

*JIV'S Meux 2023 -
Jeux sportifs*

« La tour de folie »

Dimanche 2 juillet à 18H



Introduction

Jeu de catégorie 3 – Écart de point : 10

34 participants au total.

4 épreuves (tous les villages en même temps et un fil rouge (1 village à la fois).

Jeu à dérogation : Tous les participants doivent être domiciliés dans une des communes participant aux JIV's (Eghezée, La Bruyère, Gembloux) ou demander une dérogation auprès de Joël Botilde.

Règles générales pour les jeux sportifs : un même participant ne peut participer à plus de deux épreuves.

CHAQUE JEU DONNE LE CLASSEMENT SUIVANT :

1^{er} : 25 points

2^{ème} : 20 points

3^{ème} : 15 points

4^{ème} : 10 points

5^{ème} : 5 points

/! En cas d'une éventuelle égalité dans une épreuve, le classement se fait comme suite : Exemple : 1^{er} - 1^{er} - 2^{ème} - 3^{ème} - 4^{ème}

Joker : Chaque village a la possibilité de jouer un joker sur l'une des 4 épreuves (pas sur le fil rouge).

Chaque village devra indiquer à Joël Botilde, sur papier et avant le début des jeux sportifs, le jeu sur lequel il désire placer son joker.

LE JOKER RAPPORTERA LES POINTS SUIVANTS, SI LE VILLAGE TERMINE :

1^{er} : + 11 points

2^{ème} : + 9 points

3^{ème} : + 7 points

4^{ème} : + 5 points

5^{ème} : + 3 points





Fil rouge : « La plateforme »

Temps de l'épreuve : 12 minutes

Participants : 9 participants par village

- 8 sportifs, dont deux filles et un(e) +36ans

- 1 non sportif

Principe :

Le but du jeu est de venir déposer des balles sur une plateforme qui est tenue en équilibre par 4 participants. Ils doivent ensuite la descendre pour valider les balles qui sont dessus. Au final, il faut en valider le plus possible en 12 minutes.

Déroulement :

L'équipe est partagée en 2 groupes : 4 équilibristes et 4 coureurs. Tous sont au-dessus de la plateforme avant le début de l'épreuve. Le non sportif reste au-dessus durant toute l'épreuve.

Au top départ, les équilibristes doivent aller se mettre en place et tendre les 4 cordes afin de tenir la plaque en équilibre à **1m50** du sol.

Au même moment, les coureurs doivent faire le parcours (descendre par les escaliers de ballots – poutres – ramping – petit bassin – plan incliné) prendre une balle dans le petit bassin et venir la déposer sur la plateforme (les balles restent propriétés du joueur, on ne peut pas se passer les balles). Et ce, en continu durant toute l'épreuve.

Les équilibristes, quand ils le souhaitent, peuvent redescendre la plateforme au niveau du sol afin de valider les balles qui sont déjà posées dessus. Si une balle tombe durant la descente, elle ne sera pas comptabilisée et définitivement perdue. Le non sportif retire alors les balles de la plateforme pour les mettre dans son seau et, par la même occasion, valider les balles.

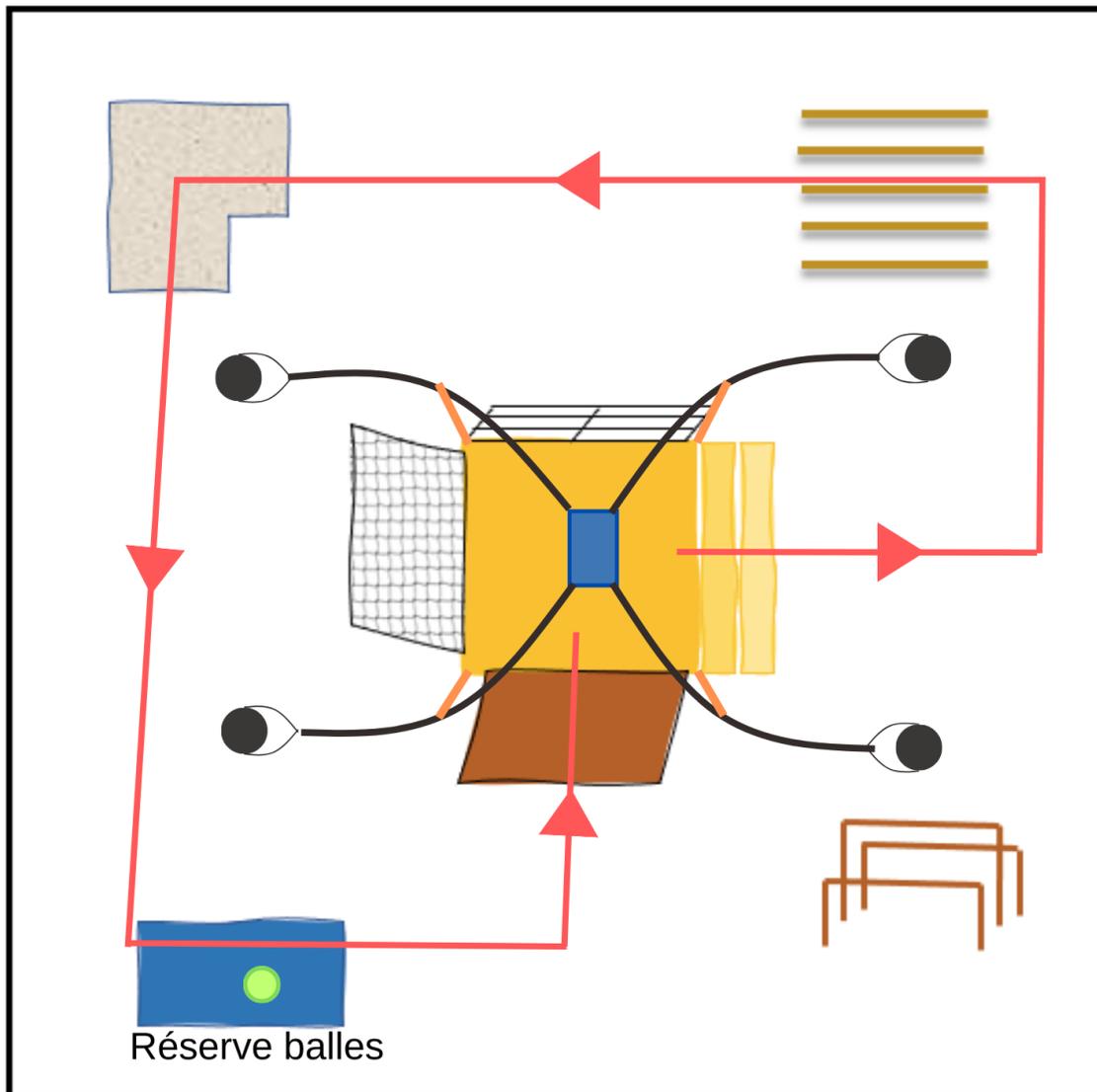
Il est interdit pour les sportifs de déposer une balle sur la plateforme si celle-ci n'est pas au-dessus de la limite de **1m50**.

/!\ AU BOUT DES 12 MINUTES, TOUTES LES BALLES QUI SONT ENCORE SUR LA PLATEFORME NE SERONT PAS COMPTABILISÉES (LE NON SPORTIF SERA AU COURANT DU TEMPS RESTANT).

Classement :

Le classement se fait en fonction du nombre de balles validées dans le seau (1 balle = 1 point)

Parcours :



1^{ère} épreuve : « Les dominos »



Temps de l'épreuve : 15 minutes maximum

Participants : 6 participants par village (maximum 2 garçons)

- 5 coureurs
- 1 placeur de dominos

Principe :

Le but du jeu est de , en touchant le 1^{er} domino, faire tomber le dernier de la table. Le classement se fait en fonction du temps mis pour réaliser l'épreuve.

Déroulement :

Les 6 participants sont au point de départ (= table des dominos).

→ Au top départ, le 1^{er} coureur part, effectue le parcours (ramping-petit bassin-derrière le haut/bas-plan incliné-escalier de ballots-poutres), prend un domino dans la réserve (entre le petit bassin et le haut/bas) et le ramène au point de départ.

→ Dès que le 1^{er} coureur a déposé le domino, il donne le témoin au coureur suivant pour le libérer. Ils courent alors à 2. Lorsque ce deuxième a fait le tour et déposé son domino, il donne le témoin à un 3^{ème}. Ils courent alors à 3. Etc ... jusqu'au moment où les 5 coureurs sont en courses.

!! Les coureurs ne doivent pas obligatoirement courir ensemble.

→ **DÈS QUE 20 DOMINOS SONT ARRIVÉS, UN CHRONO INTERMÉDIAIRE EST PRIS POUR EFFECTUER UN CLASSEMENT SI L'ÉPREUVE N'EST PAS RÉUSSIE (VOIR POINT CLASSEMENT).**

→ A partir du moment où 20 dominos sont arrivés (ce qui ne veut pas forcément dire que 20 dominos suffisent) et que **les 5 coureurs sont stoppés au point de départ par le placeur**, celui-ci **peut** placer les pièces sur la table.

- S'il parvient à faire tomber le dernier domino, arrêt du chrono principal.
- S'il ne parvient pas à faire tomber le dernier domino, 2 choix :
 - Les coureurs restent en place et le placeur recommence son montage.
 - les coureurs refont un tour afin d'aller chercher de nouveaux dominos dans la réserve. **!! Attention, dans ce cas, les 5 coureurs doivent tous refaire le tour, ne peuvent prendre qu'un domino par personne et être revenus tous les 5 avant que le placeur ne puisse retoucher les pièce).**

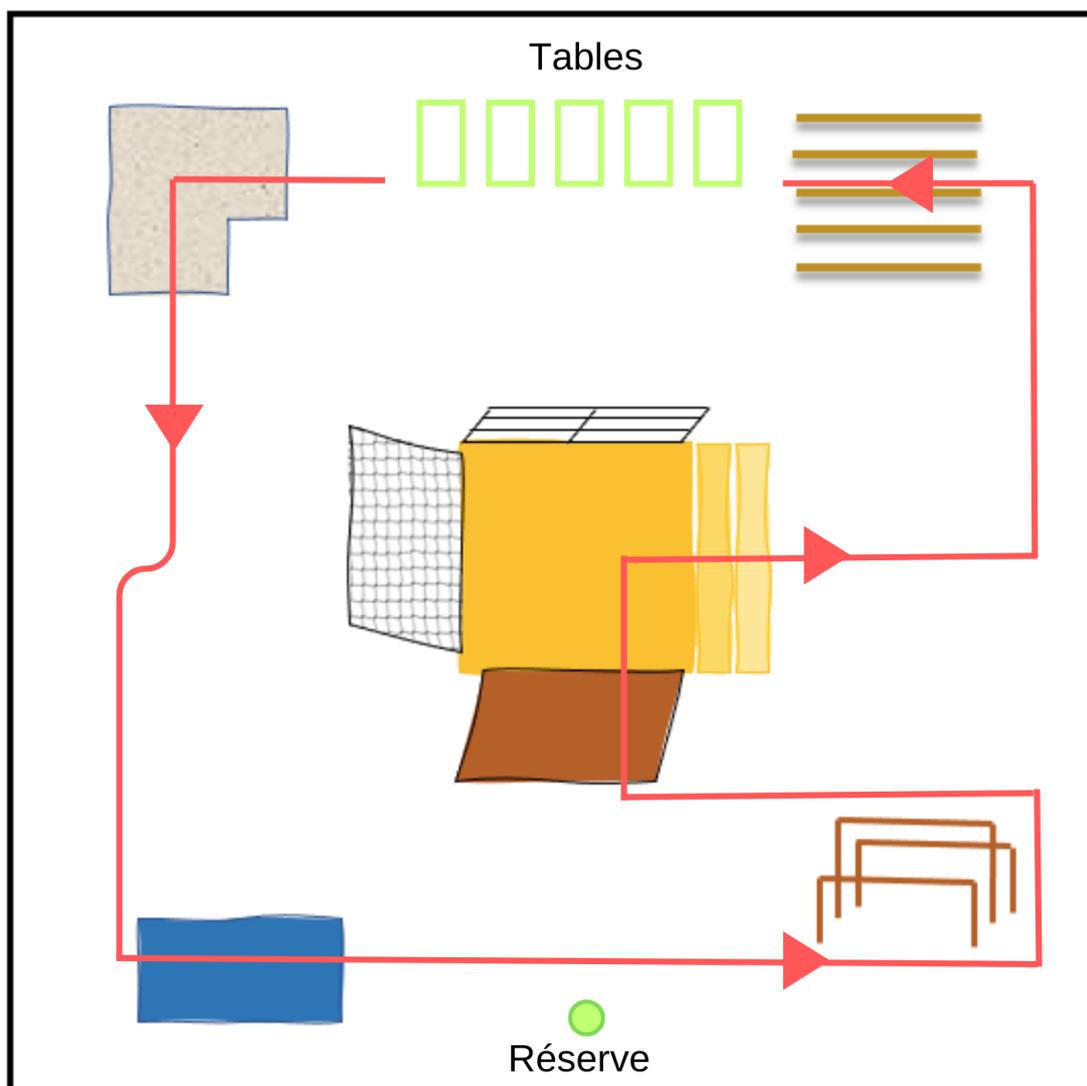
Éventuel blessé :

Si un coureur ayant le témoin se blesse durant l'épreuve, il doit s'annoncer sur le parcours. Le suivant peut alors démarrer, effectuer le parcours jusqu'au blessé (ne pas prendre de domino dans la réserve), prendre le témoin et terminer le parcours jusqu'au point de départ. Il recommence ensuite un tour normalement avec le témoin et le passe au suivant à la fin de son tour. Le blessé ne peut plus participer à l'épreuve.

Classement :

Le classement se fait en fonction du temps mis pour réaliser l'épreuve. Si plusieurs équipes n'ont pas réussi l'épreuve au bout des 15 minutes autorisées, le classement sera établi en fonction du temps mis pour apporter les 20 pièces.

Parcours :



2^{ème} épreuve : « Les anneaux »



Temps de l'épreuve : 12 minutes maximum

Participants : 7 participants par village

- 6 sportifs, 3 filles et 3 garçons.

- 1 ramasseur

Principe :

Il s'agit d'une course relais. Chacun des 6 candidats doit faire un tour. Le village qui remportera ce jeu sera celui dont les 6 candidats ont terminé le tour et dont le dernier candidat aura en plus réussi un tir.

Déroulement :

Au top départ, un candidat au choix par village effectue le parcours (haut/bas, escalier de ballots, descente plan incliné et petit bassin) jusqu'à la zone de tir.

Une fois arrivé dans cette zone, le candidat prend un des deux anneaux et tente sa chance pour mettre l'anneau autour de son poteau. Chaque participant aura deux essais :

→ Si le premier essai est réussi, il revient au point de départ en contournant l'obstacle central et passe le témoin au participant suivant de son village.

→ S'il rate son premier essai, il peut retenter sa chance avec le deuxième anneau :

- S'il réussit le deuxième essai, il revient au point de départ en contournant l'obstacle central et passe le témoin au participant suivant de son village.
- S'il rate son deuxième essai, il effectuera un mini tour de pénalité (ramping et poutres) , avant de passer le témoin au participant suivant de son village.

Mêmes règles pour les 5 premiers participants. Entre chaque tour, le ramasseur aura pour objectif de ramasser les anneaux de son village et de les ramener à la zone de lancer.

Le 6^{ème} relayeur devra effectuer le même parcours et **obligatoirement** mettre un anneau autour de son poteau (le ramasseur devra lui rendre les anneaux tant que celui-ci n'a pas réussi son tir). Quand c'est réussi, il retourne à son point de départ afin de stopper le chrono de son équipe.

Éventuel blessé :

Si un sportif se blesse durant l'épreuve, il doit s'annoncer sur le parcours. Le suivant peut alors démarrer, terminer l'épreuve du blessé, revenir au point de départ et commencer son tour. Le blessé ne peut plus participer à l'épreuve.

Classement :

Le classement se fait en fonction du temps mis par le village pour que son dernier relayeur réussisse à mettre l'anneau autour de leur poteau et revienne au point de départ.



3^{ème} épreuve : « Le memory »



Temps de l'épreuve : 15 minutes maximum

Participants : 4 participants par village, dont une fille et un -18 ans.

Principe :

Par équipes de 4, les participants doivent replacer le plus vite possible des symboles dans un tableau en se référant à un modèle de base.

Déroulement :

Les participants attendent par équipe dans leur sas d'attente. Départ différé toutes les 30 secondes.

Devant leur sas d'attente, se trouve le dessin d'un tableau de 25 cases dans lesquelles sont dessinés des symboles, qu'il faut essayer de mémoriser.

Au top départ, le participant passe devant son tableau, effectue le parcours jusqu'à sa réserve (derrière le petit bassin, filet, plan incliné, haut bas), prends (ou non) un symbole au hasard et se rend dans sa zone « Memory » qui est après les poutres.

Dans cette zone se trouve une table avec un tableau de 25 cases vierges qu'il faut essayer de compléter à l'identique avec son tableau d'origine. Il revient ensuite jusqu'au départ en passant par le ramping. Etc durant 15 minutes maximum (toutes les pièces qui ne sont pas posées dans le tableau ou sur la table à la fin de ce timing, ne seront pas comptabilisées).

**!/ \ A chaque passage, le participant n'a droit qu'à 1 seul mouvement !/ **

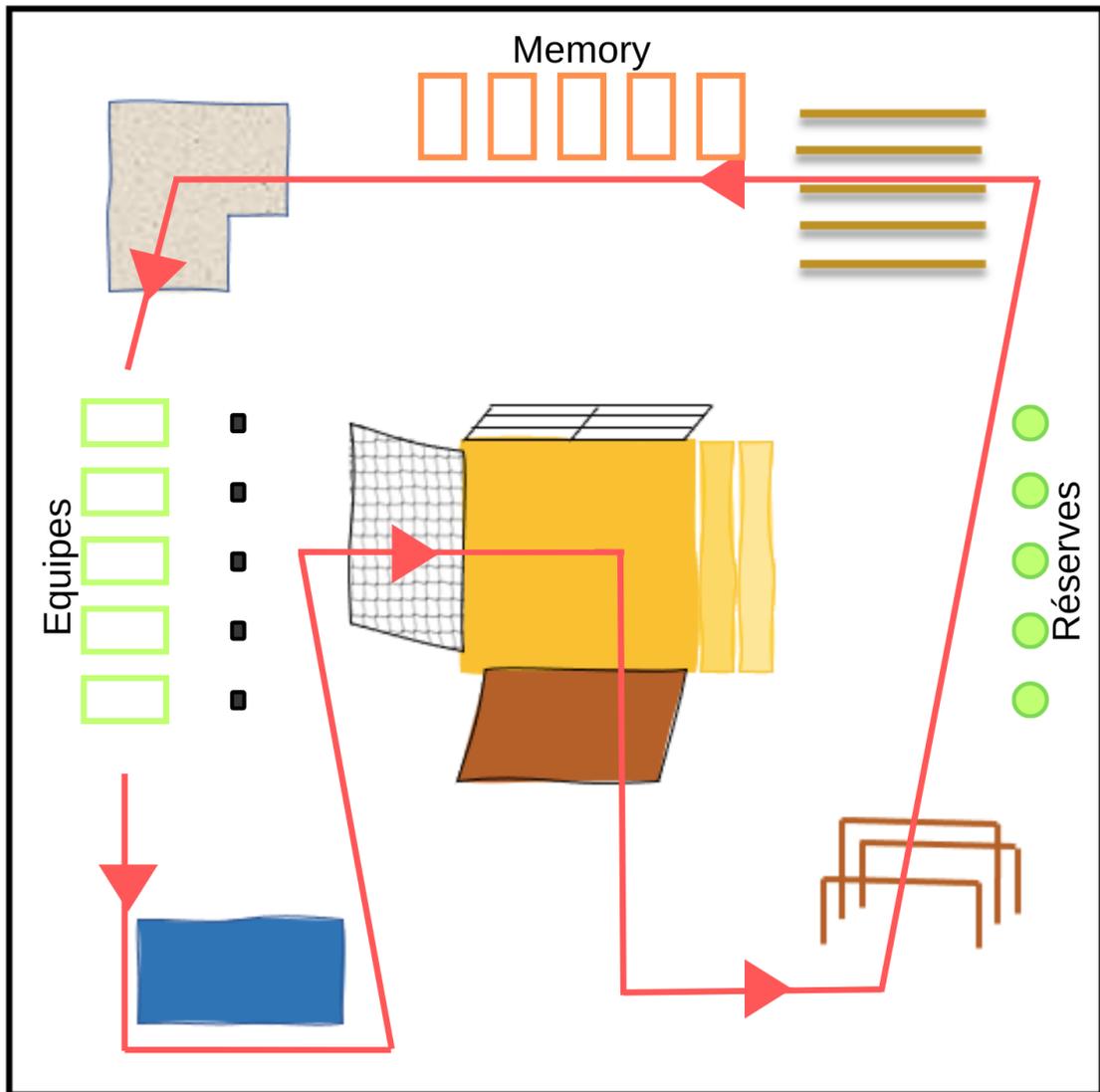
- Je dépose ma pièce dans le tableau
- Je dépose ma pièce sur la table
- Je déplace une pièce de la table au tableau
- Je déplace une pièce du tableau à la table
- Je déplace une pièce dans le tableau

Classement :

Le classement se fait en fonction du temps mis pour compléter correctement son tableau. Si erreur dans le tableau ou non fini, les équipes sont départagées de la manières suivantes :

- 1 - Le nombre de bonnes réponses dans le tableau
- 2 - Le nombre d'erreurs dans le tableau (le moins possible)
- 3 - Le nombre de pièces sur la table (le plus possible)

Parcours :



4^{ème} épreuve : « L'heptathlon casino »

Participants : 8 participants par villages, dont 2 filles et des personnes de 8 tranches d'âge différentes (15-20/20-25/25-30/30-35/35-40/40-45/45-50/50-+)

Principe :

Chaque équipe compte 8 sportifs différents (Football ; Tennis ; Rugby ; Frisbee ; Tir à l'arc ; badminton ; Javelot (Vortex) ; golf) qui vont faire une course relais et terminer par un tir de précision dans leur discipline.

Détail des tirs : foot (balle à terre, tir au pied), tennis (tir raquette), rugby (balle en main, tir au pied), frisbee (tir à la main), arc à flèche (tir à l'arc), badminton (tir raquette), javelot (tir main), golf (tir club).

Ce tir de précision aura une valeur, choisie par le joueur. S'il est réussi, il donnera droit à un bonus temps, de la valeur choisie par le joueur. Sinon, ce sera un malus. Une fois le dernier joueur arrivé, le chrono est arrêté et les bonus et malus appliqués afin de calculer le temps final.

Déroulement :

- Au top départ, le 1^{er} joueur de chaque village (le même ordre/sport pour tous) effectue le parcours (petit bassin-ramping-corde) pour aller chercher sa mise/son jeton. Après avoir récupéré son jeton, il descend par les ballots et se dirige vers son pas de tir. Il donne sa mise à l'arbitre, qui lui donne en échange son objet de lancer, et effectue son tir (cible identique pour tous les lancers).
- Après ce premier tir, le joueur pourra (à lui de choisir) effectuer un 2^{ème} passage sur la pyramide en sachant que les 12 mises devront être jouées. En cas de 2^{ème} passage, il passe par le côté qu'il souhaite pour accéder au sommet de la pyramide (mais pas par l'escalier de ballots, utilisé uniquement pour descendre et éviter ainsi les croisements) !
- Une fois son/ses tir(s) effectué(s), il va donner le relais au 2^{ème} joueur de son équipe. Ainsi de suite pour les 8 participants.
- Le chrono s'arrête lorsque le 8^{ème} sportif est revenu au point de départ.

Les mises : Il y aura 4 sortes de jetons (5-10-15-20 : qui représente des secondes de bonus ou malus en fonction du résultat de son tir) et trois jetons par valeur par équipe. Les 12 jetons seront au sommet de la pyramide.



Éventuel blessé :

Si un sportif se blesse durant l'épreuve, il doit s'annoncer sur le parcours. Le suivant peut alors démarrer, terminer l'épreuve du blessé, revenir au point de départ et commencer son tour. Le blessé ne peut plus participer à l'épreuve.

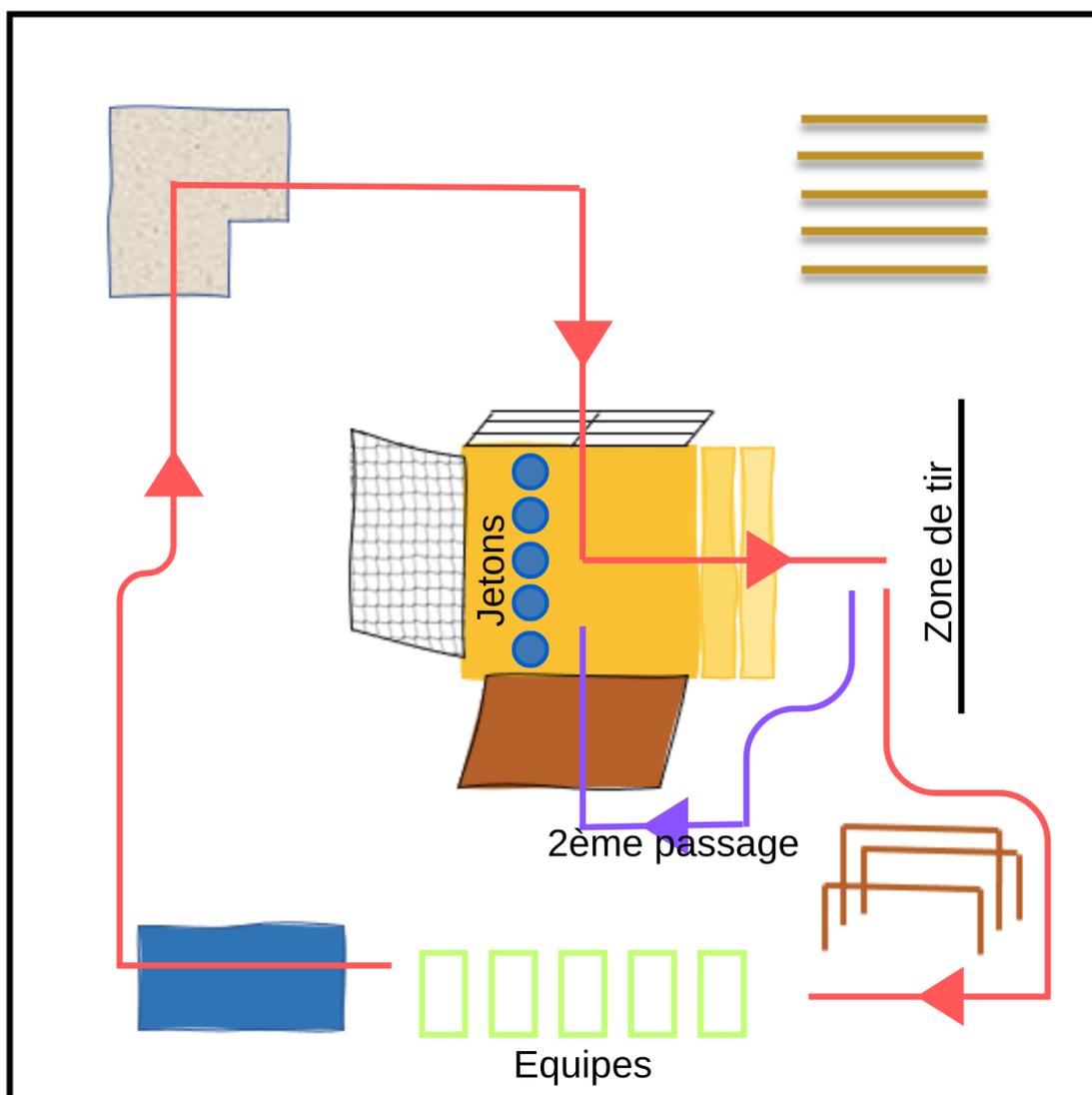
Classement :

Le classement se fait en fonction du temps mis pour que le dernier relayeur revienne à la ligne d'arrivée + l'ajout ou le retrait des temps bonus/malus.

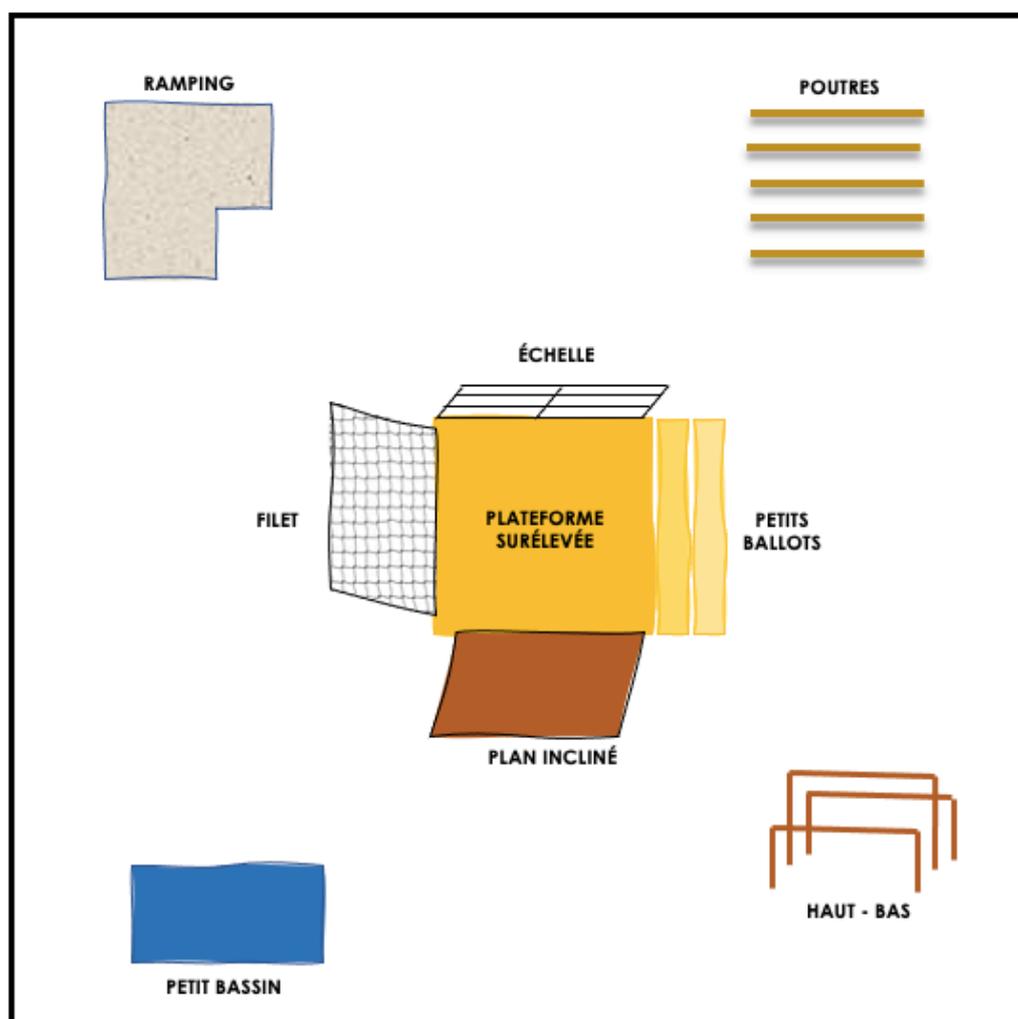
A apporter :

- Carte d'identité
- Raquette de tennis

Parcours :



Plan des jeux sportifs



4 obstacles dans les coins d'une surface en carré

- Ramping
- Poutres
- Petit bassin
- Haut/bas

1 élément central avec 4 entrées/sorties :

- Plan incliné
- Escalier de ballots
- Filet
- Échelle

