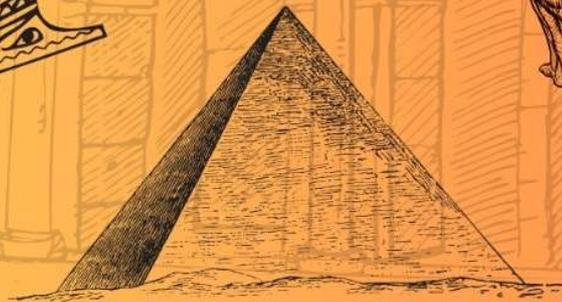
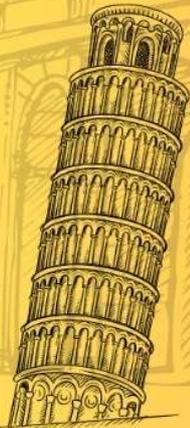


INTERVILLAGES MMXXIV
JEUX ANTIQUES



XXV-XXVI MAI
RICHARVILLUS
STADIUM



Rappel du règlement général

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.

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 6 responsables généraux 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, il y aura une table de marquage située à proximité. Le résultat sera consigné par le responsable d'épreuve, assisté des responsables de chaque village. Il sera secondé par l'organisation centrale.

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

Les arbitres : les responsables de jeu sont les arbitres. Lors du déroulement du jeu, ils seront les seuls à être sur le terrain.

Les arbitres des rencontres seront souverains : aucune décision ne pourra être contestée.

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).

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, jeu des élus et le fil rouge, ainsi que les courses).

Le joker sera joué par le responsable du village, avant le début de l'épreuve (la table de marquage enregistrera le joker et l'annoncera).

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).

Village	Responsables	Téléphone	Courriel
Corbreuse	Gaëlle Chevalier	0660211198	Ga_lmk@yahoo.fr
	Aurélie Marchand	0623143806	Oreli_m@hotmail.com
Les Granges le Roi	Laurent Vene	0615317646	L.vene@free.fr
	Dorian Bernard	0626154326	Dorianbernard19@gmail.com
Richarville	Dom Crispino	0607899396	dom-bh@hotmail.fr
	Florent Rossello	0672948023	rosselloflorent@gmail.com
Roinville sous Dourdan	Christelle Petitbon	0680062626	christelle@apofly.net
	Severine Perache	0620743867	sperache@free.fr
Saint Cyr sous Dourdan	Valerie Malepart	0678663343	Valerie.malepart1@orange.fr
	Julien Riehl	0629337298	julienriehl@yahoo.fr
Sermaise	Aurélie Klitting	0682249508	Aurèlie.klitting@wanadoo.fr
	Vanessa Marques	0687505422	Vaness.marques.91@gmail.com
	Frédéric Bernard	0674006560	frede.benard@free.fr

Tirage au sort

RICHARVILLE

Vendredi 24 Mai 2024 à 20H30

Salle polyvalente



Planning du samedi

Jeux	Lieu	Horaires
Cérémonie d'ouverture	Podium	13h30-14h
Les plateaux de Platon	Terrain de foot	14h-15h
Les boules en toc	Boulodrome	14h-17h
Les Lampadédromies	Terrain de foot	15h-16h
Les Dendrophores	Terrain de foot	16h-17h15
Les bâtisseurs	Salle polyvalente	16h-16h30
Cross adultes	Podium	17h30-19h
Orgie	Sous les tentes	19h jusqu'au bout de la nuit

Les plateaux de Platon (relais enfants)

Samedi 14h-15h

2 villages jouent en même temps sur le terrain de foot

Le matériel :

- 1 plateau par village (fourni par Richarville).
- 25 balles de tennis (fournies par Richarville).
- 1 bac en plastique
- 1 chronomètre

Nombre de joueurs et âges concernés :

- 2 relayeurs minimum en classes de CM1 ou CM2
 - 3 relayeurs minimum en classes de CP, CE1 ou CE2
- (pas de contraintes sur l'ordre de passage).

Type de terrain :

1 couloir de 40m par 3m par village parsemés d'obstacles (bottes de paille, une barre située à une hauteur de 60cm)

Distance entre la ligne de départ et le 1er obstacle est de 10m

Distance entre le 1^{er} et le 2^{ème} obstacle est de 10m

Distance entre le 2^{ème} et le 3^{ème} obstacle est de 10m

Règles du jeu :

Au départ, le premier relayeur s'élance avec un plateau et 1 à 3 balles posée(s) dessus. Il doit franchir 3 obstacles :

- 1 : passer une botte de paille posée au sol (hauteur 40cm environ)
- 2 : passer sous une barre d'une hauteur d'un mètre
- 3 : passer au dessus d'une petite pyramide de 3 bottes de paille.

Après le troisième obstacle, le relayeur doit vider son plateau dans le bac situé derrière la ligne blanche, puis doit revenir au point de départ (sans passer par les obstacles) afin de passer le plateau au second relayeur...

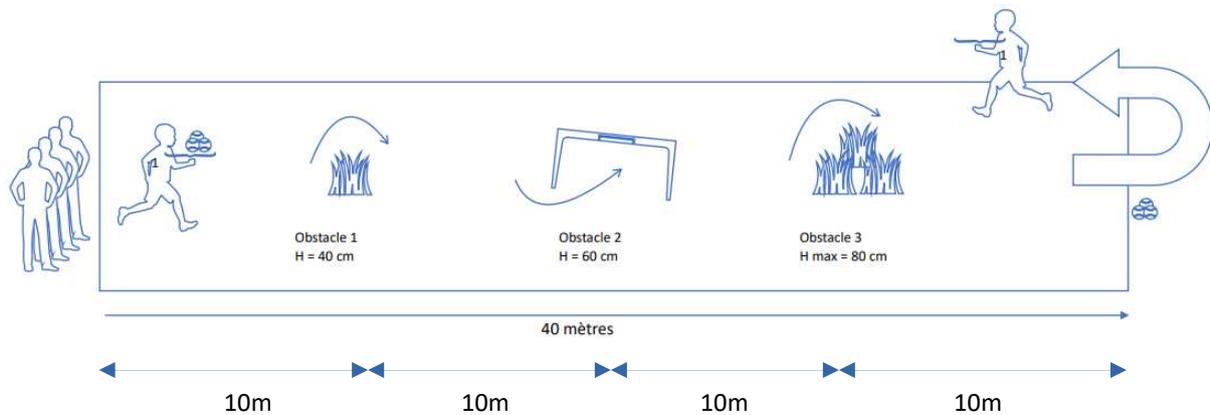
La première équipe ayant posé sa 25^{ème} balle dans son bac aura gagné et ainsi de suite...Le chrono définira le classement.

Remarques :

Les balles ne peuvent être en aucun cas coincées par quoi que ce soit (objet ou partie du corps), elles doivent être libres de rouler sur le plateau.

Si une ou plusieurs balles tombe(nt) du plateau, le joueur s'arrête, pose le plateau au sol, part récupérer sa ou ses balles, replace la ou les balle(s) sur le plateau et repart du lieu de la faute.

Si une balle rebondi puis ressort du bac, celle-ci est comptabilisée et remplacée par l'arbitre dans le bac.



Les boules en toc (pétanque)

Samedi 14h-17h

Tournois des 6 villages sur le boulodrome

Matériel :

Boules de pétanques (triplette) fournis par les villages.

Nombre et âges des joueurs :

Aucune contrainte d'âge

Une triplète mixte 1 femme et 1 homme disposant chacun de 3 boules.

Règles du jeu :

Règles officielle de la pétanque

Partie en 13 points gagnant

Type de terrain :

Le boulodrome

<u>Terrain 1</u>	<u>Terrain 2</u>	<u>Terrain 3</u>
<u>AB</u>	<u>CD</u>	<u>EF</u>
<u>AC</u>	<u>DE</u>	<u>FB</u>
<u>AD</u>	<u>BE</u>	<u>CF</u>
<u>AE</u>	<u>BC</u>	<u>DF</u>
<u>AF</u>	<u>BD</u>	<u>CE</u>

Les Lampadédromies (relais adultes)

Samedi 15h-16h

2 villages jouent en même temps sur le terrain de foot

Matériel :

- 1 bac en plastique.
- 9 balles de tennis.
- 1 tube PVC diamètre 32mm et de longueur 1m (fourni par Richarville) qui fait office de torche.
- 2 tubes PVC diamètre 16mm et de longueur 2m10 (fournis par Richarville).

Nombre et âges des joueurs :

Minimum de 3 relayeurs(euses), 1 collégien(ne) et 1 lycéen(ne) au minimum.

Type de terrain :

1 couloir de 40m par 3m par village parsemés d'obstacles (bottes de paille, une barre située à une hauteur de 60cm)

Distance entre la ligne de départ et le 1er obstacle est de 10m

Distance entre le 1er et le 2eme obstacle est de 10m

Distance entre le 2eme et le 3eme obstacle est de 10m

Règles du jeu :

Au top départ, les 3 relayeurs(le double et le simple) récupèrent leurs balles posées au sol (le porteur de torche, avec la main pour la positionner au sommet de celle-ci et le duo à l'aide des deux tubes), franchissent la ligne et entament leur parcours.

Le duo doit saisir les tubes sur les emplacements dédiés (entre les extrémités et les marques au scotch à 15cm de l'extrémité). Ils devront faire le parcours en maintenant la balle en équilibre à l'aide des 2 tubes, celle-ci doit rester entre les deux repères faits. Si la balle tombe, il faudra repartir à l'endroit où les relayeurs l'auront perdu.

Les 3 relayeurs (les deux équipiers du duo et le porteur de torche) doivent franchir tous les obstacles.

Une fois arrivés devant le bac, il devront y déposer leur balle sans la toucher à la main.

Si la balle est perdue lors d'un franchissement celui-ci devra être franchi de nouveau avec la balle sur la torche ou sur les barres. Il est interdit au porteur de la torche de récupérer la balle au "vol", la balle doit alors tomber au sol et il doit la ramasser avant de la replacer en haut de sa torche.

Pour l'ensemble des relayeurs, une fois la balle posée dans le bac, ils devront revenir à la ligne de départ sans franchir les obstacles. Le relais se fera après le franchissement de la ligne, en se passant les tubes ou la torche avec les balles posées au sol avant la ligne.

Il y aura impérativement 3 relais duo et 6 relais torche.

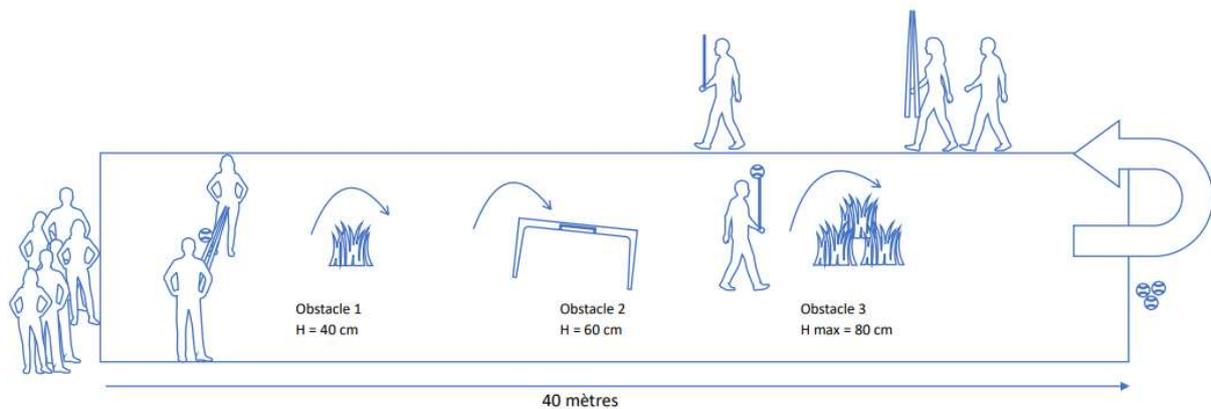
La première équipe ayant posé sa 9^{ème} balle dans son bac aura gagné et ainsi de suite...Le chrono définira l'ordre d'arrivée.

Le positionnement des mains sur les barres comme sur la torche est définie par un ruban adhésif de couleur et ne pourra se faire en dehors de ses marques.

L'avancement des relais sera impérativement la balle sur la torche ou sur les barres (interdiction de lancé ou de projeté les balles avec les accessoires)

Remarques :

Si une balle rebondi dans le bas puis ressort, celle-ci est comptabilisée et remplacée par l'arbitre dans le bac.



Les batisseurs(Kapla)

Samedi 16h-16h30.

Tous les villages jouent en même temps dans la salle polyvalente.



Matériel :

- 6 boîtes de Kapla de 200 pièces (à fournir par chaque village).
- 6 marche-pieds ou petit escabeau de 2 marches maximum (à fournir par chaque village)
- 1 laser permettant de visualiser la limite de 2m10

Type de terrain :

Zones carrées d'environ 4m de côté.

Nombre de joueurs et âges concernés :

Un trinôme constitué de 2 enfants de 8 ans ou moins et d'un enfant de plus de 65 ans

Règles du jeu :

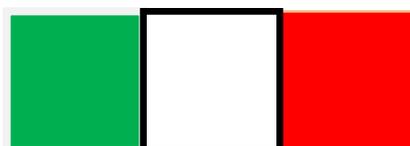
Au coup de sifflet ,les équipes, déjà positionnées dans leurs zones de jeu commencent la construction de leur tour. La première équipe dont la tour atteint (de manière stable) la hauteur minimale de 2m10 gagne la partie et ainsi de suite pour établir un classement.

Au bout de 30 minutes, la partie s'arrête pour tout le monde. Le classement se fera en fonction de la hauteur de la tour (pour ceux qui n'auraient pas atteint les 2m10).

Remarque : Avant les mesures, une photo sera prise afin de palier l'éventuelle chute d'une ou de plusieurs tours.



Couloir de passage



Les dendrophores (tours de Froebel)

Samedi 16h-17h15

2 x 2 villages à la fois sur le city stade

Matériel :

- 1 jeu de tours de Froebel par terrain (fourni par Richarville).
- 2 bases en bois (pour la mise de niveau de la tour)

Nombre de joueurs et âges :

- 6 joueurs par équipe sans contrainte d'âge.

Terrain :

- diamètre du terrain : 8 m

Règles du jeu :

C'est un jeu coopératif : en effet, sur chaque terrain les deux villages ne s'affrontent pas mais jouent ensemble pour construire leur tour le plus rapidement possible ou la haute possible si elle n'a pas été finie en 7 minutes.

Les 6 blocs de bois seront placés en cercle autour de la base en bois.

4 blocs seront positionnés debout et les 2 autres couchés sur leurs flans.

Avant le début du jeu, une base en bois est placée au milieu de chaque terrain et autour de celle-ci sont disposées les pièces de la tour couchées (les fentes en l'air).

Les joueurs forment un cercle autour de cette base, prennent chacun un fil dans les mains (emplacement des mains définis par le nœud de la corde) et tendent ce fil. Deux joueurs d'un même village ne peuvent être placés l'un à côté de l'autre, il y a donc une alternance obligatoire.

Le but du jeu est de construire une tour, en ramassant à l'aide de l'étrier, un bloc, le relever et le poser doucement sur la base, puis en prendre un autre, l'empiler sur le précédent...

Les cordes ne doivent être tenues qu'à leurs extrémités.

Le comptage des points se fait de la façon suivante :

Les deux villages jouant en même temps comptabilisent le même nombre de points à chaque manche.

Il sera accordé 1 point par élément de la tour érigée, 0,5 points par élément toujours vertical mais n'étant pas inclus dans la tour. Si des villages arrivent à finir la tour en moins de 7 minutes, ils se verront attribuer un bonus de points :

- 1 point de bonus si elle a été finie entre la 6^{ème} et 7^{ème} minute.

- 2 points de bonus si elle a été finie entre la 5^{ème} et la 6^{ème} minute.

Etc...

Le classement final sera fait en additionnant les points de toutes les parties faites par chaque village.



TOUR DE FROEBEL.mp4

Planning du dimanche

Jeux	Lieu	Horaires
Cross enfants	Podium	10h-11h30
Les discoboles	Terrain de foot	11h30-14h
La pyramide	Terrain de foot	14h-14h45
Les piliers de Richarville (Jeu des élus)	Podium	14h45
Résultats	Podium	Quand on aura fini de compter

Les cross enfants

Dimanche 10h- 11h30

Matériel :

Dossard au couleur du village avec le Nom de la personne qui court

Type de terrain :

Chemincommunale et terrain de foot

Règles du jeu :

Parcours en cours

Horaires course	Année naissance	Distance	Parcours
10h00	2009 - 2010	Environ 1.4km	
10h15	2010 - 2011	Environ 1.4 km	
10h30	2012 - 2013	Environ 1.4 km	
10h40	2014 - 2015	Environ 1 km	
10h50	2016 - 2017	Environ 700 m	
11h00	2018 - 2019	Environ 300 m	
11h15	2020 - 2021	Environ 100 m	Une longueur de stade

Départ et arrivée des courses : Stade

Les discoboles

Dimanche 11h30 13h30 (en même temps que la pose repas)

Matériel :

disque type frisbee 27 cm 180 grammes (fournis par Richarville)

Nombre de joueurs et âges :

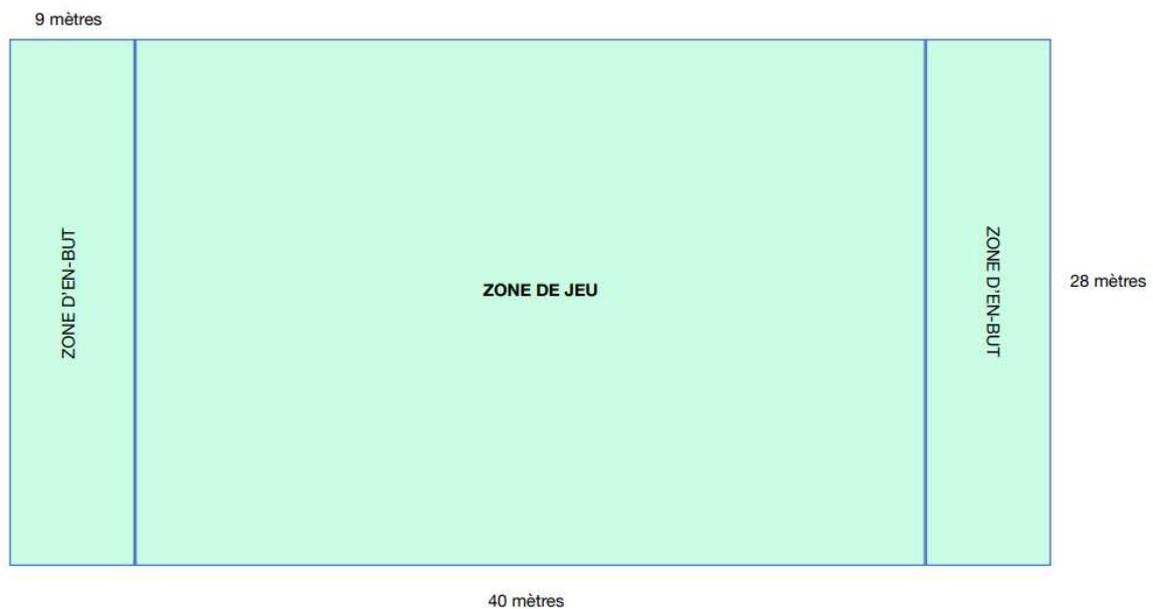
5 joueurs à partir du collège

2 femmes minimum en permanence sur le terrain

Autant de remplaçant(e)s que souhaité

Terrain :

Tous les matchs auront une durée de 12 minutes sur un 1/2 terrain de foot



Règles du jeu : (d'après la fédération française de Flying Disc)

Le jeu débute après chaque point par l'engagement : un lancer depuis la ligne d'en but. Tout d'abord un joueur de chaque équipe lève la main, indiquant que son équipe est prête. Tant que l'engagement n'est pas fait tous les joueurs doivent resté sur la ligne de la zone d'en but. L'équipe qui a marqué le dernier point engage et devient l'équipe défensive; l'autre équipe ramasse le disque et devient l'équipe offensive. Au début du jeu un tirage au sort désigne l'équipe qui engagera la première.

Si l'engagement atterrit en dehors du terrain vous pouvez soit jouer le disque depuis la ligne de touche soit depuis le milieu du terrain; dans ce dernier cas, le joueur doit l'indiquer en levant la main et appeler " milieu " avant de prendre le disque. La règle du "Brick" explique que si le disque sort du terrain (en touche ou en ligne de fond), lors de l'engagement , dans les 18 mètres du camps adverse sa remise en jeu se fera obligatoirement sur la ligne des 18 mètres.

En jeu et hors limites

Le disque est considéré en jeu lorsque le receveur a ses deux pieds sur le terrain, si après la réception du disque en l'air, l'un des pieds du receveur touche ou dépasse la ligne de jeu, le joueur est considéré comme hors limite et le disque passe à l'équipe adverse.

On peut lancer le disque en courbe en dehors du terrain du moment qu'il ne touche rien et qu'il soit rattrapé dans le terrain.

Le jeu reprend à l'endroit où il a quitté le terrain.

Ne pas marcher avec le disque

Pendant le jeu, le joueur en possession du disque n'a pas le droit de marcher ; quand le joueur attrape le disque en courant , il doit s'arrêter le plus rapidement possible. Il peut établir un pied pivot pour faire une rotation .

La règle des 10 secondes

Lorsque vous êtes en possession du disque, vous devez le jouer dans les 10 secondes.

Un défenseur peut se tenir devant le réceptionneur(sans contacts de sa part) il compte à haute voix jusqu'à dix, si le disque est toujours dans les mains du défenseur à 10, l'attaquant le récupère.

Changement de possession du disque

- Lors d'un lancer raté (sortie de zone ou tombé à terre)
- Interception du disque en l'air
- Limite de temps dépassée (dix secondes)
- Le disque est passé de main à main
- Le lanceur a rattrapé son propre lancer

La reprise de jeu se fait en lieu et place de la faute .

Les fautes

L'Ultimate est un sport sans contacts, ceux-ci doivent toujours être évités, le possesseur du disque ne peut pas être marqué par plus d'un joueur à la fois, la distance entre le possesseur du disque et son défenseur est égale au diamètre du disque. Il est interdit de prendre le disque des mains du possesseur. Lorsque l'attaquant et le défenseur attrapent le disque simultanément c'est l'attaquant qui gagne la possession du disque. L'obstruction de la course d'un joueur est interdite .

Lorsqu'une faute est faite ou remarquée, on dit "faute " à haute voix , le jeu et les joueur s'arrêtent immédiatement; on indique quelle est la faute et le jeu reprend après un " check", le marqueur touche alors le disque dans la main du lanceur et appelle " EN JEU", l'objectif de cette règle est de reprendre le jeu comme si la faute n'avait pas eu lieu.

Score

Un point est attribué dès lors que le disque est attrapé dans la zone de but.

Il n'y a pas de point si la réception du disque se fait avec un pied en dehors ou sur la ligne de la zone de but (la possession du disque change d'équipe)

Remplacement de joueur.

- Après chaque point , on peut changer autant de joueur que l'on veut

-Pendant le jeu on ne peut pas faire de remplacement sauf sur blessures et dans ce cas l'autre équipe peut aussi faire un remplacement.

Arbitre

Comme tous sport de disque l'Ultimate se pratique sans arbitre, les joueurs sont eux-mêmes responsables du bon déroulement du jeu. Afin de palier les lacunes de connaissances de certains joueurs et pour éviter les discussions qui pourraient altérer le temps de jeu et son bon déroulement, il y aura un arbitre par match qui sera là essentiellement pour voir les fautes sur le porteur du disque.

La pyramide

Dimanche 14h-14h45

Les 6 villages jouent en même temps dans ce jeu coopératif, sur le terrain de foot.

Matériel :

- 1 brouette de jardinage mono-roue (au moins 50L) par village (fournie par chaque village)
- 1 palette (fournie par Richarville) longueur 1.20 m et largeur cm customisable par chaque village
- 3 piges en bois de 1m15 de long environ (fournis par Richarville), customisable à volonté en ne faisant que retirer de la matière.
- 6 rouleaux en carton de 60 - 65cm de long et 4 tubes auront un diamètre de 95mn et 2 tubes auront un diamètre de 55 mn (fournis par Richarville)
- 1 seau de sable (fourni par Richarville)
- 1 entonnoir (fourni par Richarville)
- 1 gobelet en plastique (fourni par richarville)
- 1 rouleau de ruban adhésif aux couleurs du village (fourni par Richarville)
- 1 caisse plastique (stockage des briques) (fourni par Richarville)
- 1 table pour l'ensemble du jeu (support de la pyramide au centre de la zone 4)

Nombre de joueurs et âges :

- Au moins 2 ados (jusqu'à 2009 inclus) pour la zone 1
- Au moins 2 enfants (jusqu'à 2016 inclus) pour la zone 2
- Au moins 5 adultes (à partir de 2008) pour la navigation (zone 3)
- Le maire du village (ou 1 adjoint si indisponibles) pour les bâtisseurs (zone 4)

Terrain :

Chaque terrain se présente sous la forme d'un cône de moins de 35 m de long. Les 6 cônes, séparés par des zones de remplacements ou de spectateurs se rejoignent sur un cercle de 5 m de diamètre.

Règles du jeu :

Au top départ, les 2 ados de la zone 1 prennent 2 briques de lait dans leur caisse, les placent dans la brouette, puis effectuent le slalom en tenant chacun un bras de la brouette.

Lors de ce slalom, ils devront contourner par l'extérieur 2 plots puis faire passer la brouette sous une barre située à environ 60cm (1m10 de larges) de haut sans passer eux même sous cette barre (ils devront la contourner avant de reprendre la brouette en main). Lorsque la brouette a atteint la ligne de la zone 2, les enfants de la zone 2 déchargent les briques, mettent dans chacune d'entre elle un gobelet rempli de sable en s'aidant de l'entonnoir et placent les briques lestées sur la ligne de la zone 3. Pendant ce temps, les ados de la zone 1 peuvent revenir au début de leur zone (sans faire le slalom) pour reprendre 2 nouvelles briques ou pour passer le relai à 2 autres ados.

L'équipe de la zone 3 peut commencer son relai dès qu'elle dispose de briques. Elle ne peut prendre que 4 briques maximum par voyage. Cette équipe est composée de 5 personnes (dont au moins 2 femmes), 1 représente le navigateur-rameur (il pourra utiliser sa rame pour diriger et/ou pousser en prenant appui dessus) ; 2 autres joueurs représentent la mer et leur rôle se limite au passage des

rouleaux d'arrière en avant de l'embarcation (ils n'ont en aucun cas le droit de toucher le navire ou le rameur) ; les 2 derniers joueurs représentent le vent, ils doivent pousser le navire en utilisant leurs piges uniquement (ils n'ont pas le droit de toucher le rameur ou les rouleaux, et n'ont pas le droit de toucher le navire avec autre chose que leur pige).

Si le navire rencontre un problème de direction ou de chute par manque de rouleau, seul le rameur pourra toucher le navire (en descendant de son embarcation) et le remettre dans l'axe ou en place, ramasse la cargaison avant de remonter dedans et de continuer sa navigation. Seuls les 2 joueurs représentant la mer ont le droit de toucher aux rouleaux.

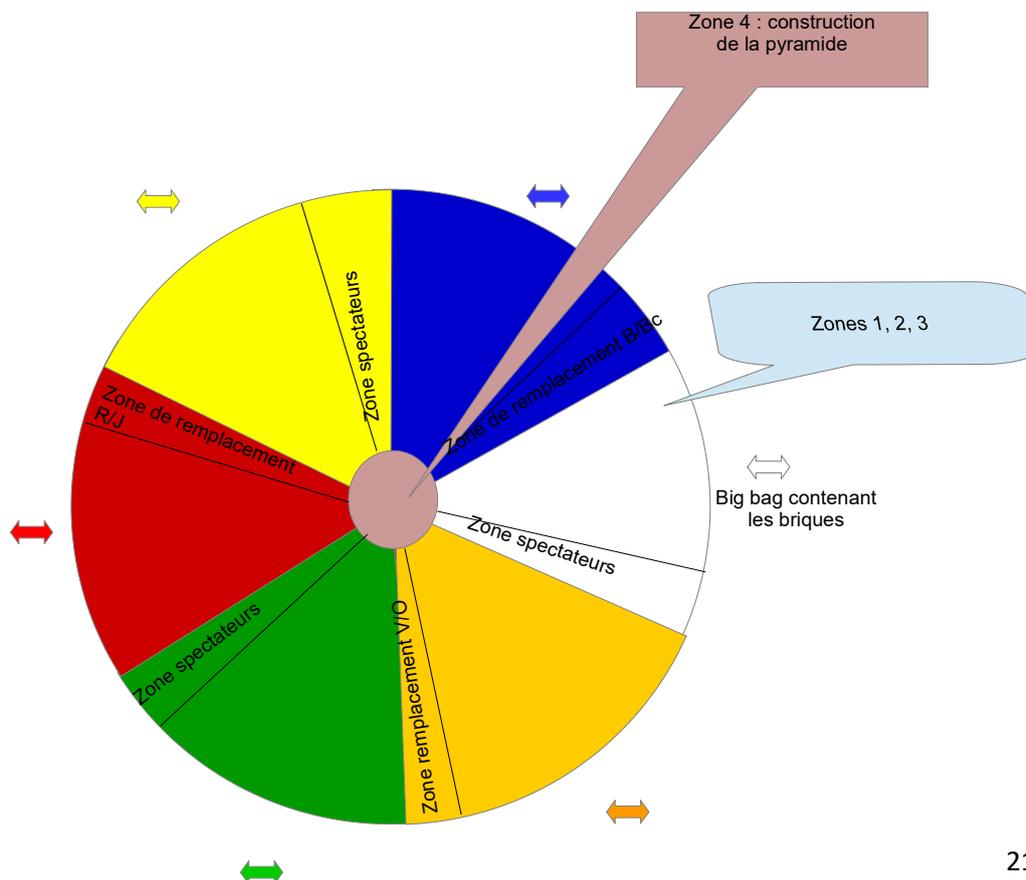
Lorsque l'avant du navire aura atteint la ligne circulaire de la zone 4, il pourra donner les briques transportées à son maire. L'équipe de la zone 3 pourra alors revenir à son embarcadère de départ (en prenant le matériel à la main, le navire, les rouleaux, les piges) pour soit passer le relais à une autre équipe, soit repartir pour une nouvelle livraison (on peut changer le nombre de joueurs qu'on veut du moment qu'il reste au moins 2 femmes).

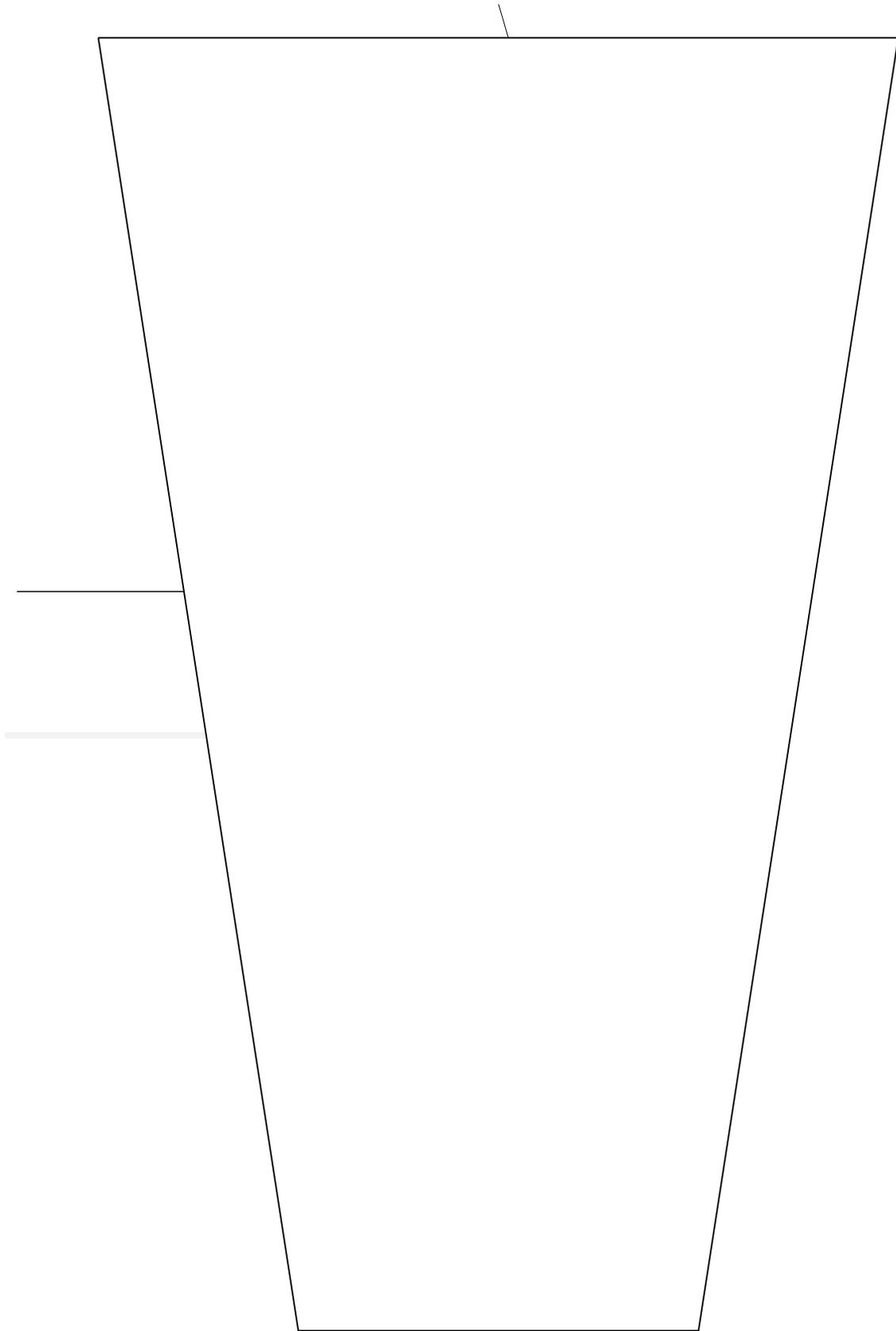
Le bâtisseur (le maire), situé dans la zone 4 identifiera la provenance de sa brique grâce au ruban adhésif à la couleur de son village. Il pourra alors placer sa brique sur la pyramide (chaque étage de celle-ci sera modélisée par un cadre en bois). Une fois le premier cadre rempli, on place le cadre de l'étage suivant et ainsi de suite jusqu'au dernier étage qui ne contient qu'une seule brique et aucun cadre. Le jeu s'arrête lorsque la dernière brique a été posée.

Les arbitres comptent les briques de chaque couleur en démontant la pyramide. Le village ayant le plus de briques gagne le jeu...

Remarques :

Si une des briques arrivée en zone 4 est trop déformée pour être placée correctement dans la pyramide, celle-ci sera mise hors jeu.





Les piliers de Richarville (Jeu des élus)

Dimanche 14h45

Matériel :

1 ardoise + craie

Lieu :

Podium

Nombre de joueurs et âges :

Le maire, un élu et un jeune

Règles du jeu :

Questions sur l'antiquité.

**Dimanche
26 Mai
2024**

Proclamation des résultats

16h00

