

# Règlement des jeux « intervillages » du FEU aux Planches 2017

## Article 1 : Le but des jeux

Le but de ces jeux est de passer une après-midi conviviale et intergénérationnelle.

Les équipes s'affrontent dans la bonne humeur lors d'épreuves afin de remporter le plus de points possibles.

L'équipe gagnante est celle qui obtient le plus de points.

## Article 2 : les équipes des jeux intervillages enfants

Chaque équipe a 6 joueurs âgés de 5 à 10 ans (CM2)

**Chaque équipe doit s'inscrire au préalable en donnant le nom du responsable de l'équipe, les noms des participants et leur âge, le nom de l'équipe et le signe distinctif de l'équipe.**

L'inscription se fait avant le 31 mai dans la mesure du possible.

## Article 2 : les équipes des jeux intervillages collégiens et adultes

Chaque équipe a 6 joueurs de plus de 10 ans (collégiens et au-delà).

**Chaque équipe doit s'inscrire au préalable en donnant le nom du responsable de l'équipe, les noms des participants et leur âge, le nom de l'équipe et le signe distinctif de l'équipe.**

L'inscription se fait avant le 31 mai dans la mesure du possible.

## Article 4: organisation de l'équipe

Dans chaque équipe, le responsable organise l'équipe : qui participe à l'épreuve et dans quel ordre.

## Article 5 : respect des décisions de l'arbitre

À chaque épreuve, un arbitre (meneur du jeu) décide des points attribués aux équipes qui s'affrontent.

En cas de litige les responsables des équipes peuvent discuter calmement avec lui mais l'arbitre tranche.

## Article 6 : attribution des points

En cas de jeux opposants deux équipes, l'équipe gagnante de l'épreuve remporte 3 points. L'équipe perdante 1 point. En cas d'égalité, les deux équipes remportent 2 points.

En cas de jeux individuels, un barème est affiché et permet de remporter 1, 2 ou 3 points.

**Un bonus de 1, 2 ou 3 points sera attribué pour le signe distinctif des équipes.**

## Article 7: désignation des gagnants

À la fin des épreuves, à 17h, les arbitres se réunissent, comptent les points, délibèrent et annoncent ensuite le classement final.

## Article 8 : feuille de route

Chaque équipe se verra remettre une feuille de route sur laquelle les arbitres (meneurs du jeu) inscriront les points attribués à chaque épreuve. Ces points seront également affichés au fur et à mesure à chaque épreuve

## Article 9 : les règles de chaque jeu

Pour chaque épreuve, des règles du jeu sont écrites. Les participants devront en prendre connaissance.

Les épreuves sont : sumos, babyfoot géant, fer à cheval, tir à l'arc, croquet, ne pas sonner, jeux de ZaZam, la traversée des équipes et deux autres épreuves secrètes.

## Article 10 : participation réduite pour certains jeux

Pour certains jeux, l'ensemble de l'équipe ne pourra pas participer. Chaque équipe devra donc choisir ceux qui y participeront.

## Article 11 : engagement de bonne humeur

Les participants s'engagent

- à accepter dans la joie et la bonne humeur les petits problèmes organisationnels qui pourraient survenir
- et à prendre le temps après les épreuves de faire part aux organisateurs les points positifs et négatifs de ces jeux intervillages afin qu'ils puissent être améliorés.

**L'inscription aux jeux vaut acceptation du présent règlement.**