



RÉGLEMENT

La compétition se déroule sur les journées du 4 ET 5 juin. Chaque journée verra son lot d'activités et de challenges, par équipe ou en face à face. Les règles de chaque activité vous seront détaillées plus loin dans le document afin que tous compreniez le déroulement des différentes activités ; cela vous permettra aussi de vous entrainer comme des tarés dans votre garage, grange, grenier. Ceci n'est pas un jeu, les Electrolympiades sont une compétition ludique mais restent un challenge sportif. Etirez bien vos zygomatiques et préparez vos abdos : on est (pas) là pour rigoler.



ACCUEIL

Les 16 équipes sont attendues à 11H30 au stand compétiteurs afin que leur soit présenté les lieux et répondre aux questions diverses. Ils pourront ensuite aller se préparer dans les vestiaires compétiteurs avant de participer à la cérémonie d'ouverture qui aura lieu à 12H30. La compétition débutera à 14h.



TENUE

Une tenue appropriée est bien sûr obligatoire. Bandeaux éponges, fuseaux fluo, moustaches peuvent être l'apanage du compétiteur mais nous acceptons tous types de déguisement. Le bonne humeur et le respect des officiels sont de rigueur.

Ces trois éléments (déguisement, bonne humeur et fair play) pourront vous faire gagner le prix spécial du jury qui pourrait vous mettre en tete de la compétition. Le jury est complètement partial et n'a pas à argumenter sa décision.



SCORE

Meilleur temps, meilleur score et meilleur classement vous permettront de monter au tableau général de la compétition.

Chaque activité aura un classement et une récompense propre. A l'issue des deux jours, il y aura un classement général qui désignera l'équipe gagnante de ces premières Electrolympiades.

Sur chaque discipline, le gagnant se verra attribuer 3 points, le second 2 et le troisième 1 point.

Vous avez la possibilité de doubler vos points sur une activité. Pour cela, il faudra préciser au préalable, sur la fiche d'inscription, sur quelle compétition désirez vous tenter le quitte ou double.

Ex : Vous finissez deuxième au Big foot, vous avez décidé d'y placer votre bonus point double, vous voilà rétribué de 4 points (2 pour la deuxième place fois 2). Vous possédez donc plus de point que le premier qui en a 3. Vous êtes donc les grands gagnants sur cette discipline.



EPREUVES

Big Foot - *Toute l'équipe - 2X7 minutes.*

Sous forme d'un tournoi à élimination directe. Une petite finale sera mise en place pour désigner la troisième place. Un planning des rencontres est mis en place. Toute équipe non présente est disqualifiée.

Sumo - *Toute l'équipe - 1 contre 1.*

3 combats - celui qui en gagne 2 est le vainqueur.

Sous forme d'un tournoi à élimination directe. Fin du combat lorsqu'un des compétiteur se retrouve au sol ou est sorti du cercle. Une petite finale sera mise en place pour désigner la troisième place. Un planning des rencontres est mis en place. Toute équipe non présente est disqualifiée. Il faudra au préalable désignée une personne par Round. Il faut 3 rounds pour accéder à la finale. Soyez Stratège et définissez bien vos ordres de passage.

Paddle Race Relais - *Toute l'équipe - 2 par 2.*

Le meilleur temps remporte l'épreuve.

L'activité se fera sur des kayaks double, plus stables ; pour raison de sécurité. Par 2, les concurrents doivent effectuer un parcours avant de passer le relais à leurs coéquipiers qui effectuent le même circuit. Le chrono démarre au premier coup de pagaie et se termine au franchissement de la ligne par le deuxième relais. Il n'y a pas d'horaire précise pour cette épreuve. Elle est à effectuer dans la journée.

Arène IPS - *Toute l'équipe - Meilleur score- 2 coéquipiers par round - 4 rounds de 1 minutes.*

Toucher le plus de cible possible dans le temps imparti. Il n'y a pas d'horaire précise pour cette épreuve. Elle est à effectuer dans la journée.

Foot cible - *Toute l'équipe - Meilleur score.*

Chaque joueur à le droit à 3 tirs. Le score est le cumul des 12 shoots.

Il n'y a pas d'horaire précise pour cette épreuve. Elle est à effectuer dans la journée.

Course d'obstacles - *Toute l'équipe participe sous forme de relais - Meilleur temps.*

Le point de départ est en haut du ventrigrisse.

- 1er concurrent Ventrigrisse et cours jusqu'au Maxi Wipeout

- 2ème concurrent effectue le wipeout. Il a 3 essais pour effectuer le parcours avant d'être pénalisé pour cette épreuve. La pénalité sera équivalente à 1,5 fois le plus mauvais temps des équipes qui auront surpassée l'épreuve.

- 3ème concurrent cours du Wipe out et le mur des champions (L'épreuve la plus physique)

- 4ème concurrent Course du mur des champions et effectue un ventre et glisse. Le chrono s'arrête à son arrivée en bas du module

Surf Mécanique - *Toute l'équipe - meilleur temps.*

Chaque membre de l'équipe doit effectuer un passage. Le temps cumulé des 4 participants fait le score. Rejoindre le stand compétiteurs pour débiter l'activité.

Big Basket - *Toute l'équipe - 2X7 min.*

Sous forme d'un tournoi à élimination directe. Une petite finale sera mise en place pour désigner la troisième place. Un planning des rencontres est mis en place. Toute équipe non présente est disqualifiée.

Prix du Jury - *Toute l'équipe.*

C'est les officiels qui offrent leur prix. Soyez beaux, drôles, gentils, originaux. Vous pouvez miser votre joker double point dessus aussi.



REMISE DES PRIX

La remise des prix aura lieu à 21h sur la scène intérieure le samedi et à 20h le dimanche pour les épreuves de la journée et l'overall (nom classe pour définir le classement général)