

SAUVENIÈRE

EGHEZEE - GRAND-LEEZ - MEUX - SAINT-DENIS

31^{ÈMES} JEUX INTERVILLAGES

30
juin

1
juillet

2
juillet



WELCOME TO

USA

Vers l'avenir

Jupiler

4D DELHAIZE
DELHAIZE
Perwez

radio
CONTACT

passe-partout

L'ASBL Jiv's présente le nouveau système de cotation :

- Chaque critère de cotation est coté de 1 à 5 (uniquement ! Càd pas de 3,5 ni de 2,7 etc...) Il s'agit d'attribuer une cote et pas nécessairement une place ! Par conséquent, les égalités (ex-aequo) entre villages sont tolérées, mais pas conseillées, ni encouragées.
- Les critères sont toujours pondérés secrètement.
- Par critère, une seule cote est attribuée par le jury au village concerné. Cette unique cote résulte de la moyenne des 5 cotes des 5 jurés. On remarque donc que les jurés cotent leur propre village !
- Si la différence entre la cote d'un juré et la moyenne des 5 jurés est inférieure ou égale à 1, la cote est validée (voir exemple 1 dans le tableau annexé).
- Si cette différence est strictement supérieure à 1 et strictement inférieure à 1.5, la ou les cote(s) des jurés concernés est (sont) remplacée(s) par la cote moyenne des 5 jurés. Une nouvelle moyenne doit donc être recalculée et on obtient la nouvelle cote moyenne à attribuer au critère (voir exemple 2 dans le tableau annexé).
- Si la différence est égale ou supérieure à 1.5, la cote est remplacée par la moyenne des cotes non concernées, une nouvelle moyenne est calculée (qui sera forcément égale à la moyenne des cotes «réglo» et on obtient la cote à attribuer (voir les exemples suivants).
- Bref, on obtient ainsi par village une cote critère par critère de l'ensemble du jury. On pondère ces cotes en fonction des pondérations secrètes et on obtient donc des cotes pondérées critère par critère. On réalise une simple addition de ces cotes pondérées (attention, on ne fait pas un classement critère par critère) et on obtient donc un total par village. Ce total détermine le classement final du jeu.

	Cotes des 5 jurés pour un critère (attention : ce sont des points et non des places)											
	Juré A	Juré B	Juré C	Juré D	Juré E		Moyenne 5 jurés	Cote exclue	Différence	Corrigée par	Nvelle moyenne	Cote attribuée
Exemple 1	4	4	3	3	3		3,4	néant		néant	3,4	3,4
Exemple 2	4	4	3	3	2		3,2	Juré E	1,2	3,2	3,44 4+4+3+3+2 /5=3,44	3,44
Exemple 3	4	4	3	3	1		3	Juré E	2	3,5 4+4+3+3/4=3,5	3,5 4+4+3+3+3,5 /5=3,5	3,5
Exemple 4	4	4	3	3	0		2,8	Juré E	2,8	3,5 4+4+3+3/4=3,5	3,5 4+4+3+3+3,5 /5=3,5	3,5
Exemple 5	5	4	3	2	1		3	Jurés A et B	2	3 4+3+2 /3=3	3 3+4+3+2+3 /5=3	3
Exemple 6	5	3	3	2	2		3	Juré A	2	2,5 3+3+2+2 /4=2,5	2,5 2,5+3+3+2+2 /5= 2,5	2,5
Exemple 7	5	5	5	1	1		3,4	Toutes	Sup. à 1,5	3,4 5+5+5+1+1 /5=3,4	3,4	3,4
Dans l'exemple 2, on pourrait croire qu'un juré aurait tendance à sous-coter son propre village (exemple : le village E) et qu'au lieu d'obtenir 3,4 de moyenne, il obtient 3,44 ou même 3,5 dans l'exemple 3.												
C'est vrai, mais le risque est grand car si les autres jurés ont également mal coté le village en question, la cote risque d'être validée et donc la sous-cote de son propre village entre en ligne de compte (voir exemple 8 par rapport à l'exemple 2) on imagine donc que E sous-cote mais les autres jurés ont la cote suivante :												
Exemple 8	4	3	3	2	2		2,8	Juré A	1,2	2,8	2,56 2,8+3+3+2+2 /5=2,56	2,56
alors que s'il avait mis 3 à son village, on aurait l'exemple 9												
Exemple 9	4	3	3	2	3		3	Néant		Néant	3	3
Et idem dans le cas de sur-cotes												



■ Le joker doit être une représentation en 3D relative au thème choisi pour le char.

- Contraintes :

- Objet en 3D (pas de tableau par ex.).
- Les dimensions :
 - Minimum 50 cm x 50 cm x 50 cm (profondeur, hauteur, largeur).
 - Maximum 80 cm x 1m50 x 80 cm.
 - Les dimensions seront contrôlées via un arbitre/jury avant la présentation.
- Le capitaine de chaque village doit l'amener et le porter (pas sur des roulettes, des patins...)
- Le joker devra être présenté lors de chaque jeu où son utilisation est permise.

- Critères :

- Originalité.
- Complexité (réalisation).
- Esthétique générale (Souci du détail).
- Respect du thème et des contraintes (0 ou 2).



21H ■ Jeu basé sur certaines épreuves du jeu «Génies en herbe».

Ce jeu sera réparti entre, d'une part 4 candidats par village sur le podium et, d'autre part les villages présents au pied du podium. Les épreuves se dérouleront en alternance entre les candidats sur scène et l'équipe dans le chapiteau.

- Jeu divisé en 4 épreuves :

- Epreuve d'adresse (sur la scène).
- Epreuve de reconnaissance visuelle (au pied du podium).
- Epreuve de reconnaissance musicale (au pied du podium).
- Epreuve de questions de connaissances générales (sur la scène).

- Contraintes :

- 4 candidats sur scène par village dont une fille, un de + de 50 ans, un de -18 ans.
- Les villages dans le chapiteau.
- Les épreuves seront expliquées aux capitaines d'équipe avant le début du jeu.
- Les candidats podium ne participeront pas aux épreuves destinées au public et inversement.

- Cotation :

- Classement établi après chaque épreuve suivant les points obtenus.
- Chaque village aura l'occasion d'utiliser son joker sur une des 4 épreuves (en mentionnant le nom de l'épreuve sous enveloppe). Il devra être joué avant le début du Quizz Show. Il permet de doubler les points de cette épreuve.
- Si ex-æquo, le classement se fera sur base du total des points obtenus aux épreuves.

JIV'S 2006

Présentation JIV's 2006 - 7 avril



22H30

Réalisation d'un montage vidéo humoristique représentant une tranche de vie aux Etats-Unis à la manière du cinéma muet sur base d'un des thèmes fournis.

- Contraintes :

- Les images devront être en Noir/Blanc ou Sépia.
- Minimum 2 comédiens humains.
- Maximum 4 minutes.
- Pas de voix off.
- Pas de voix directes.
- Pas d'extrait de films existants.
- Les rôles interprétés pourront s'inspirer de personnages réels à l'exception d'Alain Conobert, Joël Botilde et Benoit Rousseau.
- Autorisation d'utiliser des inserts de texte dans la vidéo.
- Seul l'écran géant sera utilisé.
- Date de remise du sujet : à partir du 8 avril jusqu'au 20 avril à l'adresse mail : jivs2006@sauviniere.be. En cas de doublon, un tirage au sort sera réalisé.
- Date limite de remise du support : 20 juin chez Joël Botilde :
21 rue de Beaufaux - 5081 Saint-Denis - 0477/410 791
- Support : DVD-R sans menu (en continu).

- Critères :

- Couverture du thème.
- Interprétation/jeu des acteurs.
- Réalisation/montage.
- Humour.
- Respect du temps (1 pt par 10 sec entamées).
- Respect des délais (pénalité asbl de 3 pts au classement général par jour de retard).

- Les thèmes : Une attaque de banque, un bal de fin d'année, une élection présidentielle, la ruée vers l'or, la guerre de sécession, une bagarre de saloon, l'immigration irlandaise, la vie dans une tribu indienne, la prohibition, la découverte de l'extra-terrestre de Roswell, une commande dans un fast-food, l'arrestation de Saddam Hussein, Ku Klux Klan, la finale du Super bowl, Thanksgiving, Halloween, une évasion à Alcatraz, le festival de Woodstock, la vie chez les Mormons, un sauvetage à Malibu, la guerre des gangs, une réunion de crise au Pentagone, l'entraînement des GI's, les 1^{ers} pas sur la Lune, un match de basket, le 18^e trou, un mariage express à Las Vegas, l'industrialisation, le crash de Wall Street.

JIV'S 2006

Présentation JIV's 2006 - 7 avril



22H30

Représentation libre d'une ou plusieurs chansons d'un des 2 artistes tirés au sort. Sont admis: les groupes, duos dans lequel l'artiste a pris part à la condition que le(s) titre(s) aient été commercialisé(s) sur support audio.

- Contraintes :

- La bande vidéo/audio doit être fournie sur un seul support (CD ou DVD-R) créé en continu (ex : pour les DVD, les menus ne seront pas autorisés !).
- Le support doit être fourni à Hervé Gilbert - rue du Trichon 231 - 0475/41 70 24 pour le 20 juin 2006 au plus tard. Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entière responsabilité du village.
- Il vous est loisible de soumettre tout titre au comité de création à l'adresse : jivs2006@sauviniere.be afin de faire valider vos choix pour le 15 juin au plus tard.
- Le temps limite est de 10 minutes, montage des décors compris. Le démontage se fait le plus rapidement possible mais n'intervient pas dans les 10 minutes. La première équipe sera prévenue 15 minutes avant le début du jeu.
- Après chaque DVD, un top de 5 minutes sera lancé ; passé ce délai, le top départ des 10 minutes sera automatiquement déclenché.
- Le spectacle se déroulera uniquement sur le podium. Tout doit être enregistré ; pas de voix directes.
- L'utilisation de l'écran géant est autorisée durant l'installation des décors. En cas d'utilisation de l'écran, Joël lancera le top départ des 10 minutes dès la première image sur cet écran.
- Dès l'ouverture du rideau, l'écran sera automatiquement coupé.

- Les critères :

- Impression générale.
- Mise en scène.
- Interprétation des membres du groupe.
- Décors.
- Costumes.
- Respect du temps (1 pt par 10 sec entamées).
- Respect du thème (0 ou 2).

GROUPES	THEMES	VILLAGE
Groupe 1	Prince Beyonce	Sauvinière
Groupe 2	U2 Jennifer Lopez	Eghezée
Groupe 3	Tina Turner Robbie Williams	Saint-Denis
Groupe 4	Queen Usher	Grand-Leez
Groupe 5	Elvis Presley Gwen Stefani	Meux

Vendredi 30 juin 2006

JIV'S 2006

Présentation JIV's 2006 - 7 avril



9H30

Jeu gardé secret jusqu'au samedi matin, basé sur le principe de l'émission Fear Factor. Les participants devront s'attendre à des épreuves en relation avec le thème.

- Jeu en 2 parties

La première partie : Différentes épreuves en enfilades...

Chaque village participe à son tour suivant un tirage au sort effectué préalablement.

- Contraintes :

- Nombre de participants par village : 4 filles et 6 garçons (+ 16 ans).
- Au moins 2 participants ne seront pas sujets au vertige (1 garçon et 1 fille).

- Cotation :

- Chaque équipe sera chronométrée, l'équipe la plus rapide remporte l'épreuve.

La deuxième partie consiste en une animation «pom pom girls/boys» du village avant le passage de son équipe.

- Contraintes :

- Les candidats de Fear Factor ne feront pas partie des Pom Pom Girls/Boys et vice-versa.
- Montage audio à fournir avant le début du jeu.
- Temps : minimum 1 minute, maximum 2 min.

- Critères :

- Déguisements.
- Ambiance.
- Chorégraphie.

- Cotation générale (pondération des 2 parties pour la cotation finale):

- 3/8 Pom Pom Girls/Boys.
- 5/8 Fear Factor.



12h ■ Tournoi sur consoles de jeux durant tout le week-end. Il sera réparti sur plusieurs plages horaires.

- Samedi 1^{er} juillet de 12h à 13h.
- Samedi 1^{er} juillet de 18h30 à 20h30.
- Dimanche 2 juillet de 20h à 22h.

Treize joueurs seront à prévoir. Le nom du jeu sera communiqué le 10 juin aux capitaines d'équipe. Pour le jeudi 29 juin, la liste des joueurs sera à remettre.



13h ■ Présentation d'un spectacle musical sur base d'un des trois thèmes tirés au sort.

- Contraintes :

- En dehors du générique (ou d'une musique de la B.O.) qui doit apparaître dans la bande-son, le choix de la musique est libre !
- Temps limite de 10 min, montage des décors compris.
- Pas de micro.
- Utilisation interdite de l'écran géant.
- Spectacle uniquement sur le podium.
- Les participants devront être nés après le 01/01/1994 et au minimum être capables de marcher seul.
- Pénalité ASBL pour le respect de l'âge : 5 points au classement général.
- Choix à remettre pour le 1^{er} juin à l'adresse : jivs2006@sauviniere.be

- Critères :

- Impression générale.
- Mise en scène.
- Décors.
- Déguisements.
- Respect du temps (1 pt par 20 sec entamées).
- Respect du thème (0 ou 2).

GROUPES	THEMES	VILLAGE
Groupe 1	Pinocchio The Mask Alice au pays des merveilles	Grand-Leez
Groupe 2	Cendrillon Charlie et la Chocolaterie Hercule	Eghezée
Groupe 3	La Belle au bois dormant Tom Sawyer Lilo & Stitch	Meux
Groupe 4	La Belle et la Bête Les Pierrafeu Sinbad	Saint-Denis
Groupe 5	Blanche-neige Le magicien d'Oz La route d'Eldorado	Sauvinière

JIV'S 2006

Présentation JIV's 2006 - 7 avril



15H ■ Jeu du gros mangeur sous forme de course relais.

Le jeu comportera 3 épreuves.

- Contraintes :

- Le nombre de participants est fixé à 10 par village.
- Minimum 2 filles.
- Obligatoirement 2 personnes de plus de 50 ans.

- Cotation

- Le chrono final déterminera l'équipe gagnante.



16H30 ■ Jeu en étoile avec une partie sous le chapiteau et une partie sur l'aire des jeux sportifs. Différents types d'épreuves sont au programme (force, adresse, quizz...) pour terminer avec une épreuve finale. Le jeu sera expliqué aux capitaines ados et capitaines villages après la fin du jeu Fear Factor.

- Contraintes :

- Etre né entre le 01/01/91 et le 31/12/93.
- Nombre de participants entre 15 ados minimum et 25 maximum (une équipe de 25 sera avantagée par rapport à une équipe de 15).
- 5 filles minimum.
- 2 jeunes âgés entre 18 et 20 ans officieront comme capitaine d'équipe sans participer aux épreuves.
- 5 adultes de + de 35 ans seront présents comme «accessoires».
- Un(e) participant(e) se munira d'une paire de rollers ainsi que des protections adéquates.
- Chaque ado participera à maximum 2 épreuves à l'extérieur.
- Tous participent aux jeux «chapiteau» et à l'épreuve finale.

- Cotation :

- Addition des points des différentes épreuves.
- L'utilisation du joker sur une des épreuves extérieures permet de doubler les points de cette épreuve.
- Le joker est joué avant le début de la première épreuve (en mentionnant le nom de l'épreuve sous enveloppe) !

JIV'S 2006

Présentation JIV's 2006 - 7 avril



21H ■ Jeu du couple divisé en 5 parties :

- Mise en scène.
- Epreuve créative.
- Epreuve d'adresse.
- Epreuve de connaissances mutuelles.
- Epreuve d'adresse.

- Contraintes :

- Les couples doivent être dynamiques, sportifs.
- Les conjoints ne doivent pas être nécessairement mariés mais doivent obligatoirement être domiciliés à la même adresse.
- Le nom des couples devra être remis au comité création par mail au plus tard le 15 mai à l'adresse **jivs2006@sauveniere.be**
- Une rencontre sera organisée avec les 5 couples et le capitaine de chaque village le mercredi 24 mai.

- Cotation :

- Classement établi après chaque épreuve.
- Si ex-æquo, le classement se fera sur base du nombre de premières places obtenues aux différentes épreuves.

- Critères épreuve créative :

- Esthétique.
- Créativité/originalité (emploi des objets).
- Complexité/réalisation (nombre d'objets).

- Critères épreuve de mise en scène :

- Interprétation.
- Mise en scène.
- Originalité.

JIV'S 2006

Présentation JIV's 2006 - 7 avril



23H Spectacle à présenter à la manière de la version **originale** de la célèbre émission télévisée «Muppet Show». Tous les numéros présentés devront rester dans l'esprit de l'émission originale. Chaque village tirera au sort le nom d'un invité célèbre qui devra intervenir dans le spectacle.

- Contraintes

- Nombre de participants illimité.
- Au moins 2 participants devront avoir + de 35 ans.
- Temps limite : 10 min.
- Accessoires autorisés.
- Décors fournis par le comité création (Balcon).
- Autres décors interdits.
- Utilisation de l'écran géant interdite.
- Utilisation de feu, d'eau, de feux d'artifices et d'animaux strictement interdite.
- La bande son doit être remise à la sono avant le jeu du couple. Le choix des musiques est libre à l'exception du générique.
- Spectacle uniquement sur le podium.

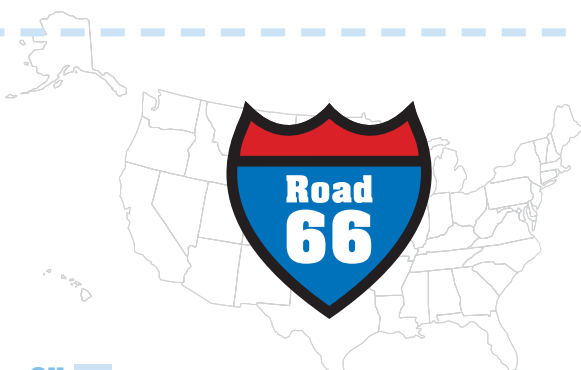
- Critères :

- Respect du temps (1 pt par 30 sec entamées).
- Qualité du show.
- Mise en scène.
- Costumes et accessoires.
- Interprétation des personnages.
- Humour.

	INVITÉS	VILLAGE
Invité 1	Sharon Stone	Meux
Invité 2	John McEnroe	Saint-Denis
Invité 3	Mariah Carey	Sauvenière
Invité 4	Jim Carey	Eghezée
Invité 5	Bill Clinton	Grand-Leez

JIV'S 2006

Présentation JIV's 2006 - 7 avril



9H

Parcours des chars à travers les rues du village.

Le défilé démarrera à 9h précises. Le côté ouvert du char sera le côté droit dans le sens de la marche. L'animation finale s'effectuera sur le parking de la firme Brichart en face du terrain de football de Sauvenière direction Grand-Leez.

- Contraintes :

- Maximum 2 engins motorisés par village.
- Maximum 2 remorques par village.
- Maximum 10 min pour l'animation finale.
- Un seul thème de la paire tirée au sort sera représenté.
- **Pénalité ASBL : arrivée tardive : 2 points au classement général par 1/4h entamés**
- Le nom de l'état choisi ainsi que le nom du village devront être indiqués clairement à l'avant du premier véhicule.

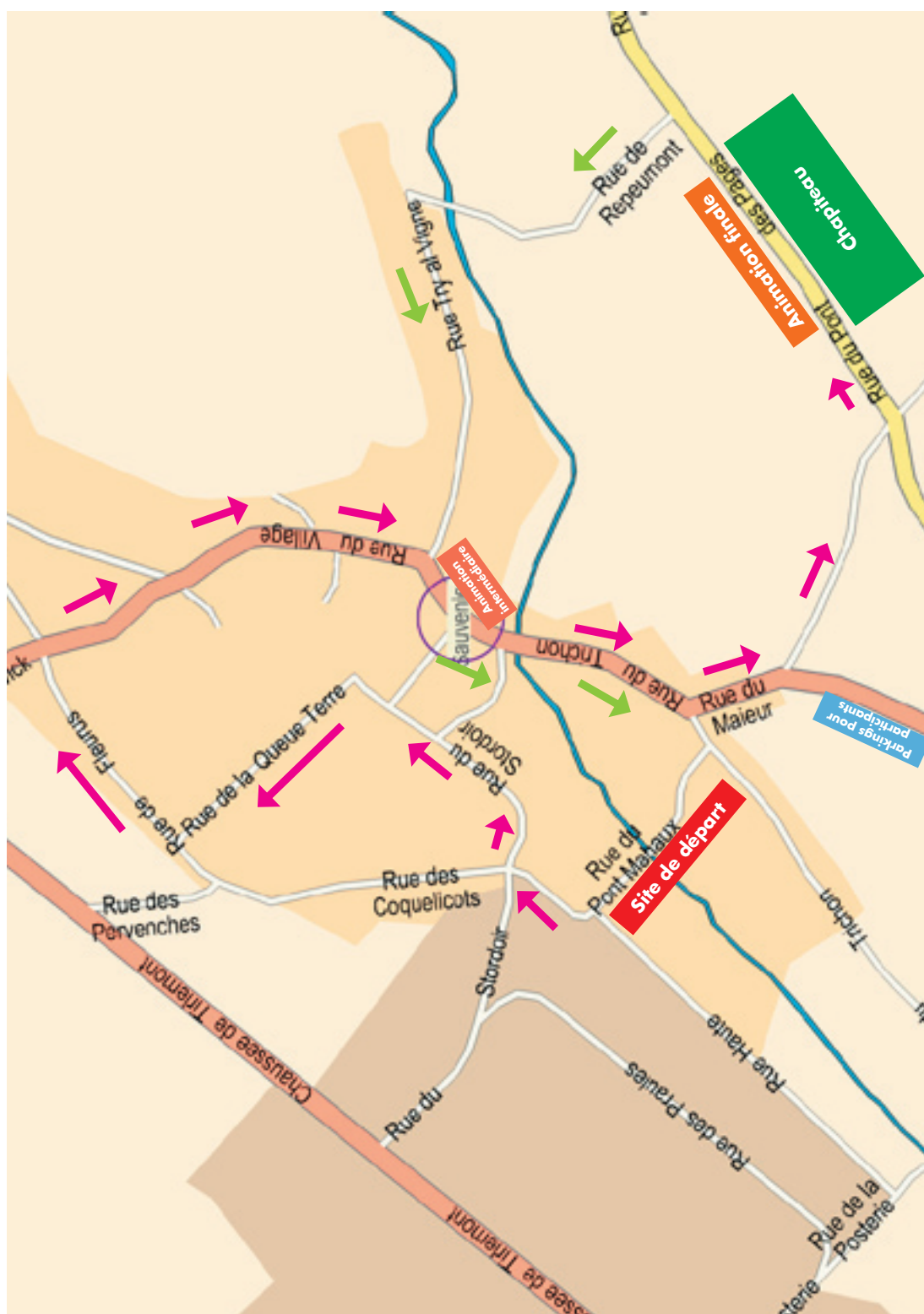
- Critères :

- Couverture du thème.
- Impression générale.
- Construction.
- Esthétique / Déguisements.
- Originalité.
- Animation continue.
- Animation finale :
 - originalité.
 - mise en scène.
 - show.
 - respect du thème (0 ou 2).
 - respect du temps (1 pt par 30 sec entamées).

GROUPES	THEMES	VILLAGE
Groupe 1	Californie Hawaï	Grand-Leez
Groupe 2	Tennessee Illinois	Sauvenière
Groupe 3	Louisiane New-York	Saint-Denis
Groupe 4	Floride Pennsylvannie	Eghezée
Groupe 5	Texas Nouveau-Mexique	Meux

JIV'S 2006

- ## 31^{èmes} Jeux intervillages - Sauvenière-





15H ■ Jeux sportifs articulés autour de 4 épreuves + 1 épreuve «Fil rouge».

- Contraintes :

- Chaque participant ne peut prendre part qu'à maximum 2 épreuves.

- Cotation :

- Temps.
- Le joker est joué avant le début du jeu (en mentionnant le nom de l'épreuve sous enveloppe). Il sert de bonus dans l'épreuve du fil rouge.

■ Classement des épreuves

	JEUX	ECART
1	Road 66 (s)*	17 points
2	American Billboard	13 points
3	N.B.A.	10 points
4	Just Married Sur les traces de Christophe Colomb Once upon a time in America Muppet Show (s)*	7 points
5	Big Fast Food Quizz Show Fear Factor Silence on tourne ! (s)*	5 points
6	Joker (s)* JIV's Soccer Cup	3 points

* (s) = jeu secret

JIV'S 2006

Présentation JIV's 2006 - 7 avril

■ Le Calendrier

- Silence on tourne ! (Vidéo)
 - Remise du sujet entre le 8 avril et le 20 avril à jivs2006@sauveniere.be
 - Remise du support : Le 20 juin au plus tard chez Joël Botilde.
- American Billboard (Clip)
 - Remise du support : Le 20 juin au plus tard chez Hervé Gilbert.
- JIV's Soccer Cup
 - Explications aux capitaines le 10 juin.
 - Remise de la liste des joueurs pour le 29 juin.
- Once upon a time in America
 - Remise du choix pour le 1^{er} juin au plus tard à jivs2006@sauveniere.be
- Just Married
 - Remise du nom des couples pour le 15 mai à jivs2006@sauveniere.be
 - Réunion explicative : le 24 mai.

■ Les Contraintes et informations générales

- Les questions devront être adressées à jivs2006@sauveniere.be
- Les réponses seront publiées sur le site www.jivs2006.be sauf pour les choix des thèmes.
- Une adresse mail de référence doit être fournie par chaque village. Seule les questions venant de cette adresse seront acceptées. Les réponses se feront via cette même adresse.
- Un semi-remorque maximum par village.
- Les dimensions de la scène :
 - 16 m sur 10 m
 - Dimensions utiles 12 m sur 8 m
 - Hauteur du podium : 1m
 - Vide derrière la scène : 2 m
 - Ouverture pour l'entrée des décors : 5m (largeur) sur 3m
- Position du jury
 - A droite de la scène quand on est face à celle-ci.
- Entrée des artistes
 - L'entrée des artistes se fait du côté droit en regardant la scène, la sortie des artistes et des décors se fera elle du côté gauche !
- Source pour les thèmes des chars :
www.usa-decouverte.com