



Jeux inter-villages 2025

REGLEMENT

1 – INTRODUCTION

La commune de Balleroy sur Drôme, labellisée « Terre de Jeux 2024 » renouvelle l'évènement pour la 2^{ème} année consécutive. C'est ainsi qu'elle propose de faire participer 12 communes avoisinantes, situées au sud de la forêt de Cerisy, à un grand évènement sportif et ludique, les « Jeux Inter Villages 2025 ». La nouveauté cette année : chaque commune organise elle-même une épreuve et met au service de cet événement, pour le bon déroulement de cette journée, des arbitres et des bénévoles.

L'objet du présent règlement est de définir l'ensemble des principes de fonctionnement de cet évènement, en allant des modalités d'inscription jusqu'à celle des remises de médailles en passant par le déroulement des épreuves qui feront l'objet d'une fiche technique à part.

Ce règlement pourra être revu à tout moment et sans préavis par le comité d'organisation. Il est à disposition des communes participantes.

2 – OBJECTIF

L'objectif « d'Inter villages 2025 » est d'inviter chacune des communes à un évènement sportif et ludique.

Le principe retenu est un affrontement des équipes, représentant une commune, dans diverses épreuves. Chaque équipe, au couleur de sa commune, devra être accompagnée d'un char décoré ou animé au bon vouloir des participants (les déguisements ou tout autre forme de bonne humeur son conseillés).

3 – LES COMMUNES PARTICIPANTES

- N° 1 CASTILLON (noir)
- N° 2 FOULGNES (vert foncé)
- N° 3 ST HONORINE DE DUCY (rose) - invité
- N° 4 SALLEN (bleu marine) - invité
- N° 5 JUAYE MONDAYE (or) - (tenant du titre 2024)
- N° 6 LITTEAU (jaune)
- N° 7 LA BAZOQUE (blanc)
- N° 8 PLANQUERY (jaune moutarde)
- N° 9 MONTFIQUET (blanc/vert)
- N° 10 LE TRONQUAY (bordeaux)
- N° 11 CORMOLAIN (vert pomme)
- N° 12 BALLEROY (orange)

5 – PLANNING GENERAL

L'évènement s'étend sur une seule journée, le dimanche 13 Juillet 2025, sur deux sites (place de la mairie et stade municipal) selon le planning ci-dessous :

- 08h30 Accueil des équipes devant la mairie de Balleroy – café et viennoiseries
- 09h30 Présentation des équipes – discours d'introduction du maire
- 10h00 Allumage de la flamme olympique – Départ de la parade vers le stade
- 10h30 Début des jeux – 3 épreuves pour une durée maxi de 30 minutes par épreuve
- 12h00 Apéro Quizz – le quizz comptant pour une épreuve
- 12h30 Pause avec restauration et buvette sur place (stade)
- 14h00 Reprise des épreuves – 6 épreuves dans l'après midi
- 15h30 Pause café
- 16h00 Reprise des épreuves
- 17h30 Fin des jeux – redescente devant la mairie
- 18h30 Résultats des jeux et remise des trophées
- 19h30 Concert offert par la municipalité 1^{ère} partie (restauration et buvette, place de la Mairie)
- 21h00 Concert offert par la municipalité 2^{ème} partie
- 23h00 Feu d'artifice
- 23h30 DJ Dom

6 – LES EQUIPES

Chaque commune participante, présente une équipe de 15 joueurs comprenant au minimum **3 hommes, 3 femmes et 3 enfants de 8 à 12 ans.**

Chaque équipe sera représentée par un capitaine désigné pour simplifier les relations avec le jury et les arbitres.

Chaque équipe devra opter pour une tenue d'une couleur facilement identifiable, idéalement un jeu de T-shirts identiques aux couleurs ou avec le logo de la commune ainsi qu'un blason de 1m de haut par 70cm de large.

Les participants devront, au maximum des possibilités, habiter la commune qu'ils représentent.

Chaque membre de l'équipe participera à 1 épreuve minimum afin de garantir une équité entre les communes.

Chaque participant mineur devra fournir une autorisation parentale, ce document devra être envoyé par mail au comité d'organisation au moment de l'inscription de l'équipe.

7 – EPREUVES ET CLASSEMENT

Les épreuves se dérouleront selon le planning ci-dessous :

- 10h30 Brouette en folie (course de brouette)
- 11h00 Quinté-ski
- 11h30 Course de big bag
- 12h00 Quizz
- 14h00 Sans freins ni lois (course de draisienne)
- 14h30 Voiture en kit (réservé aux enfants)
- 15h00 Tir à la corde
- 15h30 Lucky Luke (basket)
- 16h00 Bassines
- 16h30 Glisse ma poule (bâche glissante)

ATTENTION : Pour des soucis de budget limité, chaque équipe devra fournir une brouette de type standard à 1 roue, en bon état afin d'éviter toute blessure (parties saillantes, tôle percée, etc.), sa draisienne et ses skis.

Il est recommandé aux participants de prévoir un change, des gants et un casque enfant .

Concernant le tir à la corde, les équipes chaussées avec des chaussures de randonnée sont souvent avantagées par rapport aux équipes chaussées en tong ou autres chaussures d'été. Les équipes sont libres de faire comme bon leur semble à partir du moment où ce règlement les prévient. Toutefois les chaussures à crampons (type foot ou athlétisme) seront prohibées.

Le classement général se fera par totalisation des points obtenus à chaque épreuve selon un barème établi pour chaque compétition ,basé sur le principe suivant :

1 ^{er} : 12 pts	4 ^{ème} : 9 pts	7 ^{ème} : 6 pts	10 ^{ème} : 3 pts
2 ^{ème} : 11 pts	5 ^{ème} : 8 pts	8 ^{ème} : 5 pts	11 ^{ème} : 2 pts
3 ^{ème} : 10 pts	6 ^{ème} : 7 pts	9 ^{ème} : 4 pts	12 ^{ème} : 1 pt

- . Pour certains jeux (quizz, basket, bâche) les points seront attribués selon une autre méthode.
- . Un joker (1 par équipe) pourra être présenté avant le début d'une épreuve, et permettra à l'équipe de doubler ses points sur cette épreuve quelque soit le score.
- . Chaque jeu rapportera, au maximum 12 points à l'équipe gagnante. Avec 10 jeux, le maximum de points obtenu sera de 120 points.
- . Avec une attribution de points du 1^{er} au 12^{ème} selon le barème ci-dessus, chaque équipe aura ses chances d'être dans le haut du tableau même avec un parcours moyen et sans gagner une épreuve. La victoire sera donc basée sur l'endurance et la régularité.
- . Des points supplémentaires seront attribués par un jury composé par l'ensemble des arbitres, pour les 3 premiers chars (originalité, parade, déguisement, etc.).
- . Une épreuve sera réservée aux enfants.

8 – ARBITRES

Les arbitres devront être disponibles pour l'installation et le démontage des différentes épreuves.

Il est prévu 1 arbitre par équipe et 2 arbitres généraux, sauf pour :

- Tir à la corde : 3 arbitres + 1 arbitre général
- Lucky Luck (basket) : 4 arbitres + 1 arbitre général
- Quiz : Jeu présenté par l'un des 2 animateurs + 1 arbitre général

A chaque épreuve (sauf pour les 3 précitées) l'arbitre sera équipé d'un buzzer sur lequel il devra appuyer au moment où l'équipe franchit entièrement la ligne d'arrivée.

L'arbitre général aura une montre sur laquelle sera notifiée l'ordre d'arrivée. Pour les épreuves ou les 12 équipes s'affrontent notamment lors des courses, ils filmeront l'arrivée pour confirmer les résultats. Après validation, Il devra annoncer les résultats et les transmettre aux animateurs pour inscription sur le tableau des scores.

Chaque arbitre aura un livret constitué de la liste des épreuves, de plans d'installation de certains jeux et d'un planning d'arbitrage.

Chaque arbitre devra prévoir un stylo (pour le jeu : « voiture en kit ») et éventuellement un support de document.

Tout au long de la matinée et jusqu'à 14h, chaque arbitre devra déposer un bulletin de vote mis à leur disposition à côté de l'urne, située sur le plateau des animateurs. Ils devront élire « en leur âme et conscience ! » les 3 plus beaux chars (du 1^{er} au 3^{ème}) qui se verront attribuer des points supplémentaires. Pas de classement ni de points pour les autres équipes.

9 – PARADE

Après allumage de la flamme olympique sur le parvis de la mairie, les équipes se dirigeront, en parade, vers le stade de Balleroy où se dérouleront les épreuves.

Les brouettes nécessaires pour la course pourront également être customisées et faire partie de la parade.

10 – RECOMPENSES

L'équipe qui remporte Inter Villages 2025 sera celle qui aura obtenu le plus de points (épreuves + char).

A 18h30, devant la mairie, les équipes se verront remettre les trophées Inter Villages 2025 : Trophée d'OR, d'ARGENT et de BRONZE par Mr le maire de Balleroy sur Drôme.

Le trophée d'OR, gagné par JUAYE MONDAYE en 2024, sera remis en jeu.

Les équipes arborant les 3 chars les plus originaux se verront également attribuer un trophée d'or, d'argent et de bronze.

11 – DIVERS

Au cours de la, coupure du midi (12h30-14h) les équipes pourront se restaurer sur place, en espérant une météo estivale, la municipalité prévoyant par le biais des associations et commerces de la commune, des stands de restauration :

- Bar buvette
- Rôtisserie
- Sandwiches froids
- Crêperie,
- Glaces

Le soir et pendant les concerts :

- 3 Bars
- Rôtisserie
- Couscous
- Pizzas
- Réunionnais
- Crêpes
- Glaces

12 – STATIONNEMENT ET SECURITE

Le stationnement se fera dans la commune, le long de la rue du Sapin, au gymnase, à la vallée verte, rue de Gilles et éventuellement, si besoin, sur le terrain communal longeant le cimetière.

Aucun véhicule ne pourra stationner au stade pour des raisons d'accès et de sécurité.

Pendant la parade et lors des concerts, la rue du Sapin sera déviée par la rue des Etangs et la rue Guilbert.