

## REGLEMENT JEUX INTER QUARTIERS 2017

Les jeux inter quartiers sont mis en œuvre par le Comité des Fêtes, l'Union des Commerçants et Artisans d'Angouins, l'Association des Parents d'Elèves et Angoul'Loisirs en lien et en coordination avec les habitants et la Commune d'Angouins Sur Mer.

L'édition 2017 aura lieu le Samedi 8 Juillet dans le Centre Bourg d'Angouins. Rassemblement des équipes à 8h15. Ouverture des Jeux Inter Quartiers 9h.

### Article 1 : OBJET – BUT

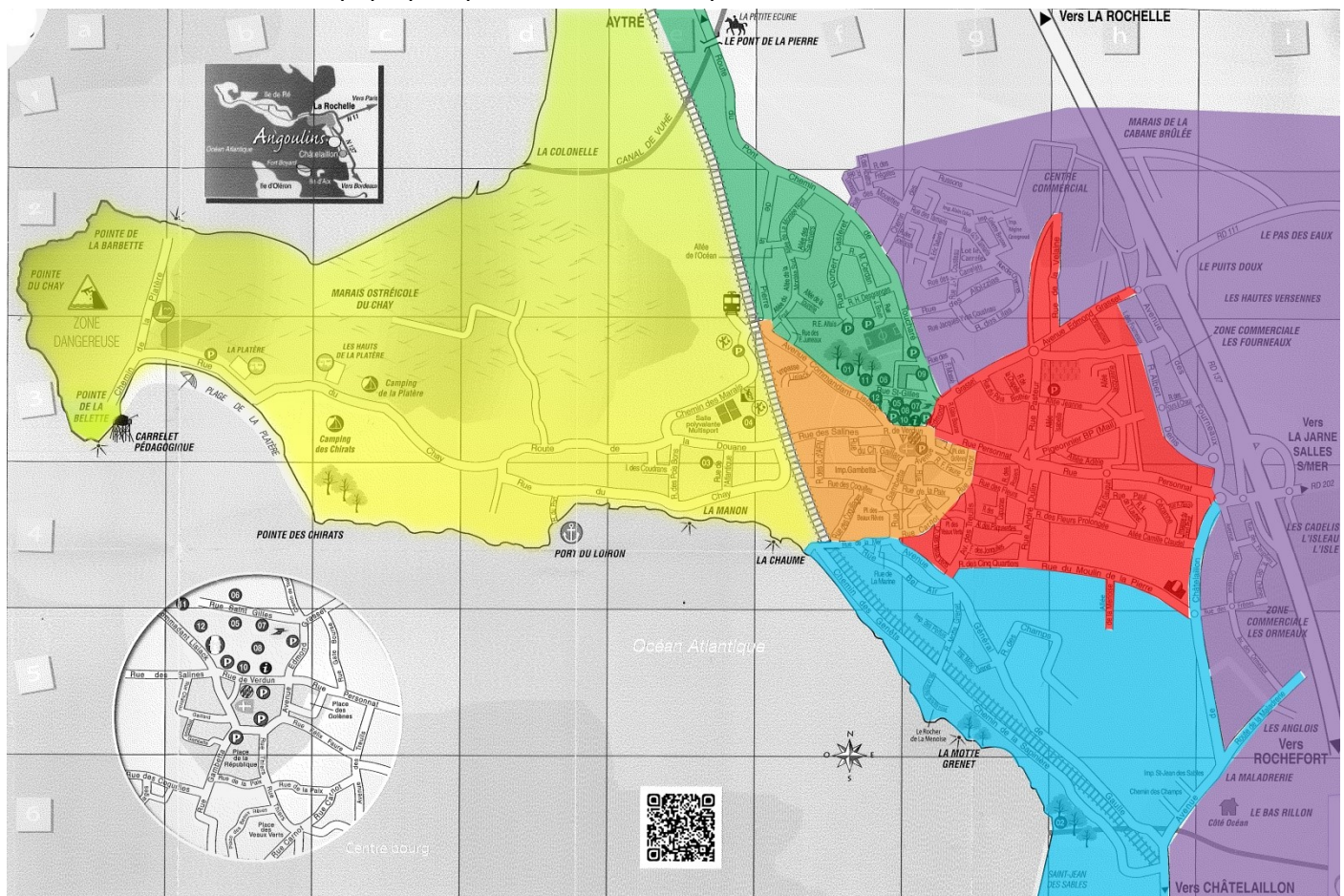
Le but est de mettre en place une journée conviviale, intergénérationnelle et vectrice de liens sociaux.

Les équipes des quartiers participant s'affronteront dans des épreuves drôles et loufoques afin de remporter le plus de points possibles au cumul des épreuves.

L'équipe gagnante fera gagner son quartier et remportera un trophée à remettre en jeu l'année suivante.

### Article 2 : REPRESENTATION – PARTICIPATION – INSCRIPTION

Un ou des référents et 1 équipe par quartier. Au total 6 quartiers / 6 couleurs



Chaque équipe devra, en lien avec son quartier, déterminer le nom de leur équipe (Voir fil rouge présentation de l'équipe).

Le nombre de participants par équipe est fixé comme suit :

- Minimum 3 jeunes de 10 à 15 ans
- Minimum 3 personnes de 16 à 20 ans
- Minimum 4 personnes de plus de 20 ans (mixité parfaite obligatoire)

Une équipe peut compter au maximum 12 personnes

Chaque personne souhaitant participer doit être domiciliée dans le quartier de la dite équipe.

Pour participer il faut :

- Compléter et retourner à son ou ses référent(s) de quartier le dossier d'inscription (récapitulatif de l'ensemble des participants - avec autorisation parentale pour les mineurs...).
- Régler 3€ / participant
- Fournir par l'équipe le jour des Jeux Inter Quartiers une tonnelle de 3m / 3. Elle vous permettra de mettre vos effets personnels.

Des T-shirts seront fournis aux participants aux couleurs des quartiers.







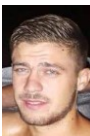





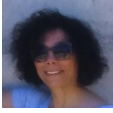
La date limite de retour des dossiers d'inscriptions est fixée au 12 Juin 2017. Tout dossier d'inscription incomplet ne sera pas traité.

### **Article 3 : ROLE DES REFERENTS DE QUARTIERS**

Les référents font le lien entre l'équipe de quartier et les organisateurs des Jeux Inter Quartiers.

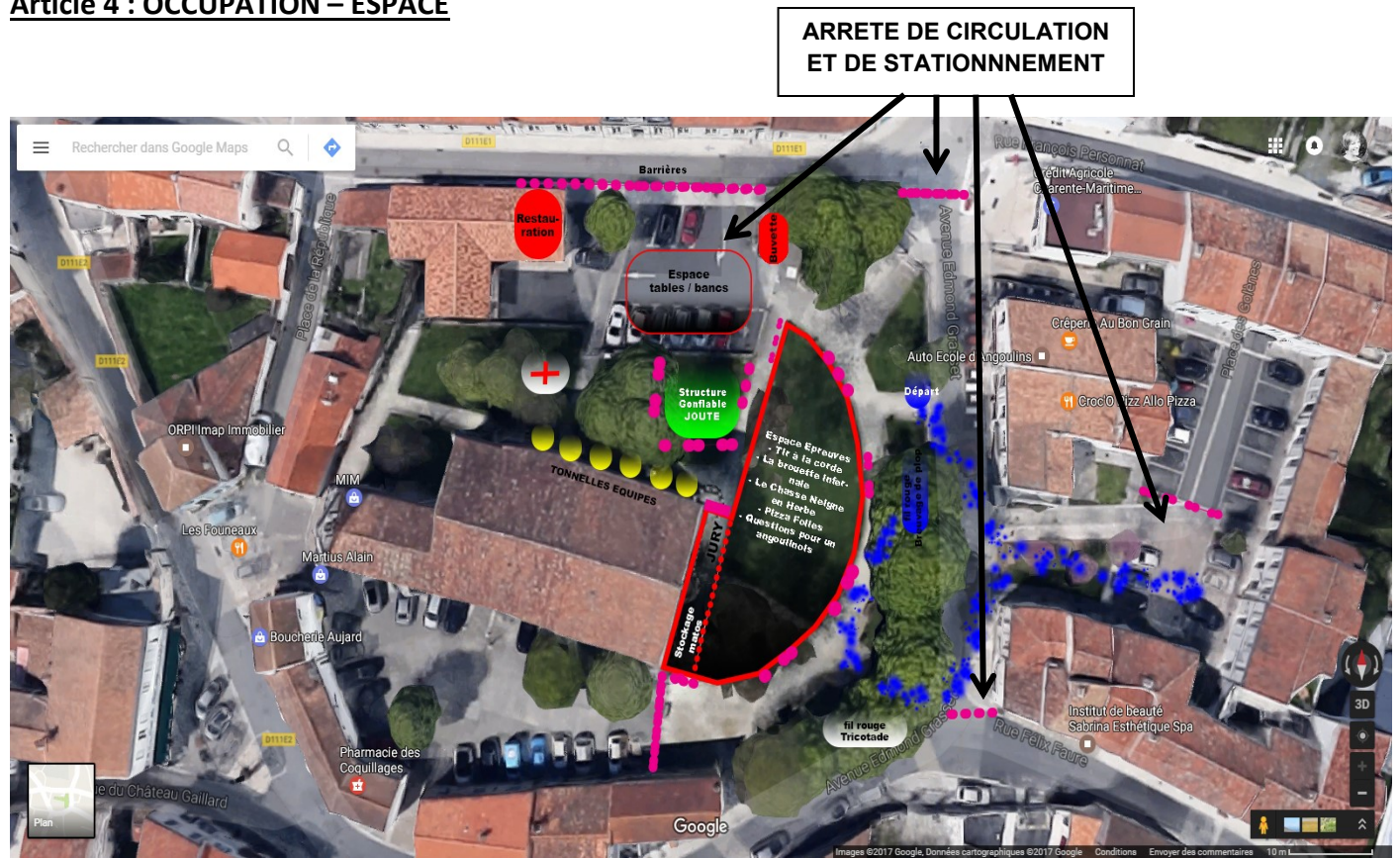
Ils doivent sensibiliser, motiver les habitants de leur quartier à constituer une équipe.

Les référents de quartier ne font pas obligatoirement partie de l'équipe. Ils peuvent bien évidemment y participer s'ils le souhaitent et ils ne sont pas obligatoirement capitaine.

<b>Quartier Jaune :</b>	Mr Salbart Cyrille 	– Mr Sylvestre Marcel 	
<b>Quartier Vert :</b>	Mr Viau Julien 	– Mr Grolleau-Fricard Anthony	
<b>Quartier Violet :</b>	Mme Chiron Valérie 	– Mme Chesnel Sandrine 	
<b>Quartier Orange :</b>	Mme Bourabier Marjorie 	– Mr Le Bailly Alexandre	
<b>Quartier Bleu :</b>	Mr Perello Jérémy et Julie  	– Mr Cueff Pierre-Alain 	
<b>Quartier Rouge :</b>	Mme Lourdelle Emilie 	– Mme Bergaminie Lucie 	



## Article 4 : OCCUPATION – ESPACE



●●●●● Barrières X 35

## Article 5 : JURY

Chaque épreuve est arbitrée par une personne choisie par le Comité d'organisation. Le Jury sera nommé pour trancher lors d'éventuels litiges et juger les fils rouges.

Le Jury établira à chaque jeu le classement et le nombre de points.

Le Jury sera composé de la manière suivante :

- 1 représentant de la Commune d'Angoulins
- 1 membre du Conseil d'Administration de l'Union des Commerçants et Artisans d'Angoulins
- 1 membre du Conseil d'Administration du Comité des Fêtes
- 1 membre du Conseil d'Administration de l'Association des Parents d'Elèves
- 1 membre du Conseil d'Administration d'Angoul'Loisirs
- 1 habitant de la commune d'Angoulins

## Article 6 : EQUIPES – CAPITANAT

Chaque équipe désignera un capitaine. Le capitaine devra avoir plus de 18 ans.

Ce dernier devra – avec l'accord de ces co-équipiers – organiser l'équipe pour les épreuves (« qui fait quoi »).



Le capitaine représentera son équipe auprès du jury. Il doit veiller à l'esprit collectif et à une ambiance conviviale, amicale et courtoise.

### **Article 7 : SYSTEME DE POINTS – FAIR PLAY - PENALITES – DISQUALIFICATION**

Le comptage de points sera le suivant pour toutes les équipes classées :

1<sup>ère</sup> équipe (gagnante) : 6 points

2<sup>ème</sup> équipe : 5 points

3<sup>ème</sup> équipe : 4 points

4<sup>ème</sup> équipe : 3 points

5<sup>ème</sup> équipe : 2 points

6<sup>ème</sup> équipe : 1 point

Pour les « fils rouge » le nombre de points sera doublé à chaque « fil rouge » (12, 10, 8, 6, 4, 2).

En cas d'égalité sur une épreuve entre deux équipes elles marquent chacune le nombre de points maximum. L'équipe suivante marque le nombre de point lié à son classement.

Exemple : deux équipes finissent 2<sup>ème</sup> d'une épreuve : elles marquent chacune 5 points, l'équipe suivante est donc 4<sup>ème</sup>, elle marque 3 points.

En cas d'égalité au bilan, une épreuve complémentaire départagera les équipes.

Le fair-play sera pris en compte par le jury lors de chaque jeu via d'éventuels points de pénalité. Ainsi, le jury, souverain, peut prodiguer 1 point de pénalité sur certaines épreuves à certaines équipes si celles-ci ont un comportement inadapté.

Le retard de présentation ou d'organisation à une épreuve peut notamment amener cette pénalité de un point pour l'équipe, voir sa disqualification pour l'épreuve.

Le jury a le droit sans préavis de disqualifier une équipe – ou un de ses membres – d'une épreuve si il y a un comportement anti fair-play flagrant (tricherie, comportement anti sportif, insulte...).

Le jury peut également exclure (en accord avec les organisateurs) définitivement une équipe – ou un de ses membres – des jeux pour une de ces mêmes raisons.

En cas de disqualification à une épreuve de l'équipe, celle-ci marque 0 point.

En cas de disqualification d'un de ses membres, le point de pénalité s'applique automatiquement. Le jury décide selon la situation s'il doit compter les points de cette équipe pour l'épreuve ( moins le point de pénalité).

### **Article 8 : EPREUVES et « FILS ROUGES »**

Elles sont données en annexe à ce règlement.

Chaque équipe aura un espace dédié sur le site.



### **Article 9 : DROIT A L'IMAGE**

Du fait de son engagement, le participant déclare avoir pris connaissance et accepté les dispositions légales et réglementaires relatives au droit de reproduction publique par l'image de l'évènement dans le cadre de la promotion de celui-ci.

Une autorisation préalable pour les mineurs devra être remplie par les représentants légaux.

### **Article 10 : ASSURANCE**

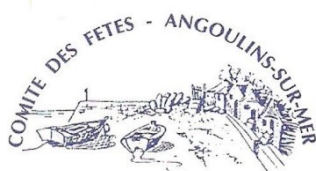
Concernant la responsabilité civile, l'association Angoul'Loisirs est couverte par une police d'assurance en tant qu'organisateur d'évènement (Maïf).

Les participants des Jeux Inter Quartiers bénéficient d'une garantie individuelle / accident via l'association Angoul'Loisirs.

Les organisateurs déclinent toute responsabilité quant aux vols éventuels (matériels).



**U** Union des  
**C** Commerçants et  
**A** Artisans  
**A** d'Angoulins



## FILS ROUGES 2017

Le comptage de points sera le suivant pour toutes les équipes :

1<sup>ère</sup> équipe (gagnante) : 12 points

2<sup>ème</sup> équipe : 10 points

3<sup>ème</sup> équipe : 8 points

4<sup>ème</sup> équipe : 6 points

5<sup>ème</sup> équipe : 4 points

6<sup>ème</sup> équipe : 2 points

### PRESENTATION DE L'EQUIPE

Elle se déroulera à l'ouverture des Jeux Inter Quartiers (Défilé avant les épreuves). L'ensemble des équipiers peut participer à la présentation. Chaque équipe doit se présenter au jury et aux autres équipes avec son t-shirt de couleur (déterminée pour le quartier – voir plan des quartiers) et le « BLASON » caractéristiques du quartier qu'elle représente.

Le classement sera établi selon les critères suivants :

- Présentation de l'équipe (blason / décoration de la tonnelle...)
- Originalité

### « LE BREUVAGE DE PLOP » (En Bleu sur le plan d'occupation de l'espace)

Ce fil rouge sera lancé entre les épreuves de la matinée.

Le but est simple : il s'agit de transporter un maximum d'eau d'un point A à un point B pour chaque équipe à l'aide d'un plateau de garçon de café et des verres, tout en réalisant un parcours semé d'embuches.

Le parcours s'effectue seul. Le relais s'effectue à chaque retour au point A. A chaque échange de membre, il faut dire « relai ». Obligation à chaque lancement du fil rouge, d'avoir 1 enfant – 1 ado – 1 adulte dans le relais.

Le classement sera établi selon le critère suivant :

- L'équipe qui a transporté le plus d'eau au point B

### « TRICOTADE » D'UNE ECHARPE (fil rouge de l'après-midi)

Tricoter la plus longue écharpe de 10 cm de large en point mousse obligatoire en un temps limité (2h) – Changement de joueur toutes les 30 min – Mixité obligatoire dans les rotations de joueurs (1 femme / 1 homme / 1 femme / 1 homme). 4 pelotes de laine maximum.

**U** Union des  
**C** Commerçants et  
**A** Artisans  
**A** d'Angoulins



## EPREUVES 2017

« **BROUETTE INFERNALE** » (brouette d'ostréiculteur)



« **TIR A LA CORDE** »



« **COVOITURAGE** »



Rentrer le plus rapidement possible dans la voiture  
Pousser la voiture sur 5 m

### « CHASSE NEIGE EN HERBE »



### « PIZZA FOLIE »

1 lanceur avec une spatule à pizza

1 « balle » (chaussette / tissu / ballon de baudruche - à confirmer)

1 filet

1 réceptionneur avec une épaisseur

Réceptionner le plus de balles possibles en un temps limité.

### « JOUTE »



### « QUESTION POUR DES ANGOULINOIS »





## DEROULEMENT DE LA JOURNEE

8h -8 h 30 : Accueil des équipes place de l'église et Installation des tonnelles

9 h : Ouverture des jeux



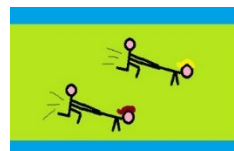
9 h 30 : Lancement du premier fil rouge « le Breuvage de Plop »

9 h 45 – 10 h 30 : Jeu « Pizza Folie »



10 h 50 : Fil rouge « PLOP 2 »

11 h : Jeu « la Brouette Infernale »



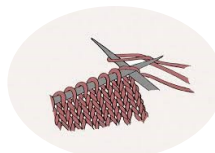
11 h 45 : Fil rouge « PLOP 3 »

### Pause déjeuner (buvette et restauration sur place)

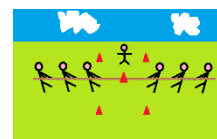
14 h : Jeu « Tir à la Corde »

14 h 15 : Lancement du 2<sup>e</sup> fil rouge « la Tricotade »

14 h 30 : Jeu « Covoiturage »



15 h 30 : Jeu « Tir à la Corde » poule des perdants



15 h 45 : Jeu « Chasse neige en herbe »

16 h 15 : Fin du fil rouge « la Tricotade »

### Pause goûter (buvette sur place)

16 h 45 : Jeu « Tir à la Corde » poule des gagnants

17 h : Jeu « la Joute »



17 h 30 : Jeu final « Question pour un angoulois »

18 h : Proclamation des résultats



