



REGLEMENT GENERAL 2015

Le thème est : « La vie de château »

1. 12 équipes

se sont inscrites aux Intervillages de Jodoigne-Souveraine 2015

Equipes	Noms
1. Piétrain	Moines
2. Zétrud-Lumay	Serviteurs
3. Saint-Jean-Geest	Marchands
4. Quartier Saint-Lambert	Instituteurs
5. Quartier Sud	Peintre
6. Dongelberg	Troubadours
7. Quartier Soldat Dubois	Pages - écuyers
8. Saint-Remy-Geest	Cuisiniers
9. Lathuy	Paysans
10. Jodoigne-Souveraine	Jongleurs
11. Sainte-Marie-Geest	Sorcières - mages
12. Mélin	Apprentis

2. Programme :

Samedi 22 août :

14h00	Présentation des jeux
15h30	1^{er} fil rouge
16h00	« Le portrait du châtelain » (- 12 ans)
17h30	Playback
20h00	Souper du comité de Jodoigne-Souveraine
21h30	Cinéma plein air « Les visiteurs »

Dimanche 23 août :

09h00	Présentation des 12 équipes
10h00	2^{ème} fil rouge
10h30	1^{er} jeu « Les chevaliers »
11h15	3^{ème} fil rouge
11h45	2^{ème} jeu « l'affrontement des chevaliers »
12h30	Pause repas
13h50	Puzzle

14h00	3^{ème} jeu « L'arbalète »
14h45	4 ^{ème} fil rouge
15h15	4^{ème} jeu « La chaise porteuse »
16h00	5 ^{ème} fil rouge
16h30	5^{ème} jeu « Sauver les princesses »
17h30	Proclamation des résultats

3. Chaque équipe désignera un capitaine

Il sera le seul habilité à intervenir auprès des arbitres en cas de litige ou de discussion.

Le capitaine doit, pour le dimanche 09h00, remettre à Frédéric BERTRAND les feuilles de composition d'équipe.

4. Règlement général :

- Les arbitres ont tout pouvoir.
- Les règlements établis sont à respecter. Tout point non prévu sera tranché par les arbitres en collaboration avec les capitaines d'équipes.
- Seuls les participants du jeu annoncés peuvent se trouver sur le périmètre du jeu, les autres joueurs de l'équipe rejoignent le public ou la zone réservée aux équipes.
- Plus aucun recours, ni discussion ne seront admis après l'affichage des points au tableau des résultats.
- Les jeux commenceront 2 minutes après l'appel au micro.
- **Le village ou quartier qui organise les jeux intervillages doit chaque fois attendre minimum 4 ans après son organisation pour prétendre à une future réorganisation.**

5. Répartition des points pour chaque jeu :

14-12-11-10-9-8-7-6-5-4-3-2

En cas d'égalité, par exemple à la 2^{ème} place, les deux équipes qui ont obtenu le même résultat marqueront 12 points et la suivante aura 10 points.

6. Répartition des points pour le Playback, le fil rouge et le puzzle.

20-18-16-14-12-11-10-9-8-7-6-5

7. Tranches d'âges :

Adultes + de 15 ans (femme ou homme)

Jeunes – de 15 ans (garçon ou fille)

Sauf autre indication dans le règlement propre d'un jeu.

8. Règlement du « Joker » :

- Chaque équipe a le droit de présenter son joker pour un des 6 jeux (pas pour le Playback, le fil rouge et le puzzle).
- Le joker doublera les points gagnés au cours du jeu.
- Le joker doit être joué avant le début du jeu et « officiellement » présenté par le capitaine aux arbitres.
- Plusieurs équipes peuvent présenter leur joker pour le même jeu.

9. Règlement du Puzzle:

- Les 12 puzzles identiques de **500 pièces** seront donnés sur le podium au début du jeu.
- Il est formellement interdit de déballer le puzzle avant le top de départ.
- Le jeu se déroulera normalement de **13h50 à 17h00**.

- Pas de limite du nombre de joueurs.
- Le puzzle devra s'assembler dans le chapiteau/village de chaque équipe ou juste devant celui-ci.
- L'utilisation du modèle figurant sur le couvercle de la boîte du puzzle est autorisé.
- Lorsque toutes les pièces sont assemblées, l'équipe devra apporter son puzzle terminé au podium.
- Le classement final sera établi au terme des 3 heures 10 minutes de jeu.
- Pour les puzzles non terminés à l'issue du jeu, seul **le plus gros ensemble de pièces assemblées** sera pris en compte. Toute autre partie non raccordée à cet élément sera ignorée.
- Pour les puzzles terminés, le temps sera pris en considération.

10. Règlement du Playback (samedi 17h30):

- Le Playback se déroule sur la scène (5 X 10 m).
- Le titre de la chanson est « Madame la marquise ».
- La cotation du Playback tiendra compte de la chorégraphie 1/3, de l'originalité 1/3 et des costumes/accessoires 1/3.
- Le nombre de personnes participantes est de minimum 2 p. à maximum 10 p.
- La durée du playback est de maximum 3 minutes.
- Deux représentants par équipe feront partie du jury pour la cotation.
- A la suite de chaque chanson, deux représentants de chaque équipe donneront une cote de 0 à 10 pour chaque catégorie. Ces points seront inscrits sur une feuille remise par le comité des jeux intervilages. Après le passage de toutes les équipes, les deux représentants de chaque équipe auront 5 minutes pour modifier éventuellement les cotes.
- Les représentants de l'équipe ne peuvent donner une cote pour leur propre équipe.

Ordre de passage : ordre du tableau de départ.

11. Règlement du Fil Rouge: « la catapulte à main »

- En général avant chaque jeu, 1 joueur de chaque équipe se rend « au fil rouge » selon l'ordre du tirage au sort.
- Le jeu consiste à catapulter une bille de couleur à l'aide d'une fronde sur une cible.

- Plus la bille est au centre plus les points augmentent.
- La bille est comptabilisée si elle éclate et qu'elle laisse une trace sur la cible.
- Chaque joueur a droit à 2 tirs dont les points seront additionnés.
- A la fin du dernier fil rouge et après le lancer du dernier joueur, le classement sera effectué en faisant l'addition des points obtenus par les 5 lanceurs. L'équipe qui aura le meilleur score gagnera les points attribués pour le fil rouge comme énoncé au n°6.
- 5 lanceurs : 3 jeunes (au choix), 1 femme et 1 homme et l'ordre des joueurs est libre.
- Avant le début des compétitions (le dimanche avant 09h00), chaque capitaine viendra donner la composition de son équipe avec ses 5 tireurs.
- L'équipe qui ne présentera pas de lanceur ou pas un des lanceurs prévus (sauf blessure) se verra attribuer zéro point.

12.Règlements des jeux traditionnels :

1^{er} jeu

Nom du jeu : «Le portrait du châtelain».

Nombre de joueurs : 4 enfants de 0 à 12 ans et le capitaine.

Nombre d'équipes : 2 équipes en même temps.

But du jeu : peindre le portrait du châtelain.

Jeu :

Chaque équipe a son panneau qui représente une fresque (bras, jambes et buste). A chaque panneau, il y a deux trous pour les mains et un trou pour la tête du capitaine.

Un enfant trempe ses mains dans de la peinture, effectue un parcours et va peindre une des trois parties de la fresque.

Il retourne au point de départ, sans passer dans le parcours, soit pour reprendre de la peinture soit pour donner le relais au suivant si la partie du corps de la fresque est correctement peinte.

Le deuxième enfant trempe ses mains dans une couleur différente pour effectuer le parcours et aller peindre une autre partie de la fresque.

Cela fait, il donne le relais au troisième pour peindre, d'une couleur différente, la dernière partie de la fresque.

Le dernier (quatrième enfant) démarre après avoir reçu le relais. Il prend dans ses mains de la mousse à raser, effectue le parcours et étale la mousse à raser sur le visage du capitaine pour faire la barbe du châtelain.

Nous arrêtons le chrono une fois que la mousse est étalée sur le visage du capitaine.

Comptabilisation : temps

Ordre de passage :

1	Quartier Saint-Lambert	2	Dongelberg
3	Sainte-Marie-Geest	4	Mélin
5	Jodoigne-Souveraine	6	Saint-Jean-Geest
7	Piétrain	8	Lathuy
9	Saint-Remy-Geest	10	Quartier Soldat Dubois
11	Quartier Sud	12	Zétrud-Lumay

2^{ème} jeu

Nom du jeu : « Les chevaliers ».

Nombre de joueurs : 1 homme, 2 jeunes et 1 femme.

Nombre d'équipes : 2 équipes en même temps.

Temps : +/- 5minutes.

But du jeu : attraper des anneaux.

Jeu :

Sur leur cheval (vélo avec casque obligatoire), le premier chevalier de chaque équipe effectue un parcours à vélo et attrape un maximum d'anneaux avec une épée.

Une fois le tour effectué, il donne le relais au suivant en donnant son épée.

Les chevaliers ne peuvent pas mettre pied à terre sauf dans la zone de relais. Au cas où, le ou les chevalier(s) touche(nt) le sol, il(s) doit (doivent) recommencer le passage de l'obstacle.

L'ordre de passage est libre mais les 4 participants doivent avoir fait au minimum une fois le parcours avant d'effectuer un deuxième passage.

Comptabilisation : nombre d'anneaux ou le chrono si tous les anneaux sont attrapés.

Ordre de passage :

A		B
Quartier Saint-Lambert	ET	Quartier Soldat Dubois
Dongelberg	ET	Quartier Sud
Sainte-Marie-Geest	ET	Lathuy
Jodoigne-Souveraine	ET	Mélin
Zétrud-Lumay	ET	Piétrain
Saint-Remy-Geest	ET	Saint-Jean-Geest

3^{ème} jeu

Nom du jeu : « l'affrontement des chevaliers ».

Nombre de joueurs : 8 joueurs avec minimum 2 jeunes et 2 femmes.

Nombre d'équipes : une équipe contre l'autre.

But du jeu : tir à la corde – championnat.

Jeu :

1. La corde : longueur 25m / diamètre 28mm.

2. Le témoin central est un ruban rouge et blanc de 30cm, noué autour de la corde. Le témoin rouge se trouve au niveau de la ligne centrale.
3. Deux témoins (rubans jaune et noir) se trouvent chacun de part et d'autre à 2 mètres 50 du ruban rouge et au-dessus de la ligne de chaque équipe.
4. Les joueurs se placent derrière la ligne et leur témoin jaune et noir sans les dépasser, d'aucune partie du corps avant le coup d'envoi.
5. Lors du jeu les joueurs peuvent dépasser leur ligne mais ne peuvent dépasser leur témoin jaune et noir.
6. Le but du jeu est de faire passer le témoin rouge et blanc au-delà de sa propre ligne.
7. Les tireurs sont pieds nus et les gants sont obligatoires.

Comptabilisation : championnat.

Ordre de passage :

A		B
Lathuy	ET	Quartier Soldat Dubois
Saint-Jean-Geest	ET	Quartier Saint-Lambert
Dongelberg	ET	Zétrud-Lumay
Quartier Sud	ET	Sainte-Marie-Geest
Saint-Remy-Geest	ET	Mélin
Jodoigne-Souveraine	ET	Piétrain

4^{ème} jeu

Nom du jeu : « L'arbalète ».

Nombre de joueurs : 4 jeunes.

Nombre d'équipes : 2 en même temps.

Temps : +/- 5 minutes.

But du jeu : éliminer des cibles.

Jeu :

Un enfant effectue un parcours avec une arbalète pour aller récupérer une fléchette.

A la fin du parcours, il vise et tire pour éliminer la cible.

La cible : un panneau muni de trous de différentes formes.

Une fois la fléchette tirée, l'enfant retourne au départ sans passer dans le parcours pour céder le relais en donnant l'arbalète au suivant.

Et ainsi de suite durant 5 minutes.

Comptabilisation : le nombre de cibles touchées ou chrono si toutes les cibles sont touchées.

Ordre de passage :

A		B
Jodoigne-Souveraine	ET	Zétrud-Lumay
Quartier Saint-Lambert	ET	Quartier Soldat Dubois
Dongelberg	ET	Saint-Jean-Geest
Lathuy	ET	Piétrain
Mélin	ET	Sainte-Marie-Geest
Saint-Remy-Geest	ET	Quartier Sud

5^{ème} jeu

Nom du jeu : « La chaise porteuse ».

Nombre de joueurs : 3 hommes, 3 femmes et 3 adultes au choix

Nombre d'équipes : 4 en même temps.

But du jeu : transporter une courtisane.

Jeu :

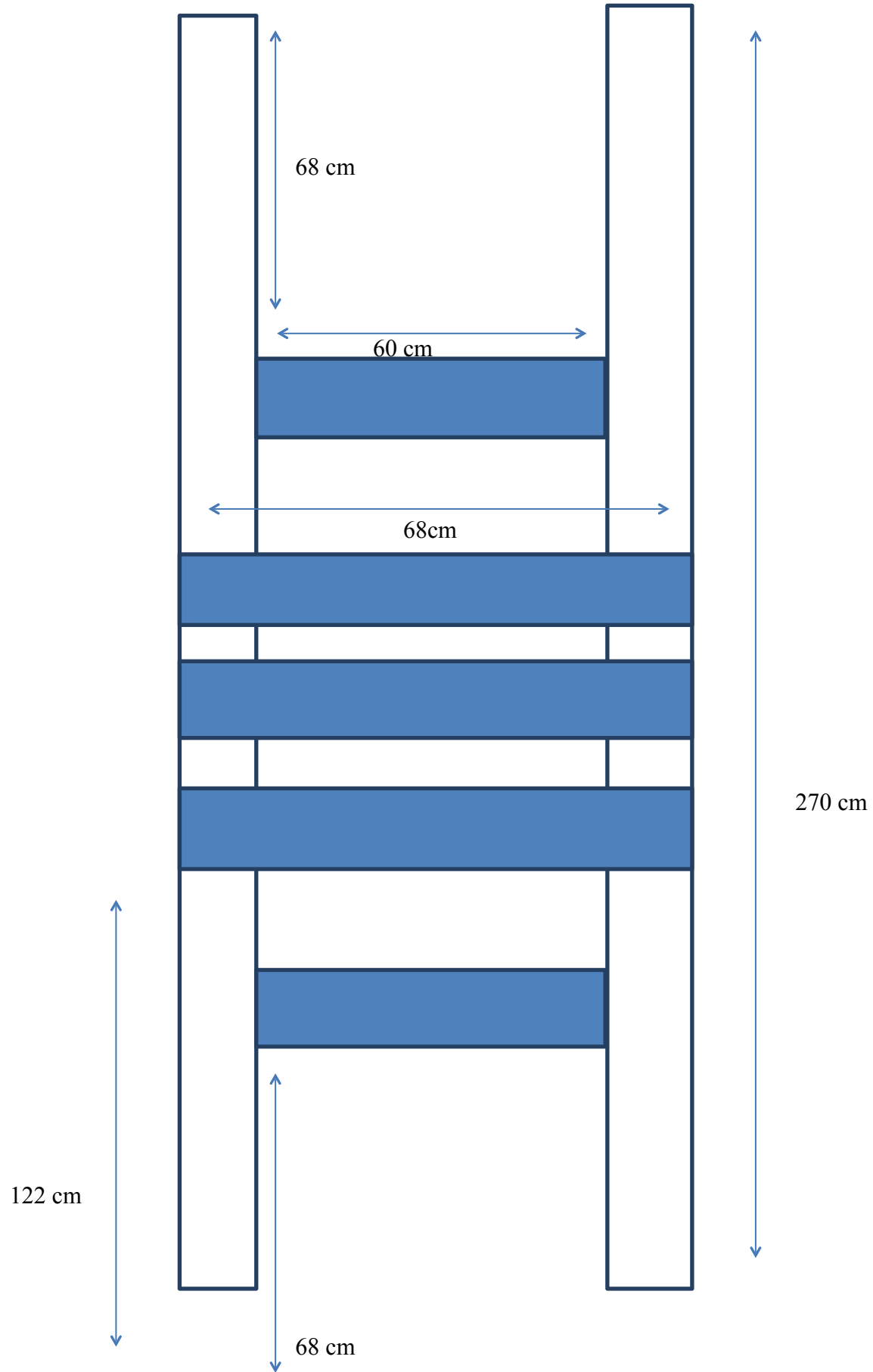
Le jeu se déroule autour de l'étang. Il y a 6 porteurs et 3 portés.
Au départ, il y a 2 porteurs et un porté qui rejoignent l'équipe et la chaise à porteurs. La personne portée s'installe, dans la chaise à porteurs, et est transportée par les deux porteurs pour effectuer un tour de l'étang. Une fois revenus près de leur équipe, ils passent le relais. Les porteurs et le porté doivent laisser leurs places et ils effectuent un tour de l'étang. Ils donnent le relais aux 2 derniers porteurs et au dernier porté pour effectuer le dernier tour de l'étang.

Attention : la décoration de la chaise sera cotée lors de la présentation des équipes le dimanche matin. La chaise doit être décorée en fonction du thème de chaque équipe. La base de la chaise sera construite avec des chevrons (6,5/4,5) selon le plan ci-dessous.

Comptabilisation : temps.

Ordre de passage :

A	B	C	D
Jodoigne-Souveraine	Dongelberg	Saint-Jean-Geest	Quartier Saint-Lambert
Zétrud-Lumay	Quartier Sud	Lathuy	Sainte-Marie-Geest
Piétrain	Quartier Soldat Dubois	Mélin	Saint-Remy-Geest



6^{ème} jeu

Nom du jeu : « Sauver les princesses ».

Nombre de joueurs : 4 hommes et 2 femmes.

Nombre d'équipes : 4 en même temps.

But du jeu : faire traverser une princesse sur un radeau.

Jeu:

Le jeu démarre en dehors de l'étang au point de départ.

Deux hommes transportent un radeau pour le mettre à l'eau. Ils traversent l'étang sur le radeau. Une fois arrivés de l'autre côté, ils embarquent une des deux princesses pour la ramener au sec sur la berge opposée. Si la princesse tombe à l'eau, le radeau doit s'arrêter et récupérer la princesse qui doit remonter au plus vite sur celui-ci.

Ils donnent le relais aux deux autres hommes qui effectuent la même traversée pour ramener la deuxième princesse.

Ces derniers doivent sortir de l'étang avec le radeau et aller dans la zone de départ.

Pour le montage et la traversée, les participants ne peuvent utiliser que le matériel fourni (flotteurs, planches, corde, manche de brosse).

Chaque équipe reçoit le matériel le dimanche matin à la présentation des équipes, afin de construire son radeau.

Les équipes sont dans l'obligation d'utiliser uniquement le matériel fourni sauf le drapeau.

Le manche de brosse doit uniquement servir de mât.

Le mât doit arborer, sur le haut, les couleurs de sa propre équipe.

Les équipes ne sont pas autorisées à utiliser des outils.

Comptabilisation : temps.

Ordre de passage :

A	B	C	D
Quartier Soldat Dubois	Lathuy	Quartier Sud	Zétrud-Lumay
Piétrain	Jodoigne-Souveraine	Dongelberg	Saint-Jean-Geest

