

# OLYMPIADES INTER-QUARTIERS A PLEUMELEUC

RÈGLEMENTS DES OLYMPIADES INTER-QUARTIERS

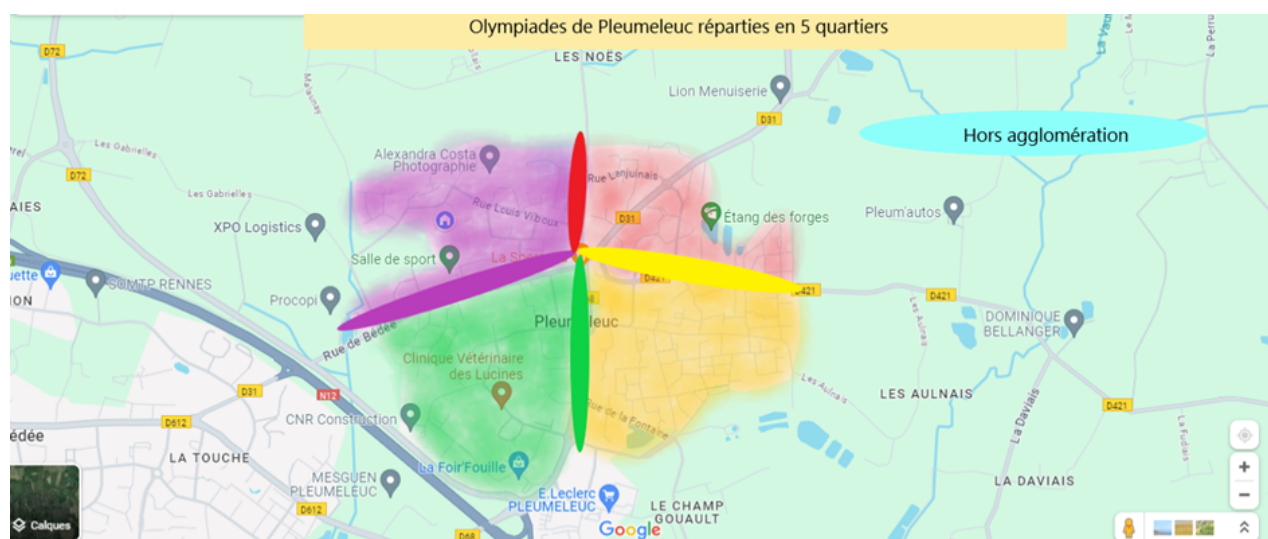
Règlement susceptible de changer jusqu'au dernier jour sans préavis

Date et lieu : samedi 1er Juin, au terrain de foot (Plaine de jeux) RDV à 13h00.

Ces jeux inter-quartiers ont pour objet de créer du lien entre les habitants de Pleumeleuc, dans une ambiance certes conviviale, mais aussi sportive et culturelle. C'est une forme de compétition, aussi il est important d'établir des règles connues de tous, sans perdre de vue l'esprit bon enfant de cette manifestation.

## ☑ DÉTERMINATION DES 5 QUARTIERS

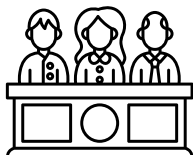
LA CARTE EN ANNEXE DÉLIMITE DES CONTOURS DES QUARTIERS, IDENTIFIÉS PAR UNE COULEUR : JAUNE, ROUGE, VERT, VIOLET, BLEU.



CHAQUE QUARTIER VEILLERA À SE CHOISIR :

- UN NOM,
- UN CAPITAINE D'ÉQUIPE, QUI SERA LE SEUL INTERLOCUTEUR DES ORGANISATEURS ET DU JURY,
- UN THÈME DE DÉGUISEMENT, EN RAPPORT AVEC LA COULEUR DU QUARTIER,
- UN HYMNE, OU UNE CHANSON, OU UN CRI DE RALLIEMENT,
- UN ANIMATEUR POUR L'ÉCHAUFFEMENT, AVEC UN EXTRAIT SONORE D'UNE MINUTE

## ✓ LE JURY



Les épreuves seront évaluées par un jury de 8 personnes. Ces personnes sont choisies parmi les associations et 1 personne de chaque équipe de quartier. Les membres du jury sont reconnaissables grâce à leur couvre-chef.

Le jury détermine pour chaque épreuve un classement des équipes de 1 à 5. Les points sont attribués en fonction de ce classement :

- 1ère équipe : 5 points
- 2ème équipe : 4 points
- 3ème équipe : 3 points
- 4ème équipe : 2 points
- 5ème équipe : 1 point

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.

Le jury est souverain, le jury a toujours raison.

Les tentatives de corruption du jury sont fortement déconseillées

## ✓ LE JOCKER



Chaque équipe dispose d'un seul et unique joker lui permettant de doubler le nombre de points acquis durant l'épreuve de son choix.

Pour cela, le capitaine de l'équipe souhaitant utiliser son joker doit prévenir le jury avant que l'épreuve ne soit disputée. Le jury se charge de communiquer l'information à l'ensemble des équipes.



## ✓ LES ORGANISATEURS

Ils sont chargés de tenir à jour le tableau d'affichage des points, de préparer les épreuves, de veiller au bon déroulement et de faire respecter la chronologie et le timing.

Ils ne participent pas aux épreuves et sont réputés être neutres et sont donc habillés en blanc.

Ils peuvent se changer pour la soirée, parce que le blanc...

Chaque équipe délègue auprès de l'organisation deux personnes, pour assurer le bon déroulement des épreuves

## ✓ LA TENUE DE LA BUVETTE

Élément important de la convivialité, elle requiert deux autres personnes de chaque équipe et des membres d'associations qui organisent un roulement pour assurer le service l'après-midi et la soirée.

## ✓ MATÉRIEL MIS À DISPOSITION DES ÉQUIPES

-La mairie peut mettre à disposition :

- du tissu de la couleur de chaque équipe pour élaborer le déguisement ou foulard.
- un barnum

## ✓ BARNUM

Chaque équipe dispose d'un emplacement pour mettre en place un barnum, tente ou abri pour s'abriter du soleil qui brillera ce jour-là. Ces emplacements seront déterminés sur le plan du site.

L'organisation dispose du barnum municipal.



## ✓ DÉFILÉ DES ÉQUIPES

Avant de démarrer les épreuves, comme aux Jeux Olympiques, chaque équipe défile autour du terrain. Réunion des équipes sur le terrain de foot à 13h00, tirage au sort de l'ordre du défilé, départ à 13h15

## ✓ REPAS DU SOIR

Chaque équipe évalue rapidement le nombre de convives, de façon à anticiper les commandes logistiques, tant pour le repas que pour la buvette

## ✓ L'ÉCHAUFFEMENT

Comme dans toutes les épreuves sportives, un échauffement collectif est nécessaire. A 13h30, après le défilé, chaque équipe désignera un animateur pour un réveil musculaire musical. Durée par équipe : 1 mn

L'organisation met à disposition micro et sono.

## ✓ LES ÉPREUVES

Avant chaque épreuve il est procédé au tirage au sort de l'ordre de passage des 5 équipes

Organisation : prévoir 1 sac avec 4 boules de couleur pour les tirages

L'équipe déclarée vainqueur recevra un trophée d'une valeur inestimable, à remettre en jeu aux prochains jeux.

