



JEUX INTERVILLAGES DU SAMEDI 21 JUIN 2025 À BESSENS

REGLEMENT

Les jeux inter-villages sont mis en place par la commune de BESSENS, ci-après dénommée « la commune organisatrice » en coordination avec les comités des fêtes signataires de la convention, ci-après dénommés « les comités des fêtes ». La soirée se déroulera le samedi 21 juin 2025 à partir de 20h et jusqu'à 23h au stade de football, chemin des Palanques.

Article 1 : Objectifs

Le but de ces jeux est de passer une soirée conviviale et intergénérationnelle de nature à renforcer les liens entre les communes et la cohésion au sein de chacune d'entre elle. Les équipes représentent chacune une commune et s'affrontent dans la bonne humeur lors d'épreuves afin de remporter le plus de points possibles. L'équipe gagnante est celle qui obtient le plus de points.

Article 2 : Organisation

La commune de Bessens est l'organisatrice de l'événement. A ce titre, notamment, elle prend en charge la totalité du financement de la manifestation et veille à la sécurité des participants et spectateurs.

Les comités des fêtes s'engagent, chacun en ce qui le concerne, à

- présenter une équipe complète qui portera les couleurs de sa commune et prendra part à l'intégralité des épreuves,
- assurer la communication sur la manifestation en amont de celle-ci dans sa commune
- mettre à disposition de la commune de Bessens 2 bénévoles le samedi 21 juin et le dimanche 22 juin pour le montage et le démontage de l'infrastructure.

Article 3 : Participants

Les participants sont les équipes montées par les comités des fêtes, représentant chacune une commune. Pour les composer, les comités des fêtes procèdent à des castings de recrutement ouverts à l'ensemble de la population de la commune où ils ont leur siège.

Chaque commune, par l'intermédiaire de son comité des fêtes, peut monter une seule équipe mixte se rapprochant de la parité, composée comme suit :

6 jeunes de 15 à 17 ans, plus 2 remplaçants (Autorisation parentale requise),

- 8 adultes de plus de 18 ans, plus 3 remplaçants.

Chaque équipe désignera parmi les adultes titulaires 1 capitaine d'équipe. Ce dernier devra organiser l'équipe pour les épreuves (« qui fait quoi »). Le capitaine doit veiller à l'esprit d'équipe collectif et à une ambiance conviviale, amicale et courtoise.

Les remplaçants peuvent être inclus aux jeux sur demande du capitaine.

Une équipe complète compte 18 personnes, remplaçants inclus.

Les membres des équipes participantes sont les seuls à pouvoir concourir aux différentes épreuves.

Chaque équipe sera identifiée par un T shirt uni de la couleur de son choix, portant le nom de la commune représentée.

Article 4 : Inscriptions des équipes

Les inscriptions des équipes se font auprès de la Mairie de Bessens au moins 1 mois avant la date de l'événement. Lors de l'inscription, chaque équipe fournit son signe distinctif (tee-shirt uni de même couleur), une liste nominative de ses membres (nom, prénom, âge), l'identité et les coordonnées de son capitaine.

Un coupon récapitulatif de ces informations sera délivré à l'inscription.

Un certificat médical, une décharge de responsabilité et une attestation d'assurance devront être fournis au moment de l'inscription par chaque coéquipier titulaire ou suppléant, ainsi qu'une attestation signée selon laquelle le participant a pris connaissance du présent règlement, en accepte sans réserve l'intégralité des termes auxquels il s'engage à se conformer.

Une autorisation parentale est également requise dès l'inscription pour tous les membres âgés de moins de 18 ans.

Les équipes inscrites s'engagent à participer aux jeux. Tout désistement entraînera une pénalité de 500€ pour le comité des fêtes concerné. Cette somme sera due si, le jour J, l'équipe ne se présentait pas ou si elle comptait moins de 14 participants effectifs (8 adultes et 6 jeunes).

Article 5 : Epreuves

Les épreuves sont variées et peuvent inclure des jeux à caractère sportif, des défis intellectuels et des activités ludiques. La liste des épreuves sera communiquée aux équipes au plus tard deux semaines avant l'événement.

Article 6 : présentation des équipes

Elle se déroule avant les épreuves. L'ensemble des équipiers et des supporters peuvent y participer. Chaque équipe se présente selon la manière qui lui plaît, la plus originale possible. Elle dispose pour cela d'un maximum de 3 minutes.

Article 7 : Arbitrage

Les épreuves sont chronométrées ou notées.

Elles sont arbitrées par les deux coprésentateurs et le personnel affecté à chaque activité. Ceux-ci sont souverains dans toutes les décisions et établissent à chaque épreuve le classement des équipes et le nombre de points attribués à chacune en conséquence.

Article 8 : Système de points – fair-play – pénalités – disqualification

Les points sont attribués en fonction des performances et du fair-play.

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

- 1ère équipe (gagnante) : 6 points
- 2ème : 5 points
- 3ème : 4 points
- 4ème : 3 points
- Suivants : 1 point.

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.

Exemple : deux équipes finissent deuxième d'une épreuve : elles marquent chacune 5 points, l'équipe suivante est donc 4ème, elle marque 3 points.

En cas d'égalité au bilan, une épreuve complémentaire départagera les équipes.

Le fair-play sera pris en compte par le jury lors de chaque jeu via d'éventuels points de pénalité. Ainsi, les arbitres peuvent prodiguer un point de pénalité en cas de comportement inadapté. Les arbitres sont habilités sans préavis à disqualifier d'une épreuve une équipe ou un membre d'une équipe pour sanctionner un comportement anti fair-play flagrant (tricherie, comportement anti sportif, insulte...) ou une violation des consignes de sécurité. Les arbitres peuvent également exclure définitivement des jeux une équipe ou un membre d'une équipe pour une même raison. En cas de disqualification à une épreuve de l'équipe, celle-ci marque 0 point. En cas de disqualification d'un membre, le point de pénalité s'applique automatiquement à l'équipe.

Article 9 : Responsabilité et sécurité

Concernant la responsabilité civile, la commune organisatrice est couverte en cette qualité par une police d'assurance. Il incombe néanmoins aux comités des fêtes, d'une part, et aux membres individuels des équipes, d'autre part, de s'assurer personnellement pour leur participation à l'événement.

Par ailleurs, la commune organisatrice décline toute responsabilité quant aux vols et/ou accidents éventuels, aussi bien corporels que matériels.

Un poste de secours et un service d'ordre sont établis par la commune organisatrice.

Les participants sont tenus de respecter les consignes de sécurité de chaque épreuve et de se conformer aux prescriptions liées aux vachettes.

AR Prefecture

082-218200178-20250415-DEL2025_30-DE

Reçu le 18/04/2025

Publié le 18/04/2025

Article 10 : Couverture photos et audiovisuelle

Du fait de leur participation, l'ensemble des membres majeurs des équipes autorisent expressément la commune organisatrice à :

- Prendre des photographies et réaliser des captations vidéo ou audio durant les jeux,
- Utiliser, reproduire, diffuser et publier ces images et captations sur tous supports de communication de la commune organisatrice à des fins de promotion et de communication,
- Conserver ces images et captations pour une durée indéterminée.

Cette autorisation est consentie à titre gracieux et sans contrepartie. Elle ne pourra donner lieu à aucune réclamation.

Pour les équipiers âgés de moins de 18 ans, une autorisation préalable devra être consentie par écrit par les parents.