

# VILLES EN FÊTE 2024

Sainte-Savine / La Rivière-de-Corps / Rosières-près-Troyes

## -- RÈGLEMENT --

### 1. PARTICIPANTS

---

- Constitution de 3 équipes, 1 équipe par commune ;
- Nombre maximum de participants par équipe : 30 ;
- Les personnes volontaires doivent s'inscrire auprès de leur commune respective. Chaque commune détermine les modalités de choix/sélection des membres de son équipe ;
- Composition des équipes : l'événement se veut intergénérationnel, les équipes seront donc composées d'enfants, adultes et seniors ;
- Pour toute inscription de personne mineur, les représentants légaux devront signer une autorisation de participation. Les enfants sont sous la responsabilité d'un parent ou d'une personne qu'ils identifieront ;
- Les inscriptions se feront impérativement via un bulletin individuel, autorisant notamment la prise de vue et sur signature d'une décharge pour tout incident survenant lors de l'événement ;
- Chaque équipe est distinguée par une couleur :
  - o Sainte-Savine : Violet
  - o Rosières : Bleu
  - o La Rivière de Corps : Orange
- Chaque Ville fournira au plus tard une semaine avant l'épreuve, la liste des membres composant son équipe (nom/prénom/âge)

### 2. ACTIVITÉS PROPOSÉES ET RÈGLES DU JEU

---

#### - **Activités ludiques ou manuelles**

- o **Blind Test musical**

Liste de lecture d'une centaine de titres intergénérationnels : chanson française des 60's à nos jours, pop des 80's etc...

**Temps de jeu :** Deux parties de 30 minutes,

**Nombre de joueurs par équipe :** 3, dont 1 enfants de 12 ans maximum

**Comptage des points**

Bonne réponse nom de l'artiste + titre de la chanson = 2 points

Bonne réponse nom de l'artiste = 1 point

Bonne réponse titre de la chanson = 1 point

En cas d'égalité : 1 titre + artiste à trouver le plus rapidement possible

○ **Tricot Challenge**

Réaliser la plus longue écharpe, de 15 mailles de largeur.

**Temps de jeu :** 2 parties de 1h

**Nombre de joueurs par équipe :** 2, dont 1 senior de plus de 65 ans (les joueurs pourront être différents à chaque partie)

**Comptage des points :**

30 points pour la première ville

25 points pour la seconde

20 points pour la troisième

○ **Molky**

**Temps de jeu :** 30 minutes par partie, toutes les équipes s'affronteront 2 fois

**Nombre de joueurs par équipe :** 2

**Comptage des points :**

Comptage des points réalisés à l'issue du temps de jeu.

30 points pour la première ville

25 points pour la seconde

20 points pour la troisième

○ **Bowling sur Wii**

Parties de Bowling

**Temps de jeu :** 2 parties de 30 minutes

**Nombre de joueurs par équipe :** 1

**Comptage des points :** Cumul des scores totalisés sur toutes les parties

▪ 30 points pour la première ville

▪ 25 points pour la seconde

▪ 20 points pour la troisième

○ **La planche à roulettes**

1 personne est allongée sur le ventre sur une planche à roulettes avec une bassine retournée face contre sol dans les mains. Une autre personne le tient par les pieds pour le faire avancer. Des balles en plastiques sont disséminées un peu partout. Le but du jeu est que la personne sur la planche récupère le plus de balles sous sa bassine grâce à l'aide de la personne qui la tient par les pieds.

**Temps de jeu :** 2 parties de 15 minutes

**Nombre de joueurs par équipe :** 2

▪ La première partie sera jouée par 2 enfants de 12 ans maximum

▪ La 2<sup>ème</sup> partie sera jouée par 2 adultes

**Comptage des points :** Cumul des balles de chaque partie.

▪ 30 points pour la première ville

▪ 25 points pour la seconde

▪ 20 points pour la troisième

○ **Le transfert d'eau**

Tous les membres de l'équipe sont assis à cheval sur un banc ou une chaise, les uns derrière les autres. Le premier de la file remplit un récipient d'eau qu'il va devoir vider en arrière dans le récipient du 2<sup>ème</sup> et ainsi de suite jusqu'au dernier qui videra dans un seau. Le dernier de la file reviendra en courant pour se positionner en première place. L'opération est renouvelée durant toute la durée du jeu.

**Temps de jeu :** 15 minutes

**Nombre de joueurs par équipe :** 12

**Comptage des points :** Volume d'eau final récolté.

- 30 points pour la première ville
- 25 points pour la seconde
- 20 points pour la troisième

○ **Le relai sur piste glissante**

Une bâche mouillée, savonnée et parsemée d'obstacles est disposée sur le sol. Les premiers joueurs de chaque équipe partent en même temps. Les concurrents doivent traverser cette bâche avec un plateau sur lequel sont disposés des verres remplis d'eau. Au bout de la bâche, ils vident les contenus de leurs verres dans un seau, retournent en courant au départ où ils passent le relai au coéquipier suivant.

**Temps de jeu :** 30 minutes

**Nombre de joueurs par équipe :** 4

**Comptage des points :** Volume d'eau final récolté.

- 30 points pour la première ville
- 25 points pour la seconde
- 20 points pour la troisième

○ **La course de ski**

Les concurrents sont en file indienne et ont les pieds attachés à 2 planches. Ils doivent réaliser le plus rapidement possible un parcours semé d'embuches.

**Temps de jeu :** 2 parties de 20 minutes par partie.

**Nombre de joueurs par équipe :** 4, dont 1 enfant de 12 ans maximum.

**Comptage des points :** Selon le classement de chaque course.

- 30 points par victoire
- 25 points par seconde place
- 20 points par troisième place

- **Activités sportives :**

○ **La course de relai**

Réaliser le plus rapidement possible un circuit d'un kilomètre dans le parc de la Noue Lutel. Tous les 250m, une épreuve d'agilité, de logique ou ludique sera organisée. Cette épreuve sera réalisée par le concurrent venant de courir. Après

avoir réussi ce défi, il passera le relai à son coéquipier et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée.

**Nombre de joueurs par équipe :** 4, dont 2 enfants de 12 ans maximum.

**Temps de jeu :** 30 minutes

**Comptage des points :** Selon le classement de chaque course.

- 1<sup>ère</sup> ville 30 points
- 2<sup>ème</sup> ville 25 points
- 3<sup>ème</sup> ville 20 points

○ **Fil rouge : Lancers-francs**

Chaque joueur de chaque équipe réalisera 5 lancers-francs à une distance de 5m du panier. L'épreuve est réalisée en binôme : l'un tir, l'autre ramasse la balle sous le panier et vice versa.

Des ballons tailles adultes et taille enfant sont proposés.

**Nombre de joueurs par équipe :** 30, tous les membres des équipes passeront une fois.

**Temps de jeu :** de 14h30 à 17h30

**Comptage des points :** Selon le nombre total de lancers-francs réussis

- 1<sup>ère</sup> ville 30 points
- 2<sup>ème</sup> ville 25 points
- 3<sup>ème</sup> ville 20 points

○ **Baby-Foot géant**

Comme dans sa version habituelle mais sur un terrain de 10x7m, les joueurs doivent tenir des cordes traversant le terrain et ne pas les lâcher pour se passer ou récupérer le ballon. En équipe, ils tentent de percer la défense adverse et de marquer des buts.

**Nombre de joueurs par équipe :** 8, dont 1 enfants de 12 ans maximum et 1 jeune de 16 ans maximum.

**Temps de jeu :** 20 minutes de temps effectif (hors sorties du ballon), les équipes s'affronteront à tour de rôle.

**Comptage des points :** Selon le nombre de buts inscrits

- 1<sup>ère</sup> ville 30 points
- 2<sup>ème</sup> ville 25 points
- 3<sup>ème</sup> ville 20 points

En cas d'égalité, prolongation du match en « mort subite », c'est-à-dire que la première équipe qui marque, remporte le match.

## **- Le Challenge des supporters :**

Les meilleurs supporters permettront de faire remporter des points à leur équipe !

Critères de notation : Décoration / déguisements / ambiance

**Comptage des points :**

- N° 1 : 30 points
- N° 2 : 25 points
- N° 3 : 20 points

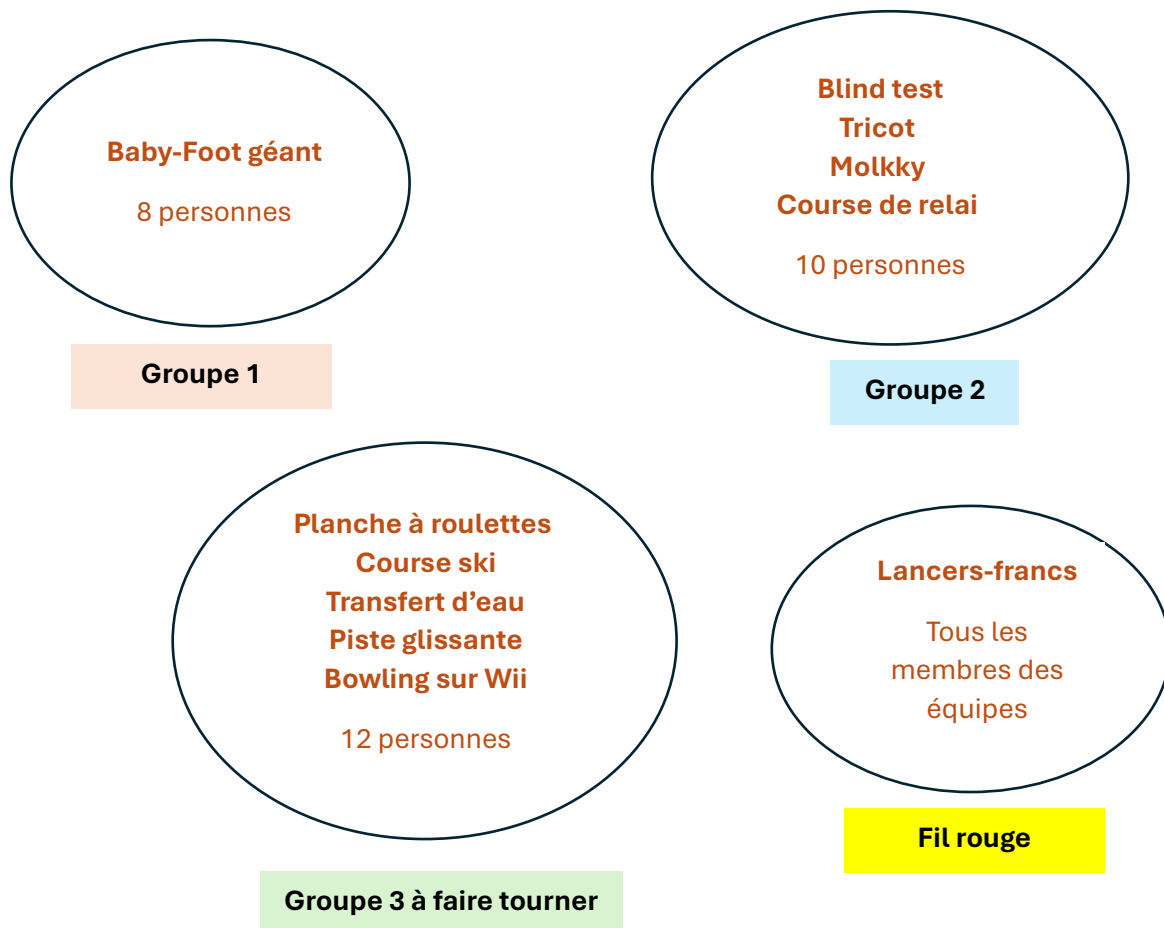
### 3. PLANNING / ROTATION DES ACTIVITÉS

Le lancement effectif des épreuves aura lieu à 14h30. Pour fluidifier la rotation entre les épreuves, trois groupes d'activités sont créés. Chaque équipe déterminera en amont les membres inscrits dans chaque groupe. La rotation des concurrents se fera au sein de leur groupe uniquement, toutefois, chacun participera à l'épreuve « fil rouge ».

- **Groupe 1** : Babyfoot géant / 8 personnes.
- **Groupe 2** : Blindtest – Tricot – Molkky – Course de relai / 10 personnes.
- **Groupe 3** : Planche à roulettes – Course de ski – Transfert d'eau – Relai piste glissante – Bowling sur Wii / 12 personnes.

Chaque Ville fournira au plus tard une semaine avant l'épreuve, la liste des membres composant son équipe en précisant les informations suivantes :

- Nom, prénom, âge
- Groupe
- Épreuve(s)



## **4. MODALITÉS DE DÉSIGNATION DES PARTICIPANTS AUX ÉPREUVES**

---

- Les équipes sont réunies sur le point central de l'événement.
- 10 minutes chaque épreuve, l'animateur annonce le contenu de l'épreuve à venir.
- Les membres de chaque équipe désignent le ou les participants qui représenteront leur équipe à l'épreuve.
- Les participants désignés se rendront sur le lieu de l'épreuve avec les encadrants (voir ci-dessous).

## **5. ENCADREMENT DES ÉPREUVES**

---

- Chaque épreuve sera encadrée par une ou plusieurs référents bénévoles chargées d'expliquer oralement les règles du jeu, de veiller à leur respect et de comptabiliser les points.
- Les règles du jeu sont précisées dans le présent règlement, chaque participant est invité à le lire attentivement.
- Après chaque épreuve, les référents se rendront au point central de l'événement pour transmettre les résultats afin qu'ils soient comptabilisés sur un tableau.
- Les participants s'engagent à respecter les encadrants de chaque épreuve et participer aux activités dans un esprit convivial et de fair-play.
- En cas de non-respect des règles de l'épreuve, des adversaires ou des encadrants, la personne en question sera exclue du jeu.

## **5. CLASSEMENT FINAL**

---

- Un classement sera établi par équipe, correspondant aux résultats cumulés de chaque épreuve.
- L'équipe vainqueur remportera un trophée qui sera remis en jeu à chaque nouvelle édition.