

Règlement des Jeux Cognaçais #5

23-24 mai 2025

Article 1. Organisation – But

La Ville de Cognac, ayant son siège social Hôtel de Ville CS 20217 – 16111 Cognac Cedex organise des jeux autour de la Culture, du Patrimoine et du Sport, nommés **les Jeux cognaçais, du 23 mai au 24 mai 2025** permettant de gagner un trophée et des lots.

Le but est de mettre en place un événement convivial, ouvert aux personnes majeures, domiciliées à Cognac ou alentours, intergénérationnel et vecteur de liens sociaux autour du patrimoine et du sport.

Article 2. Participation et modalités

La participation au jeu est ouverte à toute personne majeure en bonne forme physique âgée de 18 ans minimum, avec une tenue adéquate en fonction des épreuves.

Le jeu est organisé par équipes de 5 personnes, constituées au moment de l'inscription. Aucun remplacement ne sera autorisé si une personne est contrainte d'abandonner au cours des Jeux cognaçais : l'équipe assurera en interne la réalisation des épreuves.

Pour jouer, le participant doit s'inscrire via le formulaire mis à disposition sur le site de la Ville de Cognac en indiquant les noms, prénoms, date de naissance, adresse, adresse mail et n° de téléphone des 5 membres de l'équipe formée.

Droit d'inscription : 10 € seront demandés à chaque participant (comprenant la participation à l'événement, un t-shirt et un repas), soit 50 € par équipe.

Date limite d'inscription : 18 avril 2025.

Chaque jeu sollicitera l'ensemble de l'équipe. Les Jeux cognaçais sont constitués de 8 épreuves : course à pied, tir au panier, jeux d'orientation et mini-épreuves ludiques, chorégraphie, octopus race, parcours en canoë, quiz patrimoine et blind test musical.

Cf. Annexe descriptive des Jeux cognaçais.

Chaque participant recevra un bon gratuit pour le repas du samedi 24 mai **en soirée à la Bodega du Parc des Sports (1 rue de la Pyramide)**. Il aura la possibilité de convier une personne dont le repas sera à sa charge (Cf. fiche d'inscription).

Article 3. Jury

Le jury est composé de 5 personnes issues des services de la Ville (service Culture et Patrimoine et service Sport Santé).

Il arbitrera l'ensemble des jeux et établira à chaque épreuve le classement des équipes et le nombre de points attribués en conséquence, puis le classement final.

Article 4. Système de points – Fair play – Disqualification

Les points sont attribués à chaque épreuve de manière similaire. Chaque épreuve rapporte un nombre de points en fonction de son classement. L'équipe qui aura le maximum de points durant les jeux sera déclarée championne. En cas d'égalité, c'est le nombre de victoires aux épreuves qui départagera les équipes.

Chaque équipe dispose d'un bonus qu'elle utilisera comme suit. Le bonus ne peut être utilisé qu'une seule fois dans l'épreuve de son choix. L'équipe doit indiquer auprès du jury l'utilisation de son bonus avant le début de l'épreuve choisie. Le bonus permet à l'équipe de multiplier ses points par 2 à l'issue de l'épreuve.

Chaque équipe dispose d'un joker qu'elle utilisera comme suit. Le joker ne peut être utilisé qu'une seule fois dans l'épreuve de son choix. Le joker offre la possibilité pour une équipe de réaliser une épreuve avec 4 joueurs et non 5.

Le fair-play sera pris en compte par le jury lors de chaque jeu via d'éventuels points de bonus. Ainsi, le jury, souverain, peut prodiguer des points de bonus sur certaines épreuves à certaines équipes si celles-ci ont un comportement particulièrement fair-play.

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 anti fair-play (tricherie, comportement anti-sportif, insulte...).

Le jury peut également exclure (en accord avec les organisateurs) définitivement une équipe – ou un de ses membres – des jeux pour la même raison.

En cas de disqualification à une épreuve de l'équipe, celle-ci marque 0 point. En cas de disqualification d'un de ses membres, le jury décide selon la situation s'il doit compter les points de cette équipe pour l'épreuve ou s'il attribue une pénalité.

Article 5. Détermination du gain et de l'équipe gagnante

Des grilles de scores seront réalisées pour chaque épreuve ainsi qu'une grille récapitulative avec le total des scores à la fin des Jeux cognaçais.

Un trophée sera remis à l'équipe gagnante le samedi 24 mai vers 20h30 à l'espace « Partenaires » du Parc des Sports (1 rue de la Pyramide). Ce trophée sera remis en jeu à chaque nouvelle édition des Jeux cognaçais.

Article 6. Couverture photos – Audiovisuels – Publication des résultats

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

La Ville de Cognac se réserve le droit de publier les noms de tous les gagnants et leurs photos, sans que cela ne leur ouvre d'autres droits que les prix attribués.

Cette opération est soumise aux dispositions de la Loi « informatique et liberté » du 6 janvier 1978, comportant notamment au profit des participants, le droit d'accès et de rectification pour toutes informations les concernant sur tous fichiers à usage de la Ville de Cognac. Pour ce faire, il suffira

d'envoyer une demande par écrit à l'adresse suivante : Ville de Cognac. CS 20217 - 16111 COGNAC Cedex.

Article 7. Limite de responsabilité

La Ville de Cognac se réserve le droit de reporter, de modifier, d'annuler les Jeux (une ou plusieurs épreuve.s) si les circonstances l'exigent. En tout état de cause, sa responsabilité ne saurait être engagée à ce titre.

La Ville de Cognac ne pourrait aucunement être tenue responsable d'un préjudice quelconque (physique, matériel, financier ou autre) survenu à l'occasion de la participation d'un joueur au jeu.

Il incombe à chaque participant de s'assurer personnellement (responsabilité individuelle accident).

Article 8. Acceptation du présent règlement

Le fait de participer aux Jeux implique l'acceptation pure et simple du présent règlement dans son intégralité qui a valeur de contrat.

Le règlement peut être obtenu gratuitement auprès de la Ville de Cognac et consulté en ligne sur www.ville-cognac.fr.



V I L L E D E
C O G N A C

ANNEXE DESCRIPTIVE DES JEUX COGNAÇAIS #5

– Ouverture des Jeux cognaçais / 23 mai soirée

Place François 1^{er} / 18h15
Défilé des équipes / 18h30

– Épreuve 1 : LA COURSE A PIED spéciale « retour à l'école » – 23 mai soirée

Place d'Armes / 19h

Durée estimative : 1h

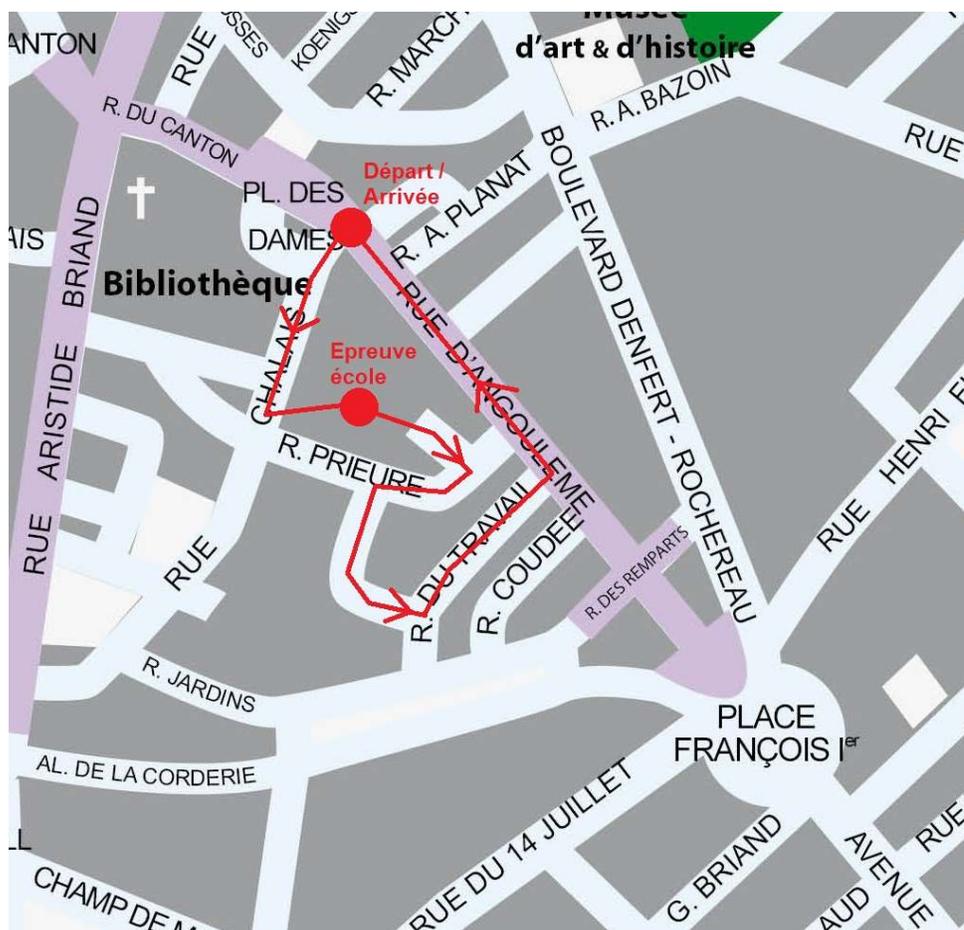
Descriptif : Course à pied sous forme d'un relais chronométré. La distance du parcours est de 400 m environ. Le temps total de l'équipe correspond à l'addition des temps de chaque joueur.

Au cours de cette épreuve, chaque relayeur doit obligatoirement s'arrêter dans la cour de l'école Pierre et Marie Curie, située sur le parcours, afin de répondre à une question « spéciale école ». Il y a 5 questions correspondant chacune à une matière scolaire : français, mathématique, histoire, géographie et science de la vie et de la terre. Les questions sont réparties dans un ordre précis (de 1 à 5) annoncé au départ de la course. Chaque relayeur doit choisir une matière, adapté son positionnement au sein du relais et répondre à la question afférente dans la cour de l'école.

Une fois la bonne réponse donnée sur une fiche prévue à cet effet et remise à un organisateur présent dans la cour, le relayeur peut repartir pour terminer sa course et passer le relais le cas échéant. Chaque relayeur peut proposer plusieurs réponses.

Le résultat final correspond au temps réalisé par les 5 relayeurs de chaque équipe pour réaliser le parcours.

Plan du parcours :



– Épreuve 2 : LE TIR AU PANIER / 23 mai soirée

Place d'Armes / 20h

Durée estimative : 1h30

Descriptif : Par série de 4 équipes, l'épreuve consiste à réaliser le plus de paniers possibles en 5 minutes. Chaque équipe dispose d'un panier de basket et de 2 ballons. Chaque joueur ne peut tirer qu'une seule fois d'affilée, les 5 joueurs prenant leur tir à tour de rôle. Les membres de l'équipe doivent s'organiser pour récupérer les ballons au fur et à mesure des tirs. Chaque joueur doit respecter une distance pour tirer, signalée par une marque au sol. Le système de points est le suivant : 1 panier = 1 point.

Bonus : en fin d'épreuve, les équipes désignent un joueur qui tente de marquer un panier en lançant une charentaise avec le pied. Si le panier est réussi, 10 points supplémentaires sont marqués par l'équipe.

Le résultat final correspond au nombre de points réalisé par chaque équipe.

– Épreuve 3 : LA MULTI-EPREUVE / 24 mai matin

Esplanade Georges Clemenceau / 9h

Durée estimative : 2h

Descriptif : Cette épreuve se décompose en 4 sous-épreuves que les équipes réaliseront à tour de rôle, réparties en 4 groupes (30 min par sous-épreuve).

- un jeu d'orientation où chaque équipe doit trouver les balises dissimulées dans une zone du parc François 1^{er}. Un temps limite (15 min) est accordé aux équipes pour trouver les balises puis revenir à la zone de départ.

Pour valider cette épreuve dans le temps imparti, il faut que la totalité des membres de l'équipe soit de retour dans la zone de départ.

Le résultat final correspond au temps réalisé pour faire la course d'orientation. Pour chaque balise non trouvée, une pénalité de temps sera ajoutée au temps total.

- un jeu de pétanque sur cible. Chaque joueur de l'équipe aura 3 boules à lancer (soit 15 boules au total). Le but est de viser une cible au sol afin de marquer le plus de points possibles. Le résultat final correspond à l'addition des lancers de l'équipe.

- un jeu intitulé « L'Atlas » est un parcours chronométré où chaque équipe transporte un gym ball qui prend appui sur les dos des 5 joueurs. Les équipes doivent réaliser le parcours et franchir des obstacles le plus rapidement possible. Pendant le parcours, le gym ball doit être en permanence au contact des dos des 5 joueurs de l'équipe. Si le gym ball n'est plus en contact d'au moins un dos ou s'il tombe, une pénalité est infligée à l'équipe (+ 30 secondes/pénalité).

Le résultat final correspond au temps réalisé pour effectuer le parcours auquel on ajoute les pénalités obtenues le cas échéant.

- un jeu intitulé « Retour à Intervilles » qui est un parcours chronométré en relais où il faut remplir d'eau un contenant avec un récipient de petite taille. Chaque joueur se relaie pour remplir le contenant à l'intérieur duquel il y a une balle de ping-pong qui va monter au fur et à mesure de l'apport d'eau. Lorsque la balle a atteint la marque, il est alors possible pour un joueur de l'attraper avec une cuillère positionnée dans sa bouche et de la ramener au point de départ (sans l'aide des mains). Le chronomètre s'arrête au moment où le joueur franchit la ligne avec la cuillère et la balle

dedans. Si la balle tombe durant le parcours, il faut la remettre dans le contenant rempli d'eau avant de pouvoir recommencer.

Le résultat final correspond au temps réalisé pour effectuer le parcours et ramener la balle au point de départ.

- Le classement général de cette épreuve correspond à l'addition des points marqués dans les 4 sous-épreuves.

– Épreuve 4 : LA CHORÉGRAPHIE / 24 mai matin

Jardin public – théâtre de la nature / 11h30

Durée estimative : 1h

Descriptif : Cette épreuve consiste à présenter une chorégraphie libre (danse, gymnastique...) sur la scène du théâtre de la nature du Jardin public. Ce programme est d'une durée d'1 minute par équipe. Chaque équipe passe à tour de rôle sur une musique de son choix qu'elle doit indiquer aux organisateurs au début des Jeux cognaçais. Il faut que cette musique soit disponible sur les plateformes de streaming.

Pour noter les performances des équipes, un jury est composé de 5 personnes issues des milieux du spectacle, de la culture et de la danse. Ils attribuent une note sur 10 tenant compte de la technique et de l'artistique. La meilleure et la moins bonne note des cinq sont retirées pour calculer le score réalisé par chaque équipe.

Libre à chaque équipe, avec ces informations, de préparer l'épreuve en amont des Jeux cognaçais (chorégraphie, accessoires, musique...).

Pause déjeuner 12h30-14h30 (pique-nique tiré du sac)

Jardin public – théâtre de la nature

– Épreuve 5 : L'OCTOPUS RACE / 24 mai après-midi

Jardin public – théâtre de la nature / 14h30

Durée estimative : 1h30

Descriptif : Pour cette épreuve, les 5 membres de chaque équipe se lient, de dos, par les bras pour former une sorte de poulpe. L'objectif est de réaliser un parcours en ligne droite le plus rapidement possible sans se délier et en conservant tout au long de la course la position autorisée.

L'octopus race débute par 5 séries de 4 équipes. Chaque série détermine un classement, de la première équipe qui franchit la ligne à la quatrième.

Les premières équipes des séries se retrouvent pour réaliser une nouvelle course qui déterminera leur classement final (de 1 à 4). Il en est de même pour les deuxièmes des séries (classement de 5 à 8), les troisièmes (classement de 9 à 12), les quatrièmes (classement de 13 à 16) et les cinquièmes (classement de 17 à 20).

Le résultat final correspond au classement de chacune des équipes.

Si une équipe ne respecte pas la manière de se lier pendant la course, elle est pénalisée par le jury (déclassement). De même, si une équipe chute pendant la course, elle peut repartir à l'endroit de sa chute et en reprenant la position autorisée.

– Épreuve 6 : LE CANOË « DOUBLE » / 24 mai après-midi

Fleuve Charente et place du Solençon / 16h

Durée estimative : 1h30

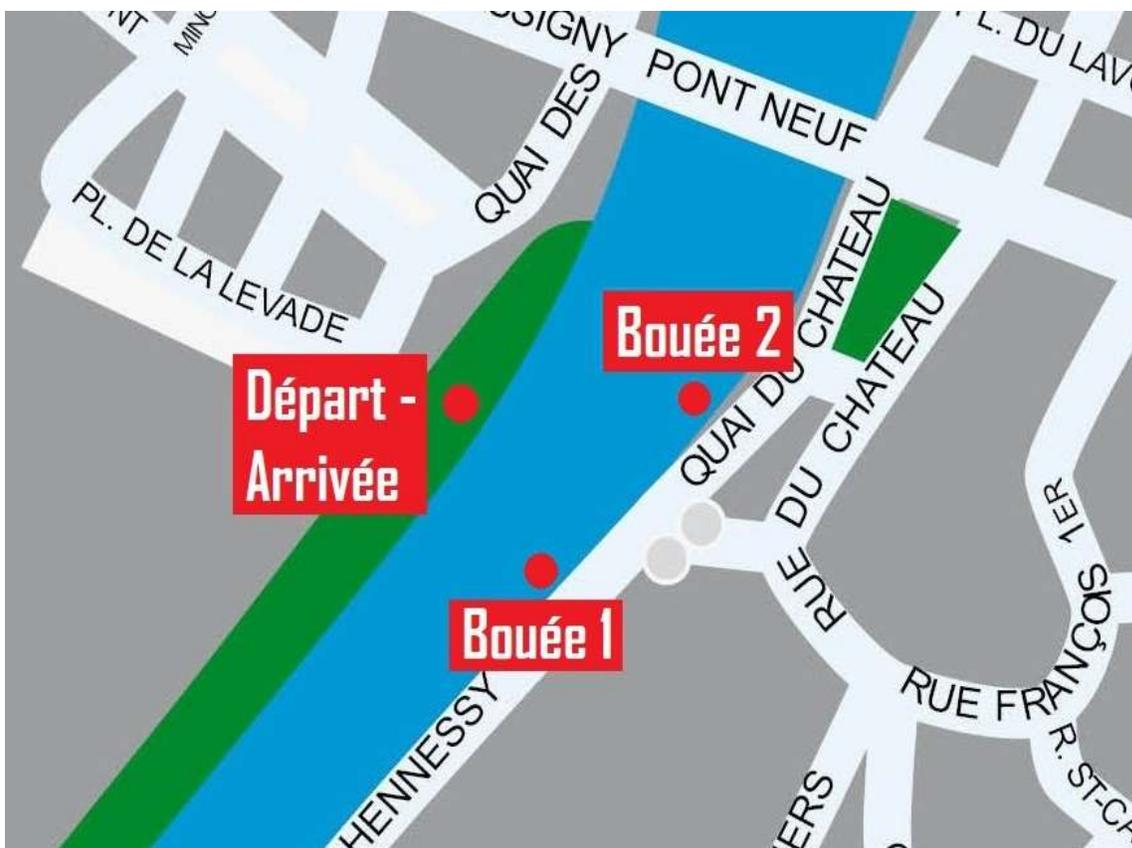
Descriptif : Cette épreuve consiste à réaliser un parcours en canoë sur la Charente, en partant depuis le ponton du club de canoë, en contournant 2 bouées et en revenant au point de départ. Les 5 membres de l'équipe se répartiront dans 2 canoës, ces derniers étant reliés entre eux par une corde.

Chaque équipe devra donc effectuer la totalité du parcours avec ses 2 canoës attachés entre eux. Il est strictement interdit de maintenir l'autre canoë de son équipe avec une partie de son corps ou une pagaie, seule la corde relie les 2 embarcations.

Le chronomètre s'arrête quand la totalité de l'équipe a franchi la ligne d'arrivée située sur l'espace en herbe de la place du Solençon (à proximité du ponton). Le résultat final correspond au temps réalisé pour effectuer le parcours.

Il est important de prévoir une tenue adaptée.

Plan du parcours :



– Épreuve 7 : QUIZ PATRIMOINE / 24 mai soirée

À l'espace « Partenaires » du Parc des Sports (1 rue de la Pyramide) / 19h

Durée estimative : 0h45

Descriptif : Questionnaire sur l'histoire et le patrimoine de Cognac. Une fiche réponses sera remise à chaque équipe. Chaque bonne réponse rapporte un point. Le résultat final correspond à l'addition de tous les points obtenus dans le quiz.

– Épreuve 8 : BLIND TEST / 24 mai soirée

À l'espace « Partenaires » du Parc des Sports (1 rue de la Pyramide) / 19h45

Durée estimative : 0h45

Descriptif : Blind test musical sur une thématique en lien avec les Jeux cognaçais. Une fiche réponses sera remise à chaque équipe. Chaque bonne réponse rapporte un point. Le résultat final correspond à l'addition de tous les points obtenus dans le blind test.

– Palmarès et remise des prix / 24 mai soirée

À l'espace « Partenaires » du Parc des Sports (1 rue de la Pyramide) / 20h30