

REGLEMENT JEUX INTERVILLAGES

Chaque village est représenté par une couleur et devra inciter son public à porter un signe distinctif de la même couleur.

Aspremont sera représenté par la couleur JAUNE , Aspres sur Buech aura la couleur ROUGE , St Pierre d'Argençon portera la couleur BLEUE.

Chaque village nommera un référent par équipe qui désigne les participants aux différents jeux.

Chaque équipe aura un capitaine qui pourra être différent à chaque épreuve.

Chaque village proposera un arbitre.

Chaque équipe aura une équipe constituée de 4 catégories : Moins de 12 ans / Adolescents / Femmes / Hommes.

A chaque épreuve le premier a 3 points , le second 2 points et le troisième 1 point.
A l'issue de la rencontre un total de point est fait ce qui donnera le classement et le vainqueur de ce cette première édition Inter villages.

NB : cette rencontre est une première édition, nous espérons que si rivalité il y a pour les épreuves , cela se passe dans la joie et le plus grand fair play.

LES EPREUVES

JEU 1 : Course de brouettes : Chaque village fournira sa brouette.

4 catégories : 2 participants par catégorie : un conducteur de brouette et un à l'intérieur de la brouette.

L'ordre des catégories est laissé à l'initiative de chaque village.

Chaque binôme de catégorie devra faire l'aller puis le retour du circuit en changeant de porteur au retour, les 4 catégories devront donc passer sur l'épreuve.

JEU 2 : Tir à la corde : pas de catégorie enfant à ce jeu. 3 catégories par équipe de chaque côté de la corde de 6 mètres. Possibilités d'utiliser ou non des gants mis à disposition.

JEU 3 : Course de ballons en relais :

4 catégories 2 participants par catégorie
circuit autour du stade.

Premier demi tour de stade : ballon tenu tête à tête

Deuxième demi tour : ballon tenu dos à dos

Troisième demi tour : ballon tenu poitrine

Quatrième demi tour : ballon passé entre les jambes

JEU 4 : Jeu d'eau

4 catégories 2 participants par catégorie

Le départ de la course ne peut se faire qu'après la pêche d'un canard
Circuit pendant lequel il faut transporter le plus d'eau d'un point à l'autre avec bouteille percée et une partie du circuit pendant laquelle il faut traverser une grande bache mouillée et savonneuse

JEU 5 : Course à pieds surprise.

4 catégories 2 participants par catégorie

Même principe que le jeu 2 : le circuit est composé de 4 demi tours de stade.

Premier demi tour de stade : course pieds attachés

Deuxième demi tour : course attachés dos à dos

Troisième demi tour : course à cheval

Quatrième demi tour : course à saute moutons

JEU 6 : Construction d'une tour

4 catégories 2 participants par catégorie

Chaque équipe a à sa disposition 10 ou 15 cartons pliés et un rouleau de scotch.

Base imposée : un carton

Chaque équipe doit construire les cartons et les assembler en hauteur .

Le départ pour aller chercher un carton ne pourra être donné qu'après un jeu d'adresse (lancer de cerceaux autour d'un plot)

La première équipe qui a réussi à construire la tour avec la totalité des cartons a gagné.

Ce n'est pas la hauteur de la tour qui détermine le vainqueur.

JEU 7 : Course en sacs

4 catégories 2 participants par catégorie

Chaque équipe a à sa disposition 2 sacs de la couleur de son équipe et 2 sacs Orange de grande taille à utiliser à sa convenance.

Course en sacs en relais.

JEU 8 : Connaissances

Chaque village présente 10 personnes sans distinction de catégories.

Chaque équipe reçoit une enveloppe avec 10 feuilles représentant 10 questions.

Chaque question a 3 réponses : l'équipe doit cocher la bonne réponse.

Chaque village doit répondre à la totalité des 10 questions et remettre au juge son enveloppe avec les 10 réponses.