

Règlement Jeux Inter-villages 2026

Les jeux inter-villages sont organisés avec les associations et comités des fêtes des villages de Garrigues, Saint-Agnan et Lugan. L'édition 2026 aura lieu le samedi 20 juin à Lugan.

Article 1 : OBJET - BUT

Le but est de mettre en place une journée conviviale, intergénérationnelle et vectrice de liens sociaux. Les équipes des villages participants s'affronteront dans des épreuves drôles et loufoques afin de remporter le plus de points possibles au cumul des épreuves. Les équipes gagnantes feront gagner leur village et remporteront un trophée.

Article 2 : REPRESENTATION – PARTICIPATION – INSCRIPTION

Les villages qui sont représentés sont : GARRIGUES, SAINT-AGNAN et LUGAN.

Chaque village peut monter deux équipes de 10 à 14 personnes :

- Adulte (14+)
- 7-13 ans

Une autorisation parentale sera demandée pour les mineurs. Si une équipe vient à être au complet, les inscriptions suivantes seront sur liste d'attente en cas de désistement. Les organisateurs se réservent le droit de remanier les équipes selon le nombre d'inscriptions.

Article 3 : JURY et ARBITRAGE

Les arbitres auront le pouvoir de prendre toute décision nécessaire à l'équité et à la sécurité des jeux. Seul, le corps arbitral tranchera face aux situations imprévues. L'équipe d'arbitres arbitrera l'ensemble des jeux et établira à chaque épreuve le classement des équipes et le nombre de points attribués en conséquence.

Article 4 : EQUIPES – CAPITANAT

Chaque équipe désignera un capitaine. Ce dernier devra organiser l'équipe pour les épreuves (« qui fait quoi »). Les équipiers devront notamment savoir avant les jeux quelles épreuves ils réalisent. C'est le capitaine qui représentera son équipe auprès du jury et qui présentera le joker aux arbitres au début du jeu choisi. Le capitaine d'équipe s'engage à

respecter la tranche d'âge des joueurs telle que définie dans le jeu. Il sera le seul habilité en cas de litige ou de contestation à porter réclamation auprès des arbitres.

Article 5 : FAIR-PLAY

Le fair-play sera pris en compte par le jury lors de chaque jeu via d'éventuels points de pénalité. Ainsi, le jury peut prodiguer un point de pénalité sur certaines épreuves à certaines équipes si celles-ci ont un comportement inadapté.

Article 6 : Le JOKER

Il est représenté par le fanion de chaque équipe. Pour doubler les points gagnés sur un jeu, il doit être présenté avant le commencement du jeu choisi, par le Capitaine aux arbitres. Le joker ne peut pas être joué sur les énigmes. Plusieurs équipes peuvent jouer leur joker en même temps. Chaque équipe ne disposera que d'un seul joker.

Article 7 : SYSTEME DE POINTS – COMPTAGE DES POINTS

Le comptage de points sera le suivant pour toutes les épreuves classiques :

- 1ère équipe (gagnante) : 3 pts
- 2ème équipe : 2 pts
- 3ème équipe : 1 pt

En cas d'égalité sur une épreuve entre deux équipes, elles marquent chacune le nombre de point maximum. L'équipe suivante marque le nombre de point lié à son classement.

Exemple : deux équipes finissent première d'une épreuve : elles marquent chacune 3 pts, l'équipe suivante est donc 3ème, elle marque 1 pt.

Chaque arbitre aura un tableau récapitulatif de comptage des points qui précisera par jeu : la règle, la durée estimée, le nombre de participants, les points à obtenir, les conditions pour gagner. Sur ce tableau, chaque arbitre inscrira le score obtenu par village.

Un tableau de comptage des points sera installé.

Article 8 : EPREUVES

Présentation des équipes :

Lors du lancement des jeux, chaque équipe aura la possibilité de se présenter de façon originale (cri de guerre, chorégraphie, déguisement...). Une notation sur l'originalité, le caractère artistique et le caractère festif de cette démonstration sera faite par le jury. Cette notation permettra de départager en cas d'égalité.

Les jeux :

Le déroulement des jeux se fait sur une journée. Une série d'épreuves physiques, de jeux d'adresse et de réflexion, sont proposés aux équipes « Enfants » et « Adultes ». La liste et le règlement de chaque épreuve seront donnés en annexe à ce règlement. L'équipe organisatrice pourra ajouter, modifier ou supprimer des jeux en fonction des moyens à disposition ou du temps employé dans le déroulement des jeux sur la journée.

Article 9 : REMISE DES PRIX

Chaque équipe par tranche d'âge recevra un trophée. La remise du trophée s'effectuera en fin d'après-midi. Ne l'oublions pas, cette journée doit être sous le signe de la convivialité, de la festivité sans oublier la compétition !!!!