



JEUX INTRA VILLAGE DU 23 MAI 2026

Règlement

La 3e édition des jeux intra village est organisée par la municipalité de Chaumontel, en partenariat avec l'association « Chaumontel en Fête ».

La manifestation aura lieu le samedi 23 mai après-midi sur la place de l'Intemporelle, à Chaumontel.

Des épreuves anticipées pourront être proposées avant la date de la manifestation pour que les participants récoltent plus de points pour leur équipe. Elles seront mises en ligne sur le site officiel de la mairie de Chaumontel.

Article 1 : But

Le but des jeux intra village est de rassembler les habitants de la commune de Chaumontel autour d'une journée conviviale et intergénérationnelle afin de créer des liens sociaux entre les administrés de la commune et de contribuer à l'animation du territoire.

Cette journée est aussi faite pour faciliter l'expression, favoriser les relations au sein des administrés et la participation de tous.

Les équipes des 3 secteurs se rencontrent autour d'épreuves ludiques, culturelles et sportives, pour remporter un maximum de points au cumul.

L'équipe gagnante remportera la coupe de Chaumontel, qui sera remise en jeu chaque année.

Article 2 : Inscription et participation

Une pré-inscription se fera auprès du service communication de la commune, directement en mairie ou par mail à : communication@ville-chaumontel.fr

L'inscription aux jeux intra village est gratuite et ouverte uniquement aux habitants de la commune.

Chaque participant qui aura sollicité son inscription aux jeux s'engagera à respecter dans son intégralité le présent règlement.

Pour valider l'inscription, les documents suivants (téléchargeables sur le site) devront être retournés, complétés et signés en mairie :

- La fiche d'inscription complète
- Le règlement approuvé et signé

Chaque personne souhaitant participer fera partie de l'équipe de son secteur, qu'elle représentera lors des jeux (cf. découpage des rues dans l'article 4 du présent règlement)

Article 3 : Arbitrage et jury

Les règles de chaque jeu seront affichées sur place et l'arbitre les rappellera avant le début de l'épreuve. Chacune des épreuves sera arbitrée par le référent du jeu organisateur qui informera la table centrale du résultat. Les arbitres, en concertation avec le jury, composé de 3 élus du bassin de vie, auront le pouvoir de prendre toutes les décisions concernant la sécurité et l'équité des jeux.

Ils devront être calmes et compréhensifs.

Le jury aura le pouvoir, selon son appréciation, de pénaliser les équipes manquant de fairplay ou ayant un comportement inadapté. **Aucun débordement ne sera accepté de la part des participants ou visiteurs sous peine de sanctions.**

Article 4 : Les équipes

Les équipes devront désigner un capitaine (majeur), qui veillera à la cohésion et à la bonne entente au sein de son équipe. Seul le capitaine pourra porter réclamation auprès de l'arbitre ou du jury en cas de contestation.

L'équipe devra être constituée du plus grand nombre de personnes et composée de la manière suivante :

- Groupe des enfants (de 5 à 10 ans)
- Groupe des ados (de 11 à 17 ans)
- Groupe des adultes (de 18 ans et +)

Les équipes devront être mixtes et intergénérationnelles.

Chaque concurrent devra porter une tenue vestimentaire aux couleurs de son équipe.

DECOUPAGE DES EQUIPES PAR RUES :

Equipe des ROUGES	Equipe des VERTS	Equipe des BLEUS
Alouettes (rue des)	Baillon (route de)	Arcades (lot. Des)
Brûlis (rue des)	Baudelaire (rue Charles)	Chemin rural n°10
Brûlis (sente des)	Belloy à Senlis (ch.de)	Cour des 2 ponts
Brûlis (chemin des)	Bertinval (rue de)	Croix des Alouettes (lot.)
Carrière (imp.)	Bois Jeannette (rue du)	Desmoulins (rue Camille)
Chemin rural n°14	Bois Jeannette (sente du)	Flache (chemin de la)
Charbonnière (rue de la)	Bonnets (rue des)	Guillotte (rue de la)
Chauffour (rue du)	Clos de Baillon	Michel (rue Louise)
Clos Pinard (lot. Du)	Coye (chemin de)	Nonnains (rue des)
Commissions (rue des)	Depuille (rue Charles)	Orme (rue de l')
Commissions (imp. des)	Dunant (rue Henri)	Orme de Glane (lot. de l')
Commissions (sente des)	Ferme (rue de la)	Oradour dur Glane (rue d')
Côteaux (rue des)	Fontaine (rue Jean de la)	Paris (rue de)
Fauvettes	Forêt (rue de la)	Paroisse (chemin de la)
Fileuses (rue des)	Marot (rue Clément)	République (rue de la)
Fontaine (ruelle Jean de la)	Noue (ch. du bois de la)	Réthoré (place Cyprien)
Fontaine (sente Jean de la)	Nouvelle (rue)	Saint-Just (rue Louis)
Genestraye (rue de la)	Pascal (rue)	Tertre (rue du)
Morantin (ruelle)	Pont (rue du)	Vassord (rue André)
Nice (rue de)	Proust (rue Marcel)	Verdun (rue de)
Petit Nice (clos du)	Pruniers (rue des)	Poire Bézy (allée de la)
Pièce Côme (rue de la)	Rayons (chemin des)	
Source (rue de la)	Val d'Ysieux (rue du)	
Trou à Sable (sente rurale du)	Vieux Rû (allée du)	
Vignes (sente des)	Villa Saint Louis	
	Ysieux (rue de l')	

Article 5 : Système de points - Fair-play - Pénalités - Disqualification

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

Victoire : 3 points

Egalité : 2 points pour chacune des équipes

Défaite : 1 point

Disqualification équipe : 0 point

Carte Joker : permettra à l'équipe de doubler les points gagnés. La carte joker devra être présentée avant le début du jeu (une seule carte joker ne sera donnée par équipe pour toute la durée des jeux)

À la fin de la journée, en cas d'égalité sur la totalité des épreuves, les équipes seront départagées sur une seule épreuve définie à l'avance par le jury.

Le manque de fair-play sera pris en compte par le jury via d'éventuels points de pénalité. Ainsi, il pourra donner un ou plusieurs points de pénalité aux équipes si celles-ci ont un comportement inadapté.

Le jury a le droit sans préavis de disqualifier une équipe ou un de ses membres d'une épreuve s'il y a un comportement non fair-play flagrant (tricherie, comportement anti sportif, insulte, etc.).

En cas de disqualification d'un de ses membres, un point de pénalité s'applique automatiquement.

Le jury décide, selon la situation, s'il doit compter les points de cette équipe pour l'épreuve.

Article 6 : Assurance

Il est nécessaire que les participants soient titulaires d'une assurance responsabilité civile et individuelle en cas d'accident, et devra avoir dûment complété et signé le formulaire d'inscription et autorisations diverses.

Article 7 : Droit à l'image et audiovisuels

Du fait de son engagement, le participant majeur ou mineur (représentant l'égal) devra remplir l'autorisation déclarant avoir pris connaissance et accepté les dispositions légales et réglementaires relatives au droit de reproduction publique par l'image ou sonore de l'événement.

Les photographies, vidéos ou captations numériques prises dans le cadre des jeux intra village seront utilisées afin de faire la promotion de l'événement. L'organisateur s'interdit de les utiliser à des fins commerciales.

Nom du participant : _____

Equipe : ☐ ROUGE ☐ BLEUE ☐ VERTE

Signature du participant :