

Les Open Games 1ère édition Limoux

RÈGLEMENT

INFORMATIONS IMPORTANTES

En m'inscrivant aux Open Games Limoux 1ère édition, j'atteste avoir conscience des risques encourus par la pratique du sport et de ses contraintes spécifiques (respect de la nature, infrastructures, horaires).

J'ai également pris connaissance des informations de ce règlement des Open Games Limoux 1ère édition. Je m'engage à participer à ces Open Games en respectant la nature (respect de la faune et la flore, jet de déchets formellement interdit, limiter les nuisances sonores) et du matériels mis à disposition sur les épreuves (modification du balisage, détérioration matériel comme des raquettes, etc.) ainsi que l'ensemble des directives définies par les organisateurs.

Si nous constatons un non-respect de ces règles, l'équipe sera immédiatement disqualifiée, sans remboursement du droit d'inscription.

ARTICLE 1 – ORGANISATION :

Les Open Games Limoux 1ère édition est un événement organisé le Samedi 15 juin et le dimanche 16 juin 2019.

Lieu : Infrastructures sportives et différents espaces à Limoux.

- Le plateau sportif du collège Joseph Delteil (village principal)
- Le gymnase de l'Olympie
- Le gymnase de Tremesaygues
- Espace verts Notre Dame de Marceille
- Centre de Ninaute

Horaires :

- Récupération des dossards de 9h à 12h samedi 15 juin au village
- Echauffement collectif au village : 13h30
- Epreuves du samedi après midi : 14h à 18h30
- Soirée des Open Games à partir de 19h au village, avec remise des 1ères récompenses
- Echauffement collectif au village : 7h30
- Epreuves du dimanche matin : 8h à 12h30
- Échauffement collectif à Ninaute : 14h45
- Epreuves du dimanche après midi : 15h à 17h
- Remise des récompenses : 17h30 au village

ARTICLE 2 – LES EQUIPES :

- Chaque équipe est composée de 4 participants, dont au moins une personne majeure.
- Chaque participant doit être né en 2007 au plus tard.
- Autorisation parentale obligatoire pour les mineurs
- Un même participant ne peut s'inscrire dans plusieurs équipes.
- Chaque équipe doit désigner un Capitaine.
- Chaque équipe devra choisir entre le niveau loisirs ou le niveau sportif, sauf les équipes ayant des mineurs né entre 2005 et 2007, qui seront obligatoirement dans le niveau loisirs.

ARTICLE 3 – MODALITÉS D'INSCRIPTION :

L'épreuve est ouverte à toutes personnes, nées avant l'année 2007. Les inscriptions s'effectuent à partir du 9 février 2019 dans la limite des places disponibles via le site internet : www.lesopengames.com.

Le prix d'engagement par personne est de 30 euros. Un tarif réduit à 25€ est accordé aux mineurs et aux étudiants.

Tout dossier est considéré comme incomplet s'il ne comporte pas l'ensemble des pièces suivantes :

- Inscription en ligne
- Paiement des droits d'inscription (paiement par chèque à l'ordre de l'association "Les Open Games", ou en ligne par carte bleue)
- Pour les mineurs, une autorisation parentale signée est obligatoire
- Règlement signé par chacun des participants

ATTENTION : votre inscription ne sera validée que lorsque toutes les pièces seront fournies. En attendant votre inscription sera considérée comme «en attente». Si les quotas d'inscription s'avèrent atteints, votre inscription sera annulée.

ARTICLE 4 – PARTICIPATION AUX EPREUVES :

- Chaque équipe s'engage à participer à toutes les épreuves.
- Aucune épreuve ne pourra être déplacée ou rejouée (blessures, litiges...)
- Chaque équipe s'engage à être présente à l'heure de la convocation sur le lieu adéquat, sous peine de pénalité, afin de respecter le « timing » imposé.
- Chaque équipe s'engage à respecter les décisions des arbitres. En cas de litige, seule la décision du Comité d'Organisation sera prise en considération.
- Les Organisateurs se réservent le droit d'exclure les équipes faisant preuve d'un mauvais esprit sportif, **sans remboursement du droit d'inscription.**

ARTICLE 5 – SECURITE ET ASSISTANCE MEDICALE :

Il appartient à un coureur en difficulté ou sérieusement blessé de faire appel aux secours :

- en appelant le Point de contrôle (PC) au 07 56 82 24 00
- en demandant à un autre coureur de prévenir les secours

En cas d'impossibilité de joindre le PC ou signaleur, vous pouvez appeler directement les organismes de secours et seulement en cas d'urgence vitale. (112 depuis la France)
Il appartient à chaque équipe de porter assistance à toute personne en danger et de prévenir les secours.

Un participant faisant appel à un médecin ou un secouriste se soumet de fait à son autorité et s'engage à accepter ses décisions.

Les secouristes sont en particulier habilités :

- à mettre hors course (en invalidant le dossard) tout concurrent inapte à continuer les épreuves
- à faire évacuer par tout moyen et à leur convenance les participants qu'ils jugeront en danger

Les frais résultants de l'emploi de ces moyens exceptionnels sont supportés par la personne secourue qui doit également assurer son retour du point où elle a été évacuée. Il est du seul ressort du participant de constituer et présenter un dossier à son assurance personnelle dans le délai imparti.

Enfin, en cas d'abandon, il est demandé de le signaler impérativement au PC afin d'éviter des recherches inutiles.

ARTICLE 6 – ASSURANCES

L'organisation est assurée en responsabilité civile « organisateur », conformément à la législation en vigueur.

Les concurrents doivent être couverts par une assurance responsabilité civile individuelle et par une assurance individuelle accident.

Nous vous encourageons vivement à souscrire une police d'assurance individuelle.

Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas d'accident, de défaillance provoquée par un mauvais état de santé, de perte ou de vol de matériel. En aucun cas, un concurrent ne pourra se retourner contre l'organisation pour quelque motif que ce soit.

Domage matériel : L'organisateur décline toute responsabilité en cas de dommages (vol, bris, perte, ...) subis par les biens personnels des participants, ce même s'il en a la garde. Les participants ne pourront donc se retourner contre

l'organisateur pour tout dommage causé à leur équipement.
La souscription d'une assurance garantissant ces risques est du ressort de chacun.

ARTICLE 7 – DROIT A L'IMAGE

Par sa participation au Open Games Limoux 1ère édition, chaque concurrent autorise expressément l'organisation ainsi que les ayant droits, tels que partenaires et médias, à utiliser ou faire utiliser ou reproduire ou faire reproduire en totalité ou partie, à exploiter, son nom, son image, sa voix et sa prestation sportive dans le cadre des épreuves de cet événement en vue de toute exploitation directe ou sous forme dérivée des épreuves, et ce sur tout support, dans le monde entier, par tous les moyens connus ou inconnus à ce jour, et pour toute la durée de protection actuellement accordée à des exploitations directes ou dérivées par les dispositions.

ARTICLE 8 – REGLEMENT DES EPREUVES

Samedi après midi :

Pôle Orient Challenge (Notre Dame de Marceille)

T'es azimuté (utilisation d'un smartphone obligatoire)

Epreuve CHRONOMETREE

Téléchargez l'application "Compass Galaxy", qui vous servira de boussole.

L'objectif est de prendre en photo 6 à 8 balises le plus rapidement possible sans se tromper. le chef donne un azimut à prendre pour trouver la bonne balise. l'équipe doit prendre la bonne balise en photo avec l'équipe dessus. L'équipe peut chercher une seule balise à la fois et doit valider une balise pour en chercher une autre. Si la balise n'est pas la bonne, ils repartent sur la même. Le temps s'arrête quand l'équipe a fait valider toutes les balises par le chef.

1er : 32 pts

2ème : 28 pts

3ème : **24** pts

4ème et 5ème: 20 pts

6ème au 9ème 16 pts

10ème au 16 eme: 12 pts

17ème au 24ème : 8 points

25ème au 32ème : 4 points

T'es perdu

Epreuve CHRONOMETREE

L'objectif est de prendre en photo 6 à 8 balises le plus rapidement possible sans se tromper. Le chef donne une balise à chercher, l'équipe doit prendre la bonne balise en photo avec l'équipe dessus. L'équipe peut chercher une seule balise à la fois et doit valider une balise pour en chercher une autre. Si la balise n'est pas la bonne, il repartent sur la même. Le temps s'arrête quand l'équipe a fait valider toutes les balises par le chef.

1er : 32 pts

2ème : 28 pts

3ème : **24** pts

4ème et 5ème: 20 pts

6ème au 9ème 16 pts

10ème au 16ème: 12 pts

17ème au 24ème : 8 points

25ème au 32ème : 4 points

Tête de neuds

Epreuve à POINTS

Avec toute l'équipe, réaliser un maximum de noeuds différents avec une corde, et à l'aide de plans. Tout cela dans un temps limité

1 point par noeud : maximum de 16 points.

Individual Force (village)

Cross show

Epreuve ELIMINATOIRE (toute l'équipe participe de manière individuelle)

Le départ se fait à 8 concourants (1 de chaque équipes sur 8 équipes). 2 sont éliminés à chaque tour dès la fin du 2ème tour, sauf en finale où l'élimination se fait dès le 1er tour, mais un seul par tour. Sauf en finale, seul les 2 premiers sont qualifiés pour la phase suivante.

Un nombre de point est attribué selon le stade d'élimination.

tour qualificatif

1er tour : 1 pt

2ème tour : 2 pts

3ème tour : 4 pts

quart de finale :

1er tour : 6 pts

2ème tour : 8pts

3eme tour : 10 pts

finale :

7 et 8ème : 12 pts

5 et 6ème : 14 pts

4ème : 16 pts

3ème : 18 pts

2ème : 20 pts

1er : 22 pts

4X199m

Epreuve CHRONOMETREE

Réaliser la distance impartie en relai de 4 en un minimum de temps. Le relai se fait départ arrêté.

1er : 32 pts	6ème au 9ème 16 pts
2ème : 28 pts	10ème au 16ème: 12 pts
3ème : 24 pts	17ème au 24ème : 8 points
4ème et 5ème: 20 pts	25ème au 32ème : 4 points

Triple triple saut

Epreuve MESUREE

Une équipe doit réaliser un total de 12 pas, donc 3 chacun pour aller le plus loin possible. Si un pied est posé de manière involontaire ou par un déséquilibre, il est compté comme un pas.

1er : 32 pts	6ème au 9ème 16 pts
2ème : 28 pts	10ème au 16ème: 12 pts
3ème : 24 pts	17ème au 24ème : 8 points
4ème et 5ème: 20 pts	25ème au 32ème : 4 points

Flechet'ball

Epreuve par CLASSEMENT de points

envoyer 3 balles au pied par joueur dans la cible pour marquer le maximum de points.

1er : 32 pts	6ème au 9ème 16 pts
2ème : 28 pts	10ème au 16ème: 12 pts
3ème : 24 pts	17ème au 24ème : 8 points
4ème et 5ème: 20 pts	25ème au 32ème : 4 points

Gladiateur

Epreuve à POINTS

Chaque joueur de l'équipe a 3 vies. L'équipe décide de l'ordre de passage. Une fois que l'on est monté sur le ring, on y redescend que si on perd les 3 vies. Si un joueur fait perdre les 3 vies à son adversaire, un autre joueur vient remplacer le 1er perdant, dans l'ordre choisi.

les points sont attribués en fonction de nombre de vies perdues ou que l'on a fait perdre. Maximum de 16 points par équipe.

Dimanche matin :

Team Force(village)

la main passe

Epreuve ELIMINATOIRE (16 équipes max)

le but du jeu est de marquer des points en tirant dans un mini but adverse avec la balle à la main. Une zone de défense est marquée autour du plot pour ne pas pouvoir défendre de trop prêt. règle de 3 pas applicable. le temps est de 7min par match.

16 équipes par niveau participent à ce tournoi. un classement est déterminé selon les règles de qualifications du hand.

1er : 32 pts

2ème : 28 pts

3èmes : **24** pts

5ème : 20pts

7èmes : 16 pts

3ème de poule : 12 pts

4ème de poule : 8 pts

Le Flagoval

Epreuve ELIMINATOIRE (16 équipes max)

le but du jeu est d'atteindre une ligne de marque le bras levé en se faisant passer un ballon ovale de taille 3. Chaque participant possède une ceinture avec scratché dessus, 2 flags. L'une des défense est d'arracher le flag de l'adversaire qui porte le ballon pour les stopper dans leur lancée. pas de passe vers l'avant. La durée des matchs est de 7min.

16 équipes par niveau participent à ce tournoi. un classement est déterminé selon les règles de qualifications du hand.

1er : 32 pts

2ème : 28 pts

3èmes : **24** pts

5ème : 20pts

7èmes : 16 pts

3ème de poule : 12 pts

4ème de poule : 8 pts

T au but

Épreuve à POINTS

Tirer 4 ballons à des distances différentes dans des zones à points pour cumuler le plus de points possible.

Chaque but rapporte 1 point à l'équipe, et l'équipe peut donc remporter jusqu'à 16 points.

T'as des bras

Epreuve CHRONOMÉTRÉE

Réaliser le relais de montée de mur en un minimum de temps. Si vous arrivez à la limite de temps, un temps additionnel sera ajouté en fonction de l'endroit arrêté.

1er : 32 pts

6ème au 9ème 16 pts

2ème : 28 pts

10ème au 16ème : 12 pts

3ème : **24** pts

17ème au 24ème : 8 points

4ème et 5ème : 20 pts

25ème au 32ème : 4 points

Racket Place(Gymnase de l'Olympie)

Le turn bad et Moteur ça tourne

Épreuve ÉLIMINATOIRE (16 équipes max)

Les équipes sont réparties par poules de 4. Les 2 premières équipes sont qualifiées pour les phases finales. Un match est gagné en 21 points avec 2 points d'écart, ou terminé avec le plus de points au bout de 10min. S'il y a une égalité, un dernier point est joué pour départager les équipes. Les matches sont joués 4 contre 4, et les joueurs laissent la main après chaque coup, au joueur suivant.

1er : 32 pts

2ème : 28 pts

3èmes : **24** pts

5ème : 20pts

7èmes : 16 pts

3ème de poule : 12 pts

4ème de poule : 8 pts

A table

Épreuve à POINTS

Epreuve individuelle. Le joueur doit relancer une balle en tentant de toucher un objet. Il commence avec un objet gros, et continue avec des objets de plus en plus petit. 4 objets sont à toucher. Chaque objet touché rapporte 1 point. Les joueurs d'une même équipe jouent les uns après les autres dans un délai de 5min, et avec un nombre limité de balle.

chaque équipe récupère le total de points engrangé par l'équipe, soit un maximum de 16 points.

La folle volante

Épreuve à POINTS

Les joueurs passent 2 par 2 et doivent relancer un maximum de volants (40 volants lancés en 1min) dans une zone délimitée . Tous les 5 volants dans les zones valent 1 point.

chaque équipe récupère le total de points engrangé par l'équipe, soit un maximum de 16 points.

Takalejecté

Épreuve à POINTS

Lors d'une rencontre appelé RANDORI, les joueurs démarrent face à face à genou et n'ont pas le droit de se lever (4 appuis au sol). L'objectif est de sortir entièrement 2 fois l'autre joueur de la zone de jeu, et de l'immobiliser 2 fois sur le dos pendant 5 ou 10 sec. Le temps par RANDORI ne peut excéder 1min30. Il est interdit d'entourer la nuque avec un bras, et de faire mal par n'importe quel moyen. (règlement précisé sur place).

Chaque immobilisation et chaque sortie de zone donne un point à l'équipe. Elle peut ainsi récupérer un maximum de 16 points sur l'épreuve.

Kata strophe

Epreuve CHRONOMÉTRÉE

D'un point A à un point B, un joueur transporte son équipe 1 par 1 le plus vite possible à travers un tapis plein d'obstacles. Une fois le 1er joueur passé, le 2ème réalise la même chose du point B au A. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tout les joueurs aient transporté l'équipe. A chaque chute, les joueurs recommencent au point d'avant.

1er : 32 pts

2ème : 28 pts

3ème : **24** pts

4ème et 5ème: 20 pts

6ème au 9ème 16 pts

10ème au 16ème: 12 pts

17ème au 24ème : 8 points

25ème au 32ème : 4 points

Trail surprise (Domaine de Ninaute)

Epreuve CHRONOMÉTRÉE

Sur un parcours de 3.5 à 4.5km autour du centre de Ninaute, des défis surprise vous seront proposés pour pimenter votre parcours. En marchant ou en courant, l'objectif reste de prendre plaisir en pleine nature. Bien sûr, l'enjeu est identique aux autres épreuves puisqu'elle vous rapporte des points en fonction de votre classement par temps. Les départs se feront toutes les minutes par équipe.

1er : 64 pts

2ème : 56 pts

3ème : **48** pts

4ème et 5ème: 40 pts

6ème au 9ème 32 pts

10ème au 16ème: 24 pts

17ème au 24ème : 16 points

25ème au 32ème : 8 points

Les sauveteurs recommandent aux participants, outre une bonne condition physique, un échauffement avant chaque épreuve.

POUR LE RESPECT DE L'ENVIRONNEMENT

**Jetez vos bouteilles vides là où se trouvent les organisateurs ou les bénévoles.
MERCI**

**ATTENTION TOUT MANQUEMENT
A CES RÈGLES ENTRAÎNERA 10 POINTS DE PÉNALITÉ.**

Les organisateurs se réservent le droit d'annuler l'événement ou toute épreuve en cas de force majeure.

Les organisateurs

Association Les Open Games

4, le Château

11300 Villelongue d'Aude

lesopengames@gmail.com

07 56 82 24 00

lesopengames.com

inscription et scores en direct : <https://app.lesopengames.com>