

RÉCAPITULATIF DES AJUSTEMENTS/PRÉCISIONS

Ruée vers l'or:

- Les 5 barres horizontales de l'étape 1 seront fixées au plot avec un velcro pour éviter qu'elles ne tombent de façon intempestive avec le vent.
- Au début de l'étape 3, l'adulte accompagnant le maternelle aidera également l'enfant à monter sur le dos de l'adulte à 4 pattes par terre.
- On considérera que le cheval a fini le parcours de l'étape 3 lorsqu'il aura mis une main dans le cerceau d'arrivée. Il pourra donc faire descendre l'enfant de son dos, enlever sa queue pour la donner au prochain cavalier pour lancer le relai suivant comme indiqué auparavant.

Fil vert de Ma Dalton:

- vidéo mise à jour (envoyée sur le groupe et rajoutée au book)
- chaque tricotin sera fourni avec son pic en bois et également un petit crochet en plastique (7,5 cm de long) comme sur cette photo. Pour info, on les a récupérés dans des boîtes de bracelets en élastiques. Les pics en bois ne sont pas très pointus d'où l'ajout de crochets.
- rien de personnel ne sera apporté sur les tables.



Ils tirent plus vite que leur ombre:

- suite à nos échanges, on confirme qu'on ne change pas le tournoi indiqué dans le book auparavant.
- On abaisse la tranche d'âge du "âgé" à 60 ans (sur l'ensemble des jeux d'agilité) car plusieurs villages rencontrent des difficultés pour recruter du plus de 66 ans. Sinon, on risque de voir la même personne dans toutes les équipes de tous les matchs ce qui est dommage (et nous ne souhaitons pas une personne d'un âge inférieur pour le remplacer). Donc H/F de 18 à 60 ans et A: 60 ans et plus. Si la personne a 60 ans pile, elle pourra concourir dans la catégorie de son choix.

Garde tes nerfs:

Nous prévoirons deux seaux de cartouches de 96 cartouches par équipe. En effet, les essais de dimanche ont montré que l'antijeu était assez facile dans ce jeu avec un arbitrage délicat. L'arbitre ne peut pas décentrement compter 1, 2, 3 pour que la personne tire alors qu'elle doit attendre que la roue soit sur la bonne position pour tirer. Cela permet donc à une équipe bien avancée de tirer doucement pour faire durer le jeu et laisser attendre l'autre équipe en attente de ramassage de cartouches. Nous avons donc décidé de donner 96 cartouches dans un seau à chaque équipe et pas de ramassage. Ainsi, si une équipe a fini ses 96 cartouches (ce qui est plus que ce qu'elle aurait pu avoir avec du ramassage), elle aura alors fini de jouer. Si elle n'a pas fini ses 96 cartouches avant la fin des 10 minutes (ce qui est fort possible), tant pis. Ainsi, chaque équipe avancera à son rythme sans d'antijeu et cela permettra à l'arbitre de se consacrer pleinement à la surveillance de la roue (pas de boîtes qui bloquent, remontage de la pyramide, ...).

Saloon game:

- testé grandeur nature et le timing a bien tenu.
- Après échange avec les villages présents dimanche et pour plus d'équité, nous avons à l'unanimité décidé de quitter la règle du jeu officielle qui dit que première équipe arrivée à 0 a gagné. Si une autre équipe obtient 0 sur le même tour de jeu, alors elle sera gagnante ex-aequo. En effet, la règle officielle donne un ordre de passage lié aux victoires précédentes à des tournois ce qui n'est pas notre cas puisque l'ordre sera tiré au sort. Nous avons donc trouvé que la modification était plus équitable pour tous.

Les cowboys et indiens:

- une solution a été trouvée pour les papiers du puzzle qui volaient. Chaque équipe aura une feuille cartonnée à son nom, plastifiée et encollée avec de la colle à post-it. il s'agit d'une colle qui permet de coller/recoller les bouts de papier comme pour des post-it (voir ex sur la photo qui ne sera pas étendue sur un fil le jour J mais déposée sur la botte de paille). Il faudra cependant veiller à ne pas éclater le ballon contenant de la farine trop près de la feuille car la colle recouverte de farine sera moins collante!



- Ne sachant plus si nous avions transmis la photo de la flèche du petit indien, la voici. Il s'agit de la fin d'une vraie flèche montée sur un début de stylo. Cela fonctionne très bien et est sans danger pour les petits.



- Nous avons prévu des colliers avec une plume (voir photo) pour distinguer les indiens des cowboys.

- Nos responsables de jeux souhaiteraient abaisser encore la distance banc enfant à 3m pour le lancer type chamboule tout. Nous l'avons évoqué ce dimanche au stade mais cette idée ne faisait pas l'unanimité et n'a donc pour l'instant pas été retenue. Si vous trouvez lors de votre prochain entraînement que cela pose souci (visiblement, un responsable de ce jeu d'un de vos villages est du même avis), nous pouvons en rediscuter à nouveau. Nos responsables trouvent que seuls les plus grands s'amusent sur cette fin de jeu et que c'est dommage. On vous laisse voir.

Echappée des Dalton :

- trois équipes possibles mais pas obligatoires mais nous confirmons qu'il n'y aura que deux élastiques par équipe et qu'ils devront s'équiper sans aide extérieure.
- un changement total de l'équipe n'est pas imposé et comme certains l'ont dit dimanche, 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.

L'ensemble des cerceaux intervenant dans les jeux seront fixés par des sardines.