

Olympiades Coders 2024

ORGANISATION

2 équipes max (1 et 2) de 10 personnes par club soit 8 équipes de 10 personnes.

Les animateurs sont exclus de participation, mais assureront l'encadrement des

épreuves. Jour olympique le lundi 23 septembre 2024 de 9h00 à 18h00.

Lundi matin

- Equipes 1 de chaque club : Tennis de table Stade Matéo Petit ou vélodrome
- Equipes 2 de chaque club : Pétanque (jeu de 1/4h) (Arcachon parc mauresque)

Repas auberge espagnole à partager Vélodrome d'Arcachon.

Lieux :

Parc Mauresque pour les Boules, stade MATEO PETIT pour le tennis de table.

Vélodrome d'Arcachon pour le repas et le reste des activités pour l'après midi.

Lundi après-midi

- Equipes 1et 2 de chaque club : Palets, anneaux, twisto, quilles de 6 et grenouille.
- 2 personnes min par ateliers.

Classement et remise des récompenses avec pot en fin de journée.

Tennis de table :

Tournoi

Balles d'échauffement à préciser.

Chaque membre d'une équipe rencontre chaque membre des trois autres équipes, soit 60 matches par demi-journée.

La salle peut accueillir 10 tables, soit 10 matches en même temps. Le temps moyen d'un match est de 10mn. Avec une durée de 5mn par rotation, le temps global se situe aux environs de 1h30 à 2heures. Prévoir 9h à 12h.

Match en 11 points ; chaque victoire vaut 1 point. On totalise le nombre de points de chaque équipe et on détermine un classement d'équipe 1,2,3,4,5,6,7,8.

Chaque club fournira un juge arbitre soit 5 personnes en plus des personnes responsables de l'activité (JP Mesland, B Bussel)
--

Pétanque :

Tournoi au temps.

Échauffement à définir (max 1/4h)

Chaque membre d'une équipe rencontre chaque membre des trois autres équipes soit 60 parties par demi-journée.

Le terrain possède 10 terrains, soit 10 parties en même temps. Le temps d'une partie sera limité à 15mn. Avec une durée de 5mn par rotation, le temps global se situe aux environs de 2h à 2h30. Prévoir 9h à 12h.

Chaque victoire vaut 1 point, addition des victoires et détermination d'un classement d'équipe 1,2,3,4,5,6,7,8.

Chaque club fournira un juge arbitre soit 5 personnes en plus des personnes responsables de l'activité (Noms à définir)

Palets, anneaux, twisto, quilles de six et grenouille :

Palets, anneaux, twisto, quilles de 6 et grenouille seront jouées de façon circulaire par chaque équipe.

Échauffement : 1/4h en collectif pour tous les jeux.

Dans une équipe 2 personnes joueront au palets, 2 autres aux anneaux, 2 autres au twisto, 2 autres aux quilles de six et 2 autres à la grenouille.

Palet breton.

Voir règlement du jeu en annexe.

Temps estimé d'une partie : 5'

Quilles de six.

Voir règlement de jeu en annexe

Temps estimé d'une partie : 5'

Anneaux :

Voir règlement de jeu en annexe

Temps estimé d'une partie : 5'

Twisto :

Voir règlement de jeu en annexe.

Temps estimé d'une partie : 5'

Grenouille :

Voir règlement de jeu.

Temps estimé d'une partie : 5'.

Le nombre de rencontres est de 28. Chaque rencontre dure 5' soit 1h20 de jeu. En comptant une rotation de 5' par rencontre et avec un seul poste pour chacun des jeux, la durée totale devrait être compatible avec l'après-midi de 14h à 17h .

Il faut au minimum 2 bénévoles encadrants par jeux ; un bénévole pour préparer le jeu entre chaque partie, l'autre pour marquer le score de chaque équipe.

A définir les responsables de cette activité.

DIVERS

Reconnaissance vestimentaire

Chaque joueur sera doté d'un T-shirt blanc floqué du logo du CODERS 33 et d'un bandana de couleur différent pour chaque club. (Bleu, vert, jaune, rouge)

Les membres de l'organisation seront dotés d'un T-shirt noir.

Possibilité de fournir une casquette à chacun des participants aux couleurs olympiques en fonction de la dotation de la mairie d'Arcachon.

Sécurité

Pour assurer la sécurité du site, un minimum de 4 personnes sera nécessaire sur la journée. prendre des trousse de secours.

Restauration

Partage de plats "auberge espagnole".

Installation d'une buvette et d'un stand de vente de crêpes au vélodrome.

Classement et Récompenses :

L'équipe gagnante sera celle qui aura obtenu le plus de victoires.

En cas d'égalité finale, réponse à une question mystère entre les ex æquo

Une médaille d'or pour la première équipe, une d'argent pour la seconde, une en bronze pour la troisième. Un gadget pour chaque équipier.

Un pot de l'amitié clôturera cette magnifique journée.