

# Jeux intervillages 2017

## Boulot

Journée et soirée  
dansante animées  
par Gaëtan LONGO



**Renseignement et réservation  
au 06 65 97 06 74**

# Programme de la journée

---

*Donné à titre indicatif, les horaires et le déroulement des jeux peuvent être modifiés le jour même.*

**10H00**            **Accueil des participants, café et viennoiseries offertes**  
**Présentation des équipes, capitaines et arbitres**  
**Découverte des aires de jeux et tirage au sort**

**10H30**            **Début des jeux**

10H30	La taverne de Johnny Sans Soif	Page 2
11H00	Démarrage du Blue Pearl	Page 3
11H00	Ouverture de l'Ecole des Pirates	Page 4
11H15	Larguez les amarres !	Page 5
11H45	Le Carré des Bermudes	Page 6

**12H00-13H30**   **Pause déjeuner**  
**Buvette et espace restauration**

13H30	Matthew Le Homard	Page 7
14H00	Larguez les amarres !	
14H30	A l'abordage	Page 8
15H00	Téo Le Miro	Page 9
15H15	Willy La Jambe De Bois	Page 10
15H30	Larguez les amarres !	
16H00	L'île de Jack La Rascasse	Page 11
16H45	Examen final de l'Ecole des Pirates	
17H00	Remise des diplômes à l'Ecole des Pirates	
17H00	Fin du Blue Pearl	
17H15	Les énigmes de M. Mouche	Page 13
	Règles d'arbitrages et décompte des points	Page 14
17H30	Même si vous nous privez de Rhum, nous ne vous dévoilerons pas le jeu mystère !	
17H45	Désignation du vainqueur et remise du trophée	

**18H00**            **Fin des jeux**  
**Verre de l'amitié offert par la municipalité de Boulot**

**20H00**            **Repas sur réservation et soirée dansante animée par Gaëtan**

**23H00**            **Feux d'artifices**



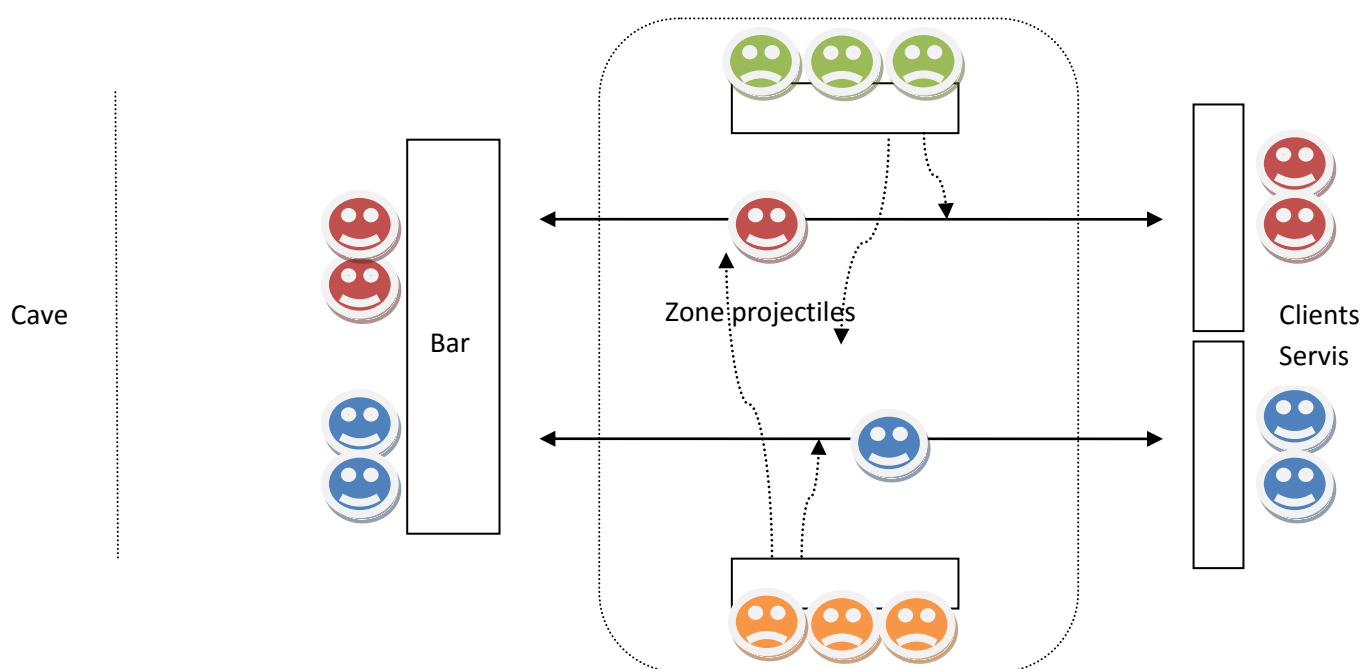
A la taverne de Johnny Sans Soif, il y a toujours de l'ambiance. Les Pirates, après de longues journées en mer à attaquer et piller, aiment à s'y retrouver pour boire une pinte de rhum, évoquer leurs souvenirs de voyage et se détendre entre Pirates. Et aujourd'hui, Johnny Sans Soif va avoir fort à faire : les équipages de l'archipel de Boulot, du récif de Bussières, du détroit de Chaux la Lotière et du lagon de Montarlot ont débarquées au port, et se sont, bien évidemment, précipités à la taverne. Ils attendent maintenant, avec empressement et convoitise, qu'on leur serve le « Rainbow Warrior », cocktail spécialité de l'établissement, réputé par-delà les mers du Riolais. Johnny Sans Soif parviendra-t-il à assouvir la soif de ces solides gaillards des mers ?

**1 présentation de mise en ambiance + 2 manches de 5 minutes**

**Les 4 équipes en même temps sous forme de 2 duels suivant tirage au sort (B-C ; A-D)**

**Joueurs Illimités : Enfants + Ado + Adultes ensemble – Mixte – Minimum 4 joueurs adultes**

**Emplacement : La taverne de Johnny Sans Soif**



Les 4 équipes sont présentes sur le terrain mais seules deux équipes s'affrontent, les deux autres équipes ayant pour jeu d'organiser un climat de bagarre générale et de gêner impartialement les deux équipes en lice. A la fin de la 1<sup>ère</sup> manche, on inverse les rôles des équipes.

Les équipes non servies sont positionnées sur les côtés du terrain et se lancent respectivement des projectiles pour gêner le service qui se déroule au centre de la zone de jeu. Les projectiles ne doivent pas être envoyés sur les tables recevant les boissons, ni le bar. Le lancer de projectiles sera réalisé par les enfants seulement. Une pénalité de – 1 verre sera appliquée aux Pirates attaquant volontairement les zones exclues des projections.

2 joueurs par équipe (les barmen) derrière le bar, préparent les cocktails en ajoutant les ingrédients à leur disposition. (Prendre un verre, mettre un glaçon, verser les différents liquides, mélanger)

En cas d'épuisement d'un ingrédient, un des barmen au choix devra aller en rechercher dans la cave. Il remplira le récipient contenant l'ingrédient manquant. Le barman qui va à la cave peut être différent en cours de partie mais le barman ne peut aller chercher qu'un ingrédient à la fois. On ne peut rentrer à deux barmen dans la cave, un barman doit toujours être présent derrière le bar.

Un joueur (le serveur) apporte les boissons sur un plateau (1 à 10 verres maxi par plateau), à la table des joueurs de son équipe (les clients), en évitant les projectiles envoyés par les deux équipes non servies et les obstacles au sol découlant de la bagarre générale. Les clients, à réception des verres, les mettent à l'abri après validation du niveau par l'arbitre. (Niveau = dernière marque niveau haut d'un gobelet en plastique). Le serveur n'a pas le droit de réajuster les niveaux.

**L'équipe qui totalise le plus de verres au niveau a gagné.**

En cas d'égalité entre deux équipes, on rejoue une manche à un verre sans tir de projectile. On ne peut pas changer le serveur pour cette manche de prolongation. L'équipe dont le serveur apporte le plus vite le verre plein a gagné.

*Ainsi naquit la légende du Blue Pearl...*

***Durée 6 heures – Les 4 équipes en même temps***

***3 joueurs par équipe qui peuvent être remplacés sur la durée du défi***

***Ado ou adulte - Homme ou femme au choix***

***Emplacement : La cale du bateau***

L'animateur dévoile le nom d'un objet en lien avec thème des Pirates.

Les équipes doivent imaginer l'histoire ou l'origine propre à leur version de cet objet et le fabriquer à partir des matériaux suivants : grillage, papier, carton, tissu, peinture et autres éléments de décoration.

Epreuve demandant des qualités manuelles et artistiques, pour les joueurs faisant preuve de patience, minutie, originalité et créativité.

A la fin du délai imparti les équipes présentent l'objet et son histoire résumée en quelques mots.

**L'objet sera jugé sur les critères suivants :**

Adéquation entre l'objet réalisé et son histoire/origine

Utilisation de chaque type de matériau fourni

Originalité et représentation de l'équipe dans l'objet

Esthétisme général

Qualité de finition

Les arbitres ne jugeront pas la création de leur équipe.



*Les journées sont longues pour les petits Pirates des mers du Riolais, très longues... Des journées entières, assis sur un banc, les yeux fixés vers le large, à attendre le retour des bateaux.*

*Lola La Malicieuse, Pirate intrépide, qui a rangé ses épées le jour où elle a épousé Johnny Sans Soif, a décidé d'ouvrir l'Ecole des Pirates pour enseigner son savoir et garder la main. A l'école des Pirates, on n'apprend pas seulement à compter les pièces d'or. A l'Ecole des Pirates, on apprend à lire et dessiner des cartes, à chasser les trésors, à suivre le capitaine. On s'entraîne à marcher sur une seule jambe, à sauter à l'abordage, à tirer des boulets de canons... L'Ecole des Pirates, c'est encore mieux qu'une soirée à la Taverne de Johnny Sans Soif.*

***Durée de l'animation 6 heures***

***Ouverts à tous les enfants de 5 à 12 ans.***

***Les enfants de – 5 ans doivent être accompagnés***

***Emplacement : L'Ecole des Pirates***

Nous vous proposons un espace d'activités et d'animations sur le thème des Pirates et exclusivement dédié aux enfants.

Cet espace n'est pas une garderie et nous déclinons toute responsabilité en dehors de cet espace. Les enfants sont libres d'aller et venir, de profiter des animations ou de quitter l'enceinte de l'Ecole des Pirates, aussi nous ne pouvons accepter les jeunes enfants sans la présence d'un adulte responsable.

Au programme, maquillage et accessoires, création d'une carte au trésor, constitution d'une équipe de Pirates, chasse aux trésors avec épreuves diverses.

Les animations se concluront par une course de Pirates au cours de laquelle les jeunes pirates se surpasseront pour leurs équipes dans des épreuves adaptées à leurs âges.

**Chaque équipe qui présentera des jeunes pirates enthousiastes et respectueux des règles de l'Ecole des Pirates, remportera 4 points :**

La journée d'école se clôturera avec la remise des diplômes aux élèves Pirates ayant participé.



*Ho hisse matelots, sortez les biscotos et tirez ces cordages, rompez vos amarres et voguez vers des eaux claires et riches d'aventures.*

*Réparties sur la journée, 3 rencontres de 4 tirs consécutifs par catégories.*

*Les 4 équipes en même temps*

*sous forme de 2 duels suivant tirage au sort (A-B ; C-D puis A-D ; B-C puis A-C ; B-D)*

*Adultes Hommes - 8 joueurs par équipe*

*Adultes Femmes - 8 joueurs par équipe*

*Ado Mixte - nombre de joueurs à définir*

*Enfants Mixte - nombre de joueurs à définir*

*Emplacement : Le pont du bateau*

L'incontournable tir à la corde.

Nouveauté, les 4 équipes tirent tous en même temps.

Il y aura donc 2 zones de tir à la corde. Par zone, 2 arbitres qui n'appartiennent pas aux équipes en jeux.

Chaussures plates fermées (type baskets) obligatoires - Chaussures à crampons et tongs interdites.

Pour les enfants, possibilité de mixer les équipes pour que tous puissent jouer.



Le carré des Bermudes est connu par tous les Pirates pour être un des carrefours marins les plus meurtriers. On ne compte plus le nombre d'accidents mortels qui s'y sont déroulés.

La direction atollienne de l'aménagement des carrefours marins et des tsunamis, étudie depuis plusieurs décennies un projet de réaménagement des courants de marée, qui devrait aboutir à la création d'un rondpoint.

Loin de ces tracasseries administratives, nos 4 équipages ont pris la mer, et d'incivilités en refus de priorités, en l'absence de signalisation horizontale, ... c'est le carambolage.

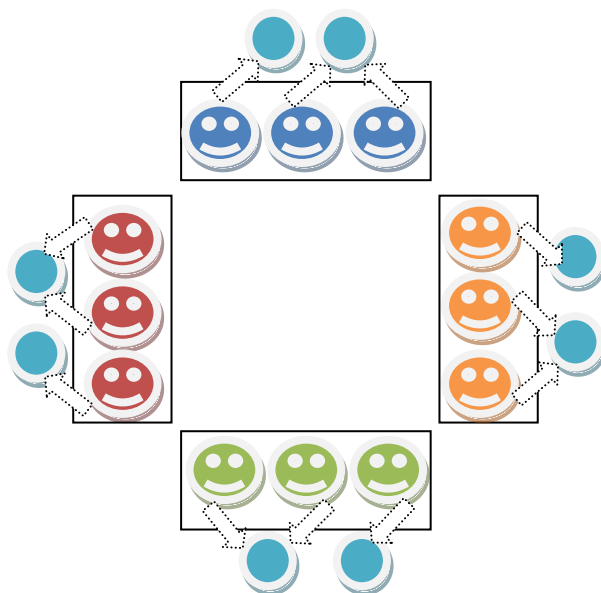
Fort heureusement il n'y a pas de blessés, mais les bateaux prennent l'eau. Pirate Assistance, promet l'arrivée rapide de remorqueurs, mais en attendant il faut écoper pour maintenir les embarcations à flots.....

**1 manche de 5 minutes - Les 4 équipes en même temps**

**3 joueurs par équipe : 1 ado (13-18) 1 adulte (18-50) 1 adulte (+50)**

**ado (au choix) adultes (1 homme +1 femme)**

**Emplacement : Le carré des Bermudes**



Les 3 joueurs de chaque équipe sont positionnés dans leur bateau.

Ils doivent écoper l'eau présente dans le bateau à l'aide des accessoires fournis et transvaser l'eau récoltée dans des seaux disposés à côté du bateau. Ils peuvent au choix remplir les seaux les uns après les autres ou tous les seaux en même temps.

Les joueurs ne pourront modifier ou détourner la forme, la structure et le mode d'utilisation des accessoires fournis.

**A la fin de la manche, l'équipe qui a récolté le plus gros volume d'eau global a gagné.**

Si une équipe réussit à remplir ses seaux (niveau tracé) avant la fin des 5 minutes, les arbitres arrêtent le chrono et procèdent à la mesure des volumes récoltés par les autres équipes.

Après des années de bons et loyaux services dans l'équipage du capitaine Jimmy Le Bancal, période au cours de laquelle il a perdu ses 2 mains, Matthew le Homard a brillamment réussi sa reconversion professionnelle. Il dirige maintenant une agence BIP (Banque Internationale des Pirates) dans l'archipel de Boulot et veille scrupuleusement sur les dépôts de ses clients, qu'il ne quitte jamais. Mais comme tous les Pirates, Matthew le Homard a un faible pour les « Rainbow Warrior » que l'on sert à la taverne de Johnny Sans Soif. Et tous les 4<sup>ème</sup> samedis du mois, c'est Happy Hour toute la journée : 2 « Rainbow Warrior » achetés, 10 « Rainbow Warrior » offerts. A peine sorti de la taverne de Johnny Sans Soif, Matthew le Homard, qui a abusé des gouleyants cocktails, s'écroule dans la crique du château d'eau, répandant ainsi au sol, les trésors confiés par ses clients.

Matthew le Homard réussira-t-il à reconstituer les butins de ses clients avant qu'un passant ne découvre la scène et ne vienne jeter le discrédit sur la réputation de cet honnête banquier ?

**3 manches de 3 minutes - Les 4 équipes en même temps**

**3 joueurs par équipe - 1 joueur de chaque équipe par manche**

**1 ado (13-18) 1 adulte (18-50) 1 adulte (+50) - Homme ou femme au choix**

**Emplacement : La taverne de Johnny Sans Soif**

Chaque joueur est placé devant une table. Privé de ses mains, il doit fouiller dans un saladier, pour y trouver des pièces, qu'il devra attraper et glisser une à une dans un récipient.

**A la fin des 3 manches, l'équipe qui a le plus de pièces à gagner.**

En cas d'égalité entre deux équipes, on rejoue une manche à une pièce. Les équipes désignent un seul joueur pour participer. Le premier joueur qui sort une pièce du saladier a gagné.





Suite au carambolage survenu au Carré des Bermudes, Peter La Dent Creuse, l'unique carrossier des mers du Riolais est catégorique : Les réparations des bateaux prendront plusieurs mois. Le Carré des Bermudes est une vraie catastrophe, mais une aubaine pour les affaires. Pirate Assistance a tout prévu, et va mettre à la disposition de nos Pirates, un tout nouveau moyen de navigation, ultra maniable, économique, écologique et révolutionnaire. Malheureusement ces « embarcations » de remplacement n'ont pas l'autonomie suffisante pour la navigation en haute mer, et surtout ne peuvent accueillir qu'un seul passager. Nouveau coup dur pour nos Pirates que le chômage technique menace.

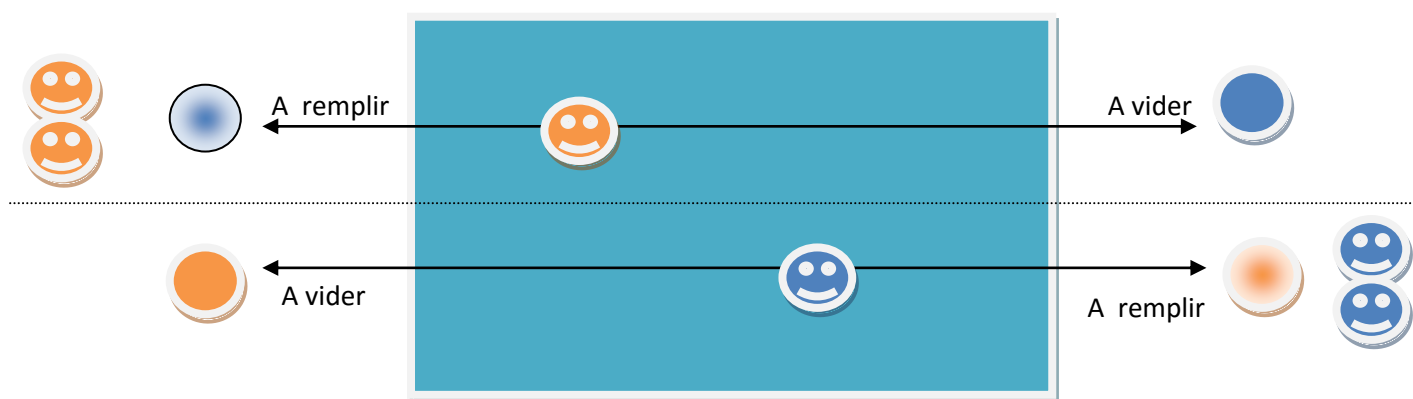
Mais un Pirate reste un Pirate ! L'appel de la mer et les envies de pillages sont les plus forts et nos Pirates décident d'embarquer tour à tour à la recherche de bateau à saborder et de butin à dérober. Sans ne pouvoir aller plus loin que l'îlot voisin...

**2 manches de 5 ou 10 minutes – Passage des équipes 2 par 2 suivant tirage au sort (C-D ; A-B)**

**Joueurs illimités – Minimum 3**

**Ado + Adultes ensemble – 2 passages féminins minimums**

**Emplacement : La lagune aux crocodiles**



Les équipes sont positionnées de chaque côté de la piscine. Les embarcations sont placées au bord de la piscine.

Le premier joueur démarre, rentre dans l'eau, attrape l'embarcation, monte sur l'embarcation, traverse la piscine sur l'embarcation en se propulsant à l'aide de ses mains et/ou ses pieds.

Arrivé de l'autre côté, il range l'embarcation, sort de la piscine, va chercher 1 balle de couleur dans le seau de l'équipe adverse, revient sur ses pas, rentre à nouveau dans l'eau, reprend son embarcation, fait la traversée inverse sur l'embarcation, range son embarcation, ressort de l'eau, et va déposer l'objet dans le seau de collecte de son équipe. Le deuxième joueur de l'équipe démarre à ce moment-là.

L'autre équipe fait le parcours en sens inverse.

Le joueur doit impérativement faire le parcours en piscine sur l'embarcation, pas à côté.

La traversée de la piscine se fait de bord à bord, si le joueur venait à sauter en attrapant l'embarcation au vol, il devra impérativement revenir au bord pour monter sur l'embarcation.

Si l'embarcation a par mégarde dérivé, le joueur doit aller la chercher et revenir au bord pour démarrer sa traversée.

Il est interdit de se pousser et de se gêner ou de déséquilibrer volontairement le joueur adverse dans la piscine. Une pénalité de - 1 balle sera appliquée aux Pirates gênant volontairement l'autre équipe.

**L'équipe qui a dérobé le plus de balles a gagné.**

En cas d'égalité entre deux équipes on rejoue une manche à une traversée de piscine. Les équipes désignent un seul joueur pour participer, le premier à atteindre l'autre rive sur son embarcation a gagné.

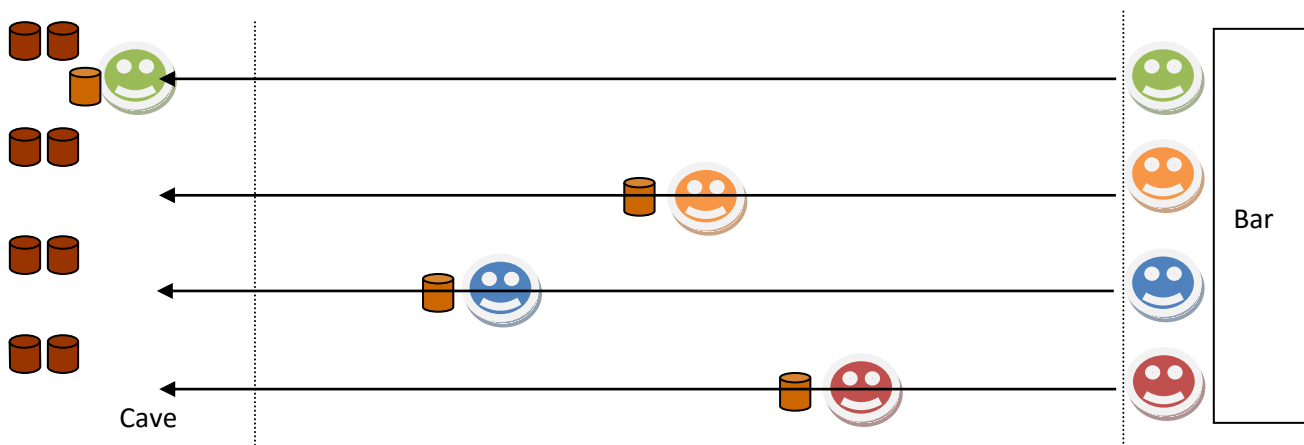
Les affaires de Johnny Sans Soif prospèrent et Johnny doit donc recruter. Mais la main d'œuvre restée à terre se fait rare, nos Pirates préférant la promesse des pièces d'or gagnées à la pointe de l'épée. Suivant les conseils de l'agence littorale de placement des Pirates estropiés, Johnny Sans Soif accepte de recevoir Téo le Miro, jeune Pirate volontaire mais présentant un bandeau sur chaque œil. Johnny Sans Soif, voyant là une occasion de faire des économies de chandelle en n'éclairant plus la cave aux Rhums, est également sensible à l'attrait d'une baisse significative de sa taxe handicapée, qui s'avère fortement élevée chez les Pirates. Il décide donc de lui proposer le poste de magasinier.

**1 manche de 10 minutes maxi – Les 4 équipes en même temps**

**2 joueurs par équipe**

**Ado + Adultes - Homme ou femme au choix**

**Emplacement : La taverne de Johnny Sans Soif**



Les 4 équipes prennent le départ côte à côte, au niveau du bar. Le silence est demandé dans le public.

Un joueur de chaque équipe a les yeux bandés. Il doit faire rouler un tonneau devant lui de la ligne de départ à l'espace représentant la cave.

L'autre joueur est le guide. Il reste derrière la ligne de départ et lui donne des directives en criant pour lui permettre d'atteindre la cave avec le tonneau.

Une fois arrivé dans la cave au niveau des autres tonneaux, le guide donne le signal «Cave Aux Rhums» et se tait.

Le joueur aux yeux bandés, sans aucune aide extérieure, doit alors réaliser une pile de tonneaux debout avec les tonneaux présents sur place et celui qu'il a apporté.

Une pénalité de 10 secondes sera appliquée aux Pirates gênant volontairement l'autre équipe.

**La première équipe à avoir réalisé la pile de tonneaux a gagné.**

Si au bout du temps imparti, les joueurs n'ont toujours pas réussi à réaliser la pile de tonneaux, on arrête le jeu et le gagnant est celui qui est le plus avancé dans le jeu.

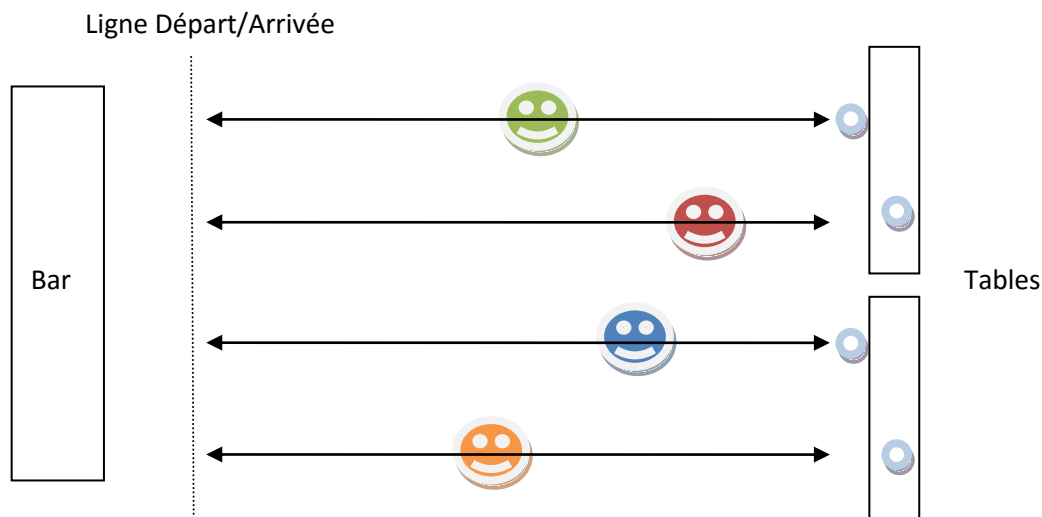
Satisfait du recrutement de son magasinier, Johnny Sans Soif envisage de compléter son équipe avec un nouveau garçon de salle. Willy La Jambe De Bois se présente, déterminé à obtenir la place.

**1 manche de 5 minutes maxi – Les 4 équipes en même temps**

**1 joueur par équipe**

**1 ado (13-18) ou 1 adulte - Homme ou femme au choix**

**Emplacement : La taverne de Johnny Sans Soif**



Les 4 joueurs seront équipés d'une jambe de bois fixée à la jambe droite.

La jambe de bois est de fabrication artisanale et non réglable en hauteur, elle est prévue pour une stature moyenne.

Un joueur trop grand ou trop petit sera défavorisé et la course pourra en être désagréable et douloureuse.

Les joueurs pourront s'aider de la main droite pour accompagner le mouvement de la jambe de bois lors de la course.

Les joueurs prennent le départ côte à côte, au niveau du bar et doivent aller porter un gobelet sur les tables face à eux.

Après avoir posé le gobelet sur la table, ils ramassent un gobelet vide posé au sol devant les tables, et le rapportent au bar.

**La première équipe à passer la ligne d'arrivée a gagné.**

Si au bout de 5 minutes les joueurs n'ont toujours pas franchi la ligne d'arrivée, on arrête le jeu et le gagnant est celui qui est le plus proche de la ligne d'arrivée.

Bravant les tempêtes des mers de l'Ognon, et les courants abyssaux de l'océan de la Tounolle, l'équipage débarque sur une île jusqu'alors inconnue des cartes.

Sur la plage, un mystérieux coffre livre un à un les secrets du trésor de Jack La Rascasse. Nos courageux Pirates devront affronter les pièges et dangers de l'île pour trouver et rapporter le trésor à leur capitaine.

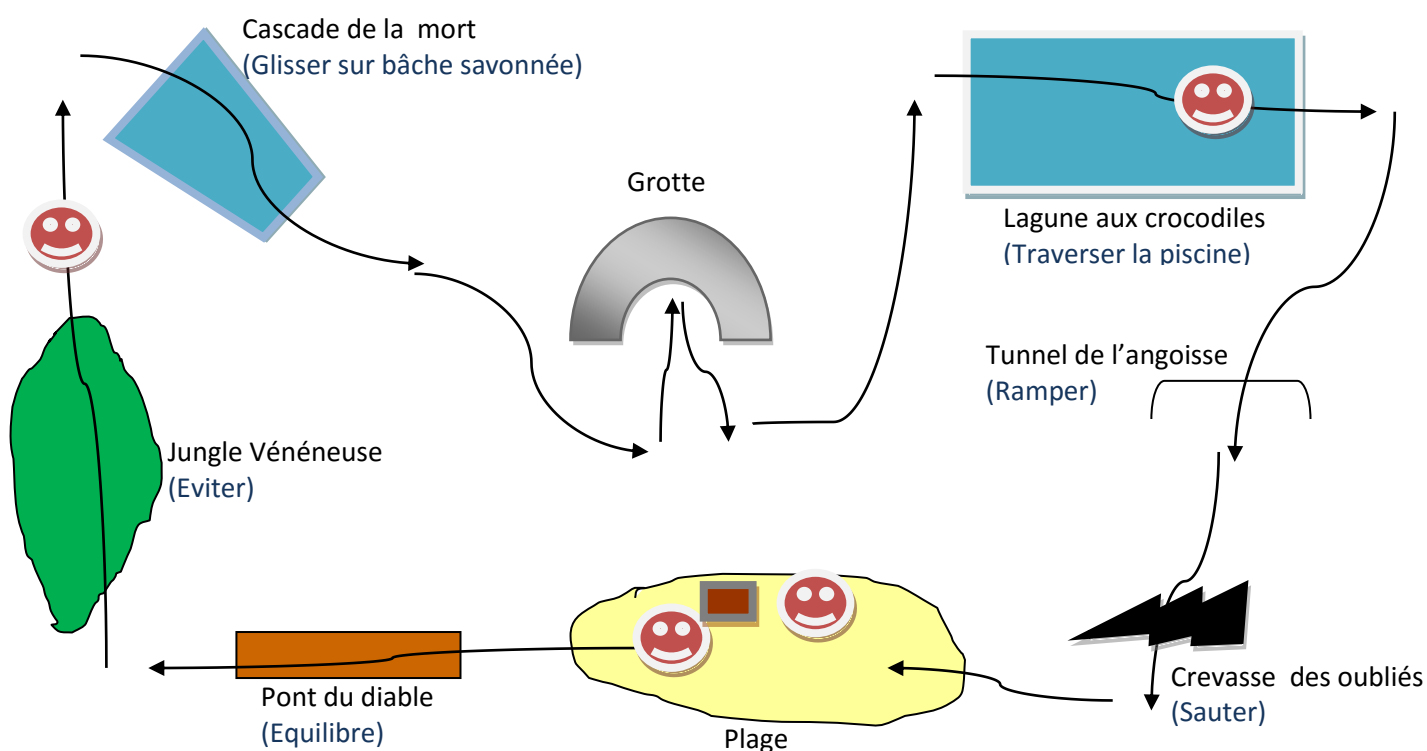
La jungle tropicale et vénéneuse, le pont du diable, la cascade de la mort, la pénurie de rhum, telles sont quelques-unes des épreuves qui attendent nos Pirates sur la route du trésor de Jack La Rascasse.

**4 manches de 10 minutes – 1 équipe par manche suivant tirage au sort (A ; B ; C ; D)**

**Joueurs illimités – Minimum 3 + le capitaine**

**Ado + Adultes ensemble. 2 passages féminins + 1 passage ado minimums**

**Emplacement : L'île de Jack La Rascasse**



**!! L'ordre des obstacles pourra être différent le jour de l'épreuve !!**

Le 1<sup>er</sup> joueur tire au sort le nom d'un objet, le lit à haute voix et donne le papier au capitaine.

Il réalise la 1<sup>ère</sup> partie du parcours d'obstacles, trouve l'objet caché dans la grotte, termine le parcours d'obstacles et remet l'objet au capitaine en le nommant à nouveau.

Un 2<sup>ème</sup> joueur démarre (tir au sort du nom de l'objet) quand le 1<sup>er</sup> joueur sort de la grotte.

Le 3<sup>ème</sup> joueur démarre quand le 1<sup>er</sup> joueur a donné l'objet au capitaine.

Un 4<sup>ème</sup> joueur démarre quand le 2<sup>ème</sup> joueur remet l'objet au capitaine et ainsi de suite.

A partir du démarrage du 2<sup>ème</sup> joueur, il y a donc en permanence deux joueurs sur le parcours. Si les deux joueurs venaient à se retrouver en même temps à l'entrée de la grotte ils doivent y entrer l'un après l'autre. Ils peuvent se dépasser au cours du parcours et inverser leur place à l'arrivée.

Tout obstacle contourné, évité ou détourné sera sanctionné et le joueur devra repasser correctement l'obstacle. En cas de récidive d'un joueur, le parcours reprendra au départ.

**A la fin du temps imparti, l'équipe qui a rapporté le plus d'objets a gagné.**

En cas d'égalité dans le nombre d'objets rapportés, le joueur le plus avancé dans le parcours à la sortie de la grotte remporte le point.

L'arbitre valide les objets rapportés, à chaque remise d'objet à l'aide du papier tiré au sort que le capitaine lui remettra en même temps. Sur ce papier, le nom mais surtout une photo de l'objet.

Tout objet ne correspondant pas au tirage au sort est exclu du décompte. Tout papier perdu exclura également l'objet du décompte. Il n'y a pas de pénalité, si l'objet remis n'est pas correctement nommé par le joueur.



A 17 heures précises, chaque jour, M. Mouche, le bibliothécaire de l'archipel de Boulot, pousse la porte de la taverne de Johnny Sans Soif. Original notoire, M. Mouche commande une tasse de thé à l'encre de poulpe, réajuste ses lunettes, s'accoude au comptoir puis commence à raconter l'histoire de sa vie. Il a traversé toutes les mers, visité tous les pays... Cela fait rire les clients qui le surnomment « l'écumeur des mers », car en réalité M. Mouche n'a jamais quitté la poussière des étagères aux parchemins fripés. Il faut dire qu'il ne voit pas grand monde, M. Mouche du fond de sa bibliothèque sombre. Le tangage des bateaux en haute mer n'est pas propice à la lecture, et les rares Pirates, qui se sont risqués à emprunter un livre à la bibliothèque de M. Mouche, ont dû s'acquitter de lourdes amendes pour restitution tardive des ouvrages, les retours d'opérations Pirateries se faisant souvent avec plusieurs mois de retard. Alors M. Mouche, voyage, à travers ses livres, visite les lieux, les époques et les cultures. Serez-vous capable de rivaliser avec les connaissances de M. Mouche ?

**2 manches de 5 minutes maxi + 5 minutes pour la correction**

**Les 4 équipes en même temps**

**5 joueurs enfants pour la manche "enfant" + 5 joueurs pour la manche "Ado+Adultes"**

**Emplacement : La taverne de Johnny Sans Soif**

Quizz de culture générale en lien avec le thème de la Piraterie sous forme d'un QCM (Questionnaire Choix Multiple). L'animateur pose les questions et donne les 4 propositions de réponses. L'équipe coche, sur le formulaire qui lui a été fourni, la case correspondant à la réponse qu'elle considère comme correcte. Il ne peut y avoir qu'une seule bonne réponse par question. Les 2 manches se jouent sur deux formulaires différents.

**A la fin des 2 manches, l'équipe qui a le plus de bonnes réponses a gagné**

En cas d'égalité entre deux équipes ou plus on rejoue une manche avec une question subsidiaire qui pourra concerner soit les enfants, soit les adultes. Les équipes désignent un seul joueur pour participer. L'animateur énonce la question, le premier à donner la bonne réponse par oral a gagné.



## Règles d'arbitrages et décompte des points

---

### La taverne de Johnny Sans Soif :

Les équipes seront gratifiées pour leur participation et leur bonne humeur de 2 points.

L'équipe vainqueur se verra attribuée un panier garni préparé par Johnny Sans Soif lui-même...

### Les énigmes de M. Mouche :

1 point par bonne réponse. Pas de malus en cas de réponse incorrecte.

On totalise les points des deux manches pour déterminer le vainqueur.

Les points seront ensuite accordés par équipe de la même manière que pour les autres jeux.

### Larguez les amarres :

1 point par tir gagné quelle que soit la catégorie.

### Le Blue Pearl :

Rappel : Les arbitres ne jugeront pas la création de leur équipe.

Chaque arbitre attribue une note pour chacun des critères.

Chaque critère est noté de 1 à 5, 5 étant la note la plus élevée.

La création sera donc notée sur 75 points. On totalise les points pour déterminer le vainqueur.

Les points seront ensuite accordés par équipe de la même manière que pour les autres jeux.

### L'école des Pirates :

Chaque équipe qui présentera des jeunes pirates enthousiastes et respectueux des règles de l'École des Pirates, remportera 4 points.

### Autres Jeux :

Vainqueur : 4 points

Second : 3 points

Troisième : 2 points

Quatrième : 1 point

### Joker :

Il permet en cas de victoire de l'équipe au cours du jeu concerné de doubler les points gagnés, soit de gagner 8 points.

Il doit être annoncé par le capitaine de l'équipe avant le début du jeu et fera l'objet d'une annonce par l'animateur.

Plusieurs équipes peuvent poser leur joker sur un même jeu.

Liste des jeux autorisés au Joker :

- |                         |                             |
|-------------------------|-----------------------------|
| - Le Carré des Bermudes | - Téo le Miro               |
| - Matthew Le Homard     | - Willy La Jambe de Bois    |
| - A l'abordage          | - L'île de Jack La Rascasse |



## Bons jeux à tous

**Soirée dansante**  
**Animée par Gaëtan LONGO**  
**Feux d'artifices**



**Bonne soirée à tous !!!**