

# JEUX INTERVILLAGES DU 30 JUILLET 2022 À SAINS DU NORD

## RÈGLEMENT

Les jeux inter-villages sont mis en place par la commune de SAINS DU NORD en coordination avec les habitants de la Commune, mais aussi avec les communes de **AVESNELLES, FELLERIES, RAINSARS et SÉMERIES.**

L'après-midi se déroulera le samedi 30 Juillet 2022 à partir de 14h00 au stade de football derrière la gendarmerie.

### **Article I - Objectif et but**

Le but est de mettre en place une journée conviviale, et recréer des liens entre les communes. Des épreuves drôles sont mises en place afin que les équipes s'affrontent pour remporter un maximum de points au cumul des différentes épreuves. L'équipe gagnante remportera un trophée à remettre en jeu l'année suivante.

### **Article II : Représentation – participation – inscription :**

Une équipe représentera une commune.

Chaque commune peut monter une seule équipe mixte se rapprochant de la parité, répartie comme suit :

- 3 enfants de 10 à 13 ans plus un remplaçant,
- jeunes de 14 à 17 ans plus un remplaçant,
- 6 adultes de plus de 18 ans, plus 2 remplaçants.

Les remplaçants peuvent être inclus aux jeux sur demande du Capitaine.

Une équipe peut compter au maximum 16 personnes. Chaque personne souhaitant participer doit faire partie d'une équipe d'un des 6 villages qu'elle représentera lors des jeux.

Un coupon récapitulatif toute l'équipe sera donné à l'inscription.

### **Article III : Le Jury**

Il sera composé d'un représentant de chaque village participant. On ajoutera à ces représentants un Président du jury « neutre » (hors villages participants).

Ce dernier tranchera en cas de litige, sa voix étant prépondérante en cas d'égalité de voix dans le jury.

Le jury est souverain dans toutes ses décisions.

Il arbitrera l'ensemble des jeux et établira à chaque épreuve le classement des équipes et le nombre de points attribués en conséquence.

Le jury de chaque village ne prendra pas part au vote concernant son équipe lors de la présentation du fil rouge).

#### **Article IV : EQUIPES-CAPITANAT**

Chaque équipe désignera un capitaine qui devra avoir plus de 18 ans.

Ce dernier devra organiser l'équipe pour les épreuves (« qui fait quoi »). **Le capitaine doit veiller à l'esprit d'équipe collectif et à une ambiance conviviale, amicale et courtoise. Ne pas oublier que chaque équipe véhicule l'image de sa commune.**

#### **Article V : Système de points – fair-play – pénalités – disqualification**

Le comptage de points sera le suivant pour toutes les épreuves classiques :

1ère équipe (gagnante) : 6 points

2ème : 5 points

3ème : 4 points

4ème : 3 points

Suivants : 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. Exemple : deux équipes finissent deuxième d'une épreuve : elles marquent chacune 5 points, l'équipe suivante est donc 4ème, elle marque 3 points.

En cas d'égalité au bilan, une épreuve complémentaire départagera les équipes. Le fair-play sera pris en compte par le jury lors de chaque jeu via d'éventuels points de pénalité. Ainsi, le jury souverain, peut prodiguer un point de pénalité sur certaines épreuves à certaines équipes si celles-ci ont un comportement inadapté. Le jury a le droit sans préavis de disqualifier une équipe – ou un de ses membres d'une épreuve s'il y a un comportement anti fair-play flagrant (tricherie, comportement anti sportif, insulte...) Le jury peut également exclure (en accord avec les organisateurs) définitivement une équipe ou un de ses membres des jeux pour une même raison.

En cas de disqualification à une épreuve de l'équipe, celle-ci marque 0 point. En cas de disqualification d'un de ses membres, le point de pénalité s'applique automatiquement. Le jury décide selon la situation s'il doit compter les points de cette équipe pour l'épreuve (moins le point de pénalité).

#### **Article VI : Epreuves et « fils rouges »**

Elles sont données en annexe à ce règlement.

### **Article VII : Responsabilité :**

Concernant la responsabilité civile, la commune organisatrice est couverte par une police d'assurance. Quant à la responsabilité individuelle accident, il incombe aux participants de s'assurer personnellement. Par ailleurs, les organisateurs déclinent toute responsabilité quant aux vols et ou accidents éventuels, aussi bien corporels que matériels (véhicule par exemple).

### **Article VIII : Couverture photos et audiovisuels**

Du fait de son engagement, le participant déclare avoir pris connaissance et accepté les dispositions légales et règlementaires relatives au droit de reproduction publique par l'image de l'événement dans le cadre de la promotion de celui-ci. Une autorisation préalable pour les mineurs devra être remplie par les parents.

### **PRESENTATION DE L'EQUIPE**

Il se déroulera avant les épreuves. L'ensemble des équipiers et des supporters peuvent participer à la présentation.

Chaque équipe doit se présenter –au jury et aux autres équipes –selon la manière qui lui plaît. Elle a pour cela un maximum de 3 minutes .

Elle doit également présenter un signe distinctif pour toute la durée des jeux, ce signe permettra de l'identifier facilement lors des épreuves.

La présentation fera l'objet de point bonus en cas d'égalité.

Fil rouge à la fin des épreuves :

Questionnaire sur des points culture de nos communes et culture générale.

Durée

### **JEUX**

- 1- Tir à la corde : épreuve chronométrée pour la finale  
Toutes les équipes se rencontrent et ensuite on fait quart, demi et finale.
- 2- Course en sac : 3 personnes par sac une personne de chaque catégorie
- 3- Course de brouettes en relais : chaque brouette sera décorée par son village
- 4- MIME : une personne qui restera la même doit faire découvrir à son équipe le plus grand nombre de mots possibles en 3 minutes. On ne peut passer que 2 mots.