

Règlement tennis

I. Lieu et date

L'épreuve est organisée par le Tennis club de Theix et se déroulera le samedi 1 juin 2024 de 9h à 18h au Hézo à la salle de l'Hermine à Theix.

II. Organisation

Format de type TMC (tournoi multi chances) qui permet de garantir aux joueurs de disputer plusieurs matchs par jour (format court) entre des participants de même niveau sur une période de 1 à 2 jours maximum.

Un TMC s'entend pour une catégorie donnée (U12 Hommes, U12 Femmes, U14H, U14F, ..., Seniors Hommes, Seniors Femmes, +35 Hommes, +35 Femmes)

A. Règles principales :

- Ce format garanti au moins 3 matchs à chaque joueur pendant la durée de la compétition.
- Une épreuve de TMC concerne des joueurs donc les classements sont séparés de 4 classements d'écart au maximum afin de proposer une formule sportive attractive pour les joueurs
- Tous les matchs du tournoi se disputent suivant le même format
- Dans le cas d'une formule Multi-Chances, il est obligatoire de prendre 8, 12, ou 16 joueurs et de gérer une liste d'attente afin de pouvoir repêcher en cas de désistement de dernière minute.

B. Format de jeu :

- 2 sets à 4 jeux
- 3^{ème} set : super jeu décisif à 10 points
- Points décisifs à 40A

Les participants pourront apporter leur matériel. Les tirs se feront sans viseur.

Pour les participants n'ayant aucun matériel, les organisateurs leur prêteront des arcs et des flèches. (Avec désinfection prévue pour chaque prêt).

III. Décompte des points

Voici le tableau des points rapportés pour sa commune :

1 ^{er}	20 points
2 ^{ème}	18 points
3 ^{ème}	16 points
4 ^{ème}	14 points
5 ^{ème}	12 points
6 ^{ème}	10 points
7 ^{ème}	8 points
8 ^{ème}	6 points
9 ^{ème}	4 points
10 ^{ème}	2 points

Règlement pétanque

I. Lieu et date

L'épreuve est organisée par le club Teiz Pétanque de Theix et se déroulera le samedi 1^{er} juin 2024 de 10h à 18h au boulodrome du Landy, rue des Charrons.

II. Organisation

Les parties se joueront en doublettes formées, à partir de 10 ans (1 jeune + 1 adulte). Le tournoi se jouera en 5 parties. À l'issue de ces parties, la table de marque établira un classement général qui verra les 8 meilleures équipes récompensées ainsi que les points attribués à chaque commune.

III. Déroulement de la journée

Inscriptions des équipes à partir de 9h.

14h : début de la 1^{ère} partie suivie d'une seconde partie.

Pause déjeuner (petite restauration sur place)

Reprise à 14h pour les 3 parties restantes.

IV. Décompte des points

Voici le tableau des points rapportés pour sa commune :

1 ^{er}	20 points
2 ^{ème}	18 points
3 ^{ème}	16 points
4 ^{ème}	14 points
5 ^{ème}	12 points
6 ^{ème}	10 points
7 ^{ème}	8 points
8 ^{ème}	6 points
9 ^{ème}	4 points
10 ^{ème}	2 points

Règlement basket

I. Lieu et date

L'épreuve est organisée par ??? et se déroulera le samedi 1^{er} juin au city stade du Tour du Parc.

II. Organisation

Le match 3X3 se joue sur la moitié d'un terrain avec un seul panier. Un ballon de basket de taille 6 sera utilisé. Un arbitre sera présent avec son chrono afin que le jeu se déroule le mieux possible.

1. Les équipes :

Les équipes doivent être composées de 4 joueurs dans la mesure du possible. Sur le terrain, l'équipe qui jouera sera toujours composé au moins d'un sexe différent (2 masculins 1 féminine ; é féminines 1 masculin).

2. Début de la rencontre :

Un tirage aura lieu pour lancer la compétition. Le premier tiré au sort obtiendra la possession du ballon. Le match commence avec 3 joueurs sur le terrain.

3. Les points :

Chaque panier réussi à l'intérieur de l'arc doit compter un (1) point.

Chaque panier réussi à l'extérieur de l'arc doit compter deux (2) points.

Chaque lancer-franc réussi doit compter 1 point.

4. Temps de jeu / Vainqueurs d'une rencontre :

Le temps de jeu règlementaire doit être le suivant : une période de 10 minutes de jeu effectif. Le chronomètre doit être arrêté pendant les situations de ballon mort et lors des lancers-francs. Le chronomètre doit être redémarré quand l'échange du ballon est terminé (dès qu'il est dans les mains de l'équipe attaquante).

La première équipe qui marque 21 points ou plus gagne la rencontre si cela se produit avant la fin du jeu règlementaire.

En cas d'égalité à la fin du temps de jeu règlementaire, une prolongation sera jouée. Il y aura un intervalle d'une minute avant le début de la prolongation. La première équipe qui marque 2 points en prolongation gagne la rencontre.

5. Fautes

Le jeu se jouera sans contact sur un joueur. Les joueurs gênent la circulation du ballon en aucun cas ils doivent bloquer le joueur adverse.

Si contact il y aura un lancer franc.

6. Règles :

A la suite d'un panier marqué ou d'un lancer franc réussi :

Un joueur de l'équipe n'ayant pas marqué reprendra le jeu en driblant ou en passant le ballon depuis l'intérieur du terrain directement sous le panier (pas derrière la ligne de fond) pour l'amener vers un endroit du terrain situé derrière l'arc.

Les défenseurs ne sont pas autorisés à jouer le ballon à l'intérieur du "demi-cercle de non-charge » situé sous le panier.

A la suite d'un tir ou d'un lancer franc manqué :

Si l'équipe en attaque prend le rebond, elle peut continuer à tenter de marquer sans ramener le ballon derrière l'arc.

Si l'équipe en défense prend le rebond, elle doit ramener le ballon derrière l'arc (Par passe ou en dribble).

A la suite de chaque situation de ballon mort :

La possession du ballon donnée à toute équipe doit commencer par un échange du ballon (entre le défenseur et l'attaquant) derrière l'arc et en haut du terrain.

Un joueur est considéré derrière l'arc quand aucun de ses pieds n'est à l'intérieur ni contact avec l'arc.

Dans le cas d'entre eux, le ballon doit être accordé à la défense.

7. Remplacements :

Les remplacements peuvent être faits par n'importe quelle équipe quand le ballon devient mort, avant le check-ball (échange du ballon).

Le remplaçant peut rentrer sur le terrain après que son coéquipier en est sorti et qu'il a établi un contact physique avec lui. Les remplacements peuvent s'effectuer uniquement derrière la ligne de fond opposée au panier.

III. Décompte des points

Voici le tableau des points rapportés pour sa commune :

1 ^{er}	20 points
2 ^{ème}	18 points
3 ^{ème}	16 points
4 ^{ème}	14 points
5 ^{ème}	12 points
6 ^{ème}	10 points
7 ^{ème}	8 points
8 ^{ème}	6 points
9 ^{ème}	4 points
10 ^{ème}	2 points



Règlement tir à l'arc

I. Lieu et date

L'épreuve est organisée par l'association Archers de Surzur et se déroulera le samedi 1 juin 2024 à partir de 10h jusqu'à 15h30 au Hézo à la salle de l'Estran. L'âge minimum des participants est de 14 ans.

II. Organisation

Les participants devront être présents à la journée au Hézo.

Un briefing d'environ 1 heure sera obligatoire pour raison de sécurité avant le début de l'épreuve de 9h à 10h.

Les participants devront respecter les normes de sécurité et d'hygiène dans la zone de tir mais aussi adopter un comportement courtois et fair-play pendant toute la durée de l'épreuve.

La distance de tir sera d'environ 10 mètres.

Il y aura des séries de 4 volées de 3 flèches.

2 volées se feront sur cibles normales et 2 volées se feront sur cibles animalières 3D.

Les participants pourront apporter leur matériel. Les tirs se feront sans viseur.

Pour les participants n'ayant aucun matériel, les organisateurs leur prêteront des arcs et des flèches. (Avec désinfection prévue pour chaque prêt).

III. Décompte des points

Voici le tableau des points rapportés pour sa commune :

1 ^{er}	20 points
2 ^{ème}	18 points
3 ^{ème}	16 points
4 ^{ème}	14 points
5 ^{ème}	12 points
6 ^{ème}	10 points
7 ^{ème}	8 points
8 ^{ème}	6 points
9 ^{ème}	4 points
10 ^{ème}	2 points



Règlement Cyclisme

I. Lieu et date

L'épreuve est organisée par Vélo Sport Rhuys et se déroulera le dimanche 2 juin 2024 à partir de 11 heures à Le Hézo (Voir la boucle ci-dessous).

II. Organisation



La course débutera à 11 heures avec les hommes et les femmes avec un départ de quelques minutes en différé.

Les hommes feront 15 tours soit 49,5 kilomètres.

Les femmes feront 9 tours soit 29,7 kilomètres.

Sécurité

Circuit interdit à la circulation sur arrêté du maire avec accord du département (pour la route du Pouldu).

20 signaleurs à pied et une voiture ouvreuse.

1 ambulance avec 2 secouristes à bord à poste fixe sur la ligne d'arrivée pendant la durée de l'épreuve.

Les dossards seront distribués face à la mairie du Hézo à partir de 10h30.



III. Décompte des points

A l'issue du tournoi, c'est le premier compétiteur de la commune qui rapportera les points.

Il y aura un classement femme et un classement pour les hommes (voir ci-dessous)

Voici le tableau des points rapportés pour sa commune pour chaque course :

1 ^{er}	20 points
2 ^{ème}	18 points
3 ^{ème}	16 points
4 ^{ème}	14 points
5 ^{ème}	12 points
6 ^{ème}	10 points
7 ^{ème}	8 points
8 ^{ème}	6 points
9 ^{ème}	4 points
10 ^{ème}	2 points

Exemple : Si les deux premiers concourent pour la même commune, seuls 10 points seront attribués à la commune et non 19 points. Si le prochain compétiteur d'une autre commune est arrivé 5^{ème}, il rapportera 6 points à sa commune.

Règlement Golf

I. Lieu et date

L'épreuve de golf se déroulera le dimanche 2 juin à partir de 8 heures jusqu'à 13 heures au Domaine de Kerver à Saint-Gildas-de-Rhuy.

II. Organisation du tournoi

L'épreuve de golf est sous la formule de jeu Stable Ford en net avec un total de 18 trous. Chaque participant doit venir avec son matériel personnel.

III. Décompte des points

Voici le tableau des points rapportés pour sa commune :

Pour cette épreuve individuelle, c'est le premier compétiteur de la commune qui rapportera les points. Voici le tableau des points rapportés pour sa commune :

1 ^{er}	20 points
2 ^{ème}	18 points
3 ^{ème}	16 points
4 ^{ème}	14 points
5 ^{ème}	12 points
6 ^{ème}	10 points
7 ^{ème}	8 points
8 ^{ème}	6 points
9 ^{ème}	4 points
10 ^{ème}	2 points

Exemple : Si les deux premiers concourent pour la même commune, seuls 20 points seront attribués à la commune et non 38 points. Si le prochain compétiteur d'une autre commune est arrivé 5^{ème}, il rapportera 12 points à sa commune.

Règlement Tennis de table

I. Lieu et date

L'épreuve est organisée par l'association Les Filets Verts et se déroulera dans la salle Keraradec le samedi 1 juin à partir de 14h à 16h30 à Saint-Gildas-de-Rhuy.

II. Organisation du tournoi

Les parties sont jouées en 11 points avec 2 points d'écart.

Les matchs se déroulent en 3 sets gagnants.

Les participants devront remettre les balles de chaque côté de la table.

Les jeunes participants (-18 ans) sont sous la responsabilité de leurs parents

Tirage au sort du numéro de la table de 1 à 9.

III. Décompte des points

Pour cette épreuve individuelle, c'est le premier compétiteur de la commune qui rapportera les points. Voici le tableau des points rapportés pour sa commune :

1 ^{er}	20 points
2 ^{ème}	18 points
3 ^{ème}	16 points
4 ^{ème}	14 points
5 ^{ème}	12 points
6 ^{ème}	10 points
7 ^{ème}	8 points
8 ^{ème}	6 points
9 ^{ème}	4 points
10 ^{ème}	2 points

Exemple : Si les deux premiers concourent pour la même commune, seuls 20 points seront attribués à la commune et non 38 points. Si le prochain compétiteur d'une autre commune est arrivé 5^{ème}, il rapportera 12 points à sa commune.

Règlement football

I. Lieu et date :

L'épreuve est organisée par la commune de Surzur et se déroulera le dimanche 2 juin à partir de 10h à Surzur sur le terrain d'honneur.

L'âge minimum des joueurs est de 14 ans.

II. Organisation

Sur le terrain, 5 joueurs de champ + 1 gardien obligatoire (+ 1 remplaçant)

Pour déterminer le classement les équipes seront divisé en 2 poules de 4 et s'affronteront tous.

1. Temps de jeu :

Qualifications (hommes et femmes) dimanche 2 juin de 10h à 12h : 1 fois 10min. Les matchs de qualifications se dérouleront sur 2 terrains.

Phases finales (hommes et femmes) dimanche 2 juin de 14h à 16h : 2 fois 10min. Les 4 premières des tournois H et F sur 2 terrains.

2. Équipements :

Tous les joueurs doivent avoir des protège-tibias + short + maillot d'équipe + gourde nominative. Le port des montres et bijoux est interdit.

Un joueur n'ayant pas de protège tibias ne pourra pas jouer.

3. Avertissement et comportements sanctionnés :

- Charges violentes interdites
- Toutes contestation sera sanctionnée d'un coup-franc direct avec adversaire à 6m
- Grosse faute (insulte, tacle par derrière...) entrainera une exclusion du joueur pour le match.
- Comportement antisportif à répétition peut entraîner l'exclusion du joueur jusqu'à la fin du tournoi.

Tous les joueurs devront respecter leurs partenaires, adversaires, arbitres et spectateurs. Les notions de fair-play sont à encourager de la part de tous dans le cadre des jeux de Rhuys 2024.

4. Rôle des joueurs :

Joueurs : Ne peut pas prendre le ballon à la main. Dans le cas contraire, il y aura un coup-franc indirect dans la surface à l'endroit où le gardien a pris le ballon.

Gardien : Ne peut pas prendre le ballon à la main sur une passe d'un co-équipier. Dans le cas contraire, il y aura un coup-franc indirect dans la surface à l'endroit où le gardien a pris le ballon à la main. Si le gardien était sur la ligne, un recul de 6m sera à effectuer.

5. Règles :

Coups francs et corner :

Tous les coups francs et corners sont directs. Joueurs adverses à 3 mètres minimum. Si faute réalisée à l'intérieur de la surface de réparation= pénalty. Le pénalty se fait à 7m.

Coup d'envoi et remise en jeu :

Le coup d'envoi se fait au centre. Toutes les touches se font à la main.

Gestion d'équipe :

Remplacements libres pendant le match. Juste attendre que le ballon ne soit plus en jeu.

Règles du hors-jeu :

Pas de hors-jeu durant le tournoi.

Toutes les équipes devront respecter ce règlement. Dans le cadre d'un litige, les arbitres et l'organisation seront seuls juges de la décision à adopter en fonction de la situation.

III. **Décompte des points :**

Pour cette épreuve collective les participants gagneront en équipe. Voici le tableau des points rapportés par équipe :

1 ^{er}	20 points
2 ^{ème}	18 points
3 ^{ème}	16 points
4 ^{ème}	14 points
5 ^{ème}	12 points
6 ^{ème}	10 points
7 ^{ème}	8 points
8 ^{ème}	6 points

Règlement Pumptrack

I. Lieu et date

L'épreuve est organisée par la commune de Surzur et se déroulera le samedi 1^{er} juin 2024 à partir de 9H30 à Surzur devant la salle des sports
L'âge minimum des participants est de 14 ans.

II. Organisation

Les participants pourront choisir le support de l'activité en fonction de leur niveau : trottinette ou roller (aucun engin électrique).

Chacune des 8 communes devra avoir 2 équipes de 2 personnes (1 équipe masculine et 1 équipe féminine). Chaque équipe devra également prévoir un remplaçant (dans le cas d'une chute potentielle d'un participant).

L'épreuve de pumptrack est une épreuve de relais se déroulant en 3 phases. Il s'agit d'une épreuve de vitesse chronométrée par binôme (2 binômes par commune). Il y aura une zone tampon entre le passage de relais (plateforme).

1) La première phase : phase de qualifications.

- Chaque participant devra réaliser deux tours de la piste bleue pour se qualifier pour la deuxième phase.
- Les temps des 2 binômes seront additionnés pour obtenir un classement des 8 communes. Les 4 premières équipes seront qualifiées pour la deuxième phase : demi-finales.

Le samedi matin de 10h à 12h

2) La deuxième phase : demi-finale

- Chaque participant devra réaliser un tour de la piste bleue + un tour de la piste rouge
- Les 4 premières communes s'opposeront, les deux premières équipes seront qualifiées pour la 3^{ème} phase : la finale.
- Les temps des 2 binômes seront additionnés pour obtenir un classement des 4 communes.

Les deux équipes battues concourront pour la 3^{ème} et 4^{ème} place.

samedi après-midi de 14h à 16h.

3) La troisième phase : finale/ petite finale.

- Chaque participant devra réaliser deux tours de la piste rouge.

- Les temps des 2 binômes seront additionnés pour obtenir un classement final.
- La première équipe remportera l'épreuve.

III. Équipements

Les participants à l'épreuve de pumtrack devront s'équiper de protections obligatoires pour l'épreuves de pumtrack : casques, coudières genouillères pour la trottinette, protection poignets pour le roller.

Les participants ne portant pas l'équipement ne pourront pas participer à l'épreuve.

IV. Sécurité

La collectivité de Surzur prévoit l'arbitrage de l'épreuve avec différentes personnes dans l'équipe d'organisations (9 personnes). Un poste de sécurité sera à proximité également (pompiers).

V. Décompte des points

Voici le tableau des point rapportés pour sa commune :

1 ^{er}	20 points
2 ^{ème}	18 points
3 ^{ème}	16 points
4 ^{ème}	14 points
5 ^{ème}	12 points
6 ^{ème}	10 points
7 ^{ème}	8 points
8 ^{ème}	6 points

Règlement BMX

I. Lieu et date

L'épreuve est organisée par l'association Vélo Sport Rhuy's **et se déroulera le samedi 3 Juillet 2021 de 9h30 jusqu'à 12h30** à la piste Coffournic à Sarzeau.

II. Organisation

A. Règlement :

- OBLIGATOIRE : chaque personne devra faire la séance de découverte en amont.
- Venir avec des chaussures fermées et pantalon long
- Une protection pour le haut du corps sera prêtée
- Idéalement avoir sa propre paire de gants, sinon possibilité de prêt

B. Matériels :

- BMX
- Casque
- Gilet de Protection
- Gants

C. Déroulé de l'épreuve :

Un créneau de 2h00 sera dédié à cette journée d'essai, essai d'équipement et du matériel, découverte du BMX, pratique de la discipline en sécurité.

Pour finir : test de course

Pour chaque course huit communes seront représentées.

La compétition se déroulera en 3 manches :

- Phase de qualifications : les 4 meilleurs de chaque course seront qualifiés pour les demi-finales et finale
- Phase de demi-finales
- Phase Finale

III. Décompte des points

C'est le premier compétiteur de la commune qui rapportera les points.

Exemple : Si les deux premiers concourent pour la même commune, seuls 20 points seront attribués à la commune et non 38 points. Si le prochain compétiteur d'une autre commune est arrivé 5^{ème}, il rapportera 12 points à sa commune.

Voici le tableau des points rapportés pour sa commune :

1 ^{er}	20 points
2 ^{ème}	18 points
3 ^{ème}	16 points
4 ^{ème}	14 points
5 ^{ème}	12 points
6 ^{ème}	10 points
7 ^{ème}	8 points
8 ^{ème}	6 points
9 ^{ème}	4 points
10 ^{ème}	2 points

Règlement Badminton

I. Lieu et date

L'épreuve est organisée par le club de Rhuy's badminton et se déroulera le samedi 1^{er} juin 2024 de 10h jusqu'à 13h à la salle SMS du Pâtis à Sarzeau.

II. Organisation

L'épreuve de badminton est constituée d'une équipe mixte de 2 hommes et 2 femmes pour chaque commune.

Le tournoi suit le principe d'une ronde italienne avec 3 matchs par participant :

- 1 Simple homme
- 1 Simple femme
- 1 Double Homme
- 1 Double Dames
- 1 Double mixte

III. Décompte des points

Voici le tableau des points rapportés pour sa commune :

1 ^{er}	20 points
2 ^{ème}	18 points
3 ^{ème}	16 points
4 ^{ème}	14 points
5 ^{ème}	12 points
6 ^{ème}	10 points
7 ^{ème}	8 points
8 ^{ème}	6 points

Règlement Boules Bretonnes 2024

Lieu et date :

L'épreuve est organisée par l'association amicale des boulistes et se déroulera le samedi 1^{er} juin 2024 à partir de 8h30 au stade Lucien Le Godec à Saint Armel.

Organisation :

Il y aura 2 équipes par commune. (4 joueurs par commune)

Les équipes sont composées de 2 joueurs jouant avec 3 boules (triplette).

Les participants devront venir avec leurs boules personnelles.

Il y aura 2 poules :

- Poule A (8 équipes, une de chaque commune) ;
- Poule B (8 équipes, une de chaque commune).

Un tirage au sort sera effectué dans chaque poule pour connaître les adversaires.

Au total, il y aura 3 parties par équipe.

Un classement entre les équipes sera établi pour chaque poule à la fin du tournoi en fonction de :

1. Nombre de victoires
2. Nombre de points
3. Tirage au sort

Décompte des points :

Voici le tableau des points rapportés par poule.

1 ^{er}	20 points
2 ^{ème}	18 points
3 ^{ème}	16 points
4 ^{ème}	14 points
5 ^{ème}	12 points
6 ^{ème}	10 points
7 ^{ème}	8 points
8 ^{ème}	6 points

Les points rapportés par la commune seront la somme des points rapportés par les équipes de chaque poule. : total points commune = points poule A + points poule B.



Règlement Beach volley

I. Lieu et date

L'épreuve se déroulera le samedi 1^{er} juin 2024 de 14h jusqu'à 18h sur la plaine du Fogeo à Arzon.

II. Organisation

L'épreuve comportera 8 équipes Hommes et 8 équipes Femmes.

L'épreuve des hommes se déroulera exactement de la même façon que celle des femmes.

Il y aura donc 2 poules de 4 équipes. Ces 4 équipes s'affronteront toutes les unes aux autres.

La composition des 2 poules se fera par tirage au sort.

Les matchs de poules se dérouleront en un seul set de 12 points.

Décompte des points phase de poules :

- Victoire : 3 points
- Défaite : 1 point

Il ne pourra pas y avoir de match nul. Un match devra se gagner avec minimum 2 points d'écart.

A la fin des 12 matchs de poule, un classement sera établi (1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème}).

En cas d'égalité de points à la fin des 12 matchs de poules, les équipes seront départagées des manières suivantes :

- 1- Plus grand nombre de points marqués sur la totalité de leurs 3 matchs,
- 2- Vainqueur de la confrontation directe
- 3- Tirage au sort

Phase éliminatoire :

Toutes les équipes sont directement qualifiées pour les quarts de finale. Le match de la finale se fera en 2 sets de 21 points.

Consolantes :

A l'issue des quarts de finale, les perdants sont directement basculés dans le tableau des consolantes.

Toutes les équipes effectueront 6 matchs lors de ce tournoi.

Dans la totalité du tournoi, 24 matchs seront effectués sur chaque terrain.

III. Décompte des points

Pour cette épreuve collective, les participants gagneront en équipe. Voici le tableau des points rapportés pour sa commune :

1 ^{er}	20 points
2 ^{ème}	18 points
3 ^{ème}	16 points
4 ^{ème}	14 points
5 ^{ème}	12 points
6 ^{ème}	10 points
7 ^{ème}	8 points
8 ^{ème}	6 points



Règlement voile :

I. Lieu et date

L'épreuve de voile se déroulera le samedi 1^{er} juin 2024 à Arzon de 9h à 16h.

II. Organisation

L'épreuve se déroulera :

- 9h - 12h : qualifications
- 14h - 16h : Phase finale

Nombre de participants : 2 équipages de 2 personnes par commune (équipe mixte possible).
Les règles spécifiques aux épreuves seront données avant l'épreuve par l'encadrant.

III. Qualifications

Il y aura 2 poules de 8 bateaux (1 bateau par commune dans chaque poule).

Il y aura 2 ou 3 manches par poule.

Un classement sera alors effectué dans chacune des 2 poules. Les 4 premières de chaque poule sera qualifié pour la phase finale.

IV. Phase finale

Il y aura 2 ou 3 manches de la même manière que les phases de poules.

En cas d'égalité, le départage e fera au chronomètre.

Voici le tableau des points rapportés pour sa commune :

1 ^{er}	20 points
2 ^{ème}	18 points
3 ^{ème}	16 points
4 ^{ème}	14 points
5 ^{ème}	12 points
6 ^{ème}	10 points
7 ^{ème}	8 points
8 ^{ème}	6 points



Règlement Escalade

I. Lieu et date

L'épreuve d'escalade se déroulera le dimanche 2 juin 2024 au complexe sportif Yves Chapron à partir de 9h.

II. Organisation

Le mur d'escalade est composé de 16 voies, sur 25 mètres de long et 7 mètres de haut.

Les équipes sont composées de 4 participants par commune (2 hommes, 2 femmes).

III. Épreuves

Chaque équipe devra réaliser 2 épreuves d'escalade :

- Épreuve de difficulté
- Épreuve de rapidité

A. Épreuve de difficulté

Chaque participant aura 3 essais pour réaliser la voie la plus dure entre une 4A, 4B, 4C, 5A, 5B, 5C, 6A, 6C, 7A.

En cas d'égalité entre 2 participants, le départage se fera au chronomètre.

Nombre de points rapportés par participants à son équipe sur cette épreuve :

	Hommes	Femmes
4A	1 points	3 points
4B	2 points	4 points
4C	3 points	5 points
5A	4 points	6 points
5B	5 points	7 points
5C	6 points	8 points
6A	7 points	9 points
6B	8 points	10 points
6C	9 points	11 points
7A	10 points	12 points

Décompte des points par équipe sur cette épreuve :

1 ^{er}	8 points
2 ^{ème}	7 points
3 ^{ème}	6 points
4 ^{ème}	5 points
5 ^{ème}	4 points
6 ^{ème}	3 points
7 ^{ème}	2 points
8 ^{ème}	1 points

B. Épreuve de rapidité

Cette épreuve de vitesse consistera à gravir, de façon encordée, une voie 3C, 4A, 4B et 4C (chaque participant aura une voie à gravir) dans le temps le plus court possible. Les voies sont escaladées en moulinette.

La course se déroulera sous forme de relai. Le premier gravit sa voie 3C puis, une fois la dernière prise touchée, le 2^{ème} peut partir, etc... jusqu'au 4^{ème}.

Le chronomètre démarrera au top départ du juge.

Le chronomètre s'arrêtera lorsque le dernier participant aura touché sa dernière prise.

Décompte des points par équipe sur cette épreuve :

1 ^{er}	8 points
2 ^{ème}	7 points
3 ^{ème}	6 points
4 ^{ème}	5 points
5 ^{ème}	4 points
6 ^{ème}	3 points
7 ^{ème}	2 points
8 ^{ème}	1 points

C. Décompte final des points

A l'issue des 2 épreuves, un classement précis des 8 communes pourra être effectué (16 points maximum).

En cas d'égalité, l'équipe la plus rapide sur l'épreuve de rapidité passera devant.

Voici le tableau des points rapportés à sa commune sur l'épreuve d'escalade :

1 ^{er}	20 points
2 ^{ème}	18 points
3 ^{ème}	16 points
4 ^{ème}	14 points
5 ^{ème}	12 points
6 ^{ème}	10 points
7 ^{ème}	8 points
8 ^{ème}	6 points