

# Intervillages 2016

Samedi 28 et Dimanche 29 mai

**RICHARVILLE**



**ALDEIAS EN  
FESTA**



# Programmes

SAMEDI 28 MAI 2016			
HORAIRE	NOM DU JEU	RESPONSABLE	DUREE ESTIMEE
14h15	Le relais 1000 pièces (puzzle)		3h45
14h30	Cobada (orientation)		1h00
14h45	Boliche (pétanque)		
15h30	Le Drapeau brésilien		
16h00	Chutar a gol (tirs au but)		1h15
17h30	Cross adultes		

DIMANCHE 29 MAI 2016			
HORAIRE	NOM DU JEU	RESPONSABLE	DUREE ESTIMEE
9h00	Le relais 1000 pièces (puzzle)		Journée
9h15	Cross enfants		
10h45	Ultimate		
13h30	Rio		
14h00	Batida (relais ado)		0h45
14h45	Jeu des responsables		
15h30	La roda maluca		
16h00	Jeu des élus		
16h45	L'Amazone		

# Samedi 28 Mai 2016






- 14h15**      **Le relais 1000 pièces (puzzle)**
- 14h30**      **Cobada (orientation)**
- 14h45**      **Boliche (pétanque)**
- 15h30**      **Le Drapeau brésilien**
- 16h00**      **Chutar a gol (tirs au but)**
- 17h30**      **Cross adultes**



# Le relais 1000 pièces (puzzle)

Responsable : Gérard

**Dominique**

	<b>Samedi – 14h15</b>
	<b>Salle polyvalente</b>
	<b>3h45</b>

Participants par village		
5	5 puis 3 participants maximum par relais avec autant de relais et de nombre de participants total que souhaite chaque village.	Pas de limite d'âge

Matériel - Fourni par Richarville		
1	Table par village	
1	Puzzle 1000 pièces identique par village	
3	Rubans par village à la couleur de chacun des villages	

Matériel - Fourni par chaque village		
1	Plaque de contreplaqué	N'oubliez pas de ramener vos planches

## Règle du jeu

- Le jeu se déroulera dans la pièce principale de la salle polyvalente sur une durée estimée à 11 heures :
  - le Samedi de 14h15 à 18h00,
  - le Dimanche de 9h00 à 16h00.
- Au début du jeu il sera remis aux 5 premiers participants de chaque village :
  - la boîte contenant le puzzle avec le modèle situé sur le couvercle qui sera conservé par les participants
  - trois rubans de couleur matérialisant le témoin
- Au bout d' 1h30 de jeu, 2 participants devront quitter le jeu  
Les 3 restants devront être munis de leur ruban respectif qui servira de témoin.
- Le passage du témoin se fera au niveau de la table située à l'entrée de la pièce principale de la salle polyvalente. Dans le cas où un village ne souhaite pas mettre trois participants sur un ou plusieurs relais, le témoin non utilisé devra rester sur cette même table.
- A la fin de la journée du Samedi, la pièce principale de la salle polyvalente dédiée au jeu sera fermée et interdite d'accès.
- Lorsque qu'un village aura fini d'assembler toutes les pièces de son puzzle, un des participants devra aller le signaler au plus vite au podium et le chronomètre sera arrêté.




## Attribution des points

- L'équipe gagnante sera celle qui aura assemblé en premier toutes les pièces de son puzzle et ramené au podium ou qui aura assemblé le plus grand nombre de pièces dans le temps imparti.
- Le comptage se portera uniquement sur les pièces posées et étant assemblées au cadre par un minimum de trois pièces.
- Le comptage se fera par deux villages, déterminés par tirage au sort, qui en comptera un troisième.

# Cobada (orientation)

Responsable : Monique & Sandrine

**Judy**

	<b>Samedi - 14h30</b>
	<b>Stade</b>
	<b>1h00</b>

Participants par village	
5	Enfants (2 de 2008 / 2 de 2009) + 1 de 2010
2	2 adultes

Matériel - Fourni par Richarville		
6	Balises (feuille A4)	Dans 1 balise il y a 6 mêmes lettres de chaque couleur =>6 boites balises. 5 plans différents à faire * 6 => 36 photos (6 photos différentes à dupliquer par 6) donc 6 lieux remarquables à trouver. Les feuilles de route doivent être différentes pour chaque équipe.
5	Plans différents du stade (feuille de route)	
6	1 feuille de correction par équipe	
18	3 ballons de baudruche par équipe	
Matériel fourni par chaque village		
1	Paire de gants de ski	

## But du jeu

Retrouver 6 balises

## Critères de réussite

- nombre de balises exactes retrouvées
- temps réalisé (temps max environ 30 min)

## Organisation

Les participants doivent rester ensemble. La balise pourra être prise et déposée seulement si les 4 enfants sont présents.

On leur donne un plan et deux photos plastifiées qui leur permettent de retrouver 2 balises. (Ce sont des lettres aux couleurs du village)

Lorsqu'ils les ont trouvées ils reviennent à la table centrale pour :



- vérifier que les lettres trouvées correspondent à celles du plan. Sinon renvoi sur le terrain.
- Si erreur sur couleur de la lettre renvoi pour rapporter la bonne.
- Quand la balise est validée, un enfant va taper dans la main d'un adulte qui est positionné à 5 m du but : les 2 adultes doivent aller crever le ballon de baudruche rempli totalement d'eau, suspendu à ras de la barre transversale du but, avec les dents et peut tenir le ballon à l'aide de ses mains gantées.
- Une fois le ballon crevé, un adulte se dirige à la table et va taper la main d'un des enfants. Les enfants prennent un nouveau plan et 2 autres photos.

Un enfant accroche les lettres trouvées sur le fil tendu de leur équipe.

# Boliche (pétanque)

Responsable : Jean-Claude

**Gérard**

	<b>Samedi - 14h45</b>
	<b>Terrain pétanque</b>
	

Participants par village		
3	Au moins 12 ans ou plus âgé ( $\leq 2004$ )	1 triplette mixte avec 2 boules Toute partie commencée doit être terminée par les mêmes personnes.
1	arbitre par village	

Matériel - Fourni par les participants		
2	Boules de pétanque	

## Règle du jeu

Formule championnat : chaque équipe rencontre les cinq autres équipes.

1 partie en 7 points.

Règles de la Fédération Française.

## Points

Les parties gagnées attribuent un point à l'équipe.




Le classement s'établit en comptabilisant le nombre de parties gagnées.

Le vainqueur est celui qui a le maximum de points.

# Le Drapeau brésilien

Responsable : Alexandre & Sophie

**Emmanuelle**

	<b>Samedi – 15h30</b>
	<b>City stade</b>
	

Participants par village		
4 enf. min.	Enfants (de 2013 à 2010) garçons ou filles Maxi 6 petits (PS et MS) un par pièce et 2 grands (GS). 1 adulte pour donner la canne	Les 3 + petits pour la course et la pêche des morceaux du drapeau de la couleur de son village Le + grand pour accrocher les morceaux sur la porte de la couleur de son village
8 enf. max.	1 adulte pour gérer le départ des enfants 1 adulte pour aider l'enfant qui réalise le puzzle 1 arbitre	

Matériel - Fourni par Richarville		
6	portes des villages	
6	drapeaux à la couleur de chaque village découpés en 6 pièces (carton recouvert de tissu 15cm/20cm)	
6	cannes à pêche (50 cm), ficelle (55 cm)	
6	ballots de paille	
6	cerceaux	
1	Ruban de balisage ou bancs pour délimiter la zone de pêche	

## Objectif du jeu

Les 6 villages en même temps

Jeu chronométré

Course et pêche avec obstacle et relais de 10 mètres

Etre le premier village à avoir accroché les 6 pièces du puzzle pour reconstituer son drapeau sur sa porte

## Déroulement

Les 3 + petits enfants sur la ligne de départ les uns derrière les autres, le 4<sup>ème</sup> attend les morceaux du drapeau sur la même ligne.

Le 1<sup>er</sup> enfant part et passe sur le ballot de paille, va dans le cercle, prend la canne à pêche posée au sol et tourne autour du bac pour pêcher un morceau du drapeau de sa couleur. Il repose la canne à pêche au sol à côté du bac et il revient vers le départ en refaisant le parcours pour taper la main du 2<sup>ème</sup> enfant, qui part à son tour, et donne le morceau du drapeau qu'il a pêché au 4<sup>ème</sup> qui va l'accrocher sur la porte (à 1m20 du sol).

Le 2<sup>ème</sup> enfant qui part à son tour réalise le même parcours et pêche une nouvelle pièce et donnera le relais au 3<sup>ème</sup> enfant en lui tapant dans la main et ce 3<sup>ème</sup> joueur donnera le relais au 1<sup>er</sup> enfant pour un 2<sup>ème</sup> passage, et ainsi de suite.




Le 4<sup>ème</sup> fera des allers-retours jusqu'à sa porte à chaque fois qu'il recevra une pièce du drapeau. Il pourra se faire aider d'un adulte pour reconstituer le puzzle mais uniquement par la voix (l'adulte n'a pas le droit de toucher aux pièces).

Le 1<sup>er</sup> village qui a accroché la dernière pièce de son drapeau et qui a bien reconstituer le drapeau a gagné.

# Chutar a gol (tirs au but)

Responsable : Jean-Claude & Véronique

**Florent**

	<b>Samedi – 16h00</b>
	<b>Stade</b>
	<b>1h15</b>

Participants par village	
2	filles ou garçons (2007 à 2005)
2	filles ou garçons (2004 à 2002)
2	ados : filles ou garçons (2001 à 1999)
2	adultes : femmes ou hommes de +18 ans

Matériel - Fourni par Richarville	
4	plots
1	banc
1	but de foot (hauteur 2m15 et longueur 5m91) modifié avec 9 cases, des trous et des casseroles (voir schéma)
1	chronomètre
3	ballons de foot
3	balles de tennis
3	Pétéca
1	ficelle pour accrocher les casseroles

## Règle du jeu

Marquer un maximum de points en tirant des ballons de foot dans une cage modifiée : elle est composée de 9 cases (trous et casseroles accrochées).

## Déroulement

Au top départ (chronomètre), le joueur 1 part avec le ballon de foot au pied et effectue un parcours :  
- 4 plots : faire le tour de chacun des plots, pas de sens défini  
- 1 banc : le ballon doit passer en-dessous et le joueur doit passer au-dessus. Si le ballon reste sous le banc, le joueur doit être positionné devant le banc pour tirer à nouveau (sans s'aider des mains).

Après avoir fait le tour du dernier plot, le joueur se dirige vers la ligne de marque (10m pour les ados et les adultes et 6m pour les autres) et tire le ballon dans un des cadres de la cage.

Si le ballon dépasse la ligne de marque, le joueur peut aller le chercher et le replacer sur la ligne sans le toucher avec la main. Il tire ensuite, à la main, une balle de tennis puis une pétéca.

Il retourne ensuite à la ligne de départ pour passer le relais au joueur 2 en lui tapant dans la main, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs soient passés.

Le chronomètre s'arrête lorsque le dernier joueur passe la ligne de départ.

Il est interdit de prendre le ballon à la main durant tout le temps du jeu.

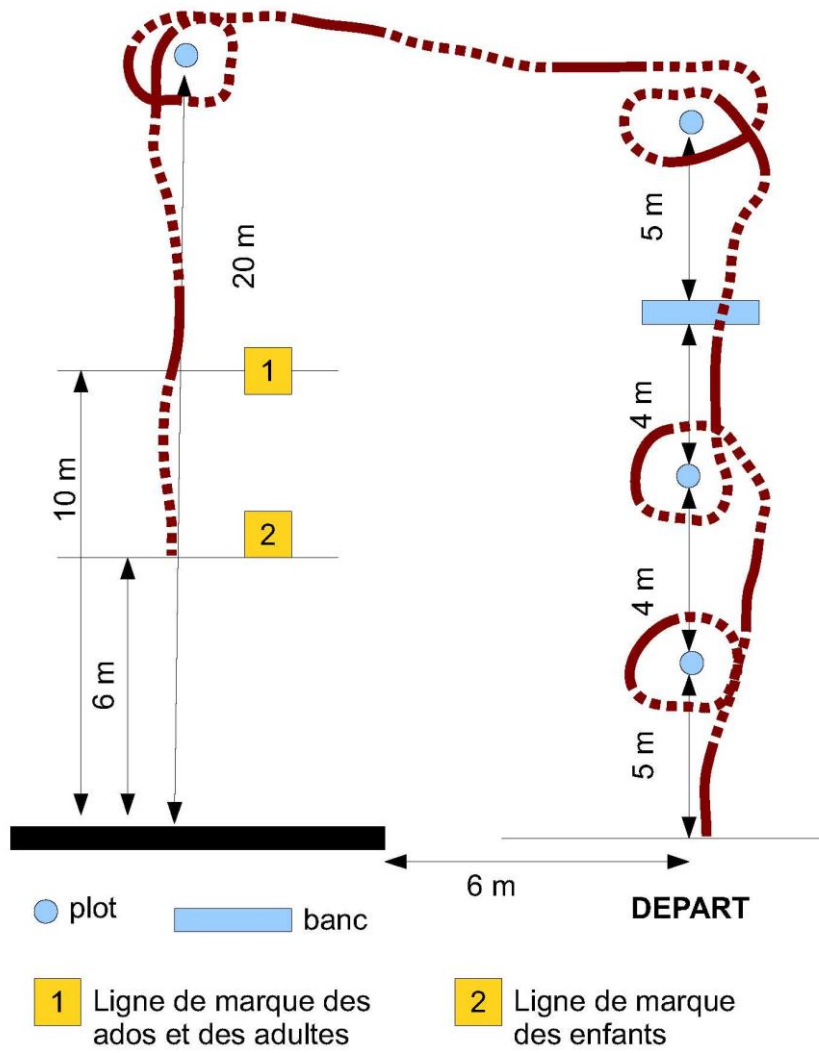
Les joueurs passent dans l'ordre suivant : du plus jeune au plus vieux.

## Points

L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points, en cas d'égalité, le chronomètre donnera le gagnant.



## LE PARCOURS DES TIRS AU BUT



## LA CAGE DES TIRS AU BUT




<p>50 cm</p> <p>100 pts</p>	<p>18 cm</p> <p>50 pts</p>	<p>50 cm</p> <p>100 pts</p>
<p>16 cm</p> <p>70 pts</p>	<p>64 cm</p> <p>50 pts</p>	<p>16 cm</p> <p>70 pts</p>
<p>60 cm</p> <p>20 pts</p>	<p>20 cm</p> <p>30 pts</p>	<p>60 cm</p> <p>20 pts</p>

● Trou      ● Casserole

# Cross adultes

Responsable : Jennifer

**Bertrand**

	<b>Samedi – 17h30</b>
	<b>village</b>
	<b>1h15</b>

Participants par village		
Illimités	Femmes – Hommes	3 participants minimum par catégorie
1	Arbitre dans chaque village	Age minimum 15 ans dans l'année (année de naissance 2001) A l'arrivée

Matériel - Fourni par Richarville	
	Rubalise Barrières

Matériel - Fourni par chaque village	
	Dossards aux couleurs du village indiquant F pour féminine et M pour masculin Epingles à nourrice Chaussures de courses à pied Tee-shirt aux couleurs des villages

## Règle du jeu

Course pédestre sur route et chemins longue d'environ 6,5 km sur la commune de Richarville. Le temps maximum est fixé à 1H10 (70 min), au-delà les arrivées ne seront pas comptabilisées.

## Mode de classement

Chaque coureur se voit attribué un nombre de point en fonction du temps qu'il met à faire le parcours en courant.

Le nombre de point est donné par catégorie (homme et femme) en fonction d'un temps de référence (22 minutes pour les hommes et 25 minutes pour les femmes) et est dégressif en fonction du temps mis à faire le parcours.

Le classement se fera au nombre de point total ainsi le village déclaré vainqueur sera le village qui aura obtenu le plus de point. Une pénalité de 5 points par coureur manquant sera attribuée au village si 3 hommes et 3 femmes ne sont pas à l'arrivée.

En cas d'égalité de point, le village vainqueur sera celui qui aura eu le plus de coureurs à l'arrivée, en cas de 2ème égalité, le village vainqueur sera déterminé par la place du meilleur masculin.

Le nombre de point attribué en fonction du temps se trouve dans les tableaux suivants :

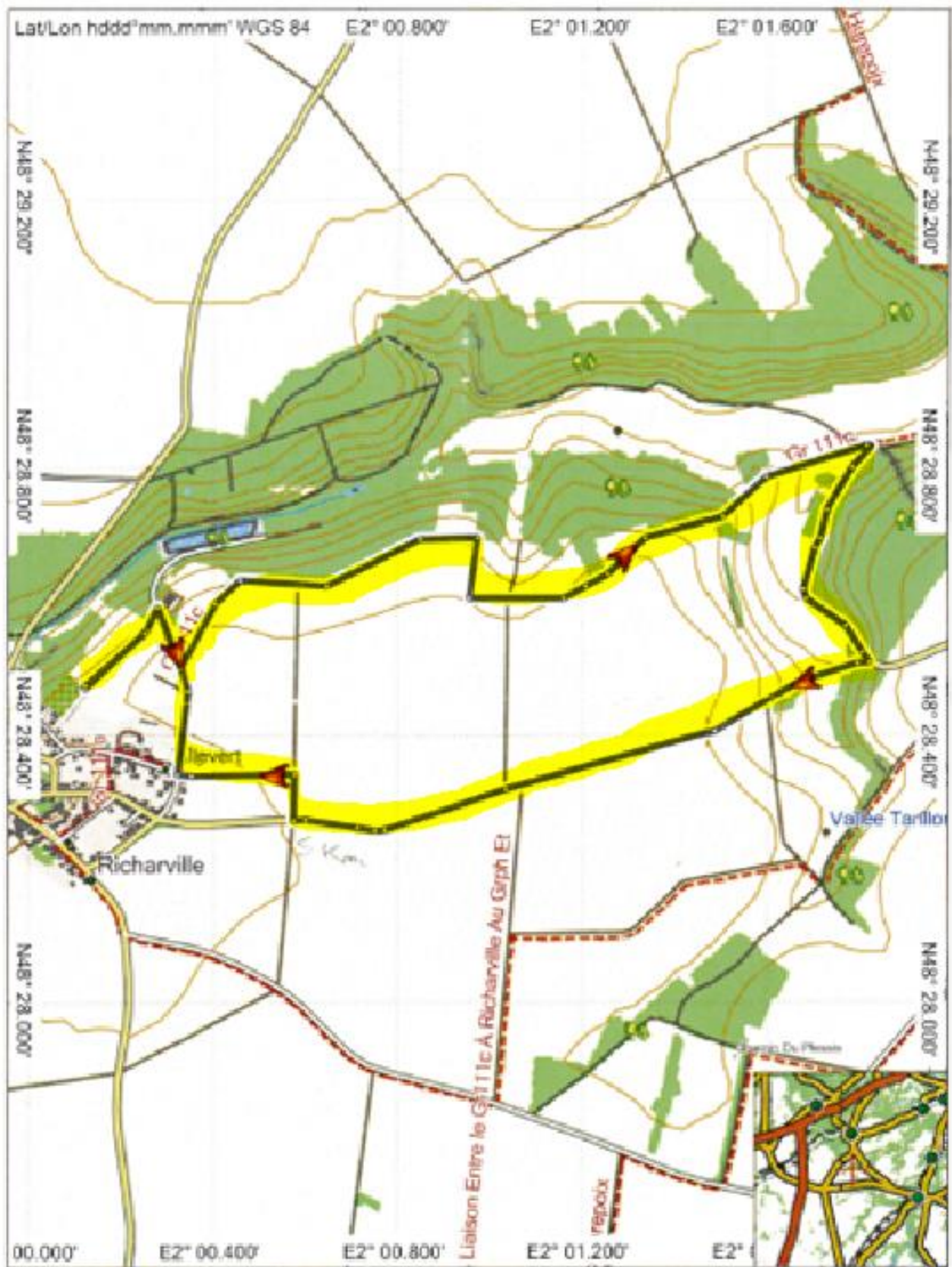
### Homme

temps	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	Jusqu'à <b>70 mn</b>	<b>Au-delà 71</b>
points	25	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	1	<b>0</b>

### Femme

temps	25	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	47	49	51	53	55	57	59	Jusqu'à <b>70 mn</b>	<b>Au-delà 71</b>
points	25	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	1	<b>0</b>

# Plan départ des courses



Topo France v3 Pro  
© Fc 2011  
© Fc 2011  
© Garmin Ltd and its subsidiaries 2012  
City, Paris 2011  
© Navteq Source (City France - Topo) 2009-2011

Ma Collection



GARMIN

# Dimanche 29 Mai 2016




- 9h00**            **Le relais 1000 pièces  
(puzzle)**
- 9h15**            **Cross enfants**
- 10h45**           **Ultimate**
- 13h30**           **Rio**
- 14h00**           **Batida (relais ado)**
- 14h45**           **Jeu des responsables**
- 15h30**           **La roda maluca (jeu des  
anciens et enfants)**
- 16h00**           **Jeu des élus**
- 16h45**           **L'Amazone**
- 17h30**           **Résultats**



# Le relais 1000 pièces (reprise)

Responsable : Gérard

**Dominique**

	<b>Dimanche - 9h00</b>
	<b>Salle polyvalente</b>
	<b>7h00</b>

Participants par village		
3	Trois participants maximum par relais avec autant de relais et de nombre de participants total que souhaite chaque village.	Pas de limite d'âge

Matériel - Fourni par Richarville		
1	Table par village	
1	Puzzle 1000 pièces identique par village	
3	Rubans par village à la couleur de chacun des villages	

Matériel - Fourni par chaque village		
1	Plaque de contreplaqué dimensions ?	N'oubliez pas de ramener vos planches

## Règle du jeu

- Le jeu se déroulera dans la pièce principale de la salle polyvalente sur une durée estimée à 11 heures :
  - le Samedi de 14h15 à 18h00,
  - le Dimanche de 9h00 à 16h00.
- Au début du jeu il sera remis aux 5 premiers participants de chaque village :
  - la boîte contenant le puzzle avec le modèle situé sur le couvercle qui sera conservé par les participants
  - trois rubans de couleur matérialisant le témoin
- Au bout d' 1h30 de jeu, 2 participants devront quitter le jeu  
Les 3 restants devront être munis de leur ruban respectif qui servira de témoin.
- Le passage du témoin se fera au niveau de la table située à l'entrée de la pièce principale de la salle polyvalente. Dans le cas où un village ne souhaite pas mettre trois participants sur un ou plusieurs relais, le témoin non utilisé devra rester sur cette même table.
- A la fin de la journée du Samedi, la pièce principale de la salle polyvalente dédiée au jeu sera fermée et interdite d'accès.
- Lorsque qu'un village aura fini d'assembler toutes les pièces de son puzzle, un des participants devra aller le signaler au plus vite au podium et le chronomètre sera arrêté.




## Attribution des points

- L'équipe gagnante sera celle qui aura assemblé en premier toutes les pièces de son puzzle et ramené au podium ou qui aura assemblé le plus grand nombre de pièces dans le temps imparti.
- Le comptage se portera uniquement sur les pièces posées et étant assemblées au cadre par un minimum de trois pièces.
- Le comptage se fera par deux villages, déterminés par tirage au sort, qui en comptera un troisième.

# Cross enfants

Responsable : Jennifer & Carine

**Carole / Sandrine**

	<b>Dimanche - 9h15</b>
	<b>Stade</b>
	

Participants par village		
Illimités 1	Filles - Garçons Arbitre dans chaque village	1 participant minimum par catégorie à l'arrivée

Matériel - Fourni par Richarville	
	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

## Règle du jeu

Effectuer le parcours au plus vite.

Le départ s'effectue dans des couloirs déterminés par tirage au sort.

Horaires course	Année naissance	Distance	Parcours
9h15	2002 - 2003	Environ 1.4 km	
9h30	2004 - 2005	Environ 1.4 km	
9h45	2006 - 2007	Environ 1 km	
10h00	2008 - 2009	Environ 700 m	
10h15	2010 - 2011	Environ 300 m	
10h30	2012 - 2013	Environ 100 m	Une longueur de stade

## Mode de classement

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 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.

## Départ des courses

« Ultérieurement »




## Plan départ des courses

« Ultérieurement »

# Ultimate

Responsable : Dominique & Jean-Claude

**Pascal**

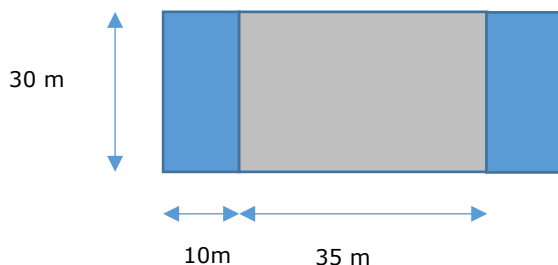
	<b>Dimanche - 10h45</b>
	<b>Stade</b>
	<b>1h30</b>

Participants par village		
2	Equipes de 6 joueurs + autant de remplaçants qu'on veut. Mais obligation ( $\leq 2002$ , 14 ans et plus âgé)	Obligation d'avoir au minimum 2 femmes et 2 hommes sur le terrain.
2	Arbitres par terrain	Arbitres : l'un pour gérer les entrées et sorties des joueurs, l'autre pour gérer le jeu.

Matériel - Fourni par Richarville	
1	Frisbee

## Espace de jeux

En extérieur, 2 terrains de 55 x 30, dont 2 zones d'en-but de 10 m.



## But du jeu

Temps d'un match : 10 mn.

Un but est marqué lorsqu'un joueur réussit à attraper au vol, dans la zone de but attaquée par son équipe, le frisbee lancé par l'un de ses partenaires. L'équipe qui totalise le plus de points à la fin de la partie est déclarée gagnante.

Le frisbee doit être uniquement déplacé par passes.

## Modalité du jeu

Toutes les équipes se rencontreront sous forme de matchs en poule. Un tirage au sort sera établi pour attribuer l'ordre de passage des équipes.

Pour chaque match, l'équipe gagnante se voit attribuer 3 points, l'équipe perdante 0 points, un point pour chaque équipe en cas d'égalité.

En cas d'égalité à la fin des matchs (même nombre de points), les équipes seront départagées selon les critères suivants :

- Nombre de buts marqués,
- Meilleure différence de buts (buts marqués - buts encaissés),

## Définitions

Equipe attaquante : équipe possédant le frisbee.

Equipe défensive : équipe essayant de récupérer le frisbee.

## Mise en jeu

Elle a lieu en début de période ou après le marquage d'un point tous les joueurs se tiennent dans la zone d'en-but, sans bouger pendant l'engagement. La remise en jeu est effectuée par un joueur de l'équipe défensive. Au signal du lanceur (frisbee levé, crie « prêts ? »), l'équipe réceptrice devra répondre « prêts ! » en levant la main, le disque pourra être lancé. Les joueurs des 2 équipes ne pourront franchir leur ligne de but qu'une fois le disque lâché par le lanceur. L'équipe qui engage doit tirer en direction de



l'équipe adverse et non à côté du terrain ni au-delà de la zone de but de l'adversaire. Aucun joueur de l'équipe défensive ne peut toucher le frisbee avant qu'un membre de l'équipe attaquante ne le touche ou que le disque touche le sol. La remise en jeu sera alors effectuée comme expliqué au point « Définitions ».

### Remise en jeu

1. Cas où le frisbee tombe à terre (hors zone d'en-but) :  
La remise en jeu a lieu à l'endroit où est tombé le frisbee à l'avantage de l'équipe adverse. Pour laisser l'avantage au jeu, il est possible de faire une passe directe pour marquer.
2. Cas où le frisbee sort des limites latérales du terrain (hors zone d'en-but) :  
La remise en jeu se fait à l'endroit de la ligne latérale que le frisbee a franchie. Dans ce cas, il faut faire une passe intermédiaire en dehors de la zone d'en-but avant de marquer.
3. Cas où le frisbee tombe dans la zone d'en-but :  
Le frisbee revient à l'équipe adverse, la remise en jeu se fait dans le terrain, environ 1 m en dehors de la zone d'en-but (ligne fictive), parallèlement aux lignes latérales. Pour laisser l'avantage au jeu, il est possible de faire une passe directe pour marquer.
4. Cas où le frisbee sort des lignes latérales ou de la ligne de fond de la zone d'en-but :  
La remise en jeu se fait par l'équipe adverse sur la ligne latérale environ à 1 m de la zone d'en-but.  
Résumé : lors d'une remise en jeu, quand le frisbee sort du terrain, il faut faire une passe intermédiaire dans le terrain (hors zone d'en-but) avant de marquer, quand il tombe dans le terrain, on peut marquer directement

### Marquage

Un seul défenseur peut marquer le lanceur. Le marqueur doit laisser entre lui et le lanceur une distance suffisante pour le lancer. Le marqueur ne peut que gêner le lancement du frisbee, il ne peut en aucun cas toucher le lanceur ni le frisbee qu'il tient en main.

### Règles




- La passe de main à main est interdite : le frisbee doit voler.  
Le joueur en possession du frisbee ne peut ni marcher, ni courir. Il peut cependant pivoter sur un appui fixe.  
Il est interdit de toucher (pousser ou écarter) un lanceur.  
On ne peut pas garder en main le frisbee plus de 8 secondes : c'est le marqueur adverse qui compte à haute voix les secondes.  
Dans ces cas de faute, la remise en jeu se fait par l'adversaire à l'endroit de la faute et le marqueur se tient à 2 mètres du lanceur.  
Le lanceur peut faire une passe directe pour marquer.
- Le receveur doit s'arrêter le plus rapidement possible dès qu'il attrape le disque.  
Un à deux pas maximum.



# Rio

Responsable : Alexandre, Florent & Jean-Claude

**Bénédicte**

	<b>Dimanche – 13h30</b>
	<b>City stade</b>
	

Participants par village		
1	homme + de 30 ans	1 personne supplémentaire pour maintenir la colonne en cas de vent
1	femme + de 30 ans	
1	ado (2003 à 1999) garçon ou fille	
1	enfant (2008 à 2004) garçon ou fille	

Matériel - Fourni par Richarville		
6	seaux à choucroute remplis de sable (2 seaux de 15kg pour l'homme, 2 seaux de 10kg et 2 de 5kg)	Les villages devront apporter les 4 pneus et ses gants
1	bouteille avec un perroquet	
4	pneus	
1	planche de coffrage de 2 m	
1	cerceau	
2	barrières de sécurité	
3	baguettes plates	
1	rubalise	

## Terrain

Sur city stade, 6 couloirs de 25 mètres de long 2,5 mètres de large.

La ligne de départ, à 5 mètres les 4 pneus, puis à 5 mètres après les pneus les barrières avec les 3 baguettes plates, à 5 mètres des barrières se trouve la planche de coffrage, puis à 25 mètres le cerceau dans lequel il faudra poser les seaux pour monter la colonne. (5 m entre chaque obstacle).

## But du jeu

Etre le premier village à apporter des seaux de différents poids pour construire une colonne et y déposer une statuette.

Course de 25 mètres, les 6 villages en même temps.

## Déroulement

Les 4 joueurs et les 6 seaux sont sur la ligne de départ.

Au top départ, l'homme +30 ans prend les 2 seaux de 15 kg et court en passant dans les 4 pneus situés à 5 m du départ, avec au moins 1 pied dans chaque pneu, (si un pneu est manqué, revenir au début des pneus), 5 m plus loin, passer entre 2 barrières (espacées d'1m10) sans faire tomber les tuteurs disposés à différentes hauteur (si un tuteur tombe, le joueur revient devant l'obstacle, pose ses seaux, remet le tuteur et repart avec ses seaux), de nouveau à 5 m, passer sur la planque de coffrage (si un pied à côté, revenir au début de la planche) ; puis à 5 m, déposer les seaux dans le cerceau pour édifier la colonne.

Ensuite, il revient, à la ligne de départ en repassant les obstacles, tape la main de la femme +30ans qui fait le même parcours avec les 2 seaux de 10 kg ... et continue d'édifier la colonne.

La femme retourne, à la ligne de départ, tape la main de l'ado qui prend 2 seaux de 5kg, qui va faire le même parcours et finit d'édifier la colonne.

L'ado revient taper la main de l'homme +30 ans qui repart faire le parcours suivi de la femme +30 ans, de l'ado et de l'enfant qui prend le perroquet.

Seul l'enfant posera la statuette en haut de la colonne (porté par un adulte si trop petit).

Une personne de son village peut rester prêt de la colonne édifiée afin d'éviter qu'elle ne s'ébranle mais si cette dernière s'écroule, alors l'équipe doit la reconstruire.




Le chrono s'arrête lorsque le perroquet est posé en haut de la colonne.

Le 1<sup>er</sup> village qui a mis le perroquet sur la colonne a gagné.

# Batida (Relais ado)

Responsable : Monique & Florent

???

	<b>Dimanche - 14h00</b>
	<b>Stade</b>
	<b>45 mn</b>

Participants par village	
17	6 équipes en même temps

Matériel - Fourni par Richarville	
12	2 seaux de plage / équipe
6	1 élastique de gym / équipe
18	3 tubes hyro (3m de long, 2 cm de diamètre)
6	1 bandeau de sommeil (style avion)
6	1 masque de poussière
6	1 seau d'environ 6 litres (boucles 5 et 6)
12	Poubelles noires dont 6 remplies d'eau près du départ et 6 (en guise de collecteurs) posées sur des plots de sables (pour la mesure) des contenants d'eau et de farine (boucle 6)

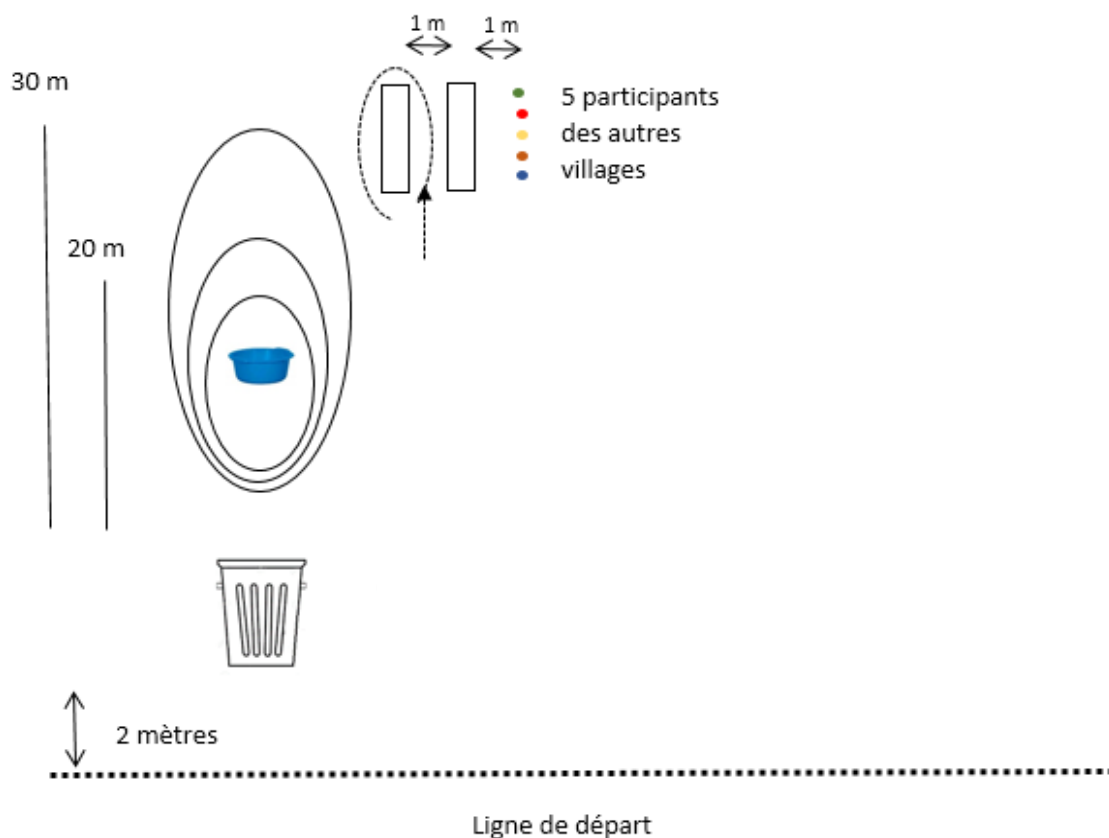
Matériel - Fourni par chaque village	
1	Brouette (1 roue)
1	Paire de lunettes de natation
1	Paire de lunettes ou masque de protection

## Règle du jeu

Jeu chronométré, le relais lors de chaque boucle se fait en tapant dans la main du « prochain départ »

- 1<sup>ère</sup> boucle - 20 mètres : un enfant (de 2010 à 2007) remplit le seau de plage d'eau dans la poubelle noire (le réservoir), court et le vide au retour dans le récipient (le collecteur) placée à 10 m.
- 2<sup>ème</sup> boucle - 20 mètres : 2 enfants (2006 à 2005) attachés par les chevilles avec un élastique l'un à l'autre (élastique de gym, une cheville dans le chiffre 5 et l'autre cheville dans le chiffre 6) + 1 seau chacun qu'ils remplissent et vident au retour en passant derrière le collecteur. Les enfants seront déjà attachés avant le départ.
- 3<sup>ème</sup> boucle - 30 mètres : Un adulte porte un enfant (de 2007 ou plus jeune, équipé d'un casque) sur son dos + seau porté par l'enfant. Ils réalisent la boucle en contournant le plot situé à 30 m et vident le seau au retour toujours dans le collecteur.  
C'est l'enfant qui remplit et vide sans l'aide de l'adulte et en restant toujours sur le dos de l'adulte.
- 4<sup>ème</sup> boucle - 30 mètres : 2 ados (2000 à 1999) conduisent une brouette à une roue dans laquelle est pré-installé un enfant (2007 à 2006) + seau. Chaque poignée doit être tenue par un ado différent (à une ou deux mains). Ils réalisent la boucle en contournant le plot situé à 30 m. C'est l'enfant qui remplit et vide l'eau au retour dans le collecteur (sans descendre de la brouette et sans aide). L'enfant tape dans la main du prochain relais.
- 5<sup>ème</sup> boucle - 30 mètres : 2 adultes: un a les yeux bandés (équipé avant le départ) de lunettes opaques jusqu'au bout du relais), l'autre non, 1 grand seau vide, 3 tubes hyro assemblés, au passage du relais, le binôme va remplir le seau et le place au centre des tubes hyro. Les tubes hyro doivent être tenus sur l'épaule de chaque joueur à l'aller (aucune main ne devra dépasser les marques faites à 40 cm des extrémités). Le seau ne doit pas toucher une partie du corps à l'aller, sinon les joueurs devront s'arrêter pour replacer le seau. Le joueur garde les yeux bandés jusqu'à la ligne d'arrivée. Le seau doit être vidé au retour dans le collecteur. A partir du moment où l'équipe s'est arrêtée pour vider le seau, le joueur qui n'a pas les yeux bandés peut lâcher les tubes et vider le seau (il peut retirer le seau des tubes). Les joueurs reviennent franchir la ligne d'arrivée avec tout le matériel (seau et tubes hyro) comme ils veulent. C'est la dernière personne du binôme qui franchit la ligne d'arrivée qui donne le relais.




- 6<sup>ème</sup> boucle : 1 adulte équipé avant le départ d'un masque poussière et de lunettes de protection part et va remplir le seau. Au bout de son parcours aller, il rencontre un obstacle (passage entre 2 barrières munies de 2 tuteurs, cf photo). 5 lanceurs (1 de chaque autre village) placées à 1 m des barrières, munies d'une bouteille d'eau coupée : 3 contenant ayant de la farine et 2 contenant ayant de l'eau (donc 5 contenant). Un lanceur jette sur le joueur le contenu de l'un des récipients à chacun de ses 5 passages. Le joueur devra contourner le plot des 30 m avant de se réengager entre les barrières, puis videra son seau au retour dans le collecteur avant de passer le relais.
- 7<sup>ème</sup> boucle : au passage de relais un enfant ( $\geq 2006$  ou plus jeune) remplit 2 seaux de plage et les pose au sol. 5 adultes sont assis les uns derrière les autres (le premier ayant les pieds sur la ligne de départ), bras tendus en l'air (le dernier adulte a le droit de faire dos aux autres). Les adultes doivent faire passer l'enfant au-dessus d'eux. L'enfant ne doit pas poser une partie de son corps au sol sinon retour au départ. L'adulte prend ensuite le premier seau et le passe derrière au-dessus de la tête, de même avec le 2<sup>ème</sup> seau. L'enfant récupère les deux seaux et va les vider directement dans le collecteur (pas d'obligation de faire le tour du collecteur).
- Le chrono est arrêté lorsque l'enfant aura franchi la ligne d'arrivée avec ses deux seaux vidés.
- Un classement sera fait avec la quantité d'eau (2 à 12 points seront attribués) et un autre classement avec le chrono (1 à 6 points seront attribués).
- Ces deux classements donneront un classement final.



# Jeu des responsables

Responsable : Florent & Véronique

Monique

	<b>Dimanche - 14h45</b>
	<b>City stade</b>
	

## Participants par village

2	Responsables de village	les 6 villages jouent en même temps
1	arbitre	

## Matériel - Fourni par Richarville

1	Câble	Un câble tendu à 1.70 m du sol, un couloir par village de 2m50 de large sur 6m de long, sur le câble et par couloir sont répartis un total de 7 fanions (2 à la couleur de son village et 5 autres représentant les autres villages).
7	Fanions (feuille A4 divisée en 3) / couloir	
1	Pinces à linge en bois	
1	Bassine	

## Matériel - Fourni par chaque village

1	Paire de gants de jardinier	
---	-----------------------------	--

## Règle du jeu

Dans le meilleur temps, une personne ayant les yeux bandés et portant des gants de jardinier, guidée à la voix par une seconde personne, doit aller retirer 1 fanion à la couleur de son village et revenir le déposer dans une bassine. Il repart prendre le second fanion (même consigne).

Les fanions de couleur seront maintenus par deux pinces à linges et espacés de 3 cm.

Si un fanion a été décroché et qu'il est de la couleur d'un autre village, le joueur est obligé de finir le parcours et de le déposer dans la bassine.

Si un fanion sort du couloir en tombant, l'arbitre doit le replacer au sol dans le bon couloir.




Le jeu s'arrête lorsque les 2 fanions à la couleur du village sont posés dans la bassine et si les autres fanions aux autres couleurs tombés au sol ont été également ramassés et ramenés dans la bassine (ramener les fanions un par un, ne pas en prendre plusieurs à la fois).

Jeu chronométré.

# La roda maluca (jeu des anciens et des enfants)

Responsable : Jean

**Ludovic**

	<b>Dimanche - 15h30</b>
	<b>Terrain pétanque</b>
	

Participants par village	
3 min	Enfants entre 2006 et 2008 inclus
3	Adultes de 65 ans et plus

Matériel - Fourni par Richarville	
6	seaux
6	bassines ou poubelles
6	1 gobelet en plastique rigide (25 cl)
18	pneus
6	ballots de pailles
12	balles de tennis
6	cerceaux
1	chronomètre
1	sifflet

## Présentation du jeu

Le jeu se compose en deux temps distincts :

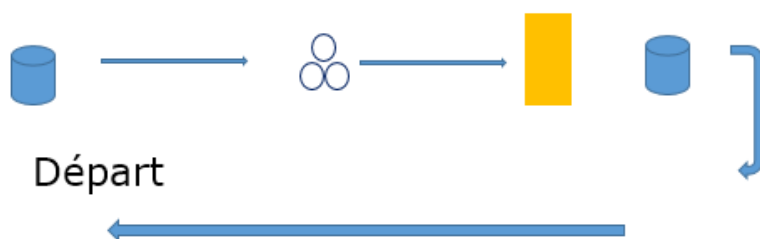
Première partie : **Le gain des enfants**

Chaque village devra aligner une équipe composée au minimum de trois enfants nés entre 2006 et 2008 inclus. Chaque participant de cette équipe devra réaliser un relais afin de faire gagner de précieux centimètres pour la suite du jeu.

Le relais :

Chaque enfant est muni d'un gobelet en plastique à la main. Au coup de sifflet, le premier enfant doit remplir son gobelet d'eau dans une bassine puis courir et franchir les trois pneus en mettant un pied dans chacun. De cette épreuve, il doit franchir un ballot de paille et verser le contenu de son gobelet dans un seau. Enfin, le concurrent court passer le relais à l'enfant suivant en ligne droite. Durant le parcours, le gobelet doit être tenu par une main et le haut du verre ne doit pas être obstrué de quelques façons que cela soit.

Distances du parcours : 10 m entre la bassine de départ et les pneus, 10 m entre les pneus et le ballot de paille et 5 m entre le ballot de paille et le collecteur d'eau (distance de 50 m aller/retour mais pas d'obstacle à franchir au retour).



L'épreuve durera 5 minutes.

A l'issue de ce temps, un classement est établi en mesurant la hauteur d'eau contenue dans chaque seau.

La meilleure équipe offre un gain de 75 cm à valoir sur la seconde partie du jeu.

La seconde équipe offre un gain de 50 cm à valoir sur la seconde partie du jeu.

La troisième équipe offre un gain de 25 cm à valoir sur la seconde partie du jeu.

La quatrième équipe n'offre rien.

La cinquième équipe impose une peine de 25 cm à valoir sur la seconde partie du jeu.

La sixième équipe impose une peine de 50 cm à valoir sur la seconde partie du jeu.

## Seconde partie : **Le tir des anciens**

Le jeu se compose de 6 fois 3 silhouettes situées en périphérie d'un plateau tournant de 1,2m de diamètre. Les 18 cibles de 7.5 cm de large et 30 cm de haut sont peintes aux couleurs de chaque équipe.

L'objectif est de ne plus avoir de cible de sa couleur en moins de tour possible.

Chaque équipe aligne 3 tireurs de 65 ans minimum.

Disposition des cerceaux :



### **LES REGLES :**

Nombre de joueurs : 3 par village

Âge des joueurs : 65 ans et +

Six cerceaux sont placés à 5 m du centre de la cible, nous appliquons les gains ou pertes de la première partie du jeu. Puis chaque équipe prend place autour du plateau tournant. Le premier tireur se place dans son cerceau.

Le plateau se met à tourner sur lui-même.

Au coup de sifflet, les tireurs ont alors 10 secondes pour effectuer leur jet. Après cette séance de tir, le plateau s'arrête. Le second tireur de chaque équipe prend place dans le cerceau tandis que le premier se remet derrière le dernier tireur.

Si toutes les cibles ne sont pas tombées, le plateau se remet à tourner et les joueurs numéro deux de chaque équipe pourront lancer au coup de sifflet.

Le jeu s'arrêtera soit lorsque toutes les cibles du plateau seront tombées, soit au bout de 9 sessions de lancer.

Le premier village dont les 3 cibles seront tombées sera vainqueur (A chaque fois qu'un village aura ses 3 cibles renversées, ses lanceurs se retireront du jeu).

Pour départager les villages qui ont réussi à faire tomber leurs 3 cibles sur la même session ou qui à l'issue des 9 tirs se retrouvent avec le même nombre de cibles tombées, on procédera de la façon suivante : le village qui aura fait tomber la cible précédente le plus tôt sera déclaré vainqueur du litige, et s'ils ont fait tomber leur avant dernière cible dans le même tour, on s'intéressera à la cible précédente...




Cas particulier :

- Si un village ne parvient pas à aligner ses 3 tireurs, il pourra concourir avec moins de joueurs mais devra laisser autant de tour vide que de tireur manquant.

# Sur l'Amazone (la pirogue)

Responsable : Alexandre & Véronique

**Philippe**

	<b>Dimanche - 16h45</b>
	<b>Stade</b>
	

Participants par village	
6	adultes (3femmes, 3hommes) de + 18 ans dont 1 de + 60 ans

Matériel - Fourni par Richarville	
3	ballots de paille
1	planche de coffrage de 2 mètres
6	rouleaux
1	pirogue avec drapeau détachable
3	pagaies (manches à balais)
2	sacs (1 sac de grains et 1 sac avec des habits indiens)
2	cerceaux

## Histoire

Traverser en pirogue avec 3 pagayeurs (+18 ans) et 2 passeurs de rouleaux (+18 ans) pour amener le chef de village (+60 ans) planter son drapeau.

## Déroulement du jeu

Les 6 villages en même temps si possible sur un parcours de 52 mètres.

Au top départ, les 5 adultes (les 3 pagayeurs et les 2 passeurs de rouleaux) partent avec la planche de coffrage posée au sol (3 mètres) jusqu'au 1<sup>er</sup> ballot et passent de ballot en ballot (2 mètres entre chaque ballot) avec l'aide de la planche de coffrage jusqu'à la pirogue, sans poser le pied au sol. Si une personne pose un pied par terre, il revient au 1<sup>er</sup> ballot. Si elle ne peut pas avancer une autre personne fait marche arrière afin de rapporter la planche pour traverser.

Libre à l'équipe de procéder au déplacement sur le ponton (1, 2, 3 ou les 5 en même temps du moment qu'aucune personne ne tombe du ballot de paille ou de la planche, sinon retour au 1<sup>er</sup> ballot.)

Arrivée au 3<sup>ème</sup> ballot, la personne peut embarquer sur la pirogue (en position assise ou à genoux) si elle est pagayeur ou se mettre sur le côté de la pirogue si elle déplace les rouleaux, sans attendre le reste de l'équipe.

Une fois que les 5 personnes ont passé le ponton et sont installées dans la pirogue, la pirogue peut partir avec comme seul moyen de faire avancer l'embarcation les pagaies disposées dans la pirogue (manches à balais). Interdiction aux passeurs de rouleaux de porter, tirer ou pousser la pirogue et aux pagayeurs de mettre les mains et/ou les pieds au sol pour avancer, les passeurs de rouleaux déplacent les rouleaux afin de faire rouler la pirogue dessus.

En cas de basculement de la pirogue par l'avant, seuls les pagayeurs redressent l'embarcation en faisant une marche arrière. En cas de chute de la pirogue, les pagayeurs peuvent descendre pour la remettre en place sans avancer de l'endroit de la chute et les passeurs de rouleaux peuvent replacer les rouleaux comme ils veulent.

A 5 mètres, un pagayeur ramasse un sac de vêtements puis le met dans l'embarcation, repart pour 5 mètres jusqu'au cerceau pour donner le sac de vêtements au chef du village qui s'habille puis embarque dans la pirogue. Le chef du village ne peut pas aider au déplacement de la pirogue (sauf encouragements). Elle continue son parcours (5 mètres) un pagayeur descend chercher un sac de grains (environ 10 kg) à 3 mètres de la rive sur le côté puis remonte dans la pirogue. La pirogue poursuit son chemin (sprint de 20 mètres) jusqu'au poteau d'arrivée.

Au toucher du poteau, le chef du village descend de la pirogue avec le drapeau pour aller le planter à l'arrivée (à 10 mètres).

ATTENTION : lors de la récupération du chef et du sac de blé, il est interdit de mettre un pied dans l'eau. Si l'embarcation est trop éloignée de la rive, il est possible de la rapprocher dans les mêmes conditions que celles d'une chute (bien entendu sans faire progresser l'embarcation).

Le 1<sup>er</sup> village qui plante son drapeau a gagné.

# Dimanche 29 Mai 2016

## Proclamation des résultats

17h30





# Historique des résultats

ANNEE	VILLE ORGANISATRICE	VILLE GAGNANTE	CLASSEMENT RICHARVILLE
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	1
1986	LES GRANGES	LES GRANGES	
1987	LA FORET LE ROI	LES GRANGES	
1988	CORBREUSE	CORBREUSE	
1989	RICHARVILLE	RICHARVILLE	1
1990	BOISSY LE SEC	CORBREUSE	
1991	SERMAISE	CORBREUSE	
1992	LES GRANGES	CORBREUSE	6
1993	CORBREUSE	CORBREUSE	3
1994	RICHARVILLE	CORBREUSE	3
1995	Pas d'intervillages		
1996	SERMAISE	SERMAISE	5
1997	Pas d'intervillages		
1998	ROINVILLE	RICHARVILLE	1
1999	LES GRANGES	RICHARVILLE	1
2000	CORBREUSE	CORBREUSE	2
2001	ST CYR	ST CYR	2
2002	SERMAISE	LES GRANGES	6
2003	RICHARVILLE	RICHARVILLE	1
2004	ROINVILLE	CORBREUSE	
2005	Pas d'intervillages		
2006	LES GRANGES	SERMAISE	2
2007	CORBREUSE	CORBREUSE	2
2008	ST CYR	SERMAISE	2
2009	SERMAISE	RICHARVILLE	1
2010	RICHARVILLE	RICHARVILLE	1
2011	ROINVILLE	ROINVILLE	2
2012	LES GRANGES	LES GRANGES	5
2013	CORBREUSE	CORBREUSE	2
2014	ST CYR	LES GRANGES	3
2015	SERMAISE	ROINVILLE	4
2016	RICHARVILLE		
2017	ROINVILLE		
2018	CORBREUSE		
2019	ST CYR		
2020	SERMAISE		
2021	RICHARVILLE		
2022	ROINVILLE		