



INTERVILLAGES

L'APPEL DU FAR WEST



24 ET 25 MAI 2025

Rappel du règlement général

POUR CONCOURIR AUX INTERVILLAGES, CHAQUE PARTICIPANT DOIT :

- Habiter le village (résidence secondaire ou principale) ou
- Être propriétaire dans la commune ou
- Être conjoint(e) d'un(e) propriétaire dans la commune ou
- Être inscrit(e) à l'école du village ou
- Être parent d'un enfant qui fait partie d'un regroupement pédagogique dans la commune ou
- Être personnel de l'école de la commune (enseignant(e) , ATSEM, ...)

Assurance :

Un poste de secours sera installé à proximité du lieu des épreuves, et des secouristes seront présents pendant toute la durée de la manifestation.

Les enfants présents sur les lieux des jeux Intervillages sont sous la responsabilité de leurs parents.

Organisation :

Le jury est constitué des 12 responsables généraux des villages. Les décisions sont prises à la majorité. La voix du village organisateur est prépondérante, en cas d'égalité.

Ses décisions sont incontestables et sans appel.

Pour chaque jeu ou activité sportive, il y aura une table de marquage située à proximité. Le résultat sera consigné par le responsable d'épreuve, assisté des responsables de chaque village. Il sera secondé par l'organisation centrale.

Chaque cas de litige sera examiné par le jury. Chaque village devra fournir le(s) arbitres pour les activités disputées par match selon les indications de chaque jeu.

Les arbitres : les responsables de jeu sont les arbitres. Lors du déroulement du jeu, ils seront les seuls à être sur le terrain.

Les arbitres des rencontres seront souverains : aucune décision ne pourra être contestée.

Si le règlement n'est pas respecté lors d'un jeu, une disqualification sera appliquée et aucun point ne sera accordé au village.

En cas d'impossibilité de présenter un participant de la bonne tranche d'âge (enfants), la possibilité est offerte d'effectuer le jeu avec un enfant d'âge inférieur (sauf si cela devait pour diverses raisons favoriser l'équipe).

Recommandations :

Afin de faciliter l'organisation et pour l'agrément de tous, nous demandons à chaque village de veiller au respect des règles, des arbitres et des horaires.

Les participants de toutes les épreuves devront porter visiblement les couleurs de leur village, sous peine de non classement.

Pour des raisons de sécurité, le port de chaussures à crampons pour les jeux n'est pas autorisé.

Joker :

Chaque commune disposera d'un joker lui permettant de doubler le nombre de points acquis lors d'une épreuve (impossible sur le jeu des élus et sur les courses).

Le joker sera joué par le responsable du village, avant le début de l'épreuve (la table de marquage enregistrera le joker et l'annoncera).

Décompte des points :

Chaque épreuve donnera le même nombre de points :

- 1^{er} : 12 points
- 2^{ème} : 10 points
- 3^{ème} : 8 points
- 4^{ème} : 6 points
- 5^{ème} : 4 points
- 6^{ème} : 2 points

En cas d'égalité, les villages obtiendront tous le nombre de points correspondant au classement.

Les points correspondants aux positions suivantes ne seront pas attribués (Ex : si trois villages sont deuxièmes ex aequo, les points attribués seront 12, 10, 10, 10, 4, 2).

Tirage au sort

ROINVILLE

Vendredi 23 Mai 2025 à 20H00

À la Grange Malassis



Planning du Samedi 24 mai 2025

Jeux	Lieu	Horaires
Cérémonie d'ouverture	Podium	13h30-14h
La ruée vers l'or	Stade	14h15-15h15
Le fil vert de Ma Dalton	Grange Malassis	15h15-18h
Ils tirent plus vite que leurs ombres	Stade (côté Grange)	15h15-17h15
Les Cowboys et les Indiens	Stade	15h30-16h15
L'attaque de la diligence	Stade	17h30-19h
Le dernier verre au Saloon	Place centrale	19h30/20h15
Réunion des responsables	Grange Malassis	20h00 ...
Jeu des responsables	Place centrale	21h00/21h30

Planning du Dimanche 25 mai 2025

Jeux	Lieu	Horaires
La Course des Petits Shérifs	Stade	10h-11h30
Résultats de la course	Place centrale	11h30-12h
Réunion des responsables	Grange Malassis	12h00
Le Pique-Nique du Far West		12h-14h
Chasseurs de primes	Place centrale	14h-15h
L'échappée des Dalton	Stade	15h-16h
Réunion des responsables	Grange Malassis	16h00
Résultats	Place centrale	16h30

Far West en Cadence (Flash mob)

Samedi et Dimanche (horaires secrets...)

6 villages participent en même temps sur la place centrale face au podium

Matériel :

Sur la musique de Cotton Eye Joe par Rednex (Musique officielle) fournie par Roinville.

Nombre de joueurs et âges concernés :

Au moins 10 personnes (et beaucoup plus, ce serait encore mieux !).

Aucune contrainte d'âge.

Arbitrage :

1 arbitre sur scène.

Règles du jeu :

Au moins 10 personnes de chaque village viennent danser (ou entrer dans la danse) sur la place centrale lorsqu'ils entendent la musique pour réaliser la chorégraphie imposée (voir vidéo).

Cet événement se déroulera plusieurs fois dans le week-end à des horaires tenus secrets...

Chorégraphie à suivre :

Pour apprendre la chorégraphie de groupe en musique :

<https://tinyurl.com/choregraphie-intervillages>

Chorégraphie vue de devant au ralenti :

<https://tinyurl.com/chore-vue-devant>

Chorégraphie vue de derrière au ralenti :

<https://tinyurl.com/chore-vue-arriere>

Chanson Cotton Eye Joe par Rednex (la danse commence à 0'16 et s'arrêtera à 1'20)

<https://www.youtube.com/watch?v=mOYZaiDZ7BM>

La danse sera annoncée par un appel avec un bruit de corne de brume.

Barème

A chaque danse, toute équipe qui présentera (avant la fin de l'événement) au moins 10 danseurs portant un tee-shirt à la couleur de son village gagnera un fer à cheval utilisé ultérieurement sur un autre jeu.

Pas de points attribués sur ce jeu.

Les danseurs ne portant pas un tee-shirt aux couleurs de leur village ne seront pas comptabilisés.

La ruée vers l'or

Samedi 14h15 - 15h15

6 villages jouent en même temps sur le stade

Matériel :

- 1 manche à balai (longueur 120 cm non modifiable) par village (fourni par Roinville) mais la tête de celui-ci devra être « customisée » par chaque village pour représenter un cheval. Le cheval sera sans rênes.
- 1 tamis et un verre en plastique rigide (30 cL) par village (fournis par Roinville).
- 1 queue de cheval par village en laine (fournie par Roinville).
- obstacles par village (fournis par Roinville) : 5 plots (diamètre 19 cm), 1 botte de paille, 5 barres de 1,20 m de long + 10 cônes de 18 cm de haut, deux obstacles (passage de haies) de 30 cm de haut, un obstacle (passage de haies) sur l'étape 2 de 15 cm de haut.
- pot à pépites (format pot de confiture) + planche (fournis par Roinville).
- 1 bac à sable commun contenant sable + pépites d'or (taille d'un grain de maïs) + cailloux + coquillages (fournis par Roinville).
- genouillères et gants autorisés pour l'étape 3 (fournis par chaque village).
- 4 cerceaux

Arbitrage :

2 arbitres par village :

un arbitre suit le participant sur l'étape 1 **et sur l'étape 3, le second reste vers le sable à l'étape 2.**

Nombre de joueurs et âges concernés :

Étape 1 : minimum 3 relayeurs de collège/lycée avec au moins une fille.

Étape 2 : minimum 2 chercheurs d'or en maternelle.

Étape 3 : minimum 3 relayeurs adultes avec au moins une femme.

Ordre de passage à respecter lors du retour au départ.

Type de terrain :

Chaque terrain se présente sous la forme d'un cône d'environ 16 m de long (voir plan).

Règles du jeu :

Étape 1 :

Au top départ, le cavalier, qui attend dans un cerceau, prend la queue se trouvant à ses pieds et accroche la queue de cheval à l'arrière de son short (la coince à la ceinture). Il enfourche son « cheval » et commence alors le parcours. Il doit franchir 5 obstacles :

1. slalom entre les 5 plots en commençant par l'extérieur du plot (voir plan)
2. un premier saut au-dessus d'une botte de paille
3. passer au-dessus des cinq barres proches du sol (**fixées avec un velcro sur des cônes de 18 cm de haut**) avec obligation de poser les deux pieds l'un après l'autre entre chaque barre (pas de sauts pieds joints)
4. deux sauts au-dessus des mini-haies.

Au numéro 3, si une barre tombe du cône, le cavalier devra remettre la barre en place et repasser la série des 5 barres.

Au numéro 2, le cavalier enjambe la botte de paille mais il est interdit de poser un pied sur celle-ci.

Au numéro 4, si la mini haie tombe au sol, le cavalier devra remettre la mini haie en place et la repasser.

Arrivé au bout du parcours, le cavalier donne la queue de cheval à l'enfant qui attend dans un cerceau.

Étape 2 :

Dès que l'enfant a récupéré la queue du cheval, il dépose la queue dans son cerceau, prend le tamis et le gobelet se trouvant dans son cerceau puis il part au bac à sable à la recherche d'une pépite d'or. Il n'a pas le droit de mettre les mains directement dans le sable. Il doit impérativement utiliser le gobelet en plastique fourni (avec marquage à la couleur de son village) pour remplir son tamis puis secouer le tamis pour trouver sa pépite. Il privilégiera la zone en face du couloir mais il ne lui est pas interdit de se déplacer autour de la zone (une bande de 1,50 m sera prévue autour du bac à sable à cet effet).

Dès qu'il trouve une pépite, il exécutera ~~dans cet ordre~~ l'ensemble des étapes (l'ordre n'a pas d'importance) :

1. il prend la pépite (et une seule)
2. il vide son tamis et le dépose dans son cerceau avec le gobelet.
3. il prend la queue du cheval (déposée dans le cerceau)
4. il dépose la pépite dans le pot de la couleur de son village se trouvant en limite de l'étape 3 sur une planche.
5. il se dirige vers son cheval qui attend dans un cerceau et lui donne la queue.

Étape 3 :

Le cheval accroche sa queue de cheval à l'arrière de son short (la coince à la ceinture), l'adulte accompagnant le maternelle aidera également l'enfant à monter sur le dos de l'adulte à 4 pattes par terre. Le cheval entame le chemin du retour à quatre pattes, genoux à terre obligatoirement.

Il devra franchir une mini haie de 15 cm de hauteur. Si la mini haie tombe, il n'est pas demandé de refranchir l'obstacle, l'arbitre réinstallera la haie pour le passage suivant.

A l'arrivée, lorsque le cheval a mis une main dans le cerceau, l'enfant descend du cheval, le cheval se lève et donne la queue au prochain cavalier de l'étape 1, qui attend dans un cerceau.

Au bout de 12 minutes, le jeu s'arrête et les pépites de chaque village seront alors comptées.

Essai en vidéo :

<https://tinyurl.com/la-ruee-vers-l-or>

Remarques :

L'enfant sur le dos dans l'étape 3 est le chercheur d'or de l'étape 2.

Dans l'étape 1, le manche à balai est obligatoirement entre les jambes.

Si la queue du cheval tombe lors de l'étape 1 ou 3, le relayeur ou le cheval part récupérer la queue, la remet en place à l'arrière de son short et reprend le parcours à l'endroit où elle est tombée.

Si l'enfant utilise ses mains pour prendre du sable dans l'étape 2, il devra vider son tamis et recommencer avec le verre en plastique.

Si l'enfant fait tomber la pépite par terre avant de la mettre dans le pot :

- s'il la retrouve au sol, il peut la ramasser et la remettre dans le pot.
- s'il ne la retrouve pas, il devra à nouveau tamiser le sable.

Un adulte du village pourra être sera présent à la limite de l'étape 3 pour rassurer l'enfant. Il ne pourra en aucun cas l'aider à chercher la pépite, sous peine d'exclusion de sanction par l'arbitre.

~~Si l'enfant tombe du cheval dans l'étape 3, le cheval et l'enfant reprennent le parcours au lieu exact de la chute.~~

Compléments suite aux questions de la réunion du 14/03 :

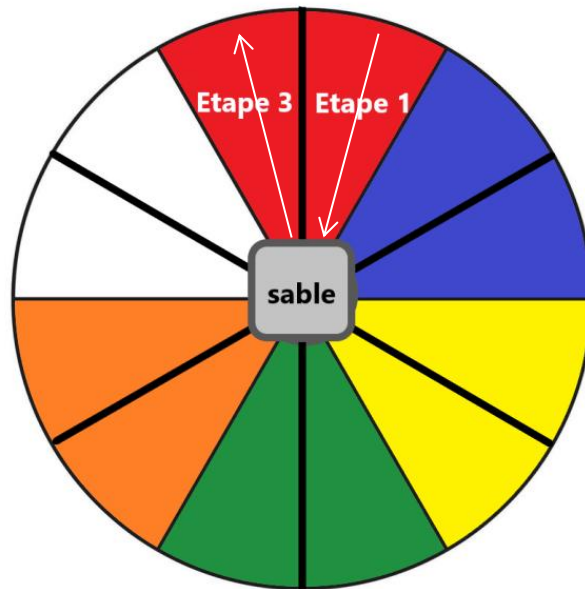
- si la laine de la queue de cheval se désolidarise, ce n'est pas grave du moment qu'il reste un bout.
 - si sable mouillé, nous ajusterons la règle au niveau du tamis si le sable ne passe pas.
 - dans la zone de l'étape 2, seul ~~deux chercheurs d'or maximum sont autorisés~~ **un chercheur d'or est autorisé autour de la piscine** ~~L'un des deux sera le chercheur d'or et se tient prêt dans son cerceau. Le second attend à côté du cerceau sans intervenir.~~ La présence d'un adulte de l'équipe, déjà proposée dans la règle précédente, ~~pourra surveiller l'enfant en attente de son tour.~~ Il pourra également annoncer oralement les étapes au chercheur d'or lorsqu'il cherche la pépite.
 - lorsque l'étape 3 est terminée, le cheval donne sa queue au cavalier de l'étape 1. ~~Pendant ce temps, l'enfant tape dans la main du chercheur d'or suivant qui devra alors, en traversant le couloir de l'étape 3, rejoindre l'adulte à côté du bac à sable.~~ **Le prochain cheval traverse également ce couloir suite au départ de l'enfant sans attendre le passage de relais.**
- A l'étape 3, pour plus de sécurité, l'adulte *référent* qui encadre l'enfant de maternelle à l'étape 2 suivra l'enfant sur son cheval. Il sera autorisé à rattraper l'enfant et à le repositionner sur le dos du cheval s'il glisse.
- A l'arrivée, l'enfant descend du cheval, aidé par l'adulte, le cheval se lève et donne la queue au prochain cavalier. Cette action suffira (sans que l'enfant n'ait besoin de taper dans la main du chercheur d'or suivant. Ce dernier sera alors suivi par l'adulte *référent* jusqu'à son cerceau où il attendra son tour.
- ~~Puis, le cheval donne également le relai au prochain cheval qui devra alors, en traversant le couloir de l'étape 3, rejoindre l'adulte à côté du bac à sable.~~
- les arbitres situés autour du bac à sable veilleront au nombre d'enfants (**max 1**) et d'adultes (**max 1**) se trouvant autour de cette zone.

Barème

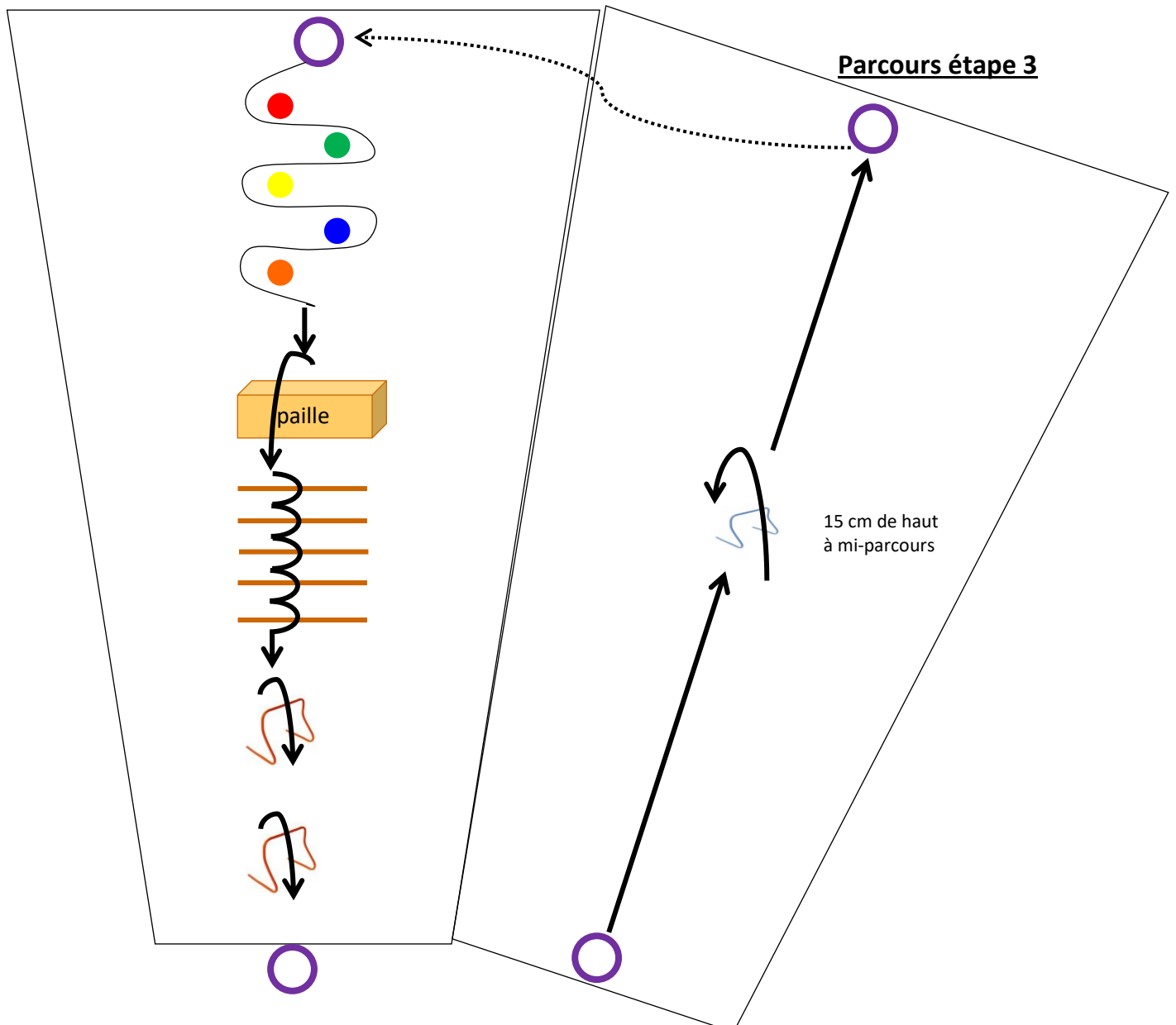
Malus -1 par village sur le score total (après calculs avec l'éventuel joker) si bâton non customisé.

Classement au nombre de pépites (1^{er} : **12**, 2^{ème} : **10**, 3^{ème} : **8**, 4^{ème} : **6**, 5^{ème} : **4** et 6^{ème} : **2**).

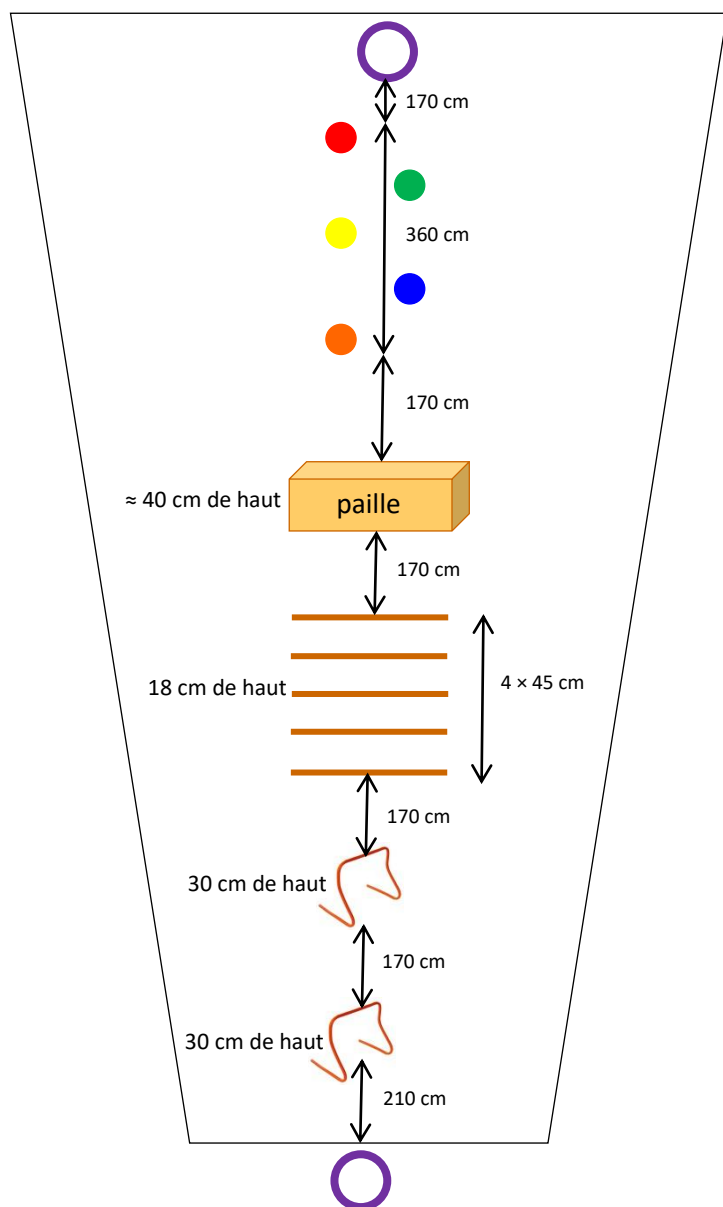
Exemple de configuration



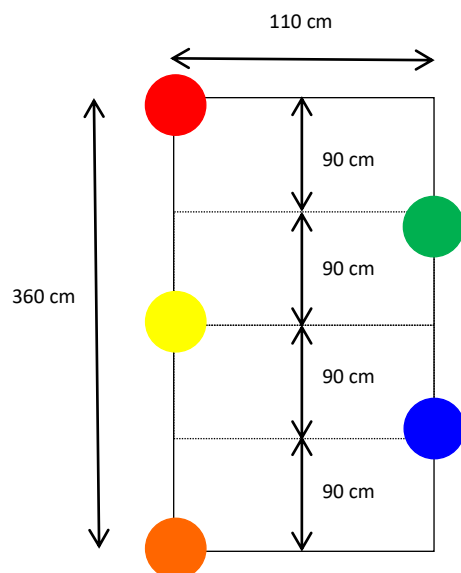
Parcours étape 1



Parcours étape 1



≈16 m



Les distances indiquées sur le plan sont toujours réalisées par rapport au centre de l'obstacle.

Le fil vert de Ma Dalton

Samedi 15h15-18h

Grange Malassis

Matériel :

- 3 tricotins par village (fournis par Roinville, non prêtés avant) **avec 3 pics en bois et 3 crochets en plastique.**
- laine de toutes les couleurs (fournie par Roinville).

Nombre et âges des joueurs :

3 joueurs par village dans la zone de tricotin avec autant de changements de joueurs que souhaité lors de l'après-midi. Toutefois, chaque demande de changement de joueur sera faite auprès de l'arbitre et validée par ce dernier.

Aucune contrainte d'âge.

Arbitrage :

1 arbitre dans la salle.

Règles du jeu :

Seule la méthode classique de tricotin sera autorisée, pas de variante possible (*voir vidéo à la fin de ce jeu*).

Chaque tricoteur part récupérer une pelote (pour lui) dans un sac signalé au début du jeu pour rejoindre son emplacement et tricoter.

Lorsqu'il a fini sa pelote, il part en récupérer une nouvelle et s'il n'y a plus de pelotes dans le sac, il le signale à l'arbitre qui mettra fin au jeu pour tous les villages. Chaque table pose alors le tricotin à l'annonce de la fin du jeu sans finir la pelote en cours.

Attention si tricotin cassé alors tricotin tant pis, pas de remplacement !

L'arbitre mesurera alors la totalité des chainettes fabriquées (en les étirant) par village.

Le classement se fera à la plus grande longueur de chainettes réalisées.

Dans tous les cas, le jeu se terminera à 18h00 si les pelotes ne sont pas toutes terminées.

Tricoter en vidéo :

<https://www.youtube.com/watch?v=fBzqJKQkt2I>

<https://youtube.com/shorts/m03eRU1jpeg?feature=share>

Barème

Classement à la longueur totale de chainettes de chaque village mesurée par l'arbitre (1^{er} : **12**, 2^{ème} : **10**, 3^{ème} : **8**, 4^{ème} : **6**, 5^{ème} : **4** et 6^{ème} : **2**).

L'ensemble des tricotins seront amorcés pour que les participants ne rencontrent aucune difficulté pour passer la laine au départ. Lors du changement de laine, ils n'auront qu'à nouer la nouvelle pelote à l'ancienne ce qui ne pose aucune difficulté.

Chaque équipe sera alors dotée au départ de pelotes de qualité identique.

Chaque tricotin sera fourni avec son pic en bois et également un petit crochet en plastique (7,5 cm de long).

Aucun objet personnel ne sera apporté sur les tables.

Ils tirent plus vite que leurs ombres

Samedi 15h15-17h15

Tournoi des 6 villages sur le stade, à droite côté Grange Malassis

Objectif :

Tournoi de jeux d'adresse et d'agilité au temps du Far West.

Le jeu se fait en deux manches :

- 1^{ère} manche : trois jeux en duel
- 2^{ème} manche : un jeu en tournoi.

Nombre et âges des joueurs :

Une équipe de 4 personnes par village :

- o J : 1 jeune de collège ou lycée
- o F : 1 femme âgée entre 18 ans et 60 ans
- o H : 1 homme âgé entre 18 ans et 60 ans
- o A : 1 « ancien » âgé de plus de 60 ans

Arbitrage :

1 arbitre par jeu (1arbitre fourni par village).

Les points sont comptabilisés sur un fichier Excel en direct à la table de marque.

Règles du jeu :

Les participants joueront toujours dans le même ordre :

F : femme puis H : homme puis A : ancien puis J : jeune → **FHAJ**

L'équipe peut changer de joueurs entre chaque jeu (en respectant la catégorie d'âge lors du changement), mais jamais pendant un jeu.

Première manche :

Chaque partie se déroule en 10 minutes. L'arbitre démarre le jeu au sifflet et l'arrête pour tout le monde à la fin du chrono. Ordre de jeu pour chaque village :

A	
B	
C	
D	
E	
F	

VALIDÉ

Horaire	Tour de jeu	Tire-pots	Garde tes nerfs	Jet de \$
15 :15	1	A vs B	E vs C	F vs D
15 :30	2	D vs C	A vs F	B vs E
15 :45	3	E vs F	B vs D	A vs C
16 :00	4	C vs A	F vs E	D vs B
16 :15	5	B vs E	D vs A	C vs F
16 :30	6	F vs D	C vs B	E vs A

Manche 1/Jeu 1 : Tire-pots

Détruire à l'aide d'une boule de pétanque des pots en terre cuite. Les pots sont suspendus par une corde à une poutre.

Matériel :

- 9 pots (8 moyens Ø 10 cm + 1 petit Ø 7 cm) + support du jeu (fournis par Roinville)
- 2 cerceaux
- 4 boules de pétanque* par équipe (fournies par chaque village)

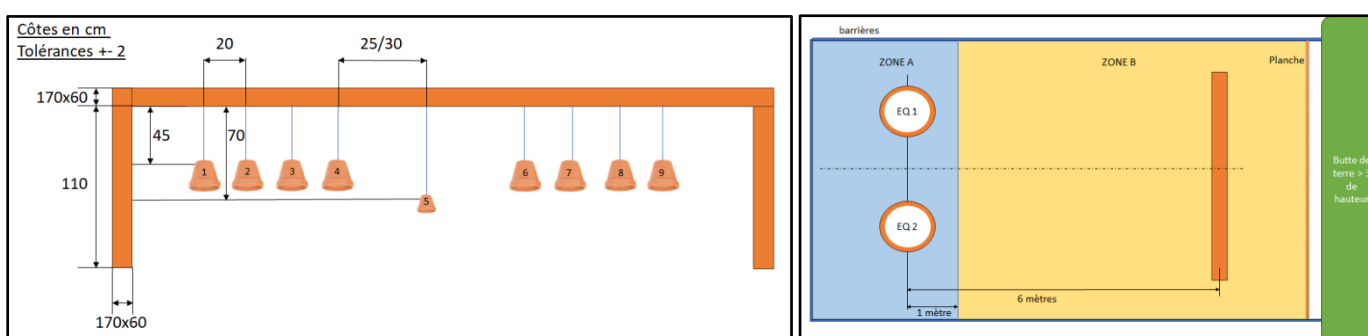
*La boule doit posséder les caractéristiques FFPJP (Article 2 – Caractéristiques des boules agréées), notamment :

- Être en métal ;
- Avoir un diamètre compris entre 7,05 cm. (minimum) et 8 cm. (maximum) ;
- Avoir un poids compris entre 650 grammes (minimum) et 800 grammes (maximum).

Règles du jeu :

Le pot est réputé cassé dès lors qu'il n'y a plus de terre cuite accrochée à la ficelle.

Schémas du jeu :



Chaque joueur de chaque équipe, placé à l'intérieur du cerceau au sol, lance sa boule dans l'ordre FHAJ.

La boule doit être lancée depuis le cerceau désigné. Les pieds touchent le sol et n'ont pas le droit de sortir du cerceau. La boule doit être lancée du bas vers le haut, à l'identique d'un tir de pétanque. IL EST INTERDIT DE LANCER UNE BOULE EN JET TENDU (jet épaule par exemple).

L'équipe 1 joue les pots en terre cuite 1 à 4 tandis que l'équipe 2 joue les pots en terre cuite de 6 à 9.

Dès qu'une équipe a détruit ses 4 pots, elle a le droit de viser le pot en terre cuite 5 qui se trouve au centre.

Quand les 8 boules sont lancées, l'arbitre autorise le ramassage dans la zone B. Le jeu ne peut pas recommencer tant que les 8 joueurs ne sont pas retournés dans la zone A.

Une pénalité pour anti-jeu peut être distribuée par l'arbitre en cas d'exagération du temps de ramassage par exemple.

Dans le cas où la boule sort des zones A ou B elle est perdue pour ce tour de jeu.

Si par erreur, un joueur d'une équipe venait à détruire un pot de l'autre équipe, le pot cassé reste à l'équipe possédant le pot.

Si par erreur, un joueur d'une équipe venait à détruire le petit pot central avant d'avoir fini ses 4 pots, cette équipe a alors perdu immédiatement ce tour de jeu.

Le jeu se termine lorsque les 10 minutes sont écoulées (sifflet de l'arbitre coordinateur) ou que 5 pots en terre cuite sont détruits ou si l'équipe a perdu en cassant le petit pot alors qu'elle n'a pas fini ses 4 pots.

Essai en vidéo :

<https://tinyurl.com/Tire-pots>

Barème :

Classement au nombre de pots en terre cuite cassés et au temps si fini avant les 10 minutes de jeu.

2 points pour l'équipe gagnante, 0 point pour l'équipe perdante et 1 point par équipe en cas d'égalité.

Voir tableau plus bas.

Manche 1/Jeu 2 : Garde tes nerfs

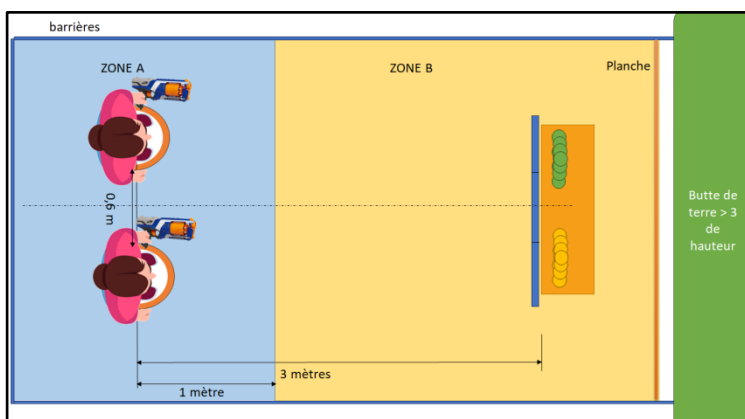
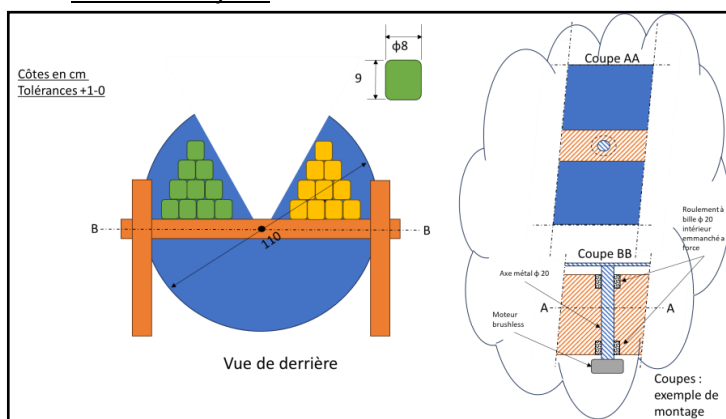
Faire tomber les boîtes avant la fin du temps réglementaire, avec des balles de Nerf.

Matériel :

- support du jeu (fourni par Roinville)
- 20 boîtes en plastique de 8 cm de diamètre et 9 cm de hauteur (fournies par Roinville)
- 2 cerceaux
- 2 seaux de 96 balles (chacun) de Nerf et pistolets Nerf (fournis par Roinville)

Règles du jeu :

Schémas du jeu :



- 1 tôle de diamètre 0,8 m avec une ouverture de 25° depuis le centre
- 1 support comprenant un axe sur moteur type

Chaque joueur tire à son tour 4 balles dans l'ordre FHAJ. Le premier pistolet sera chargé de sa première balle avant le top départ.

Les tirs doivent être réalisés depuis le cerceau désigné. Les deux pieds sont au sol et n'ont pas le droit de sortir du cerceau.

Les balles tombées par erreur dans la zone A sont récupérables immédiatement.

~~L'arbitre autorise le ramassage des balles restantes dans la zone B lorsque les 32 balles sont tirées pour les 2 équipes.~~

Si par erreur, un joueur d'une équipe venait à faire tomber une boîte de l'autre équipe, la boîte reste à l'équipe la possédant.

Dans le cas où une balle est tirée hors des zones A ou B elle est perdue pour ce tour de jeu, quel que soit le cas.

~~Le jeu ne peut pas recommencer tant que les 8 joueurs ne sont pas dans la zone A.~~

Le jeu s'arrête au bout de 10 minutes (que les 96 balles soient tirées ou pas), l'arbitre remet les boîtes en place lorsque les 10 boîtes sont tombées, et les boîtes sont alors cumulées.

~~Pas de ramassage de balles en cours de jeu.~~

Essai en vidéo :

<https://tinyurl.com/Garde-tes-nerfs>

Barème :

Classement au nombre de boîtes tombées ~~et au temps si fini avant les~~ au bout de 10 minutes de jeu.

2 points pour l'équipe gagnante, 0 point pour l'équipe perdante et 1 point par équipe en cas d'égalité.

Voir tableau plus bas.

Manche 1/Jeu 3 : Jet de \$

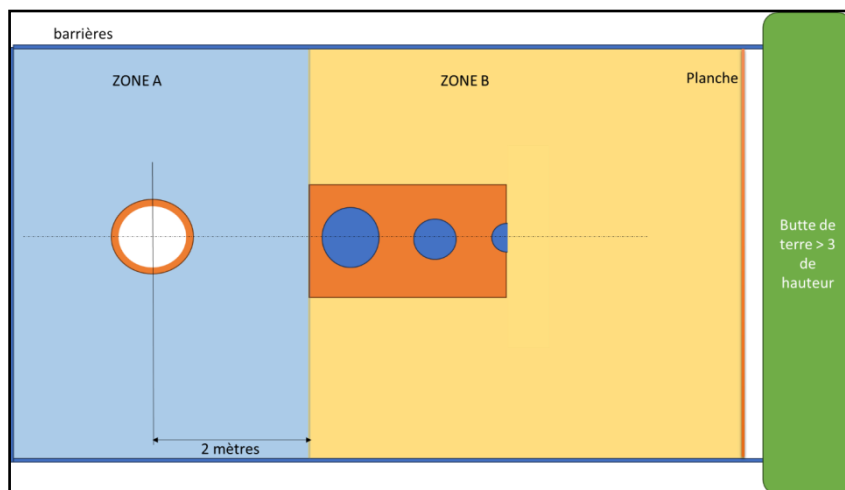
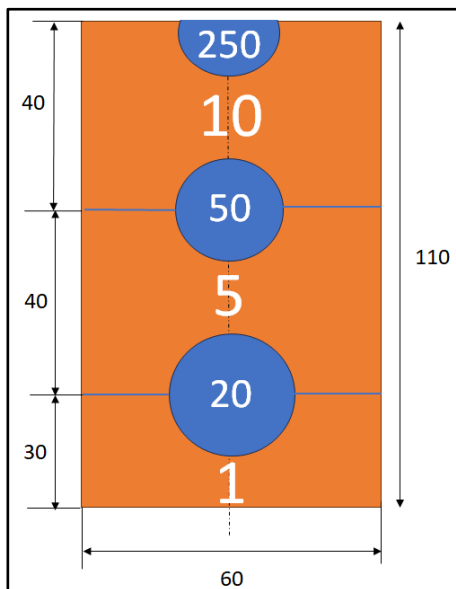
Jeu où il faut lancer des palets dans les zones rapportant des points

Matériel :

- support du jeu (fourni par Roinville)
- 1 cerceau
- 8 palets bretons numérotés de 1 à 4 et de 9 à 12 (fournis par Roinville)

Règles du jeu :

Schémas du jeu :



Chaque joueur de chaque équipe lance alternativement dans l'ordre FHAJ un palet.

Les lancers doivent être réalisés depuis le cerceau désigné. Les deux pieds sont au sol et n'ont pas le droit de sortir du cerceau.

Les palets tombés par erreur dans la zone A sont récupérables immédiatement.

L'arbitre autorise le ramassage des palets dans la zone B lorsque les 8 palets sont lancés.

Un palet vaut 0 dès lors que :

- il est en dehors de la zone de jeu (planche)
- il touche le sol
- le lancer est rendu nul par l'arbitre (sortie de cerceau)

Lorsque le palet tombe sur 2 ou plusieurs zones de points, les points sont comptés sur la zone la plus faible.

Le palet de l'équipe 2 peut être poussé en dehors de la planche par un lancer du palet de l'équipe 1.

Le comptage s'effectue à chaque ramassage.

Dans le cas où un palet est lancé hors des zones A ou B il est perdu pour ce tour de jeu, quel que soit le cas.

Le jeu ne peut pas recommencer tant que les 8 joueurs ne sont pas dans la zone A.

Les points sont comptés par l'arbitre jusqu'à la fin du temps réglementaire de 10 minutes.

Essai en vidéo :

<https://tinyurl.com/Jet-de-dollars>

Barème :

Classement au nombre de points.

2 points pour l'équipe gagnante, 0 point pour l'équipe perdante et 1 point par équipe en cas d'égalité.

Voir tableau plus bas.

Deuxième manche : Saloon Game

Jeu de fléchettes standard, il est joué dans la seconde partie du jeu, de 16h45 à 17h15, lorsque la première manche est terminée.

L'ordre de passage des villages sera le suivant :

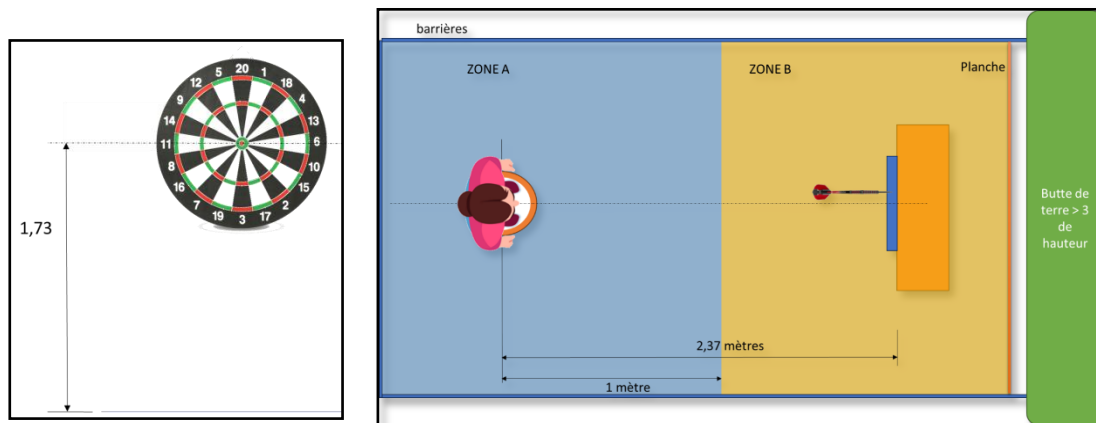
F	
E	
D	
C	
B	
A	

Matériel :

- 1 cible homologuée 45 cm (fournie par Roinville)
- 1 cerceau
- 3 fléchettes 22 grammes acier (fournies par Roinville)

Règles du jeu :

Schémas du jeu :



Pour chaque village, la partie se joue en 301 points, en 12 tours de jeu (3 tours par personne de la classe d'âge). Chacun son tour, les villages jouent par classe FHAJ (toutes les femmes de chaque village, puis les hommes, ...). Chaque classe d'âge des 6 villages joue ses 3 fléchettes (joueuse F de l'équipe 1 lance ses trois fléchettes, puis joueuse F de l'équipe 2, ...).

Après le lancer de 3 fléchettes d'un joueur, l'arbitre les retire et les donne au joueur du village suivant.

Objectif du jeu : Chaque joueur commence avec un score de 301 points et doit réduire ce score à exactement 0.

Début de la partie : Le tirage au sort donne l'ordre des équipes.

Fin de la partie : Pour gagner, une équipe doit terminer la partie en atteignant exactement zéro point. Si 12 tours de jeu ont été réalisés sans qu'aucune équipe n'ait atteint zéro, le classement est défini dans l'ordre croissant des points.

Bust : Si une équipe réduit son score à moins de zéro, son tour est considéré comme un ****Bust**** et son score revient à ce qu'il était avant ce tour.

Points : Les points sont comptés comme suit :

- Les segments simples valent leur valeur nominale.
- Les segments doubles valent deux fois leur valeur nominale.
- Les segments triples valent trois fois leur valeur nominale.
- Le bullseye (centre rouge) vaut 50 points.
- Le cercle extérieur autour du bullseye vaut 25 points.

Le score est comptabilisé en direct par l'arbitre. Après chaque lancer de trois fléchettes, le score est soustrait de son score total.

Barème :

Classement au nombre de points restants (dans l'ordre croissant).

1^{er} : premier ayant atteint 0 ou équipe la plus proche des 0, ... **Egalité pour les équipes atteignant 0 au même tour de jeu. En cas d'égalité, classement au premier ayant atteint le score.** Voir tableau plus bas.

Barème global du jeu :

	Manche 1			Manche 2
	Tire-pots	Garde tes nerfs	Jet de \$	Saloon Game
1 ^{er}	6	6	6	6
2 ^{ème}	5	5	5	5
3 ^{ème}	4	4	4	4
4 ^{ème}	3	3	3	3
5 ^{ème}	2	2	2	2
6 ^{ème}	1	1	1	1
Classement	Nombre de points de victoire	Nombre de points de victoire	Nombre de points de victoire	En 1 manche de 301 points au meilleur des 12 tours de jeu
Total jeu	A	B	C	Z
Points	Total (A+B+C) + Z puis classement au plus grand score. (1 ^{er} : 12, 2 ^{ème} : 10, 3 ^{ème} : 8, 4 ^{ème} : 6, 5 ^{ème} : 4 et 6 ^{ème} : 2)			

Compléments suite aux questions de la réunion du 14/03 :

TIRE POTS :

- 1 chrono pour éviter l'antijeu. Lorsque la personne se place dans le cerceau avec sa boule dans la main, elle a 5 secondes pour tirer. Si besoin, l'arbitre (d'une équipe non concernée par le jeu à ce moment-là) décompte. L'arbitre donnera éventuellement un avertissement puis une pénalité (forfait) si récidive.

JET DE DOLLARS :

- Tableau des duels modifié pour qu'équitement, l'équipe qui se trouve en 1^{er} dans le duel annoncé lance en premier son palet. Par exemple, si on annonce A vs B, le A commence.
- Si un palet tombe sur un autre palet. Le palet du dessous indiquera le nombre de points pour les deux palets.

SALOON GAME :

- prévoir arbitre pour le décompte au fur et à mesure et ne pas perdre de temps sur cet aspect. Peut-être un arbitre par équipe à ce moment-là.
- l'équipe de ce jeu doit être constituée de joueurs ayant joué dans les jeux précédents.

Compléments suite aux questions de la réunion du 23/03 :

GARDE TES NERFS :

- Un seau par équipe contenant les 16 balles de Nerf. Au top départ de l'arbitre, les participants récupèrent les balles. S'il y a des balles perdues, tant pis, elles ne seront pas remplacées durant la partie. Si des balles sont cassées, abimées ou défectueuses, l'arbitre échangera alors les balles par des neuves.
- Toutes les boîtes tombées des 2ème, 3ème et 4ème rangs seront considérées comme validées. Pour ce qui concerne les boîtes du 1er rang, seules les boîtes tombées ou couchées seront comptées comme validées. Une boîte poussée n'est pas considérée comme validée.
- deux couleurs différentes pour les boîtes des deux équipes.
- vitesse de rotation de la roue : environ 20 tours par minute.
- l'arbitre mettra en place la pyramide si les 10 boîtes sont tombées uniquement lorsque les 4 membres des deux équipes auront terminé de tirer.
- l'arbitre enlèvera les boîtes tombées susceptibles de bloquer la roue.

- le joueur ne peut pas prendre les 4 balles dans la main. Il devra reprendre chaque cartouche dans son seau au fur et à mesure.

JET DE DOLLARS :

Diamètre du cercle 50 points : 30 cm

Diamètre du cercle 20 points : 40 cm

Diamètre du cercle 250 points : 28 cm

Les bords des cercles seront épaissis pour éviter les litiges en cas de palet au bord. Les zones seront colorées le jour de l'épreuve.

SALOON GAME :

- une photo de chaque équipe sera réalisée sur les différents jeux de la première manche pour éviter tout litige sur un joueur du Saloon Game qui n'aurait pas joué lors de la première manche.

Les Cowboys et les Indiens

Samedi 15h30-16h15.

Tous les villages jouent en même temps au stade

Matériel : (la totalité fournie par Roinville)

- 1 lasso en métal par village formant une boucle de 11 cm de diamètre
- 10 ballons de baudruche contenant chacun de la farine (signaux de fumée) et un morceau de carte roulé avec un élastique. Les ballons seront gonflés pour finir à 14 cm environ de diamètre
- 9 grosses boîtes de conserve aux couleurs de chaque village (3 piles de 3)
- obstacles : 2 bottes de paille, 1 tipi, 1 planche à bascule de 16/17 cm de large, 140 cm de long et 6 cm d'épaisseur
- 1 « flèche » en bois d'environ 20 cm de long pour percer le ballon
- 1 banc
- 3 cerceaux, 1 cône
- 1 « coffre » contenant 20 balles de tennis
- 1 carte surprise de format A4 (identique pour tous les villages, l'entraînement se fera avec un dessin différent du jour des intervillages mais identique pour tous les villages également)
- 1 feuille plastifiée recouverte de colle post-it pour réaliser le puzzle

Arbitrage :

2 arbitres par village : un arbitre suit le participant cowboy sur son parcours et le second reste durant l'étape 2 près de la seconde botte de foin où seront percés les ballons par les Indiens et où sera décodée la carte. Lors du passage à l'étape 3, les deux arbitres suivent le groupe d'enfants.

Nombre de joueurs et âges concernés :

Étape 1 : minimum 5 et maximum 10 relayeurs entre CE2 et CM2 avec au moins 3 classes différentes (les cowboys)

Étape 2 : minimum 2 enfants de maternelle à CE1 avec au moins un maternelle (les Indiens)

Étape 3 : tous les enfants qui ont participé à l'étape 1 et 2

Ordre de passage à respecter lors du retour au départ.

Type de terrain :

Chaque terrain se présente sous la forme d'un cône d'environ 16 m de long (voir plan).

Règles du jeu :

Étape 1 (le concours de lasso) :

- le cowboy prend son lasso dans une main, met le ballon sur le lasso et, au top départ, il commence le parcours sans tenir le ballon
 - passe au-dessus d'une botte de foin (si le ballon tombe, recommencer l'obstacle)
 - passe sous le tipi (90 cm de haut) (si le ballon tombe, recommencer l'obstacle)
 - passe sur la planche à bascule (si le ballon tombe, recommencer l'obstacle)
 - arrivé au bout du parcours, le cowboy tend le lasso pour que l'Indien qui se trouve dans le second cerceau attrape le ballon. Si l'Indien ne se trouve pas dans le second cerceau, le cowboy doit attendre qu'il arrive.
 - le cowboy retourne au point de départ en rentrant par le couloir central sans passer les obstacles pour donner son lasso au cowboy suivant. Le cowboy n°2, qui attend le lasso dans son cerceau, n'est autorisé à prendre le ballon qu'après avoir eu le lasso.
- Une fois tous les ballons donnés, les cowboys se placent au niveau de la seconde botte de paille.

Étape 2 (l'attaque des Indiens et les signaux de fumée) : (se déroule au fur et à mesure que les ballons arrivent)

- l'Indien emporte le ballon sur la seconde botte de paille, utilise sa « flèche » pour percer le ballon, prend le morceau de carte à l'intérieur et le déroule (il peut commencer à reconstituer la carte s'il le souhaite)
- il attend près de la botte de paille l'arrivée d'un nouvel Indien avant de repartir dans le cerceau en attente d'un nouveau ballon.
- une fois les cowboys arrivés (si tous les ballons sont donnés), ils peuvent aider les Indiens à reconstituer la carte pour aller plus vite
- une fois la carte reconstituée, l'arbitre se trouvant à côté d'eux validera le code (ne pas le dire à voix haute) et enverra les enfants ouvrir le « coffre » contenant les balles

Étape 3 (la bagarre au saloon) :

- dès que l'arbitre a donné son accord, les cowboys et les Indiens passent par-dessus la botte de paille chacun son tour et le 1^{er} de la file va ouvrir le coffre
- chacun son tour, le cowboy ou l'Indien se place dans le cerceau, prend 1 balle et la lance sur les boîtes de conserve placées sur un banc (le banc est à 4 mètres du cerceau)
- une fois son lancer fait, le joueur se place à l'arrière de la file (respecter l'ordre)
- la balle a le droit de rebondir au sol avant de toucher les boîtes
- le lanceur a le droit de ne garder qu'un seul pied dans le cerceau à condition que le second se trouve à côté ou derrière (mais il n'a pas le droit de gagner du terrain en le plaçant devant).
- les lancers se font tant que toutes les boîtes ne sont pas tombées et tant qu'il y a encore des balles dans le coffre ou tant que le temps imparti n'est pas terminé

Le jeu s'arrêtera dans tous les cas au bout de 20 minutes.

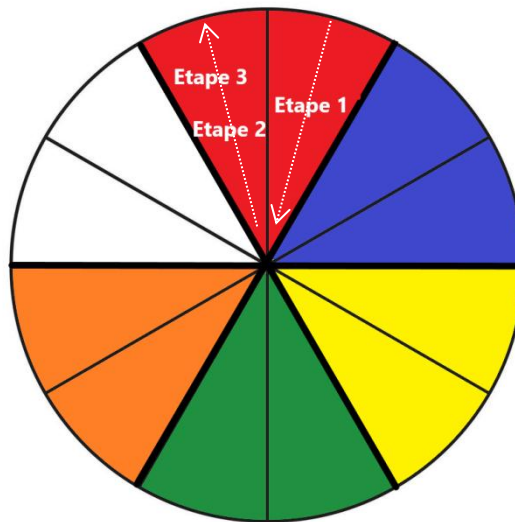
Essai en vidéo :

<https://tinyurl.com/Les-Cowboys-et-les-Indiens>

Carte à reconstituer de format A4 pour avoir le code (il s'agit de la carte pour les entraînements, la carte définitive restera secrète et ne sera dévoilée que le jour des Intervillages) :

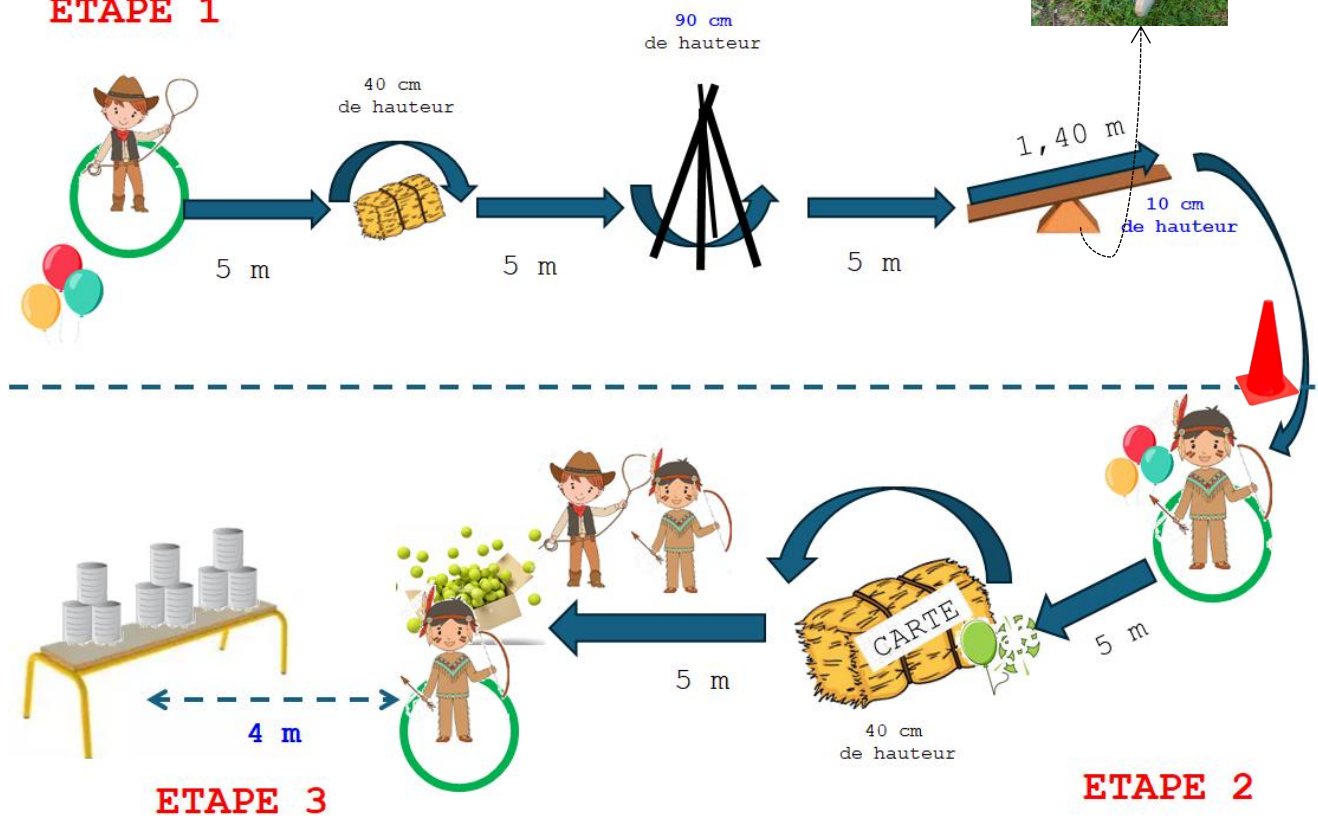


Exemple de configuration



Parcours

ETAPE 1



Remarques :

- Si le ballon explose pendant le parcours à l'étape 1, l'arbitre n°2 récupère le papier pendant que le cowboy retourne au départ pour reprendre le parcours avec un nouveau ballon (ne contenant pas d'indice). L'arbitre n°2 donnera l'indice au petit Indien quand celui-ci aura percé son ballon.
- L'arbitre réinstallera les obstacles si jamais ils tombent.
- L'Indien doit garder les deux pieds dans le cerceau lorsqu'il attend le ballon à la fin de l'étape 1.
- Un seul Indien reste près de la botte de paille et échange sa place avec l'Indien suivant tant que tous les ballons n'ont pas été acheminés.
- L'arbitre pourra aider à tenir les papiers lors de la réalisation du puzzle mais il ne pourra pas aider à ordonner le puzzle.
- Seules les boîtes tombées par terre sont comptabilisées (si les boîtes sont encore sur le banc, elles ne comptent pas).
- Le jeu s'arrête si toutes les boîtes sont tombées par terre pour un des villages ou si un village n'a plus de balles (le jeu continue pour les autres villages).
- Si le stock de balles est épuisé, il n'est pas possible d'aller en récupérer.
- Si une balle rebondit, elle ne peut pas être récupérée (seules les balles dans le coffre peuvent être utilisées).
- Si une balle tombe aux pieds du lanceur par maladresse, elle pourra être récupérée (il ne faut pas qu'elle ait été lancée).

Barème

1 point par boîte tombée.

Si plusieurs villages réussissent à faire tomber toutes les boîtes, le classement se fera au chronomètre (le village le plus rapide obtiendra le maximum de points).

Classement au nombre de points obtenus (1^{er} : **12**, 2^{ème} : **10**, 3^{ème} : **8**, 4^{ème} : **6**, 5^{ème} : **4** et 6^{ème} : **2**).

Compléments suite aux questions de la réunion du 14/03 :

- alterner les indiens et les cowboys pour le lancer de balles en commençant forcément pas un indien.
- les indiens seront identifiables à l'aide d'une plume accrochée à un collier (fourni par Roinville).

Compléments suite aux questions de la réunion du 23/03 :

- le cowboy devra passer derrière le cône (ajouté sur le schéma) avant de rejoindre l'indien.
- le cowboy devra toujours tenir le lasso dans la main sur son parcours (il n'a pas le droit de le poser sur la botte de foin lors du passage par exemple).



L'attaque de la diligence

Samedi 17h30-19h

Tous les départs et les arrivées se feront sur le stade

Matériel :

- Rubalises, barrières (fournies par Roinville)
- Dossards **obligatoires** aux couleurs du village indiquant F pour féminine ou M pour masculin (fournis par chaque village)
- Ceintures de 3 fanions (=3 vies) (fournies par Roinville)
- Embuscades (fournies par Roinville)

Nombre de joueurs et âges concernés :

Autant de participant(e)s que souhaité, né(e)s avant 2010.

Arbitrage :

6 arbitres (un par village) à l'arrivée + 1 arbitre par embuscade + 2 arbitres pour la surveillance des bacs ceintures de vie. Aide des Bottes de 7 Lieues pour encadrement.

Règles du jeu :

Effectuer le parcours le plus vite possible.

Une spécificité cette année puisque des embuscades surprises sont placées sur le parcours.

Nous donnerons donc rendez-vous à 17h15 à tous les participants sur le stade pour expliquer le fonctionnement.

Chaque participant part avec une ceinture constituée de 3 vies (3 rubalises attachées à sa ceinture). Ces trois vies devront être placées à l'arrière du coureur. La ceinture sera distribuée sur le stade lors du rassemblement. Toute personne souhaitant éviter un obstacle peut le faire moyennant une vie arrachée à sa ceinture s'il lui en reste. S'il ne lui reste plus de vie, il peut éviter l'obstacle sans contrainte particulière.

A l'arrivée, le participant rend son dossard comme habituellement, homme d'un côté et femme de l'autre.

La course donne lieu à un classement féminin et masculin, et à une arrivée dans un « sas ».

Le temps maximum est fixé à 1h30, au-delà les arrivées ne sont pas comptabilisées.

Puis, juste derrière, il y a 6 bacs (identifiés au nom des villages) pour déposer les ceintures de vie.

Toute personne ayant dépassé cette zone ne peut pas revenir en arrière déposer sa ceinture.

Un participant arrivant sans dossard ne peut pas être classé.

Les points attribués correspondront :

- pour 1/3 sur un classement performance (place scratch)

Ordre d'arrivée des trois meilleurs coureurs homme et femme de chaque village.

S'il venait à manquer un ou une participante pour un village pour ce classement, on affecte alors le numéro qui suit le dernier participant.

Exemple :

Village	H1	H2	H3	F1	F2	F3	Score
XX	1	6	7	33	34	36	117

6 points pour le village avec le plus petit score puis 5, 4, ...1.

- pour 2/3 sur un classement participation (nombre de coureurs + ceintures de vies)

Exemple :

Village	<35	<45	<55	<65	<90	Score
Points attribués par participant	5	4	3	2	1	

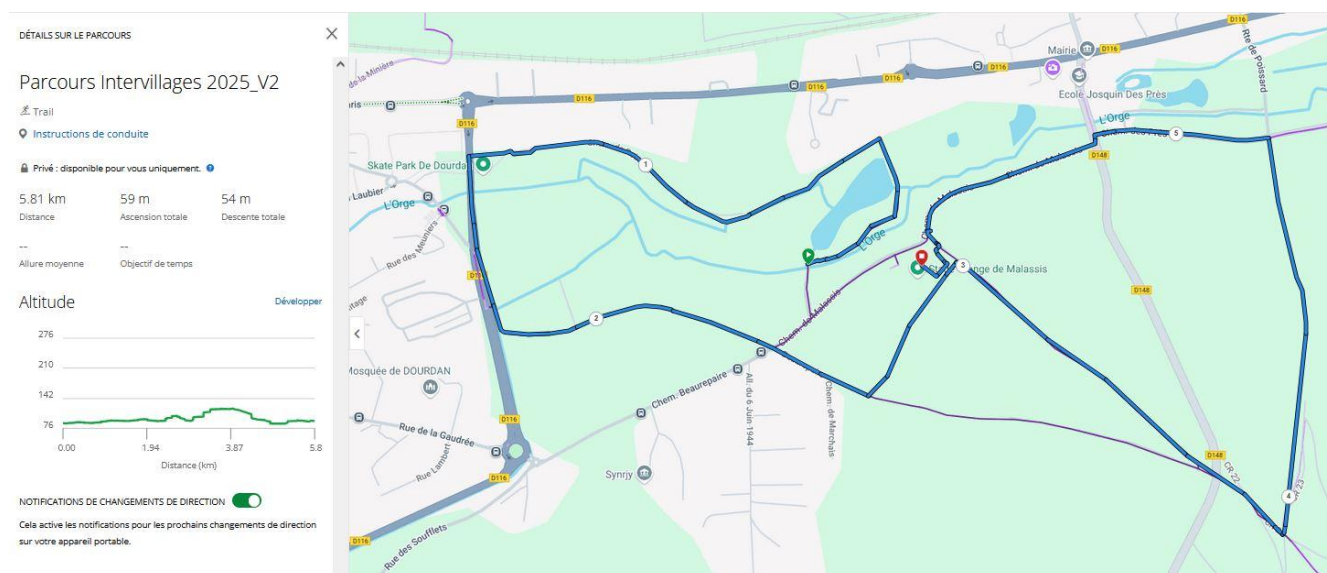
- Le nombre de fanions récupérés divisé par 3 et arrondi à l'entier inférieur donne un nombre de points équivalent sur les participants.

Exemple : Nous comptons dans un bac 47 fanions. Ceux-ci rapportent $47/3$ arrondi à l'entier inférieur soient 15 points en plus au classement participation.

Après avoir réalisé ces totaux, on affecte 6 points pour le village avec le plus grand score participants puis 5, 4, ...1.

Le classement final s'effectue par addition des deux classements avec coefficient 1 pour la performance et 2 pour la participation. Le village vainqueur des courses est le village qui a le plus de points.

(1^{er} : 12, 2^{ème} : 10, 3^{ème} : 8, 4^{ème} : 6, 5^{ème} : 4 et 6^{ème} : 2).



Pour récupérer la trace GPX, voici l'accès au fichier :

<https://tinyurl.com/traceGPXcross>

Remarques :

- un ravitaillement en eau est proposé à mi-parcours. Il est interdit de poursuivre le parcours avec un verre à la main.
- les embuscades ne nécessitent pas une condition physique particulière.
- il est conseillé d'amener un change car votre tenue pourrait être humide... 😊

Compléments suite aux questions de la réunion du 14/03 :

- Ceinture par-dessus le tee-shirt pour être visible.

La Course des Petits Shérifs

Dimanche 10h – 11h30

Tous les départs et les arrivées se feront sur le stade

Matériel :

- Rubalises, barrières (fournies par Roinville)
- Dossards **obligatoires** aux couleurs du village indiquant l'année de naissance et F pour féminine ou M pour masculin (fournis par chaque village)
- Embuscades pour 2010 à 2013 (fournies par Roinville)

Nombre de joueurs et âges concernés :

Filles – Garçons : 2 participants minimum par catégorie

Arbitrage :

6 arbitres (un par village) à l'arrivée + 1 arbitre par embuscade + 1 ou 2 arbitre(s) à mi-parcours

Règles du jeu :

Effectuer le parcours le plus vite possible.

Chaque course donne lieu à un classement féminin et masculin, et à une arrivée dans un « sas ».

Les points attribués correspondent à l'ordre d'arrivée des deux meilleurs coureurs garçon et fille de chaque village.

Le classement s'effectue par addition des points garçons et filles de chaque village.

Si dans une catégorie, il manque un ou deux participants pour un village, ce dernier se verra attribuer alors le numéro qui suit le dernier participant de cette catégorie pour chaque participant manquant.

Le nombre de points final s'effectue par l'addition des classements de toutes les courses.

Le village vainqueur des courses est le village qui a le moins de points.

Un enfant arrivant sans dossard ne peut pas être classé.

Horaires course	Année naissance	Distance
10h00	2010 - 2011	Environ 1,2 km + embuscades
10h15	2012 - 2013	Environ 1,2 km + embuscades
10h30	2014 - 2015	Environ 1 km (sans embuscades)
10h45	2016 - 2017	Environ 700 m (sans embuscades)
11h00	2018 - 2019	Environ 300 m (sans embuscades)
11h15	2020 - 2021	Environ 100 m (sans embuscades) <i>Public d'un côté et « accompagnateur » si besoin de l'autre mais pas dans le couloir de la course.</i>
11h30	2022 et plus	Environ 100m : course des tout-petits (hors barème mais médaillés). <i>Un parent peut accompagner si besoin.</i>

Remarques :

Le départ s'effectue sur une ligne assez large.

Barème

Classement au plus petit nombre de points (1^{er} : 12, 2^{ème} : 10, 3^{ème} : 8, 4^{ème} : 6, 5^{ème} : 4 et 6^{ème} : 2).

Le parcours des cross enfants sera présenté ultérieurement.

Les obstacles sont positionnés pour les 2 premières courses puis retirés pour les suivantes.

Exemple de décompte de points : (résultats d'une course de l'année dernière)

19 participants

2010/2011	1 ^{er}	2 ^{ème}	Total points	Classement
Corbreuse	2	6	8	2
Les Granges	8	9	17	3
Richarville	20	21	41	6
Roinville	11	13	24	5
Saint Cyr	1	3	4	1
Sermaise	4	14	18	4

0 participant on affecte donc le classement derrière le dernier coureur (19 coureurs) donc 20 et 21 points

On fait de même pour chaque tranche d'âge et chaque genre.

On fait les totaux des classements par village : **(résultats des courses de l'année dernière)**

	Total filles	Total garçons	Total F+G	Classement	Points
Corbreuse	15	13	28	3	8
Les Granges	28	25	53	6	2
Richarville	19	19	38	4	6
Roinville	17	22	39	5	4
Saint Cyr	11	10	21	1	12
Sermaise	13	14	27	2	10

Chasseur de primes

Jeu des élus

Dimanche 14h00 - 15h00

6 villages jouent en même temps sur la place centrale

Matériel :

- 1 ardoise et un feutre par équipe (fournis par Roinville)

Arbitrage :

2 arbitres sur la scène + 2 arbitres côté public.

Nombre de joueurs et âges concernés :

Chaque village présente une équipe constituée du Maire, d'un élu et d'un enfant du Conseil Municipal Enfant ou d'un enfant du village de CM1/CM2 si pas de CME.

Lieu du jeu :

Les équipes se tiennent sur scène et le public se trouve sur la place centrale.

Règles du jeu :

Répondre à un quizz de 10 questions sur le thème de Lucky Luke et les Dalton.

Lorsque la question est posée, chaque équipe se retourne immédiatement sur scène pour rapidement se concerter et noter sa réponse sur l'ardoise. Puis, elle se retourne côté public avec l'impossibilité de modifier ou compléter sa réponse. Au signal de l'arbitre, les villages montrent leur réponse.

Un premier classement de 10 points sera alors réalisé.

Après le quizz, un jeu mystère sera proposé.

Barème

Classement au nombre de points (1^{er} : **12**, 2^{ème} : **10**, 3^{ème} : **8**, 4^{ème} : **6**, 5^{ème} : **4** et 6^{ème} : **2**).

L'échappée des Dalton

Dimanche 15h – 16h

6 villages jouent en même temps sur le stade

Matériel : (tout est fourni par Roinville)

- ballons gonflés de la couleur du village attachés à des élastiques
- 1 cactus par village aux couleurs du village correspondant
- 2 élastiques (pas plus) par village pour attacher les pieds des Dalton (« bande de tension de yoga segmentée 4cm*90cm »)
- 1 canon à eau, 1 petit seau et 1 cerceau pour Billy the Kid
- 1 carton par village contenant 24 ballons gonflés et attachés à un élastique

Arbitrage :

2 arbitres par village : un arbitre suit les Dalton, le second s'assure du bon déroulement à la ligne d'arrivée ce qui laisse le temps au premier arbitre pour se repositionner sur la ligne de départ.

Nombre de joueurs et âges concernés :

Équipe de Dalton : 1 collège / 1 lycée / une femme / un homme. Deux équipes minimum et trois au maximum.

Billy the Kid : 1 enfant scolarisé entre CE1 et CM2. Autant que souhaité, ils tournent quand ils veulent mais pas plus d'un dans le cercle.

Shérif : 1 adulte. Autant que souhaité, ils tournent quand ils veulent mais pas plus d'un dans le terrain.

Accrocheurs de boulets à l'arrivée : deux adultes. Pas de changement possible.

Type de terrain :

Chaque équipe occupera un terrain rectangulaire de 25 m de long et 5 m de large.

Les couloirs seront tirés au sort (car la distance est légèrement différente par rapport à la table de ravitaillement). Chaque couloir sera séparé d'une bande de 1 mètre de large.

Occupation des terrains :

Numéro de terrain	Dalton et Billy the Kid	Shérif
Terrain 1	A	C
Terrain 2	B	D
Terrain 3	C	E
Terrain 4	D	F
Terrain 5	E	A
Terrain 6	F	B

Règles du jeu :

Les Dalton sont accrochés entre eux par la cheville (du même côté) à l'aide d'une bande de tension segmentée. Les ballons (boulets de prisonniers) seront accrochés à la cheville avec un élastique du même côté que les pieds attachés. Tous les boulets sont du même côté (côté choisi par les Dalton), tournés vers l'extérieur de la cheville. Les deux équipes de Dalton seront complètement équipées avant le début du jeu.

Les Dalton doivent traverser la zone occupée par le shérif qui va tenter d'éclater les ballons au pied. Le shérif ne doit ni tenir, ni pousser, ni toucher intentionnellement les Dalton. En cas de non-respect de cette consigne, l'arbitre se garde le droit d'imposer immédiatement le changement de shérif sans arrêt de jeu pour les Dalton. Il est interdit pour le shérif de taper sur les chevilles, sous peine d'exclusion par l'arbitre.

Au top départ, les Dalton débute leur traversée et le Shérif peut partir à l'attaque. Ce dernier se trouve derrière la ligne des cactus à chaque départ des Dalton. Aucune contrainte n'est imposée sur le déplacement des Dalton en termes d'orientation. Ils peuvent reculer s'ils le souhaitent. En revanche, ils doivent impérativement rester dans la zone de jeu de 25 m par 5 m. De plus, la traversée complète du couloir est obligatoire, même s'il ne reste plus de ballons aux pieds. Le shérif est autorisé aux mêmes déplacements que les Dalton mais il a en plus le droit de passer dans les zones latérales de 1 mètre de large pour pouvoir éclater les ballons si l'équipe des Dalton se trouve sur le bord du terrain.

Billy the Kid se trouve au centre du terrain dans un cerceau et il tire sur le shérif pour « défendre » les Dalton mais il n'a pas le droit de quitter son cerceau, ni de tirer sur le visage du Shérif. Son pistolet sera chargé en eau avant le top départ. Il pourra le recharger avec le seau d'eau se trouvant à ses côtés. S'il n'a plus d'eau ou si la pompe à eau dysfonctionne, Billy peut sortir du terrain par un des deux couloirs latéraux (ceux de 1 m de large) pour aller à la table de ravitaillement. S'il n'y a plus de pompe de rechange ou s'il n'y a plus d'eau dans la réserve, Billy ne pourra plus agir et c'est ainsi.

A l'arrivée, lorsque les 4 Dalton ont passé la ligne d'arrivée, ils décrochent eux-mêmes leurs boulets, sans l'aide des accrocheurs (sinon ballons invalidés par l'arbitre), pour les donner aux deux adultes qui fixeront les boulets (ballons) sur un cactus en carton. Dès que les boulets sont donnés ou déposés au sol, ils repartiront (toujours accrochés par un pied) par le couloir traversé pour rejoindre la seconde équipe de Dalton. Dès que le premier Dalton de l'équipe 1 a tapé dans la main du premier Dalton de l'équipe 2, l'équipe 2 pourra commencer sa traversée. L'équipe 1 pourra alors se rééquiper en ballons sans aide extérieure.

Si l'un des Dalton éclate lui-même un boulet de son équipe avant la ligne d'arrivée, tant pis pour eux, le boulet est perdu et le parcours se poursuit.

Si un ballon éclate avant la ligne de départ alors le Dalton peut en reprendre un autre dans sa réserve.

Si le ballon éclate après la ligne d'arrivée, il est compté comme valide et sera positionné sur le cactus.

Si le ballon éclate sur le cactus, il est compté comme valide et positionné sur le cactus.

Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe franchit la ligne d'arrivée et qu'il n'y a plus de ballons dans son carton. Les accrocheurs finissent alors d'accrocher les ballons ayant passé la ligne d'arrivée mais plus aucune traversée ne peut avoir lieu.

Essai en vidéo :

<https://tinyurl.com/L-echappee-des-Dalton>

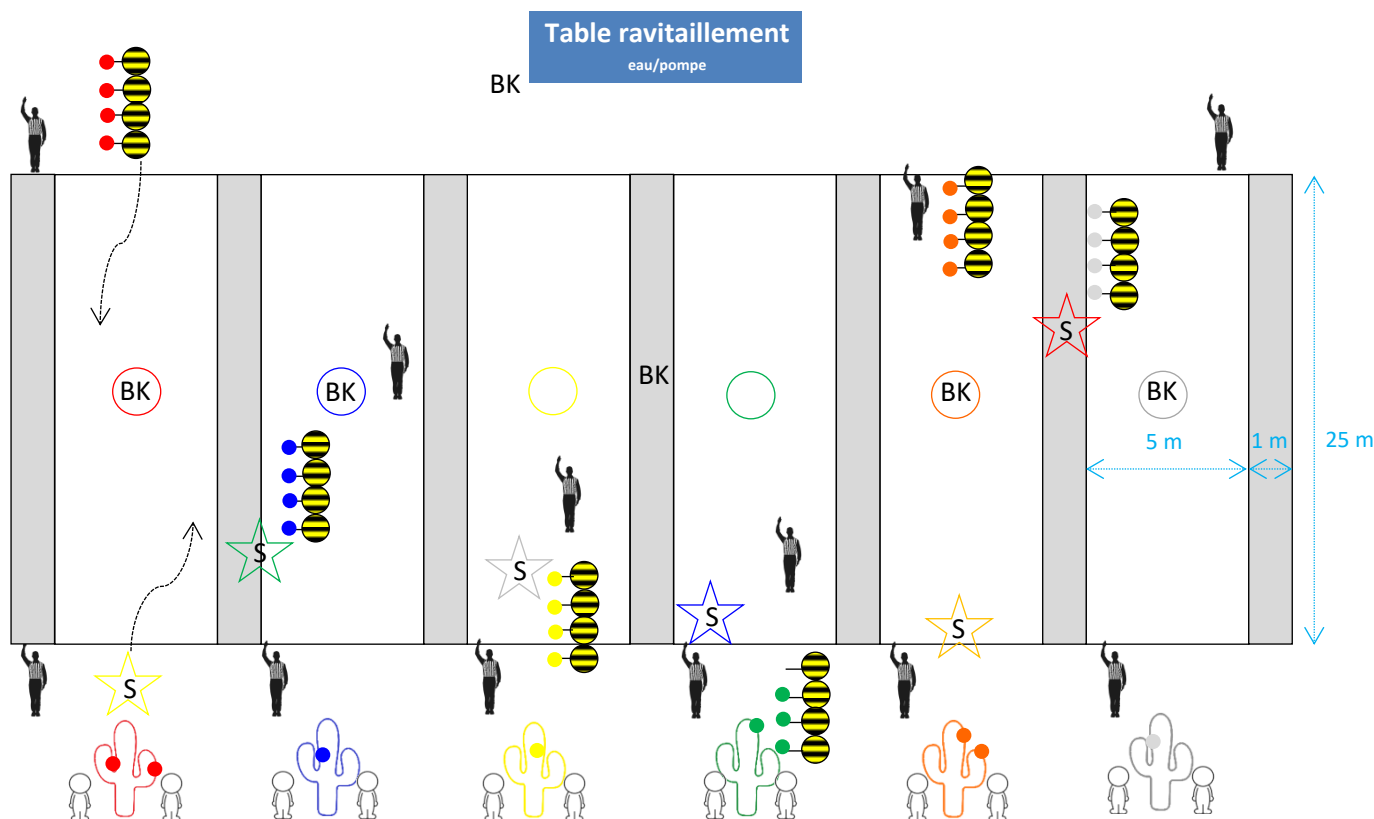
Remarques :

- Les semelles des chaussures des participants seront vérifiées par les arbitres avant le début du jeu : crampons, pointes, **chaussures de foot, chaussures de sécurité etc.**, ne sont pas autorisés. L'équipe sera immédiatement disqualifiée de ce jeu en cas de tentative de triche.
- Pour des raisons de sécurité, nous demandons la plus grande vigilance aux arbitres.
- Les Dalton ne sont pas autorisés à pratiquer du cloche pied.
- Lors du jeu, les arbitres se chargent de récupérer les ballons éclatés dans la zone de jeu et donc considérés comme non valides. Ils laissent ensuite les deux adultes accrocher les ballons valides.
- **Les shérifs remplaçants attendront derrière le cactus.**

Barème

Classement au plus grand nombre de ballons (1^{er} : **12**, 2^{ème} : **10**, 3^{ème} : **8**, 4^{ème} : **6**, 5^{ème} : **4** et 6^{ème} : **2**).

Plan des terrains



Compléments suite aux questions de la réunion du 14/03 :

- Mettre les joueurs dans l'ordre de taille : le plus petit devant et le plus grand derrière.

Compléments suite aux questions de la réunion du 23/03 :

En cas de doute sur la semelle d'une chaussure d'un participant, une photo de celle-ci pourra être partagée sur notre groupe WhatsApp pour valider ou pas la chaussure en amont.

Compléments suite aux questions du 05/05 :

- Un changement total de l'équipe n'est pas imposé et vous pouvez si vous le souhaitez changer juste un membre de votre équipe de Dalton à la condition que vous respectiez la tranche d'âge et l'ordre croissant de taille de votre équipe au départ.
- Il est interdit, même si le shérif s'accroche les bras dans le dos pour ne pas être tenté d'attraper, de prendre appui sur (ou de pousser) les Dalton. Les Dalton n'ont pas le droit délibérément de bloquer le shérif en l'encerclant avec les bras ou en tendant les bras pour qu'il n'approche pas. Dans ce cas, le shérif en bougeant risquera certainement de toucher les Dalton mais l'arbitrage donnera la faute aux Dalton et non au shérif. Après un avertissement, nous vous rappelons que c'est le changement de Shérif ou de Dalton qui sera annoncé.
- Le shérif ne peut pas passer à travers les Dalton en enjambant l'élastique ou en le coinçant pour les empêcher d'avancer. Chacun doit pouvoir rester libre de ses mouvements et le shérif devra donc faire le tour des Dalton.
- les Billy the kid de remplacement attendront vers la table de ravitaillement, les shérifs de remplacement attendront derrière le cactus de l'équipe qu'ils attaquent.

**Dimanche
25 Mai
2025**

Proclamation des résultats

16h30



CLASSEMENT INTERVILLAGES DEPUIS SA CRÉATION							
Année	Classement						Village organisateur
	1	2	3	4	5	6	
1978	Corbreuse	Les Granges le Roi					CORBREUSE
1979	Corbreuse	Les Granges le Roi					LES GRANGES LE ROI
1980	Boissy le Sec	Corbreuse	Richarville	Les Granges le Roi			BOISSY LE SEC
1981	Corbreuse	Boissy le Sec	Richarville	Les Granges le Roi			RICHARVILLE
1982	Corbreuse	Les Granges le Roi	Richarville	Boissy le Sec			LES GRANGES LE ROI
1983	Les Granges le Roi	Richarville	Corbreuse	Boissy le Sec			CORBREUSE
1984	Les Granges le Roi	Boissy le Sec	Corbreuse	Richarville			RICHARVILLE
1985	Richarville	Les Granges le Roi	Boissy le Sec	Corbreuse	La Forêt le Roi	Saint Escobille	BOISSY LE SEC
1986	Les Granges le Roi	Corbreuse	Boissy le Sec	Richarville	La Forêt le Roi	Saint Escobille	LES GRANGES LE ROI
1987	Les Granges le Roi	La Forêt le Roi	Richarville	Boissy le Sec	Corbreuse	Saint Escobille	LA FORET LE ROI
1988	Corbreuse	Richarville	La Forêt le Roi	Les Granges le Roi	Boissy le Sec	Sermaise	CORBREUSE
1989	Richarville	Les Granges le Roi	La Forêt le Roi	Boissy le Sec	Corbreuse	Sermaise	RICHARVILLE
1990	Corbreuse	Les Granges le Roi	Boissy le Sec	Sermaise	Richarville	La Forêt le Roi	BOISSY LE SEC
1991	Corbreuse	Sermaise	Les Granges le Roi	Boissy le Sec	Richarville	La Forêt le Roi	SERMAISE
1992	Corbreuse	Richarville	Sermaise	Les Granges le Roi	Boissy le Sec	La Forêt le Roi	LES GRANGES LE ROI
1993	Corbreuse	Sermaise	Richarville	Les Granges le Roi	Roinville	Boissy le Sec	CORBREUSE
1994	Corbreuse	Sermaise	Richarville	Les Granges le Roi	Roinville	Boissy le Sec	RICHARVILLE
1995	PAS D INTERVILLAGES : UNE JOURNÉE SPORTIVE ENTRE LES GRANGES LE ROI - RICHARVILLE (élections)						LES GRANGES LE ROI
1996	Sermaise	Corbreuse	Les Granges le Roi	Roinville	Richarville		SERMAISE
1997	ANNULÉ POUR CAUSE D'ÉLECTIONS						
1998	Richarville	Corbreuse	Roinville	Sermaise	Les Granges le Roi	St Cyr s/s Dourdan	ROINVILLE
1999	Richarville	Les Granges le Roi	Corbreuse	St Cyr s/s Dourdan	Sermaise	Roinville	LES GRANGES LE ROI
2000	Corbreuse	Richarville	Les Granges le Roi	St Cyr s/s Dourdan	Sermaise	Roinville	CORBREUSE
2001	St Cyr s/s Dourdan	Richarville	Les Granges le Roi	Sermaise	Corbreuse	Roinville	ST CYR S/S DOURDAN
2002	Les Granges le Roi	St Cyr s/s Dourdan	Corbreuse	Sermaise	Roinville	Richarville	SERMAISE
2003	Richarville	Les Granges le Roi	Sermaise	St Cyr s/s Dourdan	Roinville	Corbreuse	RICHARVILLE
2004	Corbreuse	Roinville	Richarville	Les Granges le Roi 4 Ex	St Cyr s/s Dourdan 4 Ex	Sermaise	ROINVILLE
2005	ANNULÉ POUR CAUSE DE REFERENDUM						
2006	Sermaise	Richarville	Les Granges le Roi	Corbreuse	Roinville	St Cyr s/s Dourdan	LES GRANGES LE ROI
2007	Corbreuse	Richarville	Les Granges le Roi	Sermaise	Roinville	St Cyr s/s Dourdan	CORBREUSE
2008	Sermaise	Richarville 2 Ex	Roinville 2 Ex	St Cyr s/s Dourdan	Les Granges le Roi	Corbreuse	ST CYR S/S DOURDAN
2009	Richarville	Roinville	Sermaise	Corbreuse 4 Ex	Les Granges le Roi 4 Ex	St Cyr s/s Dourdan	SERMAISE
2010	Richarville	Roinville	Corbreuse	Les Granges le Roi	Sermaise	St Cyr s/s Dourdan	RICHARVILLE
2011	Roinville	Richarville	Corbreuse 3 Ex	Sermaise 3 Ex	Les Granges le Roi	St Cyr s/s Dourdan	ROINVILLE
2012	Les Granges le Roi	Roinville	Corbreuse	St Cyr s/s Dourdan	Richarville	Sermaise	LES GRANGES LE ROI
2013	Corbreuse	Richarville	Roinville	Sermaise	St Cyr s/s Dourdan	Les Granges le Roi	CORBREUSE
2014	Les Granges le Roi	Roinville	Richarville	Sermaise	Corbreuse	St Cyr s/s Dourdan	ST CYR S/S DOURDAN
2015	Roinville	Sermaise	Les Granges le Roi	Richarville	Corbreuse	St Cyr s/s Dourdan	SERMAISE
2016	Corbreuse	St Cyr s/s Dourdan	Richarville	Sermaise	Les Granges le Roi	Roinville	RICHARVILLE
2017	Richarville	Corbreuse	Roinville	Les Granges le Roi	St Cyr s/s Dourdan	Sermaise	ROINVILLE
2018	Les Granges le Roi 1 Ex	Corbreuse 1 Ex	Roinville 3 Ex	Richarville 3 Ex	Sermaise	St Cyr s/s Dourdan	LES GRANGES LE ROI
2019	Roinville	Corbreuse	Richarville	St Cyr s/s Dourdan	Les Granges le Roi	Sermaise	CORBREUSE
2020	ANNULÉ POUR CAUSE DE COVID						
2021	ANNULÉ POUR CAUSE DE COVID						
2022	Sermaise	Richarville	St Cyr s/s Dourdan	Corbreuse	Les Granges le Roi	Roinville	ST CYR S/S DOURDAN
2023	Roinville	Sermaise	St Cyr s/s Dourdan	Richarville	Corbreuse	Les Granges le Roi	SERMAISE
2024	Richarville	Corbreuse	St Cyr s/s Dourdan	Roinville 4 Ex	Sermaise 4 Ex	Les Granges le Roi	RICHARVILLE