

# REGLEMENT OLYMPIADES GONFLABLES

## OG#1

*Les Olympiades Gonflables sont mises en œuvre par l'association Espace Jeunes, en partenariat avec la municipalité de Villemur-sur-Tarn qui met à disposition le lieu de l'événement.*

*La première édition aura lieu le 4 Juin 2022 au parc de Bernadou...*

### **Déroulement de la journée :**

- ▶ 9H30/10H : Cérémonie d'ouverture. Allumage de la flamme Olympique
- Appel des équipes par catégories (Junior 6/11 ans, Ados 12/15 ans, Adultes 16 ans et +)
- ▶ 10H30/ 12H : 1ère partie des épreuves
- ▶ 12H/14H : Pause déjeuner
- ▶ 14H/18H : 2ème partie des épreuves
- ▶ 18H : Remise des prix
- ▶ 19H : Lancement apéritif et repas
- ▶ 19H/20H : chanteuses (Marina Battista, et Sahteene).
- ▶ 20H/22H : XRB reggae
- ▶ Fin Minuit

### **ARTICLE 1 : OBJET / BUT**

Le but est de mettre en place une journée conviviale, intergénérationnelle & intercommunale, vectrice de liens entre les participants. Les équipes s'affronteront dans des épreuves drôles, sur des structures gonflables.

Chaque équipe recevra un prix, qui dépendra de la place obtenue dans le classement final, et adapté aux catégories d'âges.

### **ARTICLE 2 : PARTICIPATION / INSCRIPTION**

Cet événement est ouvert à toute personne (à partir de 6 ans, né en 2015) souhaitant participer et monter son équipe. Associations, clubs sportifs ou d'activités, familles, groupes d'amis, équipes de travail, ... etc. de la commune de Villemur-sur-Tarn et des communes voisines.

Le nombre de participants par équipe est fixé de 6 à 8 personnes.

Il y aura 3 catégories (maximum 30 équipes) :

- Catégorie junior (du CP au CM2) : enfants nés entre 2011 et 2015
- Catégorie Ados/JEUNES (de la 6ème à la 3ème) : jeunes nés entre 2007 et 2010
- Catégorie ados/adultes : à partir de 15 ans (2006) jusqu'à ++++

Les équipes sont invitées, si elles le souhaitent, à se déguiser. Préparez vos cris de guerre et vos noms d'équipe ! Les supporters sont les bienvenus ! Entrée gratuite pour les supporters et les visiteurs.

Chaque équipe devra désigner un capitaine.

Chaque personne souhaitant participer doit faire partie d'une équipe représentée.

Afin que l'équipe valide son inscription, il faut retourner les coupons d'inscription dûment complétés, et s'acquitter des frais d'inscription, avant le 06/05/2022, à l'association Espace Jeunes (64 bis avenue du General Leclerc 31340 Villemur sur Tarn), ou les donner à Aude ou Alexander.

Frais d'inscription : 2 € par personne.

### **ARTICLE 3 : REPAS**

→ Il sera possible de s'inscrire au repas/concert du soir avant le 06 / 05 /2022. (Menu : Cochon à la broche, pommes de terre braisées, fromage. Tarif : 8 €)

→ Possibilité de se ravitailler sur place (snack, buvette), tout au long de la journée.

Réservation possible pour le snack (midi) sur le formulaire d'inscription.

Interdiction de pique-niquer dans la zone des Olympiades. Il est possible de sortir de la zone pour aller pique-niquer ou manger : les participants auront un bracelet qui leur permettra de sortir et revenir sur le lieu de l'événement.

### **ARTICLE 4 : RESPONSABILITÉS**

Concernant la responsabilité civile, l'association organisatrice est couverte par une police d'assurance. Quant à la responsabilité individuelle accident, il incombe aux participants de s'assurer personnellement (Responsabilité civile vie privée).

Par ailleurs, les organisateurs déclinent toute responsabilité quant aux vols et/ou accidents éventuels, aussi bien corporels que matériels.

Responsabilité des enfants : les enfants sont, tout au long de l'événement, sous la responsabilité de leurs parents. Ils ne sont en aucun cas sous la responsabilité de l'association Espace Jeunes.

### **ARTICLE 5 : COUVERTURE PHOTO ET AUDIOVISUELLE**

Du fait de son engagement, le participant déclare avoir pris connaissance et accepter les dispositions légales et réglementaires relatives au droit de reproduction publique par l'image de l'événement, dans le cadre de la promotion de celui-ci.

### **ARTICLE 6 : SÉCURITÉ**

Afin de s'assurer de la sécurité de tous, l'organisateur a fait appel à une société de sécurité privée.

L'organisateur mettra en application les contraintes sanitaires en vigueur (protocoles sanitaire).

Des zones fumeurs sont mises en place, il est donc interdit de fumer en dehors de ces zones.

Il est interdit d'entrer avec de l'alcool, des couteaux ou tout objet dangereux.

### **ARTICLE 7: LE JURY**

Chaque épreuve est arbitrée par deux personnes choisies par les organisateurs, de façon à veiller au bon respect des règles et à la juste comptabilisation des points.

Le jury sera composé (pour chaque épreuve) d'un adulte membre de l'équipe organisatrice, et d'un adolescent adhérent à l'association impliqué dans l'organisation de cet événement.

Pour chaque épreuve, les points seront transmis au bureau des scores, afin de tenir le tableau des scores à jour, tout au long de l'événement.

## ARTICLE 8 : ÉPREUVES

<p><b>LE BABY FOOT HUMAIN :</b></p> <p>Deux équipes s'affrontent dans un match de foot et doivent marquer un maximum de buts. L'équipe qui a marqué le plus de points à gagner.</p> <p>6 participants par équipe</p> <p>Répartition des points : 1 but marqué = 1 point</p>	<p><b>L'ÉLASTIQUE RUGBY :</b></p> <p>Les participants doivent réussir à marquer l'essai en premier. Le joueur qui arrive à marquer l'essai en premier fait gagner le point à son équipe.</p> <p>2 participants par équipe</p> <p>Répartition des points : le ballon est sur le 1er scratch = 1 point, 2<sup>nd</sup> scratch = 2 points, 3<sup>ème</sup> scratch = 3 points, 4<sup>ème</sup> scratch = 4 points</p>	<p><b>LES SUMOS</b></p> <p>Sans s'aider de leurs mains, les participants doivent réussir à faire tomber leurs adversaires en 2 minutes.</p> <p>2 participants par équipe.</p> <p>Répartition des points : le joueur qui arrive à faire tomber son adversaire fait gagner 1 point à son équipe. Si aucun des joueurs n'est tombé à la fin des 2 minutes, ils ne font gagner aucun point à leur équipe.</p>
<p><b>LE BOURRIQUET</b></p> <p>Les participants doivent rester plus d'une minute sur le bourriquet</p> <p>Lors de la partie deux équipes s'affrontent. 4 joueurs d'une équipe tirent les cordes du Bourriquet pendant que les 2 joueurs de l'équipe tentent chacun leur tour de tenir sur le Bourriquet.</p> <p>Répartition des points : Si le participant tient plus d'une minute sur le bourriquet, il fait gagner 1 point à son équipe.</p>	<p><b>LA COURSE EN SAC :</b></p> <p>Les participants doivent terminer la course le plus rapidement possible en relais.</p> <p>1 participant par équipe.</p> <p>Répartition des points : le premier arrivé fait remporter 3 points à son équipe.</p>	<p><b>LA COURSE EN TRIO :</b></p> <p>Les participants doivent terminer la course le plus rapidement possible.</p> <p>Les 3 participants de chaque équipe enfilent leur pantalon et, au top départ, ils s'élancent pour arriver en premier sur la ligne d'arrivée.</p> <p>Répartition des points : le premier trio arrivé fait remporter 3 points à son équipe.</p>
<p><b>LE VENTRE GLISSE</b></p> <p>Les participants doivent s'élancer sur le ventre glisse et arriver le plus loin possible.</p> <p>6 participants par équipe</p> <p>Répartition des points : 1 mètre parcouru sur le ventre = 1 point</p>	<p><b>LE TIR À LA CORDE :</b></p> <p>Les participants de deux équipes se placent de chaque côté de la corde et doivent tirer à la corde pour que les participants de l'autre équipe viennent dans leur camp.</p> <p>6 participants par équipe</p> <p>Répartition des points : l'équipe gagnante remporte 3 points.</p>	<p><b>LES GLADIATEURS</b></p> <p>Un peu sur le même principe que les combats de gladiateurs, vous vous retrouverez cette fois-ci debout sur votre plot en équilibre et, à l'aide de votre bâton de gladiateur, vous devrez déstabiliser et faire tomber votre adversaire sur le matelas se situant sous vos pieds.</p>
<p><b>LA COURSE DE CHENILLE</b></p> <p>Les participants doivent terminer la course le plus rapidement possible.</p> <p>Les 5 à 7 participants de chaque équipe entrent dans la chenille.</p> <p>Au top départ, la course commence.</p> <p>La première équipe arrivée fait remporter 3 points à son équipe.</p>	<p><b>LA FAUCHEUSE</b></p> <p>Chaque participant doit réussir à tenir debout. Simple ! Mais tout se complique quand deux bras de la structure fixés sur un axe central se mettent à tourner. Il faut donc tour à tour, sauter, puis se baisser pour éviter de tomber. Le joueur qui tient debout le plus longtemps à gagner !</p>	<p><b>LE VERTIGO</b></p> <p>Les participants doivent passer tous les obstacles du parcours pour arriver le premier en bas du toboggan.</p> <p>Le premier arrivé fait remporter 3 points à son équipe.</p>

**Le participant s'engage à respecter le règlement ainsi que la charte des Olympiades qui sera affichée sur les lieux de l'évènement**