

JEU
INTERVILLAGES

39^{ÈMES} JEUX INTERVILLAGES
27, 28, 29 JUIN 2014



SOMMAIRE

SOMMAIRE.....	P.3
ALONE IN THE DARK -PRÉ JEU-.....	P.4
JIV'S SECTION DE RECHERCHE -JEU CONTINU-.....	P.5
SLEEPY HOLLOW -JEU PUBLIC-.....	P.6
MORZAIR -DVD-.....	P.7
BLACK ATMOSPHERE -CLIP DES ADULTES-.....	P.8
WORLD WAR J -SAMEDI MATIN-.....	P.11
LES PETITS MONSTRES -SPECTACLE DES ENFANTS-.....	P.12
SAW JIV'S -JEU EN ÉTOILE-.....	P.16
TOO JIV'S -ADOS-.....	P.17
LE QUIZZ DE LA MORT QUI TUE -SAMEDI SOIR-.....	P.19
UN PIED DANS LA TOMBE -CLIP DES ANCIENS-.....	P.20
BLOODY SUNDAY -CHARS-.....	P.23
RUN FOR YOUR VILLAGE -JEUX SPORTIFS-.....	P.25
CATÉGORIE DES JEUX.....	P.26
CALENDRIER.....	P.27
ANNEXES.....	P.28

ALONE IN THE DARK

JEU SECRET

PRÉJEU



EFFORT



DÉROULEMENT : SAMEDI 21/06/14 DE 10H À 18H

DIFFUSION : SAMEDI 22H

CATÉGORIE	1	2	3	4	5	6
ORDRE DE PRÉSÉNCE	17	13	10	7	5	3
VILLAGES						

PRINCIPE

Chasse aux trésors, Lieu secret. Nous conseillons des candidats sportifs

PARTICIPANTS

Participants : 10 participants de minimum 16 ans.

6 participants + 1 réserve (leur participation durera 1h30)

3 participants qui resteront toute la durée du jeu (De 10h à 18h)

Parmi les 6 participants, 1 H et un F entre 16 et 18 ans (nés entre le 21 juin 1996 et le 21 juin 1998), 1 H ou 1 F de plus de 36 ans (né avant le 21 juin 1978), 3 candidats au choix.

Les 3 candidats participant à la totalité du jeu : choix libre.

Les participants à ce jeu devront être domiciliés dans l'une des trois entités. Possibilité de demander des dérogations.

La remise de la liste des participants (réserve comprise) se fera via l'adresse creajivs@gmail.com pour le 1^{er} juin 2014 entre midi et minuit. Une fois cette liste remise, elle ne pourra plus être modifiée. Cependant, une modification de nom sera acceptée, pour autant que la catégorie dans laquelle le changement est effectué soit respectée.

Si malgré tout une deuxième modification devait avoir lieu, une pénalité sera appliquée. Celle-ci est stipulée dans le règlement général du jeu.

JIV'S SECTION DE RECHERCHE

LE JEU CONTINU

TOUS EFFORT

VENDREDI 20H45

CATÉGORIE	1	2	3	4	5	6
ÉCART DE POINTS	17	13	10	7	5	3

PRINCIPE

Jeu basé sur le principe du jeu de société «Cluedo».

Le jeu est divisé en plusieurs étapes :

1ère : Le vendredi durant la cérémonie d'ouverture jusqu'à la fin du dernier clip des adultes.

2ème Le samedi de 12h à 18h.

3ème Le samedi de 18h à la fin du dernier clip des anciens.

4ème Le dimanche dès le début du défilé des chars jusqu'au début des jeux sportifs.

Chaque étape, ainsi que le résultat final du «Cluedo» donnera lieu à une attribution de points.

L'addition de tous ces points donnera le classement du jeu.

PARTICIPANTS

Tout le village peut participer.

SLEEPY HOLLOW

LES JAMBES DU CAVALIER SANS TÊTE



VENDREDI 21H00-22H30

CATÉGORIE	1	2	3	4	5	6
ÉCART DE POINTS	17	13	10	7	5	3

PRINCIPE

Le village est divisé en deux équipes : une «public» et une «podium» (comprenant 5 participants dont au moins une fille). L'équipe «public» devra répondre à trois séries de trois questions (donc 9 questions au total). L'équipe «podium» est là pour compenser les erreurs de l'équipe public.

Il y a 3 types d'épreuves :

- Les réponses à donner par l'équipe «public» sont indiscutables et dans ce cas, seules les équipes «podium» des villages fautifs auront une épreuve à réaliser.
- Les réponses à donner par l'équipe «public» sont approximatives et dans ce cas, seules les équipes «podium» des trois villages les plus éloignées de la bonne réponse auront une épreuve à réaliser.
- Toutes les équipes «podium» auront une épreuve à réaliser mais bénéficieront d'un avantage en fonction des réponses données par l'équipe «public» des villages.

Il y aura 3 questions par série

- Les bonnes réponses de l'équipe «public» rapportent 5 points
- Les épreuves réussies de l'équipe «podium» rapportent 3 points
- Mauvaises réponses et épreuves ratées = 0 point

Avant le début du jeu les équipes «podium» devront estimer le nombre de points qu'elles totaliseront à la fin du jeu. Cette estimation servira à départager des ex-aequo éventuels.

PARTICIPANTS

Podium : 5 personnes âgées de minimum 16 ans dont au moins 1 fille.
Public : illimité



LE DVD

TOUS EFFORT

VENDREDI 22H30

CATÉGORIE	1	2	3	4	5	6
ÉCART DE POINTS	17	13	10	7	5	3

PRINCIPE

Réalisation d'un film du type «mosaïque humaine», C'est-à-dire une juxtaposition d'images sur un même plan, les images interagissant entre elles ou réalisant un tableau. Le thème est «enterrement de vie de garçon/brûlage de culotte». Le tout sur un fond musical.

CONTRAINTEs

Durée maximum de 5 minutes.

Aucune image ou artifice insérés sur la vidéo. Aucun extrait de vidéo existante.

Toutes les images doivent être filmées par le village.

La (les) musique(s) est (sont) ajoutée(s) après le tournage.

Tous les villages rentreront leurs choix de musique à l'adresse creajvs@gmail.com pour le 18 avril de midi à minuit. En cas de doublon, un tirage au sort sera effectué. En cas de doublon concernant les choix remis après le 18 avril, le village qui aura remis son choix en premier sera prioritaire. Tout doit se trouver sur le support clé USB, sous format 16/9 minimum 720/576(rapport d'image) fichier quicktime.mov

(Attention les fichiers en AVI ne fonctionneront pas. Les menus ne sont pas autorisés.)

Le support doit être fourni à Joël Botilde pour le 20 juin 2014 avant 22h.

CRITÈRES DE COTATION

Impression générale

Réalisation et montage

Originalité

Respect des contraintes et du temps.

Respect du délai de la remise du support (pénalité au général=7 points)

EXEMPLE

<https://www.youtube.com/watch?v=-AlbNVqQemQ>

BLACK ATMOSPHERE

CLIPS DES ADULTES

16x EFFORT
██████

VENDREDI 22H30

CATÉGORIE	1	2	3	4	5	6
ÉCART DE POINTS	17	13	10	7	5	3

ORDRE DE PRÉSÉANCE	1	2	3	4	5
VILLAGES					

PRINCIPE

Représentation fantastique noire d'un groupe (un groupe est composé de minimum trois personnes ; pas de duo reconstitué, pas d'association exceptionnelle) et d'un artiste au choix. Le tout dans une ambiance faisant partie de la liste imposée. L'artiste ne doit pas forcément avoir un rapport avec le choix de l'ambiance. (Exemple : Le chanteur M. Pokora pourrait être interprété dans l'ambiance cirque macabre.)

PARTICIPANTS

Nombre illimité
Nés avant le 27/06/99

CONTRAINTE S

Les villages remettront leur choix (ambiance) à l'adresse creajivs@gmail.com selon l'ordre de priorité pour le 11 avril à midi. Tous les villages rentreront leurs choix de chanteur/groupe à l'adresse creajivs@gmail.com pour le 18 avril de midi à minuit. En cas de doublon un tirage au sort sera effectué. En cas de doublon concernant les choix remis après le 18 avril, le village qui aura remis son choix en premier sera prioritaire.

Temps limite de 12 minutes, montage décors compris. Le démontage n'intervient pas dans les 12 minutes mais il se fera en un minimum de temps. La première équipe sera prévenue 20 minutes avant le début du jeu.

Après chaque vidéo, un «top» de 5 minutes sera lancé. Passé ce délai, le «top départ» des 12 minutes sera automatiquement déclenché.

Le spectacle se déroulera uniquement sur le podium et l'avancée.

Tout doit être enregistré, pas de direct.

L'utilisation des écrans géants est autorisée tant que les rideaux restent fermés. Les écrans seront automatiquement coupés lors de l'ouverture des rideaux.

Tout doit se trouver sur le support clé USB, sous format 16/9 minimum 720/576(rapport d'image) fichier quicktime.mov

(Attention les fichiers en AVI ne fonctionneront pas. Les menus ne sont pas autorisés.)

Le support doit être fourni à Joël Botilde pour le 20 juin 2014 au plus tard avant 22h, afin de procéder au test. Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entièr e responsabilité du village.

Les capitaines seront contactés pour fixer une réunion avec la régie lumière afin de réaliser un plan lumière. Cette réunion n'est pas obligatoire, nous voulons que votre clip soit le mieux éclairé possible.

Il sera mis à la disposition des équipes un boîtier de 8 prises électriques ainsi qu'un kit d'allonges.

ORDRE DE PASSAGE

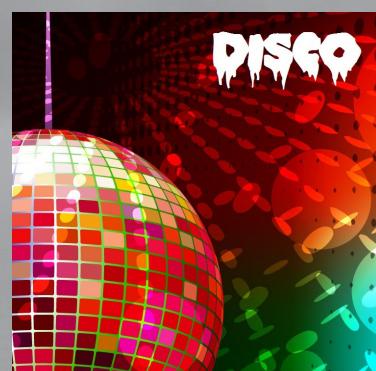
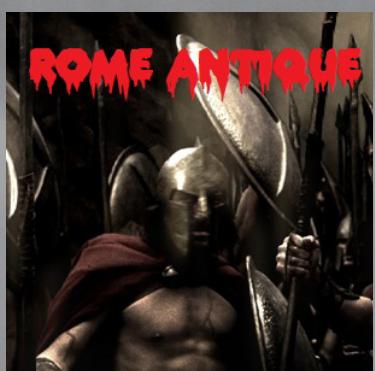
Un tirage au sort le 26 juin déterminera l'ordre de passage des villages.

CRITÈRES DE COTATION

Impression générale
Mise en scène
Interprétation des vedettes
Décors
Costumes
Chorégraphie
Respect des contraintes
Respect du temps
Respect de l'âge des participants (pénalité au classement général=13pts!!)

LISTE DES AMBIANCES

Le cirque
Le burlesque
Le western
Les pirates
Les contes de fée
L'Égypte ancienne
La Rome antique
Louis XVI (opéra Rock)
Le disco
La fête foraine
Espace
Mafia et prohibition.



WORLD WAR J

LE JEU DU SAMEDI MATIN



SAMEDI 08H00

CATÉGORIE	1	2	3	4	5	6
ÉCART DE POINTS	17	13	10	7	5	3

PRINCIPE

Jeu divisé en deux parties : la première partie est basée sur un jeu de guerre. Un village joue et les quatre autres jouent contre lui à tour de rôle. La deuxième partie est une représentation d'un cri de guerre style «hakka». Fond musical autorisé.

PARTICIPANTS

Partie 1: 18 participants. Minimum 5 filles. Les participants devront être un minimum sportifs.

Partie 2: 25 participants au minimum. Style drapeaux année passée.

Les 18 participants de la partie 1 peuvent faire partie des 25 de la partie 2.

CONTRAINTE (PARTIE 2)

Représentation (cri de guerre) de minimum 25 personnes

Temps maximum 3 minutes

Choix de musique libre.

Tous les villages rentreront leurs choix de musiques à l'adresse creajivs@gmail.com pour le 10 mai de midi à minuit. En cas de doublon un tirage au sort sera effectué. En cas de doublon concernant les choix remis après le 10 mai, le village qui aura remis son choix en premier sera prioritaire.

Remise du support (clé USB format MP3) pour le 20 juin 2014 à Joël Botilde.

Ordre de passage :

Un tirage au sort sera réalisé au fur et à mesure de la matinée.

CRITÈRES DE COTATION

Originalité

Impression générale

Respect du temps

Respect des contraintes

LES PETITS MONSTRES

LE SPECTACLE DES ENFANTS



SAMEDI 13H30

CATÉGORIE	1	2	3	4	5	6
ÉCART DE POINTS	17	13	10	7	5	3

ORDRE DE PRÉSÉANCE	1	2	3	4	5
VILLAGES					

PRINCIPE

Interprétation musicale d'un dessin animé choisi dans la liste ci-dessous. Malgré le fait que nous n'exigions qu'une seule musique du film, nous voulons retrouver l'histoire du dessin animé à travers la mise en scène.

PARTICIPANTS

Nombre illimité

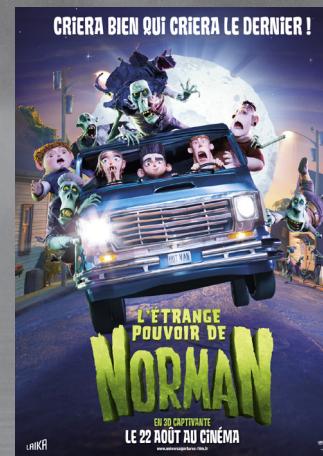
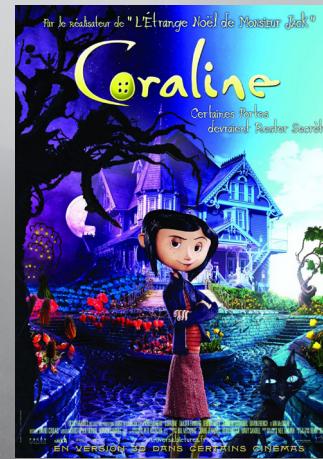
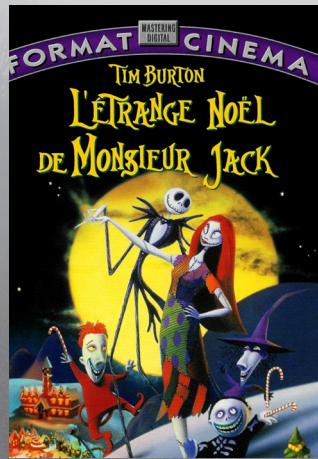
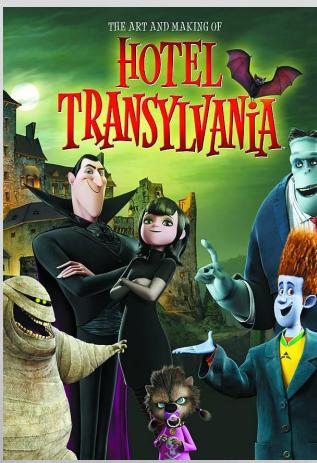
Âge : nés le ou après le 01/01/2002 et au minimum être capable de marcher seul.

CONTRAINTE

Liste des dessins animés :

Hôtel Transylvania, Igor, Un monstre à Paris, Monstre et compagnie, Dragons, Chasseur de dragons, L'étrange Noël de mr. Jack, Coraline, Les noces funèbres, L'étrange pouvoir de Norman.





Détails :

Tous les villages rentreront leur choix de dessins animés à l'adresse creajvs@gmail.com pour le 11 avril 2014 de midi à minuit.

Le choix du village ayant gagné le tirage au sort sera accepté d'office.

Le village classé 2ème au tirage au sort devra remettre 2 titres ; si le 1er choix de ce village a été pris, son 2ème choix sera accepté.

Le village classé 3ème au tirage au sort devra remettre 3 titres ; sera accepté le 1er dessin animé de sa liste qui n'aura pas encore été attribué à un village le précédent (dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort).

Le village classé 4ème au tirage au sort devra remettre 4 titres ; sera accepté le 1er dessin animé de sa liste qui n'aura pas encore été attribué à un village le précédent (dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort).

Le village classé 5ème au tirage au sort devra remettre 5 titres ; sera accepté le 1er dessin animé de sa liste qui n'aura pas encore été attribué à un village le précédent (dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort).

Si un village n'a pas remis sa sélection de titres pour la date indiquée, il sera déclassé et donc dernier pour la remise des choix.

Tous les villages rentreront leur choix de musiques à l'adresse creajvs@gmail.com pour le 18 avril de midi à minuit.

En cas de doublon un tirage au sort sera effectué. En cas de doublon concernant les choix remis après le 18 avril, le village qui aura remis son choix en premier sera prioritaire.

Utilisation de minimum 1 titre de la bande originale du dessin animé.

Temps limite de 12 minutes, montage des décors compris.

Le temps limite sera décomposé comme suit :

2 minutes pour le montage des gros décors (enfants tenus à l'écart de l'accès podium et ne pourront en aucun cas se mêler au montage),
10 minutes pour le montage des décors secondaires et le spectacle proprement dit.

Pendant le montage des décors secondaires, pour autant que le montage des gros décors soit terminé, les enfants peuvent être sur scène, y compris se trouver devant les rideaux.

Le spectacle se déroulera uniquement sur le podium et l'avancée.

Tout doit être enregistré, pas de direct.

Le montage audio doit être fourni sur un seul support (fichier au format mp3 sur clé USB) les menus ne sont pas autorisés.

Le support doit être fourni à Joël Botilde pour le 20 juin au plus tard avant 22h, afin de procéder au test. Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entièvre responsabilité du village.

RÉSUMÉ DES FILMS:

1 HÔTEL TRANSYLVANIA

Bienvenue à l'Hôtel Transylvanie, le somptueux hôtel de Dracula, où les monstres et leurs familles peuvent enfin vivre leur vie, se détendre et faire « monstreusement » la fête comme ils en ont envie sans être embêtés par les humains.

Pour l'anniversaire de sa fille, la jeune Mavis, qui fête ses 118 printemps, Dracula invite les plus célèbres monstres du monde – Frankenstein et sa femme, la Momie, l'Homme Invisible, une famille de loups-garous, et bien d'autres encore...

Tout se passe très bien, jusqu'à ce qu'un humain débarque par hasard à l'hôtel et se lie d'amitié avec Mavis...

2 IGOR

A Malaria, pays plongé dans la pluie et l'obscurité, les Inventions Maléfiques assurent la prospérité, sous le règne autoritaire du roi Malbert. Les inventeurs de ces Créations Maléfiques sont les Savants Fous, classe dominante du pays. Ils sont aidés de leurs assistants, les Igors, de malheureux bossus dont le destin est d'obéir.

Notre Igor, un Igor pas tout à fait comme les autres, poursuit un rêve : devenir lui-même un grand Savant Fou. Dans ce but, il se livre à de clandestines expériences dans le laboratoire de son maître, entouré de ses deux compères : Formolo, un cerveau en bocal plein d'idées farfelues, et Rapidos, un lapin immortel et déjanté.

Cette année, à la Grande Foire des Sciences du Mal, Igor compte bien rafler le Grand Prix qui lui permettrait de s'émanciper et, qui sait, de conquérir la femme de ses rêves, Heidi. Parviendra-t-il à affronter son destin ? Et surtout découvrira-t-il sa nature profonde, celle qui pourra tout changer pour lui, pour ses amis et pour le Royaume de Malaria ?

3 UN MONSTRE À PARIS

Dans le Paris inondé de 1910, un monstre sème la panique. Traqué sans relâche par le redoutable préfet Maynott, il demeure introuvable... Et si la meilleure cachette était sous les feux de « L'Oiseau Rare », un cabaret où chante Lucille, la star de Montmartre au caractère bien trempé ?

4 MONSTRES ET COMPAGNIE

Monstropolis est une petite ville peuplée de monstres dont la principale source d'énergie provient des cris des enfants.

Monstres & Cie est la plus grande usine de traitement de cris de la ville. Grâce au nombre impressionnant de portes de placards dont dispose l'usine, une équipe de monstres d'élite pénètre dans le monde des humains pour terrifier durant la nuit les enfants et récolter leurs hurlements.

Le Terreur d'élite le plus réputé de Monstres & Cie s'appelle Jacques Sullivent, alias Sulli. C'est un monstre cornu de 2m40 de haut à la fourrure bleu-vert tachetée de violet. Une nuit, alors qu'il se trouve à l'« Etage de la Terreur », il s'aperçoit qu'une porte de placard n'a pas été fermée correctement. Pour vérifier que tout est en place, il l'ouvre, permettant sans le vouloir à Bouh, une petite fille, de pénétrer dans son monde.

5 DRAGONS

L'histoire d'Harold, jeune Viking peu à son aise dans sa tribu où combattre les dragons est le sport national. Sa vie va être bouleversée par sa rencontre avec un dragon qui va peu à peu amener Harold et les siens à voir le monde d'un point de vue totalement différent.

6. L'ÉTRAGE NOËL DE MR JACK

Jack Skellington, roi des citrouilles et guide de Halloween-ville, s'ennuie : depuis des siècles, il en a assez de préparer la même fête de Halloween qui revient chaque année, et il rêve de changement. C'est alors qu'il a l'idée de s'emparer de la fête de Noël...

7 CORALINE

Coraline Jones est une fillette intrépide et douée d'une curiosité sans limites. Ses parents, qui ont tout juste emménagé avec elle dans une étrange maison, n'ont guère de temps à lui consacrer. Pour tromper son ennui, Coraline décide donc de jouer les exploratrices. Ouvrant une porte condamnée, elle pénètre dans un appartement identique au sien... mais où tout est différent. Dans cet Autre Monde, chaque chose lui paraît plus belle, plus colorée et plus attrayante. Son Autre Mère est pleinement disponible, son Autre Père prend la peine de lui mitonner des plats exquis, et même le Chat, si hautain dans la Vraie vie, daigne s'entretenir avec elle. Coraline est bien tentée d'élire domicile dans ce Monde merveilleux, qui répond à toutes ses attentes. Mais le rêve va très vite tourner au cauchemar. Prisonnière de l'Autre Mère, Coraline va devoir déployer des trésors de bravoure, d'imagination et de ténacité pour rentrer chez elle et sauver sa Vraie famille...

8 CHASSEURS DE DRAGONS

Zoé est une petite fille qui croit aux légendes, pas parce qu'elle est naïve mais parce les légendes, elle aime ça. Afin d'aider son oncle le Seigneur Arnold à se débarrasser d'un terrible dragon, Zoé se met en tête de trouver des héros. Et quand elle tombe sur Gwizdo et Lian-Chu - deux chasseurs de dragon à la petite semaine - et bien tant pis, Zoé décide d'y croire quand même !

9 LES NOCES FUNÈBRES

Au XIX^e siècle, dans un petit village d'Europe de l'est, Victor, un jeune homme, découvre le monde de l'au-delà après avoir épousé, sans le vouloir, le cadavre d'une mystérieuse mariée. Pendant son voyage, sa promise, Victoria l'attend désespérément dans le monde des vivants. Bien que la vie au Royaume des Morts s'avère beaucoup plus colorée et joyeuse que sa véritable existence, Victor apprend que rien au monde, pas même la mort, ne pourra briser son amour pour sa femme.

10 L'ÉTRANGE POUVOIR DE NORMAN

Norman est un petit garçon qui a la capacité de parler aux morts. Celui-ci va devoir sauver sa ville d'une invasion de zombies.

CRITÈRES DE COTATION

- Impression générale
- Mise en scène
- Costumes
- Décors
- Respect du temps
- Respect du thème
- Respect de l'âge (pénalité au classement général = 10 points)



LE JEU EN ÉTOILE

15x EFFORT

SAMEDI 16H00 - 18H00

CATÉGORIE	1	2	3	4	5	6
ÉCART DE POINTS	17	13	10	7	5	3

PRINCIPE

Le jeu se déroule en deux étapes, l'une sur tout le site des jeux, l'autre dans le chapiteau. Il y aura 5 épreuves sur le site, chaque épreuve donnera des points et des avantages pour l'épreuve finale chapiteau. Un classement est établi pour toutes les épreuves extérieures, Un autre pour l'épreuve chapiteau. Le tout forme le classement final. Les liaisons entre les épreuves sur site ne sont pas chronométrées sur le site.

PARTICIPANTS

L'équipe chapiteau est composée d'un maximum de personnes.

L'équipe site sera composée de 10 participants

2 participants +36 (Nés avant le 27 juin 1978), 4 participants entre 14 ans et 18 ans (Nés entre 27 juin 1996 et le 27 juin 2000), 4 participants au choix, dans chaque catégorie il doit y avoir au moins une fille.

Les participants devront faire preuve de sang-froid, de courage et être un minimum sportifs.



TOO JIVS

LES CLIPS DES ADOS



EFFORT



SAMEDI 21H00 - 22H00

CATÉGORIE	1	2	3	4	5	6
ÉCART DE POINTS	17	13	10	7	5	3
ORDRE DE PRÉSÉANCE	1	2	3	4	5	

VILLAGES					
----------	--	--	--	--	--

PRINCIPE

Représentation d'une chorégraphie style «2Mad» en insérant minimum 1 minute d'un style de musique choisi dans la liste

PARTICIPANTS

Nombre illimité

Nés entre le 27/06/1998 et le 27/06/2002

Les participants à ce jeu devront être domiciliés dans l'une des trois entités. Possibilité de demander des dérogations.

CONTRAINTE

Instaurer une rupture de rythme voulue dans la chorégraphie en passant d'un style de musique à l'autre.

Les villages remettront leur choix de musique imposée à l'adresse creajivs@gmail.com selon l'ordre de préséance avant le 11 avril à midi.

Tous les villages rentreront leurs choix de chanteur, groupe à l'adresse creajivs@gmail.com pour le 18 avril de midi à minuit. Un tirage au sort sera effectué en cas de doublon et au-delà de ce délai, l'ordre de rentrée des choix sera tenu en compte.

Temps limite de 6 minutes,

Le spectacle se déroulera uniquement sur le podium et l'avancée.

Il est possible de se placer sur scène avant le départ de la musique, rideaux ouverts ou fermés.

Tout doit être enregistré, pas de direct.

L'écran géant ne pourra pas être utilisé.

Les accessoires mains sont autorisés.

Aucun décor.

Il est interdit d'utiliser un choix de musique qui se trouve dans la liste imposée différent de celui rendu au comité «créa».

Tout doit se trouver sur le support clé USB, sous format mp3. Les menus ne sont pas autorisés.

Le support doit être fourni à Joël Botilde pour le 20 juin 2014 au plus tard avant 22h, afin de procéder au test. Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entièr responsabilité du village.

Les capitaines seront contactés pour fixer une réunion avec la régie lumière afin de réaliser un plan lumière. Cette réunion n'est pas obligatoire, nous voulons que votre clip soit le mieux éclairé possible.

CRITÈRES DE COTATION

Impression générale

Chorégraphie

Costumes

Respect du temps

Respect du thème

Respect de l'âge (pénalité au classement général = 7pts)

EXEMPLE

<http://www.youtube.com/watch?v=pChTvXmAUug>

LISTE DES STYLES MUSICAUX

Classique

Jeu vidéo (8 bits)

Jazz

Électro swing

Générique de film

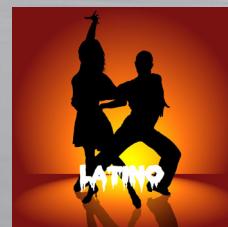
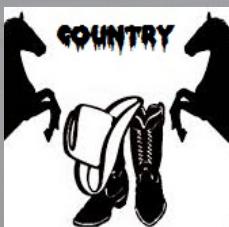
Country

Opéra

Musette

Folklorique

Latino



LE QUIZZ DE LA MORT QUI TUE

LE JEU DU SAMEDI SOIR



SAMEDI 22H20

CATÉGORIE	1	2	3	4	5	6
ÉCART DE POINTS	17	13	10	7	5	3

PRINCIPE

Jeu podium divisé en trois épreuves.

PARTICIPANTS

Âge minimum 16 ans. (Nés avant le 27 juin 1998)

Nombre : 5 participants dont au moins 2 filles (Nous conseillons une personne ayant des facilités avec le chant. Toutefois, la qualité de sa prestation ne sera pas critee.)

Les participants à ce jeu devront être domiciliés dans l'une des trois entités. Possibilité de demander des dérogations.

UN PIED DANS LA TOMBE

LE CLIP DES ANCIENS



SAMEDI 23H30 - 00H30

CATÉGORIE	1	2	3	4	5	6
ÉCART DE POINTS	17	13	10	7	5	3
ORDRE DE PRÉSÉANCE	1	2	3	4	5	

VILLAGES					
----------	--	--	--	--	--

PRINCIPE

Représentation libre d'un groupe choisis dans chaque liste (1 et 2), ainsi qu'un groupe, un chanteur ou une chanteuse au choix (3 prestations). Le passage des artistes peut se faire en alternance style battle.

PARTICIPANTS

Nombre illimité

Âge : nés avant le 1er juillet 1978

CONTRAINTE

Temps limite de 7 minutes

Les villages remettront leur choix de groupes de la liste 1 et 2 à l'adresse creajivs@gmail.com selon l'ordre de préséance pour le 11 avril à midi.

Tous les villages rentreront leur choix libre à l'adresse creajivs@gmail.com pour le 18 avril de midi à minuit. En cas de doublon un tirage au sort sera effectué. En cas de doublon concernant le choix libre remis après le 18 avril, le village qui aura remis son choix en premier sera prioritaire.

Le support clé USB sous format mp3 doit être fourni à Joël Botilde pour le 20 juin 2014 avant 22h, afin de procéder au test du support. Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entièvre responsabilité du village.

Tout doit être enregistré, pas de voix directe.

Les remix sont autorisés

Le spectacle se déroule uniquement sur le podium et l'avancée

Aucun décor.

Les accessoires mains sont autorisés

Mise à disposition de : deux bancs, une table (de brasseur), un escalier, 5 tonneaux de volumes différents.

Les capitaines seront contactés pour fixer une réunion avec la régie lumière afin de réaliser un plan lumière. Cette réunion n'est pas obligatoire, nous voulons que votre clip soit le mieux éclairé possible.

CRITÈRES

Impression générale
Interprétation des vedettes
Chorégraphie
Costumes
Respect du temps
Respect des contraintes
Respect de l'âge (pénalité au général= 7 points)

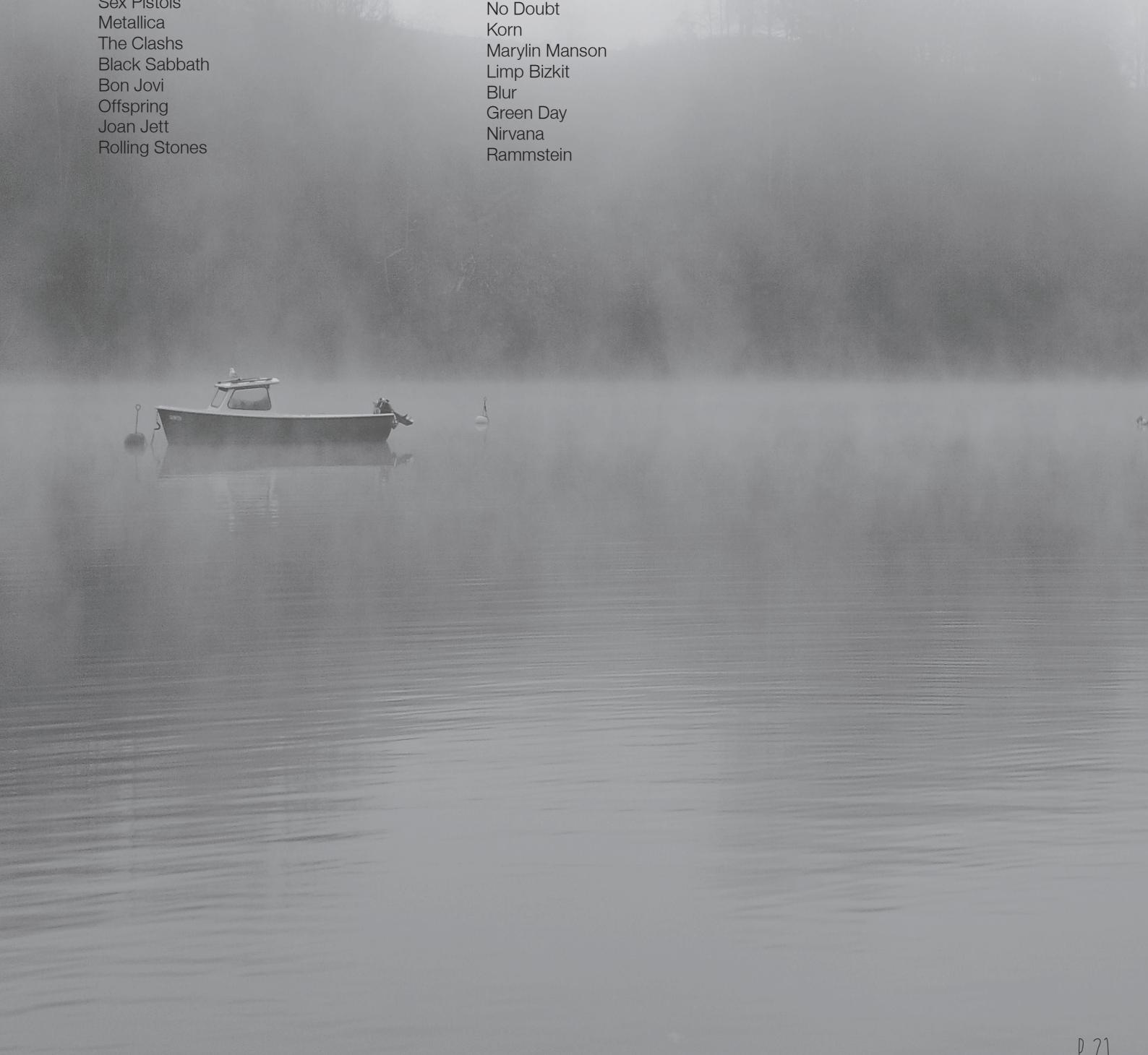
LISTE DES GROUPES

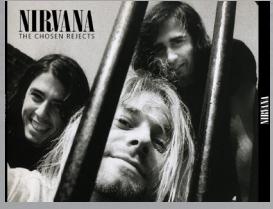
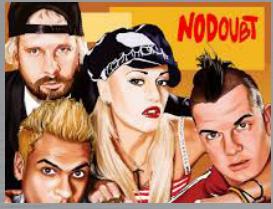
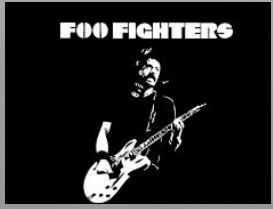
Liste n°1

Kiss
ZZ Top
AC/DC
Blondie
Sex Pistols
Metallica
The Clashs
Black Sabbath
Bon Jovi
Offspring
Joan Jett
Rolling Stones

Liste n°2

Foo Fighters
Prodigy
Chemical Brothers
Rage Against The Machine
No Doubt
Korn
Marylin Manson
Limp Bizkit
Blur
Green Day
Nirvana
Rammstein





BLOODY SUNDAY

JEU SECRET

LES CHARS



DIMANCHE 9H00 À 13H00 DÉFILE

13H00 À 15H30 ANIMATION FINALE

CATÉGORIE	1	2	3	4	5	6
ÉCART DE POINTS	17	13	10	7	5	3

ORDRE DE PRÉSÉANCE	1	2	3	4	5
VILLAGES					

PRINCIPE

Représentation d'un film choisi dans la liste .

PARTICIPANTS

Tout le village peut participer.

CONTRAINTE

Défilé

Les villages remettront leur choix de film à l'adresse creajivs@gmail.com selon l'ordre tiré au sort pour le 11 avril à midi. Ils proposent un deuxième, troisième, quatrième, cinquième choix, en fonction de leur place dans le tirage au sort.

Le défilé démarre à 9h00.

Le côté ouvert du char sera le côté gauche dans le sens de la marche.

L'animation finale se fera sur la place de Saint-Denis en face de l'église.

Maximum un véhicule de traction motorisé ne pouvant tirer qu'une seule remorque par village et un deuxième véhicule motorisé.

Maximum une remorque par village.

La largeur maximale du char ne peut excéder 3m50 .

Arrivée tardive = pénalité au général (2 points au classement général par quart d'heure entamé).

Le nom du thème ainsi que le nom du village devront être indiqués clairement à l'avant du premier véhicule.

Si un film comprend plusieurs volets, le village n'en choisira qu'un et devra le préciser lors de son choix.

Animation intermédiaire

Un lieu d'animation intermédiaire de 3 minutes maximum par village est prévu, celui-ci permettra aux villages de mettre en avant leurs atouts. Cette place sera équipée d'un bar et d'un snack.

Animation finale

L'animation finale doit représenter l'histoire du film, durée de 10 minutes placement du char non compris.

Tout doit être enregistré pas de voix directe.

Le support sera fourni à Joël Botilde pour le 20 juin au plus tard 22h.

Sécurité

Une personne par village sera désignée pour la sécurité du cortège, car si une équipe a un problème technique qui demande l'accès sous la remorque ou juste devant le véhicule, il est important que la personne «responsable sécurité» soit au courant et informe le chauffeur et l'escorte. L'escorte et le «responsable sécurité» se rencontreront le jeudi 26 juin.

CRITÈRES

CHAR

Couverture du thème

Construction

Effets spéciaux

Technique

Esthétique

Déguisements

Animation continue

FILMS

La Famille Adams

Beetlejuice

SOS Fantômes

La Momie

Van Helsing

Mars Attacks!

Sleepy Hollow

Le Manoir Hanté et les 999 Fantômes

Pirates des Caraïbes

Dracula Mort Et Heureux De L'Être

ANIMATION FINALE

Impression générale

Intégration du char dans la scène finale

Mise en scène

Respect du temps

Respect des consignes

PARCOURS DES CHARS

Départ de la rue Reine Élisabeth (A), rue du Moulin, ruelle Mouchet, on monte sur la chaussée d'Éghezée en direction de la place Albert ler on entre dans la rue du Stordoir (animation intermédiaire), rue du Try, on tourne à gauche dans la rue de Beauffaux vers la chaussée d'Éghezée, arrêt des chars à la fin de la rue de Beauffaux, les villages passent un par un sur la place Albert ler pour réaliser leur animation finale.



RUN FOR YOUR VILLAGE

LES JEUX SPORTIFS



EFFORT



DIMANCHE 17H00

CATÉGORIE	1	2	3	4	5	6
ÉCART DE POINTS	17	13	10	7	5	3

PRINCIPE

Jeux sportifs composés de 4 épreuves et d'un fil rouge.

CONTRAINTE

Les participants doivent être domiciliés dans l'une des 3 communes jiv's.

Le règlement ainsi que le nombre de participants seront communiqués aux capitaines d'équipe 10 jours avant les jeux.

CATÉGORIES DES JEUX

JEUX	CATÉGORIE	ÉCARTS DE POINTS	ÂGE	NIVEAU SPORTIF
BLOODY SUNDAY	1	17	7 À 77	■ ■
BLACK ATMOSPHERE	2	13	15 À 36	■ ■ ■ ■
LES PETITS MONSTRES	3	10	2 À 12	■
RUN 4 YOUR VILLAGE	3	10	14 À 77	■ ■ ■ ■ ■ ■
UN PIED DANS LA TOMBE	4	7	36 À 77	■ ■ ■ ■
MORZAIK	4	7	7 À 77	■
SLEEPY HOLLOW	4	7	16 À 77	■ ■
TOO JIVS	4	7	12 À 16	■ ■ ■ ■
SAW JIVS	4	7	14 À 77	■ ■ ■
WORLD WAR J	5	5	14 À 77	■ ■ ■ ■
LE QUIZZ DE LA MORT...	5	5	16 À 77	■ ■
ALONE IN THE DARK	5	5	16 À 77	■ ■ ■ ■ ■
JIVS SECTION DE RECHERCHE	6	1	7 À 77	■ ■

CALENDRIER

LUNDI 31 MARS 2014 À 20H00

Réunion avec le comité de création, le jury et les capitaines à Saint-Denis (salle la ruche)

VENDREDI 11 AVRIL 2014 DE 12H À 00H00

Remise des choix de chaque village pour :

- Les petits monstres
- Un pied dans la tombe
- Bloody Sunday

VENDREDI 11 AVRIL 2014 AVANT MIDI.

Remise des propositions des chansons pour :

- Black atmosphère (Ambiance)
- Les petits monstres (Film)
- Too Jiv's (Style imposé)
- Un pied dans la tombe (groupe 1 et 2)
- Bloody Sunday (Film)

Remise du choix de la couleur du t-shirt participation à l'exception de l'équipe de Saint-Denis dont la couleur est déjà fixée : jaune.

VENDREDI 18 AVRIL DE MIDI À MINUIT.

Remise des propositions des chansons pour :

- MorZaïk
- Black atmosphère (chanteur, chanteuse, groupe)
- Les petits monstres (musique)
- Too Jiv's (musique libre)
- Un pied dans la tombe (chanteur, chanteuse, groupe libre)

SAMEDI 10 MAI 2014 AVANT MIDI

Remise de la liste des participants et de la réserve pour le jeu «Alone in the dark».
Remise de la musique pour «World War J».

VENDREDI 20 JUIN 2014 AVANT 22H00.

Remise des supports audio et vidéo pour :

- MorZaïk
- Black atmosphère
- World war j
- Les petits monstres
- Too Jiv's
- Un pied dans la tombe
- Bloody Sunday

SAMEDI 21 JUIN 2014

Jeu secret.

JEUDI 26 JUIN 2014 À 20H00

Réunion création, jury, capitaines

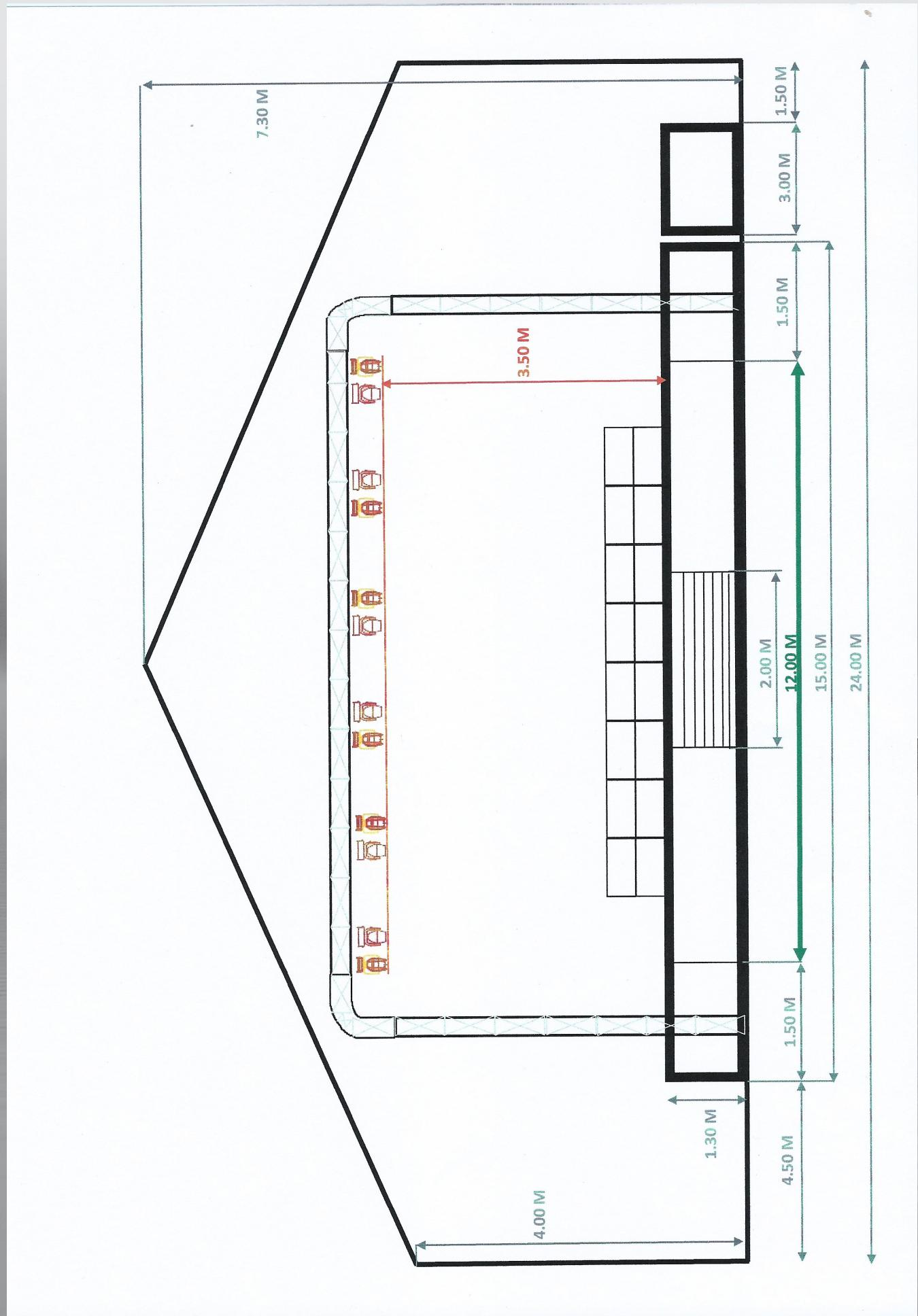
Arrivée des camions

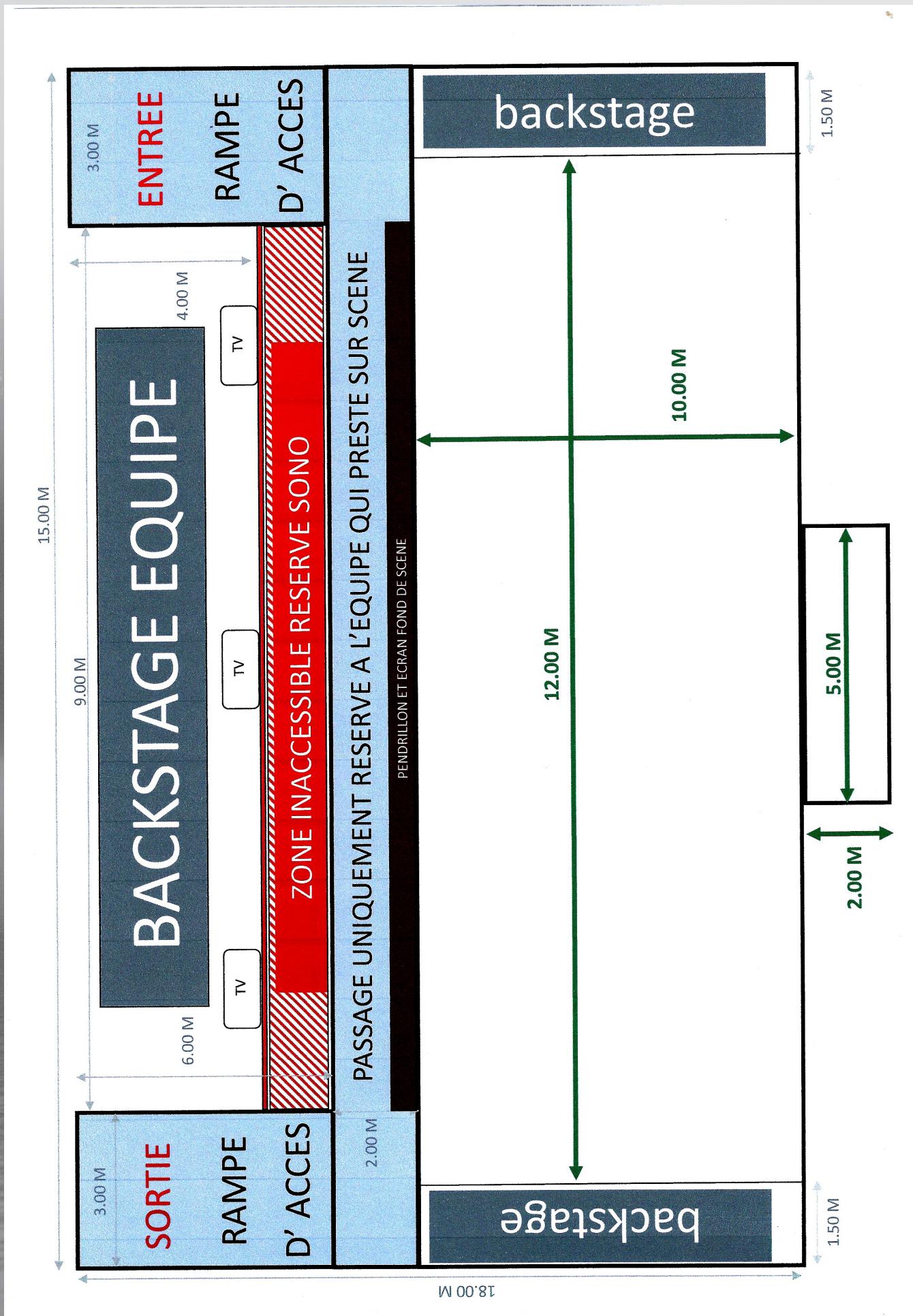
Diffusion du match Belgique- Corée du Sud au chapiteau Bière Spéciale ENTRÉE GRATUITE.

Numéros utiles

- Président du jury Botilde Joël
0497/05.04.19
- Responsable créa Challes Cécile
0474/68.52.28
- Responsable orga Cappe Jean-Michel
0475/55.54.23
- Responsable VHCO Gérard Damien
(vin d'honneur, cérémonie d'ouverture, décoration du site)
0494/65.10.74
- Régisseur (responsable escorte) Depas Bruno
0473/20.52.96

ANNEXES





PARCOURS DU CHAR

ANIMATION INTERMÉDIAIRE
ANIMATION FINALE

