

# Ordre du jour

2 Avril 2025

Interquartiers

# PRÉSENTATION AUX LEADERS

# OLYMPIADES INTER QUARTIERS

# 2025



13h-19h

RESTAURATION  
SUR PLACE



# SAMEDI 21 JUIN

TERRAIN DES SPORTS PLEUMELEUC

# OLYMPIADES INTER-QUARTIERS A PLEUMELEUC

## REGLEMENTS DES OLYMPIADES INTER-QUARTIERS

Règlement susceptible de changer jusqu'au dernier jour sans préavis.  
Date et lieu: samedi 21 juin, au terrain de foot (Plaine de jeux) RDV à 14h00

Ces jeux inter-quartiers ont pour objet de créer du lien entre les habitants de Pleumeleuc, dans une ambiance certes conviviale, mais aussi sportive et culturelle. C'est une forme de compétition, aussi il est important d'établir des règles connues de tous, sans perdre de vue l'esprit bon enfant de cette manifestation.

# règlement

## ☑ DÉTERMINATION → QUARTIERS

La carte délimite des contours des quartiers, identifiés par une couleur: Bleu, Jaune, Rouge, Vert



CHAQUE QUARTIER VEILLERA À SE CHOISIR :

- UN NOM,
- UN CAPITAINE D'ÉQUIPE, QUI SERA LE SEUL INTERLOCUTEUR DES ORGANISATEURS ET DU JURY,
- UN THÈME DE DÉGUISEMENT, EN RAPPORT AVEC LA COULEUR DU QUARTIER,
- UN HYMNE, OU UNE CHANSON, OU UN CRI DE RALLIEMENT,
- UN ANIMATEUR POUR L'ÉCHAUFFEMENT, AVEC UN EXTRAIT SONORE D'UNE MINUTE

## règlement



### LE JURY



Les épreuves seront évaluées par un jury de 8 personnes. Ces personnes sont choisies parmi les associations et 1 personne de chaque équipe de quartier. Les membres du jury sont reconnaissables grâce à leur couvre-chef.

Le jury détermine pour chaque épreuve un classement des équipes de 1 à 4. Les points sont attribués en fonction de ce classement :

1<sup>ère</sup> équipe : 4 points

2<sup>ème</sup> équipe : 3 points

3<sup>ème</sup> équipe : 2 points

4<sup>ème</sup> équipe : 1 points

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.

Le jury est souverain, le jury a toujours raison.

Les tentatives de corruption du jury sont fortement déconseillées

## ☑ LE JOCKER

Chaque équipe dispose d'un seul et unique joker lui permettant de doubler le nombre de points acquis durant l'épreuve de son choix.

Pour cela, le capitaine de l'équipe souhaitant utiliser son joker doit prévenir le jury avant que l'épreuve ne soit disputée. Le jury se charge de communiquer l'information à l'ensemble des équipes.





## ✓ LES ORGANISATEURS

Ils sont chargés de tenir à jour le tableau d'affichage des points, de préparer les épreuves, de veiller au bon déroulement et de faire respecter la chronologie et le timing.

Ils ne participent pas aux épreuves et sont réputés être neutres et sont donc habillés en blanc.

Ils peuvent se changer pour la soirée, parce que le blanc...

Chaque équipe délègue auprès de l'organisation deux personnes, pour assurer le bon déroulement des épreuves

## ✓ LA TENUE DE LA BUVETTE

Élément important de la convivialité, elle requiert deux autres personnes de chaque équipe et des membres d'associations qui organisent un roulement pour assurer le service l'après-midi et la soirée.

## **règlement**

### ☑ **MATÉRIEL MIS À DISPOSITION DES ÉQUIPES**

-La mairie peut mettre à disposition :

- du tissu de la couleur de chaque équipe pour élaborer le déguisement ou foulard.
- un barnum

### ☑ **BARNUM**

Chaque équipe dispose d'un emplacement pour mettre en place un barnum, tente ou abri pour s'abriter du soleil qui brillera ce jour-là. Ces emplacements seront déterminés sur le plan du site.

L'organisation dispose du barnum municipal.

## DÉBUT DES JEUX INTER-QUARTIERS 14H CONSIGNE AVEC LES CAPITAINES

# Avant Chaque épreuve, procéder au tirage au sort de l'ordre d'engagement des équipes avec les boules de couleur de chaque équipe

### ☑ DÉFILÉ DES ÉQUIPES

Avant de démarrer les épreuves, comme aux Jeux Olympiques, chaque équipe défile autour du terrain. Réunion des équipes sur le terrain de foot à 13h00, tirage au sort de l'ordre du défilé, départ à 13h15

### ☑ REPAS DU SOIR

Chaque équipe évalue rapidement le nombre de convives, de façon à anticiper les commandes logistiques, tant pour le repas que pour la buvette

### ☑ L'ÉCHAUFFEMENT

Comme dans toutes les épreuves sportives, un échauffement collectif est nécessaire. A 13h30, après le défilé, chaque équipe désignera un animateur pour un réveil musculaire musical. Durée par équipe : 1 mn

L'organisation met à disposition micro et sono.

### ☑ LES ÉPREUVES

Avant chaque épreuve il est procédé au tirage au sort de l'ordre de passage des 5 équipes

Organisation : prévoir 1 sac avec 4 boules de couleur pour les tirages

L'équipe déclarée vainqueur recevra un trophée d'une valeur inestimable, à remettre en jeu aux prochains jeux.

## JEUX N°1 14H -14H30

<b>la chaise humide</b> 2 ou toutes les équipes s'affrontent simultanément.		
<b>Objectif de l'épreuve:</b> obtenir le plus grand volume d'eau dans la dernière bassine.		
<b>Participants:</b> 6 participants par équipe: 2 adultes 2 ados 12/15 ans 2 enfants de moins de 12 ans	<b>Matériel fourni par l'organisation:</b> bassines seaux de 5L chaises bandeaux	<b>Matériel fourni par les participants:</b> de quoi se changer
<b>Préparation et déroulé de l'épreuve:</b> 6 joueurs sont assis les uns derrière les autres, les yeux bandés, tenant chacun un seau de 5L. Seul le seau du premier joueur est rempli d'eau. Une bassine est située derrière le dernier joueur. Le premier joueur doit transvaser l'eau de son seau dans celui du joueur derrière lui en passant le seau au dessus de sa tête, sans se retourner et en restant assis. Le second joueur transvase l'eau au 3ème selon les mêmes règles et ainsi de suite. Le dernier joueur transvase l'eau selon les mêmes règles dans la bassine située derrière lui.		

## épreuve du fil rouge

### Objectif de l'épreuve :

tricoter la plus longue écharpe dans le temps imparti.

Pétanque et Belote



### Participants:

### Matériel fourni par l'organisation:

laine  
aiguilles

### Matériel fourni par les participants:

### Préparation et déroulé de l'épreuve:

chaque équipe confectionne une écharpe tricotée d'une largeur de 20 mailles POINT JERSEY ENDROIT, la plus longue possible.

## JEUX N°2 14H 30 - 14H45 MISE EN PLACE DE 3 ÉPREUVES FIL ROUGE

<b>Le boule cochonnet</b>		
<b>Objectif de l'épreuve:</b> obtenir 13 points.		
<b>Participants:</b> 2 joueurs par équipe	<b>Matériel fourni par l'organisation:</b>	<b>Matériel fourni par les équipes:</b> Les jeux de boules
<b>Préparation et déroulé de l'épreuve:</b> Les équipes s'affrontent en doublette, partie à 13 points. Le premier arrivé à 13 points est déclaré vainqueur. Toutes les équipes se rencontrent.		

## **golf foot:**

### **Objectif de l'épreuve:**

mettre le ballon dans une zone carrée de 2 mètres de côté en faisant le moins de shoots possible.

Si le ballon s'arrête dans le cerceau posé au milieu du carré, un bonus de -1 shoot sera accordé.



### **Participants:**

1 homme  
1 femme  
1 ado 12/15 ans

### **Matériel fourni par l'organisation:**

1 ballon  
1 cerceau

### **Matériel fourni par les participants:**

baskets (chaussures de foot interdites)

### **Préparation et déroulé de l'épreuve:**

même principe que le golf mais avec un ballon en tirant au pied uniquement.

Toutes les équipes jouent chacune leur tour sur la même partie.

Le classement sera établi selon le nombre de coup réalisé.

## JEUX N°4 15H15 - 15H45

### Culture générale

**Objectif de l'épreuve:**

obtenir le plus grand nombre de bonnes réponses aux questions.

**Participants:**

3 intellos par équipe :  
1 homme  
1 femme  
1 ado

**Matériel fourni par****l'organisation:**

tables d'écoles  
4 ardoises  
craies  
photocopies des questions.

**Matériel fourni par les participants:****Préparation et déroulé de l'épreuve:**

le jury sélectionne 10 questions issues d'un jeu de société et des questions sur Pleumeleuc.

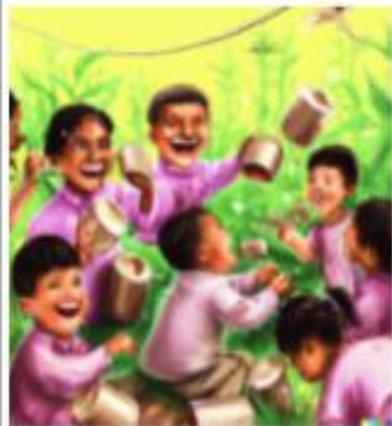
Les couples de candidats de chaque équipes sont positionnés dos au public.

Chaque question est posée aux candidats sous forme écrite sans qu'elle ne puisse être vue par le public.

Les candidats disposent alors de 30 secondes de réflexion pour inscrire leur réponse sur leur ardoise qu'ils montrent ensuite au public.

L'organisation pose la question au micro, pour que chacun puisse apprécier les réponses.

Le classement est établi selon le nombre de bonnes réponses.

<b>Casse boîte</b>		
<b>Objectif de l'épreuve:</b> faire jouer les plus petits.		
<b>Participants:</b> enfants de maternelles, nombre illimité	<b>Matériel fourni par l'organisation:</b> chamboule tout APE et APEL	<b>Matériel fourni par les participants:</b>
<b>Préparation et déroulé de l'épreuve:</b> épreuve «fil rouge » disponible pendant toute la durée des jeux. 10 boîtes par équipes et 4 boules par joueur Tous les joueurs sont déclarés vainqueurs.		

## JEUX N°6 15H45 - 16H15

### Bouteille percée

#### Objectif de l'épreuve:

obtenir le plus grand volume d'eau dans le seau de son équipe.



#### Participants:

6 enfants de max 11 ans

#### Matériel fourni par l'organisation:

1 seau par équipe  
1 bouteille percée par équipe  
réserve d'eau

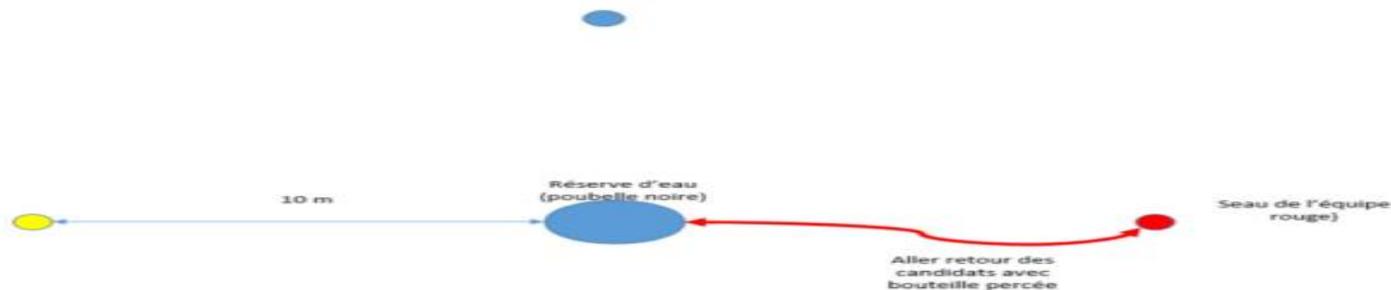
#### Matériel fourni par les participants:

#### Préparation et déroulé de l'épreuve:

une réserve d'eau est mise à disposition au centre.

Le seau de chaque équipe est placé à 10 mètres de la réserve.

Les relayeurs disposent de 10 minutes chrono pour transvaser le plus grand volume d'eau grâce à leur bouteille percée en effectuant des allers retours (1 relayeur à chaque fois) entre la réserve et leur seau.



<b>Course en sac</b>		
<b>Objectif de l'épreuve:</b> franchir la ligne d'arrivée le premier		
<p>Prévoir 5 couloirs de 10m</p>		
<b>Participants:</b> 3 enfants/ados de 12/15 ans	<b>Matériel fourni par l'organisation:</b> les sacs	<b>Matériel fourni par les participants:</b>
<b>Préparation et déroulé de l'épreuve:</b> relais sur une distance de 30 m. Le classement sera établi selon le temps mis par chaque équipe à franchir la ligne d'arrivée.		

<b>Tournoi de tir à la corde</b>		
<b>Objectif de l'épreuve:</b> remporter le tournoi.		
<b>Participants:</b> 6 adultes par équipe : 3 femmes 3 hommes	<b>Matériel fourni par l'organisation:</b> corde	<b>Matériel fourni par les participants:</b> chaussures type basket
<b>Préparation et déroulé de l'épreuve:</b> Les joueurs sont placés les uns derrière les autres. Au signal donné par le jury, les joueurs tirent sur la corde pour ramener le marquage jusqu'au repère placé de son côté. Toutes les équipes se rencontrent. La corde est tirée à mains nues, pas de boucle de corde autour des bras ou de la taille.		

## Course au foulard

### Objectif de l'épreuve:

réaliser le parcours le plus rapidement possible.

Mise en place matériel : 2 Obstacles haie basculante + saut



### Participants:

5 personnes par équipe, sans restriction.

### Matériel fourni par l'organisation:

bandes de tissu (4 par équipe)

### Matériel fourni par les participants:

### Préparation et déroulé de l'épreuve:

5 personnes par équipe sont liées par une bande de tissu du pied gauche au pied droit du voisin. Les coéquipiers devront se déplacer en coordonnant leurs mouvements sur un parcours de 30 mètres avec quelques obstacles : barres légères posées sur des plots à environ 20 cm de hauteur. Le classement sera établi dans l'ordre d'arrivée.

## Chenille ballon

### Objectif de l'épreuve:

franchir la ligne d'arrivée avec tous ses ballons dans un minimum de temps.

1 obstacle à franchir Prévoir 20 ballons



### Participants:

5 participants par équipe, pas de restriction

### Matériel fourni par

#### l'organisation:

ballons de foot taille 3

### Matériel fourni par les participants:

### Préparation et déroulé de l'épreuve:

course chronométrée en ligne droite.

Le parcours est gradué tous les 5 mètres.

1 ballon est placé entre le dos de celui de devant et la poitrine du suivant.

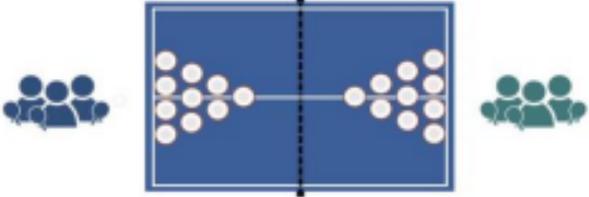
Si la chenille perd un ballon, elle retourne à la graduation précédente.

Interdiction de se toucher ou tenir les ballons avec ses mains.

Les équipes s'affrontent simultanément.

Le classement sera établi selon le chronomètre.

## JEUX N°11 17H 50 – 18H05

<b>Gob Pong</b>		
<b>Objectif de l'épreuve:</b> supprimer les gobelets de l'équipe adverse		
<b>Participants:</b> 3 lanceurs par équipe : 1 femme, 1 homme, 1 ado de + de 12 ans	<b>Matériel fourni par l'organisation:</b> table, 20 gobelets, 20 balles de ping pong (10 blanches, 10 autres)	<b>Matériel fourni par les participants:</b>
<b>Préparation et déroulé de l'épreuve:</b> Les deux équipes qui se rencontrent sont situées de part et d'autre de la table. Dans un premier temps, déterminez le premier engagement à pile ou face. Les joueurs de l'équipe qui l'emporte tirent une balle à tour de rôle. Si la balle atterrit dans le gobelet, le gobelet est retiré. Une fois que l'ensemble des joueurs ont tiré leurs balles, l'équipe adverse prend la main. Le classement sera établi selon le nombre de gobelets retirés.		

<b>Tournoi de tir à la corde</b>		
<b>Objectif de l'épreuve:</b> remporter le tournoi.		
<b>Participants:</b> 6 adultes par équipe : 3 femmes 3 hommes	<b>Matériel fourni par l'organisation:</b> corde	<b>Matériel fourni par les participants:</b> chaussures type basket
<b>Préparation et déroulé de l'épreuve:</b> Les joueurs sont placés les uns derrière les autres. Au signal donné par le jury, les joueurs tirent sur la corde pour ramener le marquage jusqu'au repère placé de son côté. Toutes les équipes se rencontrent. La corde est tirée à mains nues, pas de boucle de corde autour des bras ou de la taille.		

## Parcours brouette

**Objectif de l'épreuve:** faire le parcours le plus rapidement possible en perdant un minimum d'eau.

2 classements :

selon la quantité d'eau restante à l'arrivée, (pénalité de 1 cm retiré à chaque fois que la brouette est tenue à deux mains)

selon le temps réalisé.

Prévoir des plots en obstacle et Slalom



### Participants:

2 adultes par équipe :

1 femme

1 homme

### Matériel fourni par l'organisation:

1 brouette par équipe

1 seau par équipe

### Matériel fourni par les participants:

### Préparation et déroulé de l'épreuve:

un seau rempli d'eau est placé dans une brouette.

Chaque participant tenant sa poignée réalise le parcours (un participant tient la poignée droite, les deuxième tient la poignée gauche).

Le classement final sera établi selon les 2 performances. (addition point eau et point temps)

# • Objectifs des référents de quartiers

- => Désigner un correspondant unique avec le comité d'organisation .
- => Créer une ambiance et une cohésion de quartiers jusqu'à 22H le 1<sup>er</sup> Juin (Fête de la musique )
- ⇒ Fédérer autour de l'évènement => WhatsApp de circonstance
- ⇒ Fixer la date de la deuxième réunion
- => Vous rassembler pour élaborer la méthode de communication la mieux adapter
- => Développer un flyer ou tout autre initiative pour réunir le maxi de personnes
- => Faire le tissu à porte à 2 personnes
- ⇒ Préparer le défilé avec le tissu de couleur
- => Définir la stratégie pour les épreuves
- ⇒ Estimer le nombre de participants (pour les Food truck)
- ⇒ Déceler les artistes pour la scène ouverte 19h 20h
- => Tenir au courant le comité sur votre avancement