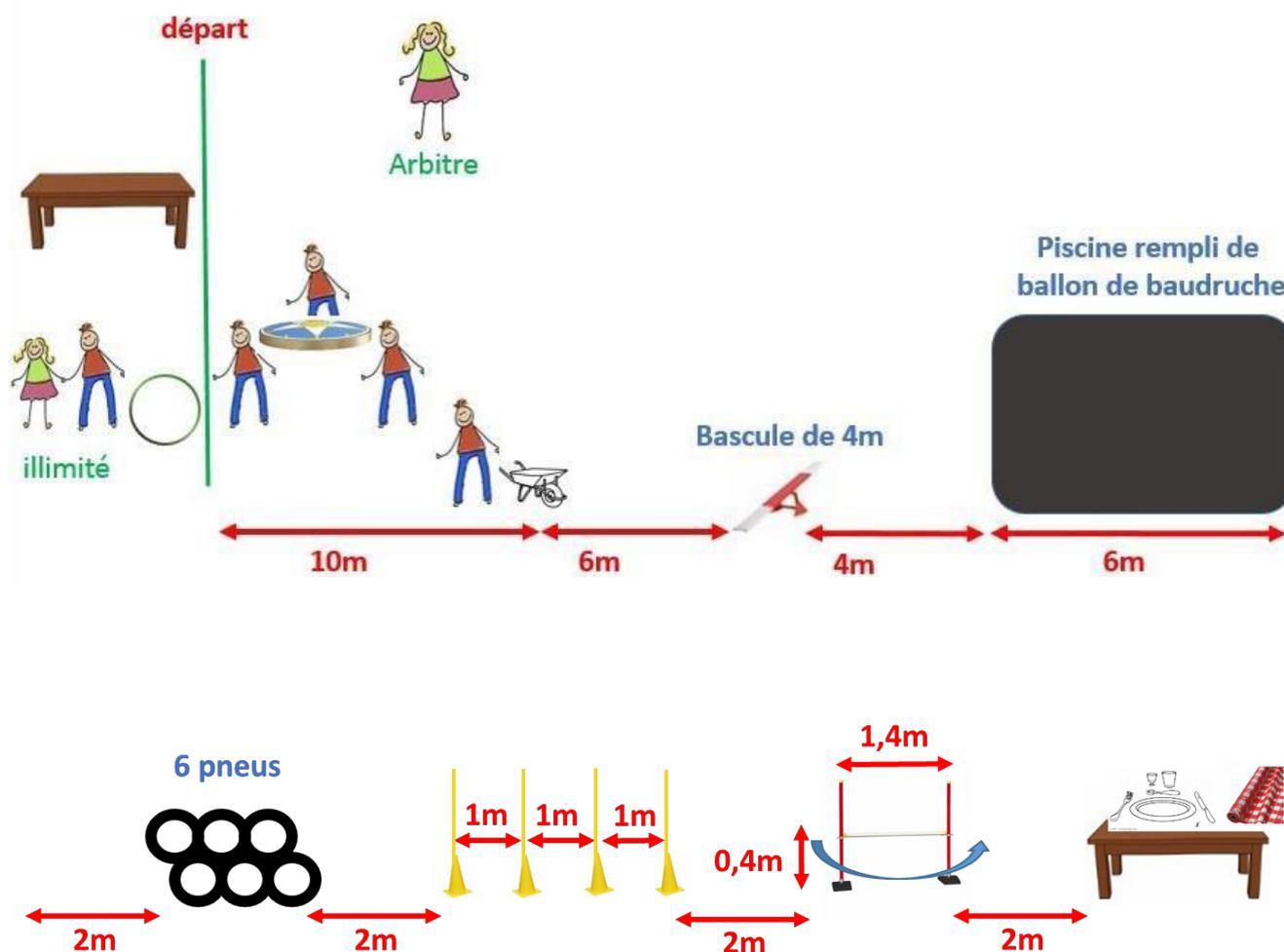
En cas de chute du bouclier, on revient au point de départ.

La nappe doit être prise en premier. Responsabilité du village au respect de la règle. Au moment où l'arbitre s'en rend compte il fait rapporter l'objet pour prendre la nappe. En aucun cas l'arbitre ne sera mis en cause sur son temps de réaction.

Attribution des points

Le vainqueur sera l'équipe qui aura mis le moins de temps pour ramener tous les objets. Le classement sera donné par le chronomètre.

Parcours



Dimanche 27 Mai 2018

- 9h00** (7) Cross d'Astérix
- 10h30** (8) Courses d'Idéfix
- 12h00** Pause déjeuner
- 13h30** (9) La cervoise
- 14h20** La potion magique
- 14h35** (10) Les 9 font la paire
- 15h00** La potion magique
- 15h15** (11) La livraison d'Obélix
- 15h40** La potion magique
- 15h55** (12) La tournée de Panoramix
- 16h20** La potion magique
- 16h35** (13) Le lancer d'Abraracourcix
- 17h00** La potion magique
- 17h15** (14) L'assemblée des César
- 18h00** Résultats

(7) Cross d'Astérix



Dimanche :
9h00



Autour du stade



1h30

Responsable : Bertrand 06.51.09.59.29



Participants par village

Femmes – Hommes : 3 participants minimum par catégorie, âge minimum : année de naissance 2003

1 arbitre avec chronomètre

Matériel fourni par Les Granges

Barrières, rubalise



Matériel fourni par chaque village

Dossards aux couleurs du village indiquant F pour féminine et M pour masculin

Epingles à nourrice

Chaussures de course à pied

Tee-shirts aux couleurs des villages

But du jeu

Effectuer le parcours le plus vite possible. Tirage au sort qui détermine le couloir.

Règle du jeu

Course pédestre sur routes et chemins longue 6500 m sur la commune des Granges le Roi.

Le temps maximum est fixé à 1H20 (80 min), au-delà les arrivées ne seront pas comptabilisées.

Un coureur sans dossard ne pourra être classé.

Mode de classement

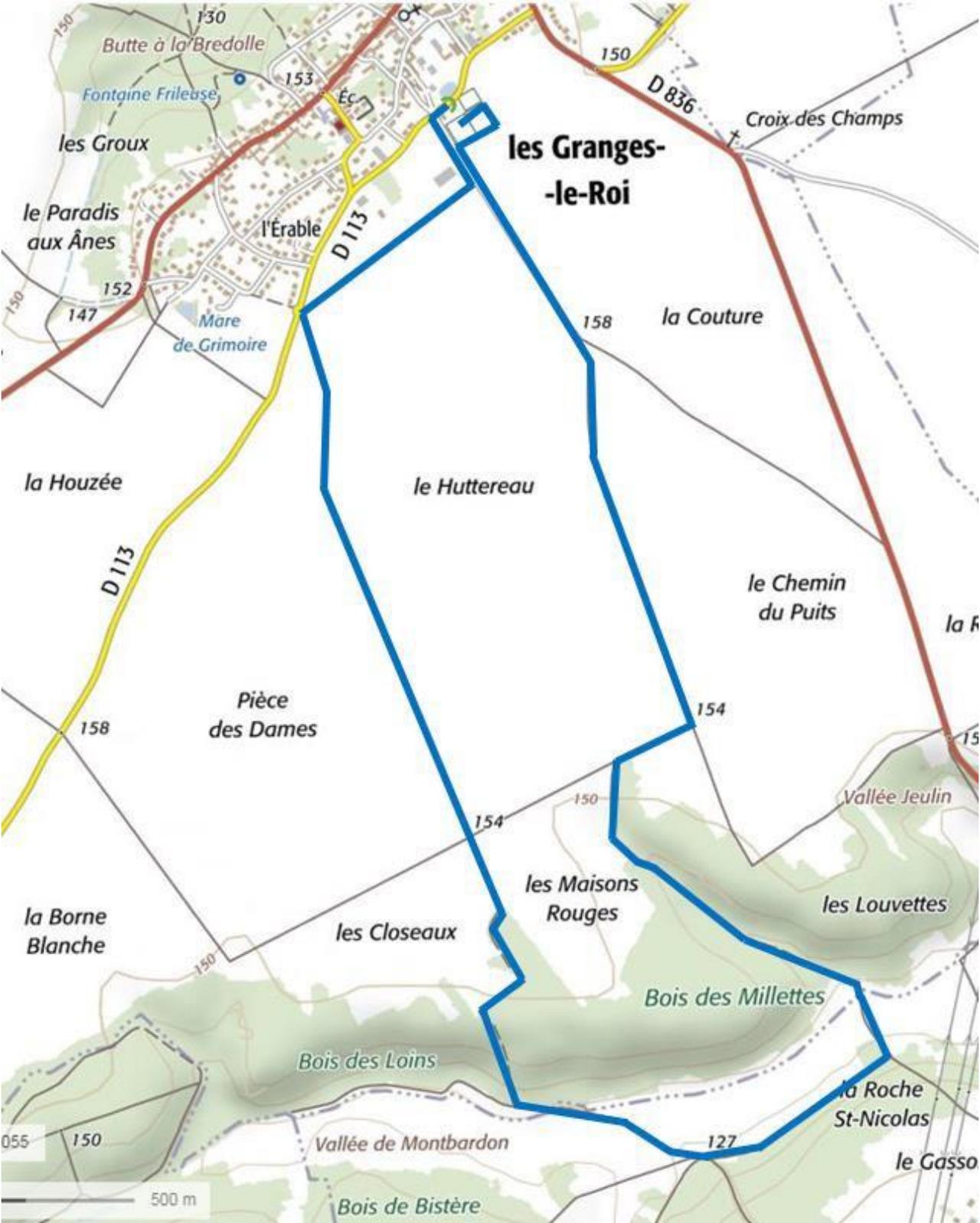
Le classement se fera en 2 phases.

1^{ère} phase : classement en 12 points par ordre d'arrivée des 3 premiers coureurs mixtes par village. (2 hommes, 1 femme ou 2 femmes, 1 homme)

2^{ème} phase : classement en 6 points par nombre de participants par village

Le cumul des points des 2 phases donne le classement final.

En cas d'égalité de point, le village vainqueur sera déterminé par le classement de la 1^{ère} phase. En cas de 2^{ème} égalité, le village vainqueur sera celui qui aura eu le plus de coureurs à l'arrivée.



(8) Courses d'Idéfrix



Dimanche :
10h30



Autour du stade



1h30

Responsable : Carole 06.76.95.63.72



Participants par village

Filles – Garçons : 2 participants minimum par catégorie

1 arbitre avec chronomètre



Matériel fourni par les Granges

Rubalise, barrières

Matériel fourni par chaque village

Dossards aux couleurs du village indiquant la catégorie d'âge et F pour féminine ou M pour masculin

But du jeu

Effectuer le parcours le plus vite possible. Tirage au sort qui détermine le couloir.

Règle du jeu

Le départ s'effectue sur une ligne assez large.

Horaires course	Année naissance	Distance
10h30	2004 - 2005	Environ 1.4 km
10h45	2006 - 2007	Environ 1.2 km
11h00	2008 - 2009	Environ 1 km
11h15	2010 - 2011	Environ 700 m
11h30	2012 - 2013	Environ 300 m
11h45	2014 - 2015	Environ 100 m

Attribution des points

Chaque course donne lieu à un classement féminin et masculin, et à une arrivée dans un sas.

Les points attribués correspondront à l'ordre d'arrivée des deux meilleurs coureurs garçon et fille de chaque village.

Le classement s'effectue par addition des points garçons et filles de chaque village.

Si dans une catégorie, il n'y a aucun participant, le village se verra attribuer 12 points.

Si dans une catégorie, il n'y a 1 seul participant, le village se verra attribuer 6 points.

Le nombre de points final s'effectue par l'addition des classements de toutes les courses.

Le village vainqueur des courses sera le village qui aura le moins de points.

Un enfant arrivant sans dossard ne pourra être classé.

Zones de départ et d'arrivée des courses

Course 300 m (Jaune) et 100 m (Rouge).



(9) La cervoise



Dimanche :
13h30



Le stade



50 min

Responsable : David 06.48.55.57.22



Participants par village

2 adultes pour tendre la corde (pas de mixité demandée)

2 adultes pour être le sanglier (pas de mixité demandée)

Nombre illimité mixte et parité de participants de 14 ans minimum (dans la file, on alterne homme et femme)

1 arbitre

Matériel fourni par Les Granges

2 cerceaux

2 escabeaux

2 fûts

1 portique

2 tyroliennes

2 costumes

1 structure avec cordes tendues type toile d'araignée

5 tables

2 plateaux

Verres en verre

4 seaux



But du jeu

Obtenir le plus grand volume d'eau en effectuant un parcours.

Règle du jeu

2 villages jouent en même temps. Tirage au sort qui détermine l'ordre et le couloir.

Temps du jeu : 12mn par manche à confirmer

Une file de participants se trouve derrière la ligne de départ, avec un participant dans le cerceau.

2 adultes se trouvent près du portique pour tendre la corde.

2 participants ont revêtu le costume et se trouvent au niveau de la première table.

Sur la première table un seau d'eau.

Le parcours :

Avancer sur un fut sur 10m, course de 4m, sanglier sur 10m, course de 5m, passage de l'araignée, course de 5m jusqu'à la table.

Le jeu :

Au top départ, le 1^{er} participant se trouvant dans le cerceau, part vers l'escabeau, monte, attrape la barre suspendue à la corde et la tient à deux mains. La corde est maintenue tendue par deux adultes (possibilité de les changer en cours de jeu), et avance en faisant rouler le fût jusqu'à dépasser la ligne marquée au sol (confirmation de l'arbitre) : l'axe du fut doit passer la ligne et les deux mains doivent tenir la barre. En cas de chute, on revient au point de départ et on recommence à marcher sur le fût.

Une fois la ligne franchie, le joueur saute du fût, tape dans la main du deuxième qui fait rouler le fut vers l'escabeau, récupère la barre suspendue et avance en faisant rouler le fût, puis passe le relais et ainsi de suite.

Après avoir passé le relais, le 1^{er} participant court sur 4m, prend et remplit le broc d'eau posé sur la première table, monte sur le dos du sanglier (il peut aussi remplir, reposer, monter sur le dos et reprendre le broc), se fait emmener sur 10m. Le sanglier doit passer la ligne pour que le cavalier descende.

Une fois descendu, il remplit un verre se trouvant sur le plateau, attrape le plateau et court sur 5m, passe au travers de la toile d'araignée (4x4), court encore sur 5m et vide le verre dans le seau, pas l'eau du plateau.

Le verre est juste posé sur le plateau et rien ne le maintient. **On porte le plateau sans le faire glisser au sol, à une ou deux mains.**

Une fois le verre vidé, le joueur vient reposer le plateau et le verre sur la deuxième table, le(s) verre(s) dans une main, le plateau dans l'autre, sans repasser par la toile d'araignée, puis rapporte le broc d'eau sur la première table, et tape dans la main du suivant. Il se met ensuite dans la file pour repasser sur le fût.

Après avoir fait le parcours sur le fût, le deuxième participant peut passer le relais au suivant pour le fut, mais il ne peut entamer la seconde partie du jeu qu'une fois le broc revenu sur la première table et avoir tapé dans la main. **L'attente se fait dans la zone dédiée.** Donc, une fois le broc revenu, il le prend, le remplit s'il le faut et termine le parcours en ajoutant sur le plateau un second verre qui en contient déjà un. Au troisième passage on ajoute un troisième verre et ainsi de suite. A chaque passage un verre est ajouté sur le plateau, par contre il y aura 8 verres maximum (cf. capacité du broc). Les verres seront disposés à l'envers et à chaque passage, l'arbitre en retournera 1. On doit éviter de renverser de l'eau du broc pendant le retour.

Le volume d'eau disponible au départ sera limité à un seau.

Les fautes :

Si on tombe du fût, on revient au point de départ. Il faut dans tous les cas réussir le parcours du Fût.

Si on tombe du sanglier, on revient au départ du sanglier. Le joueur peut alors diriger le sanglier pour revenir au point de départ.

Si on renverse le broc en cours de parcours, on ne va pas le re-remplir.

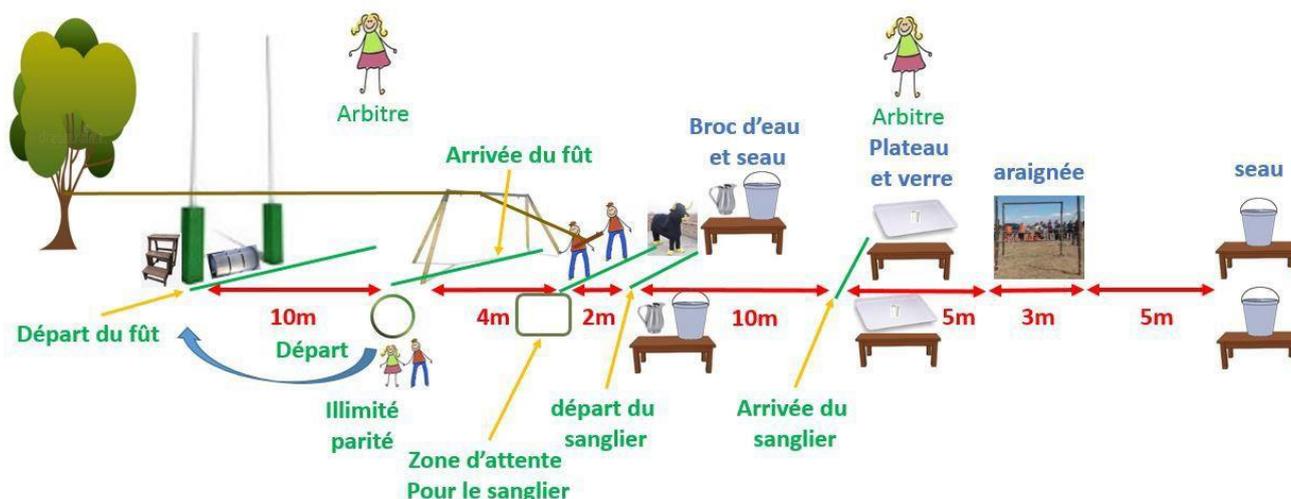
Si un verre se renverse, on finit quand même le parcours et on vide ce que l'on peut du verre, pas du plateau.

Un verre qui tombe au sol doit être ramassé et remis sur le plateau.

Attribution des points

Le vainqueur sera celui qui aura le plus d'eau à la fin du temps imparti. Le classement se fera au volume d'eau mesuré.

Parcours



Fil Rouge : la potion magique



Dimanche :

- 5. 14h20
- 6. 15h00
- 7. 15h40
- 8. 16h20
- 9. 17h00



Face au podium



15 mn

Responsable : Cécile 06.16.77.49.65



Participants par village

Au minimum :

- 1 enfant de moins de 14 ans
- 1 femme
- 1 homme

- 1 arbitre



Matériel fourni par les Granges

surprise

But du jeu

Jeu d'adresse surprise

Règle du jeu

Toutes les équipes jouent ensemble. Tirage au sort qui détermine le couloir.

Le jeu :

A partir du deuxième fil rouge, le jeu débutera systématiquement 5mn après l'appel au jeu, seul les villages ayant bien un enfant, une femme et un homme sur la ligne de départ pourront y prendre part.

Attribution des points

Le classement se fera dans l'ordre de réussite du challenge.

(10) Les 9 font la paire



Dimanche :
14h35



Stade



25 min

Responsable : Bénédicte 06.83.77.53.67



Participants par village

6 personnes mini, mixtes et parité (un couple homme/femme pour chaque passage)

2 arbitres dont un avec chronomètre.



Matériel fourni par Les Granges

Par parcours :

3 cônes

1 table

9 paires de cartes + 1 carte

2 élastiques de chevilles

But du jeu

Retrouver le plus rapidement possible les paires de figurines

Règle du jeu

Tous les villages jouent en même temps. Tirage au sort qui détermine le couloir.

Les binômes se placent derrière la ligne de départ. Dans un seau à proximité se trouvent les cartes, une balle de tennis (le témoin) et 2 élastiques. 2 équipes auront mis les élastiques.

Le parcours :

Course de 5m, on contourne le premier plot, on contourne le deuxième plot en déposant la balle de tennis, on contourne le troisième plot, course de 6m jusqu'à la table, retour en sens inverse en reprenant la balle.

Le jeu :

Au top, la première équipe prend la balle et une carte, et se rend le plus vite possible vers la table d'arrivée, en contournant les cônes et en déposant la balle sur le deuxième cône.

Arrivé à la table, ils déposent la carte dans un des espaces disponibles, puis repartent vers le départ, toujours en contournant les plots et en récupérant la balle témoin.

Pendant ce temps, le deuxième binôme équipé de l'élastique, prend ou non une carte, et dès la récupération de la balle témoin, effectue le parcours toujours en déposant la balle à sur le cône 2 au passage.

Le premier binôme donne l'élastique au troisième binôme et ainsi de suite.

A chaque aller-retour, on peut soit emmener une carte, soit ne pas prendre de carte et en déplacer une se trouvant déjà sur la table.

Il doit toujours y avoir une place de libre sur la table d'arrivée pour déplacer une carte. C'est seulement au dernier passage, quand 8 paires sur 9 seront validées que l'on pourra combler l'espace libre.

C'est l'arbitre d'un autre village se trouvant à la table d'arrivée qui valide ou non la constitution d'une paire et **qui contrôle que : soit on dépose une carte, soit on en déplace une déjà déposée.**

Le chronomètre s'arrête lorsque le binôme aura repassé la ligne de départ après avoir constitué la dernière paire.

Les fautes :

Si la balle est lâchée on la ramasse et on repart.

Si la balle tombe du cône lors du passage, on la ramasse, on la remet en place et on repart.

Si on oublie la balle au retour, on retourne la chercher.

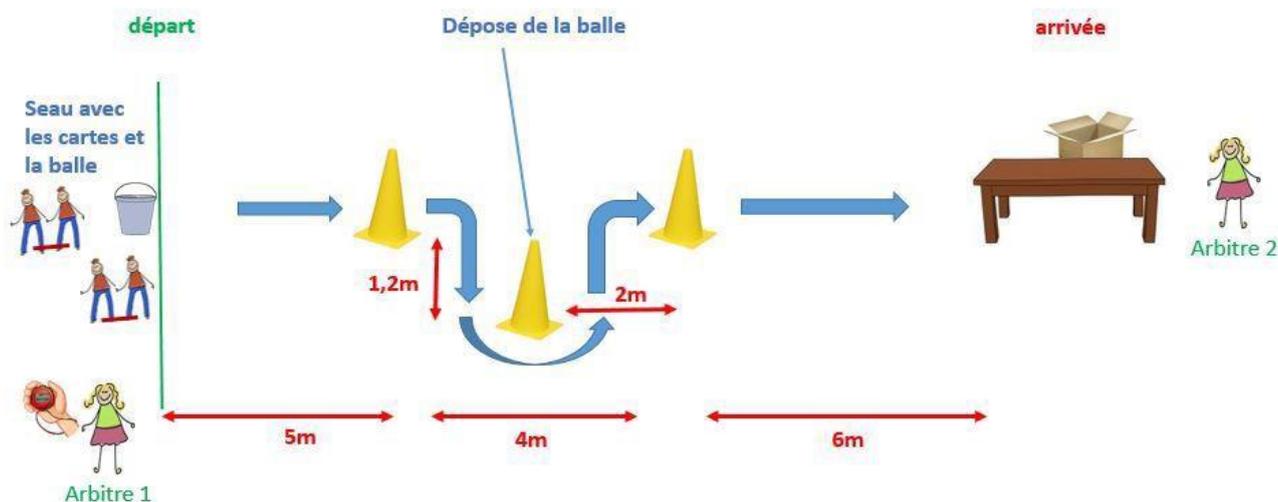
Si on pose la balle sur le mauvais cône, on la reprend et on la met sur le bon cône.

Si on ne contourne pas les cônes comme il faut, on revient en arrière pour les contourner dans le bon sens.

Attribution des points

Le vainqueur sera l'équipe qui aura mis le moins de temps pour reconstituer les 9 paires. Le classement sera donné par le chronomètre.

Parcours



Question : si la carte qui n'a pas de double se retrouve en dernière position et qu'on sait qu'elle ne va nulle part, qui la retire, les joueurs en faisant un aller à vide et un retour avec... ou l'arbitre?

Réponse : 10 cartes pour 9 emplacements, on se retrouve donc à faire un retour avec la carte qui n'a pas son double pour repartir avec une autre carte.

Question : est-il possible que les adultes qui participent à ce jeu aident les petits à mettre l'élastique (nos petits galèrent à mettre l'élastique)?

Réponse : Oui, les adultes peuvent aider les plus jeunes

(11) La livraison d'Obélix



Dimanche :
15h15



stade



25 min

Responsable : Jean-François 06.88.80.43.55



Participants par village

2 adultes
2 enfants minimum, âgés maximum de 2009

1 arbitre avec chronomètre.



Matériel fourni par Les Granges

2 bouteilles d'eau remplies de 20 litres
5 cerceaux diam 0.5m
6 pneus 195/55 mini
1 barrière acier de 0.6m barre inférieure et 1m barre supérieure
4 cônes avec 4 tiges
1 planche équilibre HT 0.2m larg. 0.175m Long 4m
1 bascule de 4m, rondin 0.2m
1 porte avec un panneau et 14 crochets
1 seau avec 14 joints

But du jeu

Effectuer un parcours d'obstacles le plus rapidement possible en portant des bouteilles de 20 litres pleines d'eau.

Règle du jeu

Tous les villages jouent en même temps. Tirage au sort qui détermine le couloir.

Avant le départ, deux enfants vont se positionner de part et d'autre de deux cerceaux et deux adultes se placent au niveau de la ligne de départ, dont un dans le cerceau.

Le parcours :

Course de 3m, passage de 6 pneus, course de 3m, traverser une barrière, course de 3m, slalom autour de 4 cônes, course de 3m, passage d'une planche surélevée de 4m, course de 3m, demi-tour en contournant un cône, course de 3m, passage d'une bascule de 4m, course de 6m, roulage des bouteilles sur 7.

Le jeu :

Au top, (chronomètre), le 1^{er} adulte ramasse les 2 bouteilles de 20 litres pleines d'eau et court.

Il avance jusqu'aux 6 pneus et doit les passer un pied dans chaque. Dans le cas contraire il recommence.

Il continue jusqu'à la barrière et doit passer entre la barre du milieu, hauteur 0.6m et la barre haute, hauteur 1m.

Les bouteilles doivent passer aussi entre ces deux barres sans être posées au sol avant ou après.

Il continue le parcours jusqu'aux cônes et doit slalomer entre eux sans les déplacer. S'il déplace ou fait tomber un cône, il revient au début de l'obstacle (1^{er} cône), pose les bouteilles, va remettre le cône en place, retourne prendre les bouteilles et refait le slalom des cônes.

Il continue jusqu'à la planche d'équilibre et doit la traverser. S'il chute, il se repositionne devant et recommence jusqu'à la traverser en une fois.

Puis il poursuit le parcours jusqu'au cône, le contourne pour faire demi-tour. S'il fait tomber le cône, il pose les bouteilles, remet le cône, reprend les bouteilles, refait le tour du cône et poursuit le parcours.

Il continue jusqu'à la bascule et doit la traverser. S'il chute, il se repositionne devant et recommence jusqu'à la traverser en une fois.

Puis il poursuit jusqu'au cône et effectue un tour complet dans le sens qu'il veut. S'il fait tomber le cône, il pose les bouteilles, remet le cône, reprend les bouteilles, refait le tour du cône et poursuit le parcours.

Et finit le parcours en déposant les bouteilles d'eau à la verticale au centre des cerceaux.

Deux enfants sont depuis le début du parcours à leur place à côté des cerceaux accueillant les bouteilles.

Une fois les bouteilles déposées par l'adulte, les enfants les couchent puis les roulent avec les mains et pas les pieds jusqu'à la ligne d'arrivée, et placent les bouteilles dans les cerceaux.

Une fois la ligne franchie par les deux enfants, le premier des enfants va enregistrer le parcours, en ajoutant un anneau sur un des crochets collés sur la porte, pendant ce temps, le dernier arrivé va taper dans la main de l'adulte pour lui permettre de repartir avec les bouteilles.

Pendant que le second adulte refait le parcours, 2 enfants vont se repositionner à côté des cerceaux.

Le scénario se répète 14 fois.

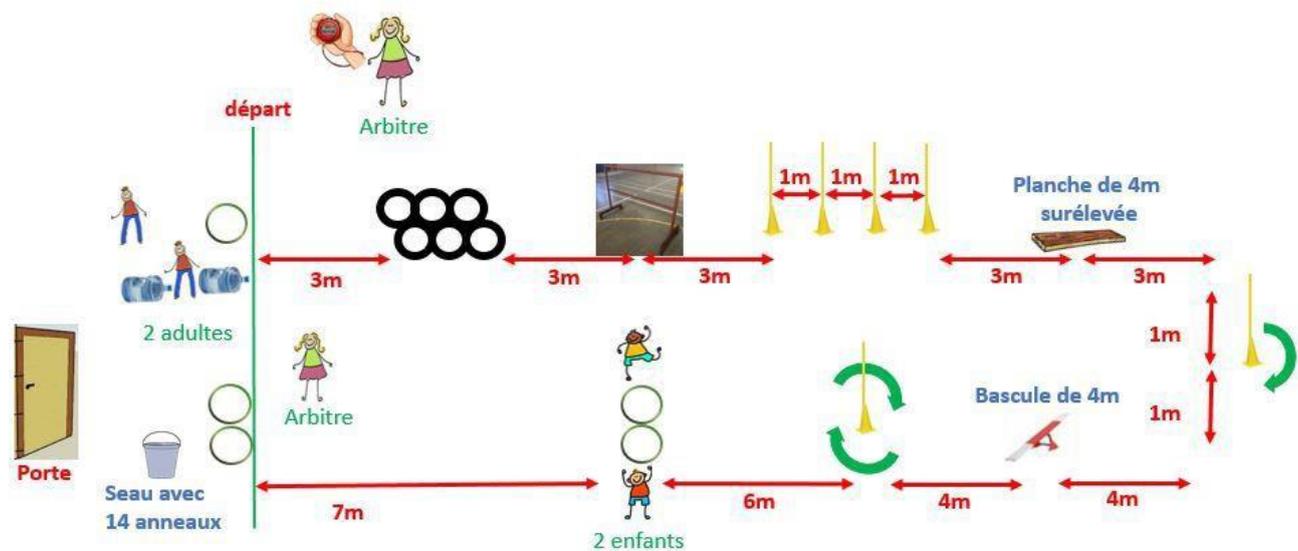
Les fautes :

Si une bouteille est cassée ou fuyante, l'équipe est disqualifiée.

Attribution des points

Le vainqueur sera l'équipe qui aura mis le moins de temps pour accrocher ses 14 anneaux. Le classement sera donné par le chronomètre.

Parcours



(12) La tournée de Panoramix



Dimanche :
15h55



Stade



25 min

Responsable : Jacqueline 06.80.71.13.62



Participants par village

Nombre illimité mais minimum :

- 1 de moins de 10 ans
- 1 de moins de 14 ans
- 1 de moins de 18 ans
- 1 de plus de 18 ans

1 arbitre



Matériel fourni par Les Granges

- 2 seaux
- 2 barrières avec des cônes de HT 0.5 et la barre à 0.4m
- Gobelets
- 1 bascule de 4m, rondin 0.2m
- 1 cerceau

But du jeu

Parcours d'obstacle avec un verre dans la bouche.

Règle du jeu

Tous les villages jouent en même temps. Tirage au sort qui détermine le couloir.

Temps du jeu : **20mn**

Avant le départ, les participants ont tous des gobelets plastiques de 20cl vide tenu uniquement avec la bouche, les lèvres, les dents mais pas les mains ni les coudes ni les bras ni les pieds.

Le parcours :

- Un parcours de 20m.
- 3m après la ligne de départ, un seau rempli d'eau.
- 3m plus loin, une barrière HT 0.4m du sol.
- 5m après, une bascule.
- 5m plus loin, une autre barrière HT 0.4m du sol.
- 4m plus loin, un seau vide.

Le jeu :

Au top départ, le gobelet vide en bouche, le participant court jusqu'au seau d'eau et remplit son gobelet sans s'aider des mains puis poursuit le parcours, passe sous les 2 barrières et vide son gobelet dans le seau au bout du parcours. Il revient toujours avec le gobelet en bouche et sans le toucher avec les mains, passe sous les 2 barrières, sans passer par la bascule, et tape dans la main du suivant. On mesure le volume d'eau avec un mètre. Pour une question de rigidité et solidité, les gobelets blancs seront doublés.

Les fautes :

Durant tout le temps où les joueurs sont sur le parcours, le gobelet doit être tenu uniquement avec la bouche.

Si le participant perd son gobelet, il le récupère, le remet en bouche et il doit finir quand même le parcours, en venant toucher le seau final et passe le relais.

Il n'a pas non plus à remettre en place le gobelet durant le parcours. Si le gobelet est touché avec les mains, **il est vidé au sol** et le participant termine tout de même le parcours en venant toucher le seau final.

Si le gobelet tombe dans le seau final, il y aura une pénalité : un volume équivalent à un petit verre type verrine sera enlevé et cela pour chaque verre tombé. (Décompte fait par l'arbitre)

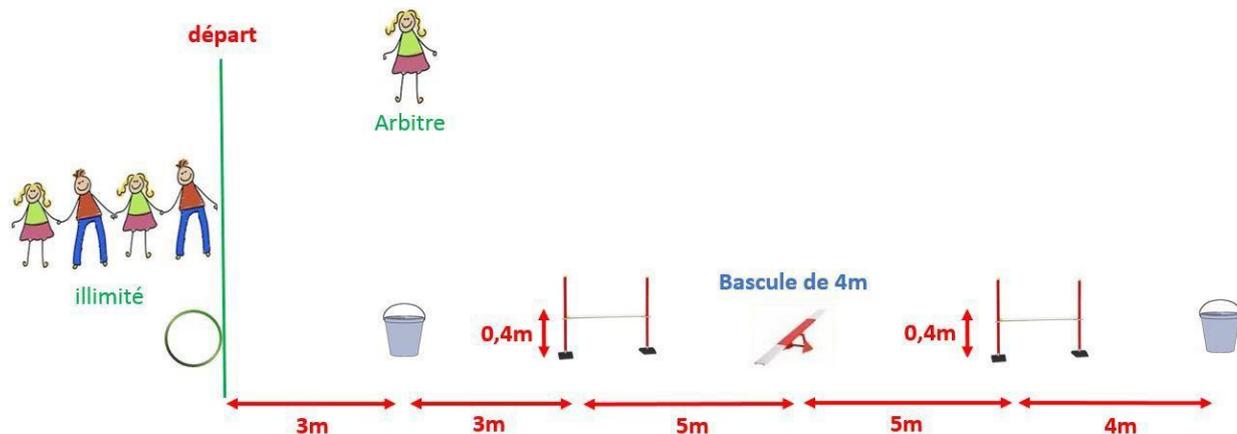
Si on fait tomber une barrière, on la remet en place, on la repasse et on continue.

Si on tombe de la bascule, on recommence le passage.

Attribution des points

Le vainqueur sera celui qui aura le plus d'eau à la fin du temps imparti. Le classement se fera au volume d'eau mesuré.

Parcours



Question : si le gobelet tombe dans le seau final, le participant est-il disqualifié ou peut-il récupérer le gobelet et le remettre à la bouche pour repartir?

Réponse : Comme dit dans la règle : Si le gobelet tombe dans le seau final, il y aura une pénalité : un volume équivalent à un petit verre type verrine sera enlevé et cela pour chaque verre tombé. (Décompte fait par l'arbitre)

Le participant qui fait tomber son gobelet sera donc pénalisé, il le récupère, le remet en bouche et repart.

Question : - si les gobelets sont cassés malgré qu'ils soient doublés (situation qui s'est produite ce matin), que se passe-t-il? L'arbitre redonne 2 gobelets neufs?

Réponse : Comme dit dans la règle : Si le gobelet tombe dans le seau final, il y aura une pénalité : un volume équivalent à un petit verre type verrine sera enlevé et cela pour chaque verre tombé. (Décompte fait par l'arbitre)

Le participant qui fait tomber son gobelet sera donc pénalisé, il le récupère, le remet en bouche et repart.

(13) Le lancer d'Abraracourcix



Dimanche :
16h35



Stade



25 min

Responsable : Jacqueline 06.80.71.13.62



Participants par village

2 Responsables des villages
5 personnes de chaque village adverse

1 arbitre avec chronomètre



Matériel fourni par Les Granges

Par village :

Une paire de palmes taille 43/44 avec gobelets

12 balles de tennis

1 seau

2 poubelles 80L

1 barrière avec une planche

Chamboule tout (15 boîtes de conserve)

1 cerceau

Ballons de baudruche remplis d'eau

But du jeu

Parcours et lancer

Règle du jeu

Tous les villages jouent en même temps. Tirage au sort qui détermine le couloir.

Le parcours :

10m dans les poubelles, puis 6m avec les palmes, puis lancer des balles sur les boîtes de conserve posées sur une planche de 15cm de large à une hauteur de 108cm.

Le jeu :

Au niveau de la ligne de départ, il y a un seau contenant 12 balles de tennis.

Le 1^{er} participant a les pieds dans le cerceau.

Au top départ, le premier prend 2 balles, en dépose une dans chaque poubelle puis rentre les 2 pieds dans une poubelle.

Il attrape la deuxième poubelle, la met devant lui et passe d'une poubelle à l'autre. Pour avancer une poubelle les 2 pieds doivent être dans l'autre.

Il avance ainsi en passant d'une poubelle à l'autre sur une distance de 10m et franchit la ligne.

Durant ce parcours de 10m, un membre de chaque équipe adverse se trouvant derrière une ligne à 5 m, à partir de 2m du départ et sur 6m, lance des ballons de baudruche remplis d'eau (5 par personnes).

Son coéquipier qui l'attend au niveau de la ligne des 10m, a chaussé des palmes sur lesquelles sont fixés des gobelets.

Le premier sort des poubelles, donne les balles au deuxième qui les positionne sur les gobelets fixé aux palmes.

La deuxième avance, en évitant de perdre les balles, sur une distance de 6 m, avec des jalons tous les 2m. **Les deux pieds doivent passer les jalons pour être validé.**

Passé les 6m, il tire sur les boîtes du chamboule tout qui se trouve à 5m.

Une fois qu'il a fait ses lancers, il retourne vers la ligne des 10m, enlève les palmes, les donne au premier qui les chausse et repart en passant de poubelles en poubelles pour aller chercher deux autres balles.

On continue les allers-retours (6 tours max) tant qu'il reste des boîtes à faire tomber.

Le chronomètre s'arrête dès que toutes les boîtes sont à terre.
Si au bout des 12 lancers, il reste des boîtes, un compte sera fait des boîtes restantes.

Les fautes :

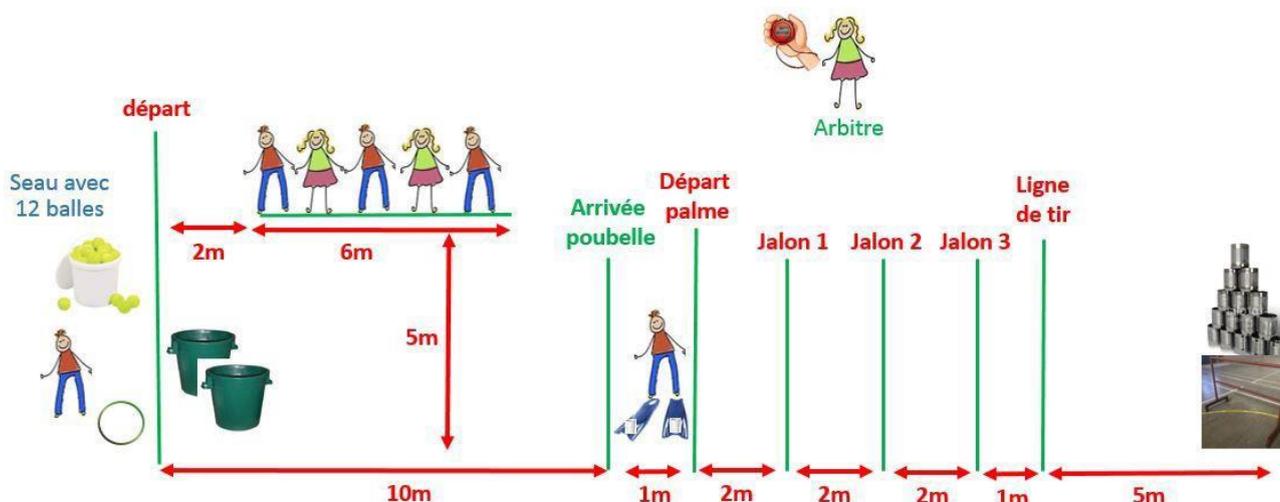
Si une poubelle se renverse et qu'une balle s'échappe, la balle est perdue. (Si elle ne s'échappe pas, elle n'est pas perdue)
Si on perd les deux balles, on finit quand même l'aller en poubelle et on passe le relais.

S'il perd une balle lors de son avancée avec les palmes, il revient au jalon précédent, remet les balles sur les gobelets et repart. (Palmes derrière le jalon)

Attribution des points

Le vainqueur sera l'équipe qui aura mis le moins de temps pour faire tomber les 15 boîtes. Le classement sera donné par le chronomètre, ou par le nombre de boîtes restantes.

Parcours



Question : - Que se passe-t-il si un des participants ne met pas les 2 pieds dans une des poubelles ?

Réponse : Le but du jeu étant de passer d'une poubelle à l'autre en ayant les deux pieds dans une poubelle, c'est un non respect de la règle et l'arbitre fera recommencer le parcours.

Question : Si le vent fait tomber les boîtes une fois le jeu démarré, que se passe-t-il ?

Réponse : Si cela se produit avant le premier lancé, on remettra rapidement les boîtes en place, sinon si c'est au cours du jeu, on n'interviendra pas, c'est tout "bénéf"...

Dimanche 27 Mai 2018

Proclamation des résultats

18h00



Historique des résultats

ANNEE	VILLE ORGANISATRICE	VILLE GAGNANTE	
1978	CORBREUSE	CORBREUSE	
1979	LES GRANGES	CORBREUSE	
1980	BOISSY LE SEC	CORBREUSE	
1981	RICHARVILLE	CORBREUSE	
1982	LES GRANGES	CORBREUSE	
1983	CORBREUSE	LES GRANGES	
1984	RICHARVILLE	LES GRANGES	
1985	BOISSY LE SEC	RICHARVILLE	
1986	LES GRANGES	LES GRANGES	
1987	LA FORET LE ROI	LES GRANGES	
1988	CORBREUSE	CORBREUSE	
1989	RICHARVILLE	RICHARVILLE	
1990	BOISSY LE SEC	CORBREUSE	
1991	SERMAISE	CORBREUSE	
1992	LES GRANGES	CORBREUSE	
1993	CORBREUSE	CORBREUSE	
1994	RICHARVILLE	CORBREUSE	
1995	Pas d'intervillage		
1996	SERMAISE	SERMAISE	
1997	Pas d'intervillage		
1998	ROINVILLE	RICHARVILLE	
1999	LES GRANGES	RICHARVILLE	
2000	CORBREUSE	CORBREUSE	
2001	ST CYR	ST CYR	
2002	SERMAISE	LES GRANGES	
2003	RICHARVILLE	RICHARVILLE	
2004	ROINVILLE	CORBREUSE	
2005	Pas d'intervillage		
2006	LES GRANGES	SERMAISE	
2007	CORBREUSE	CORBREUSE	
2008	ST CYR	SERMAISE	
2009	SERMAISE	RICHARVILLE	
2010	RICHARVILLE	RICHARVILLE	
2011	ROINVILLE	ROINVILLE	
2012	LES GRANGES	LES GRANGES	
2013	CORBREUSE	CORBREUSE	
2014	ST CYR	LES GRANGES	
2015	SERMAISE	ROINVILLE	
2016	RICHARVILLE	CORBREUSE	
2017	ROINVILLE	RICHARVILLE	
2018	LES GRANGES		
2019	CORBREUSE		
2020	ST CYR		
2021	SERMAISE		
2022	RICHARVILLE		
2023	ROINVILLE		