

Samedi 20 Mai 2017

- | | |
|--------------|----------------------------------|
| 14h15 | L'étude |
| 14h30 | Les billes |
| 15h00 | La marelle |
| 15h45 | L'omelette à la cantine |
| 16h15 | La guerre des boutons |
| 17h00 | La récréation des Adultes |

L'étude



**Samedi
14h15**



Grange de Malassis



3h45

Responsables : Coraline & Stéphan



**Participants par village
Illimité (pas de limite d'âge)**



**Matériel fourni par Roiville
6 puzzles 1000 pièces identiques par village
12 tables (2 par village)**

**Matériel fourni par chaque village
1 plaque de contreplaqué**

But du jeu

Réaliser un puzzle de 1000 pièces le plus rapidement possible.

Règle du jeu

Le jeu se déroulera sur une durée maxi estimée à 11 heures :

- le samedi de 14h15 à 18h00
- le dimanche de 9h00 à 16h00

Au début du jeu il sera remis au responsable de jeu de chaque village :

- la boîte contenant le puzzle avec le modèle situé sur le couvercle qui sera conservé par les participants,
- deux tables par village seront mises à disposition dans la grange de Malassis pour réaliser le puzzle.

A la fin de la journée du Samedi, les puzzles resteront dans la grange de Malassis, qui sera fermée à clé à 18h00.

Lorsque qu'un village aura fini d'assembler toutes les pièces de son puzzle, le puzzle devra être amené au podium et le chronomètre sera arrêté.

Attribution des points

L'équipe gagnante sera celle qui aura assemblé en premier toutes les pièces de son puzzle et ramené au podium ou qui aura assemblé le plus grand nombre de pièces dans le temps imparti.

Le comptage se portera uniquement sur les pièces restantes.

Les billes



Samedi
14h30



Boulodrome



2h00

Responsables : Michel & Maurice



Participants par village

Grosses billes :

4 participants (> ou égal 1999) : 2 équipes de 2 (3 boules), remplaçants possibles à chaque partie

Petites billes :

4 participants (2004 à 2010) : 2 équipes de 2 (3 billes par participant), remplaçants possibles à chaque partie
1 arbitre



Matériel fourni par Roinville

12 billes de verres par village (aux couleurs des villages)

Dossard par participant pour les petites billes (mention : poule, village, N° participant)

Matériel fourni par chaque village

12 boules de pétanque, 2 cochonnets, 1 mètre

But du jeu

Récupérer le maximum de points en gagnant des parties.

Règle du jeu

Les équipes sont réparties en deux poules, toutes les poules se déroulent en même temps sur le boulodrome.

Grosses billes :

Toute partie commencée doit être terminée par les mêmes personnes.

Chaque partie est en 7 points selon les règles de la Fédération Française de pétanque et jeu provençal (FFPJP).

Dans chaque poule, chaque équipe (doublette) rencontrent tous les autres villages.

Une boule qui sort du jeu ou qui touche le bois est éliminée.

Formule championnat, chaque équipe d'une poule rencontre toutes les autres équipes de la poule : 2 poules de 6 équipes.

Les points obtenus par les équipes des 2 poules sont additionnés (5 points maxi par poule donc 10 points maxi).

Poule 1

	Corbreuse 1	Les Granges 1	Richarville 1	Roinville 1	St Cyr 1	Sermaise 1
Corbreuse 1		Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 3
Les Granges 1			Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 2
Richarville 1				Terrain 2	Terrain 1	Terrain 3
Roinville 1					Terrain 2	Terrain 1
St Cyr 1						Terrain 3
Sermaise 1						

Idem pour la Poule 2

Petites billes :

Toute partie (3 mènes) commencée doit être terminée par les mêmes joueurs.

Le terrain est composé d'une ligne de départ et d'un récipient enterré à ras le sol (boîte de diamètre 8,5 cm et de profondeur 4,5 cm). La bille doit tomber à l'intérieur du récipient.

Il y a 3 mènes par partie.

La première équipe à mettre ses 6 billes dans la boîte gagne la mène.

Le point sera attribué lorsqu'une équipe aura gagné 2 mènes (et la 3^{ème} mène ne sera pas jouée si une équipe a gagné les 2 premières mènes).

Chaque joueur joue à tour de rôle, en alternant l'équipe qui joue (ex : équipe 1 et 2 : J1 de l'équipe 1 joue, puis J1 de l'équipe 2, puis J2 de l'équipe 1, puis J2 de l'équipe 2 et ainsi de suite). Au début de la mène, toutes les billes doivent être engagées à la suite. Les billes sont ensuite jouées dans n'importe quel ordre. Une fois que le joueur a mis 3 billes dans la boîte, il ne joue plus.

La bille doit rouler. Elle n'a pas le droit d'être ni lancée, ni poussée. Le seul moyen de la faire avancer est de la projeter avec les doigts (le contact doit être franc et ni le bras ni la main ne doivent avancer, seul les doigts bougent).

Il est autorisé de « ticquer » sur une bille de l'adversaire ou sur une de ses billes.

Une bille qui sort du jeu ou qui touche le bois repart au départ (y compris si la mise hors jeu vient d'un tic du concurrent).

- ⇒ Si le joueur jouant ou s'apprêtant à jouer, bouge une bille (autrement qu'avec sa bille, avec son pied par exemple), l'arbitre remet la bille déplacée à l'endroit où elle se trouvait et le joueur passe son tour.
- ⇒ Si le joueur a joué et qu'il déplace la bille de l'équipe adverse (avec son pied par exemple), l'arbitre remet la bille déplacée à l'endroit où elle se trouvait et le joueur passe son tour prochain.
- ⇒ Si une poussette (la bille est poussée) est constatée, l'arbitre remet la bille déplacée à l'endroit où elle se trouvait et le joueur passe son tour.

Seul le joueur en train de jouer et l'arbitre sont autorisés à être sur le terrain après la ligne de départ, les autres joueurs se tiennent à l'arrière du jeu.

Formule championnat, chaque équipe d'une poule rencontre toutes les autres équipes de la poule : 2 poules de 6 équipes.

Les points obtenus par les équipes des 2 poules sont additionnés (5 points maxi par poule donc 10 points maxi).

Poule 1 : 5 matchs à dérouler

1^{er} match

Les Granges 1 contre Corbreuse 1 sur terrain 1

Roinville 1 contre Richarville 1 sur terrain 2

Sermaise 1 contre St Cyr 1 sur terrain 3

2^{ème} match

Richarville 1 contre Corbreuse 1 sur terrain 1

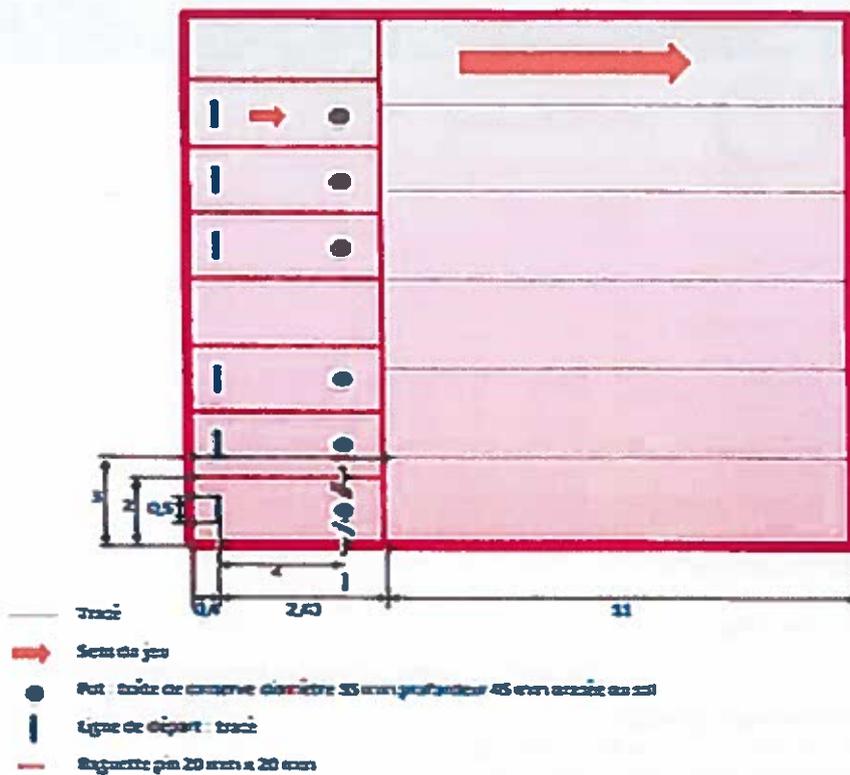
Sermaise 1 contre Roinville 1 sur terrain 2

St Cyr 1 contre Les Granges 1 sur terrain 3

Etc...

	Corbreuse 1	Les Granges 1	Richarville 1	Roinville 1	St Cyr 1	Sermaise 1
Corbreuse 1		Terrain 1 (1)	Terrain 1 (2)	Terrain 2 (4)	Terrain 1 (5)	Terrain 1 (3)
Les Granges 1			Terrain 2 (3)	Terrain 2 (5)	Terrain 3 (2)	Terrain 1 (4)
Richarville 1				Terrain 2 (1)	Terrain 3 (4)	Terrain 3 (5)
Roinville 1					Terrain 3 (3)	Terrain 2 (2)
St Cyr 1						Terrain 3 (1)
Sermaise 1						

Idem pour la Poule 2



Attribution des points

Le classement s'établit en comptabilisant le nombre de parties gagnées dans chaque poule (grosse billes + petites billes). Le vainqueur est celui qui a le maximum de points. Si ex aequo, c'est celui qui aura le plus grand nombre de points au marquage des grosses billes qui sera classé en tête des ex-aequo. (Classement sur 20 points, 10 grosses billes, 10 petites billes, 5 points maxi par poule).

La marelle



15h00



Terrain de volley



45 min

Responsables : Clotilde & Valérie



Participants par village

- 1 enfant de 2011
- 1 enfant de 2010
- 1 enfant de 2009
- 1 enfant de 2008
- 1 enfant de 2007
- 1 enfant de 2006
- 1 enfant de 2005
- 1 adulte > ou égal à 1999

2 arbitres par village



Matériel fourni par Roiville

- 1 stylo bille pour l'enfant de 2011 (case N°1)
- 1 gomme pour l'enfant de 2010 (case N°2)
- 1 règle en bois de 30 cm, épaisseur 7mm pour l'enfant de 2009 (case N°3),
- 1 équerre en bois de 20 cm par 20 cm, épaisseur 7mm pour l'enfant de 2008 (case N°4),
- 1 trousse pour l'enfant de 2007 (case N°5)
- 1 ardoise véléda pour l'enfant de 2006 (case N°6)
- 1 petit cahier de brouillon scotché pour l'enfant de 2005 (case N°7)
- 1 sac d'école pour l'adulte (case N°8)
- Tracé de la marelle avec craie (70 * 50 cm, la TERRE 50 cm, le CIEL 1 m)

But du jeu

Les participants doivent parcourir la marelle le plus rapidement possible.

Règle du jeu

3 villages jouent en même temps.

Les participants sont positionnés les uns derrière les autres avec leur objet à la main (du plus jeune au plus ancien).

Au top départ (chronomètre), le 1^{er} joueur (le plus jeune) se positionne dans la TERRE et lance son objet sur la case N°1.

Si le lancer est réussi, il doit sauter à cloche pied par-dessus la case N°1 pour atterrir dans la case N°2.

Ensuite, il passe à cloche pied dans les cases N°2 et N°3. Quand le joueur arrive aux cases doubles, il doit poser un pied dans chaque case et ce en même temps, pied gauche en case N°4 et pied droit en case N°5.

Pour la case N°6, il repart à cloche pied et pour les cases N°7 et N°8, il doit poser un pied dans chaque case et ce en même temps, pied gauche en case N°7 et pied droit en case N°8.

Une fois sur les cases N°7 et 8, le parcours aller est terminé, le joueur doit sauter et faire volte-face pour entamer le retour. Le retour se fait selon le même procédé expliqué au-dessus jusqu'à la case N°2. Arrivé ici, le joueur doit se pencher sur une jambe et ramasser son objet situé sur la case N°1. Il saute alors par-dessus la case N°1 et arrive dans la TERRE. Le joueur peut poser 1 ou les 2 mains pour attraper son objet.

Le joueur N°1 tape dans la main du joueur N°2 et va se positionner derrière la file et ainsi de suite.

Lorsque le dernier joueur tape dans la main du 1^{er} joueur, cela déclenche la dernière partie.
Tous les joueurs doivent refaire la Marelle à cloche pied et des 2 pieds dans les cases N° 4-5 et 7-8.
Une fois que le joueur N°1 arrive dans le CIEL, le joueur N°2 peut démarrer et ainsi de suite.
Lorsque les 8 joueurs sont arrivés dans le CIEL, ils doivent TOUS avoir les deux pieds dans le CIEL et leur objet à la main. Le chronomètre s'arrête.

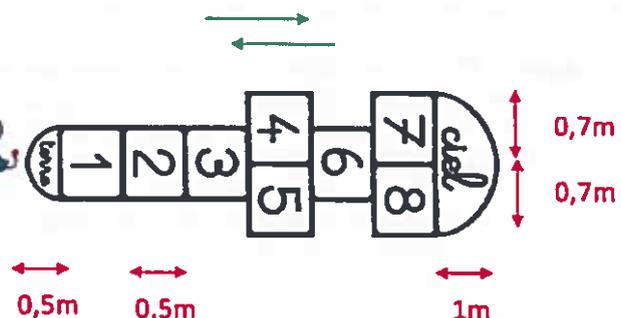
- Au départ, les joueurs doivent avoir les 2 pieds à l'intérieur de la Terre et ne pas marcher sur les lignes (sinon l'arbitre fait repositionner correctement le joueur dans la Terre).
- Au retour, le joueur peut sauter dans la Terre avec 1 pied, 2 pieds et même marcher sur les lignes de la Terre, il doit par contre bien taper dans la main du joueur suivant.
- Lors des passages à cloche pied, le joueur ne doit pas changer de pied tant que le joueur n'est pas passé par les cases où il doit poser les 2 pieds.
 - o Exemple : si l'objet est sur la case N°4, le joueur doit rester sur le même pied sur les cases 1 2 3 5 et 6, ensuite les 2 pieds en même temps sur 7 et 8, il se retourne les 2 pieds en même temps sur 7 et 8 et là s'il le souhaite il peut changer de pied par rapport à l'aller pour faire 6 5 (il ramasse son objet sur la case N°4) 3 2 1 (sur le retour pas le droit de changer de pied).
- Au lancer, si l'objet tombe à côté de la case ou sur une autre case, le joueur va le récupérer et se repositionne pour recommencer. Au bout de 3 tentatives, il va poser son objet dans la case où il devait le lancer et fait son parcours.
- Si l'objet tombe sur une des lignes de tracées de la case, c'est OK.
- Si le joueur pose le pied sur une ligne ou dans une case qu'il ne devait pas ou s'il se trompe au niveau de ses pieds (1 au lieu de 2 ou 2 au lieu d'1) ou s'il tombe, il retourne au départ sans relancer l'objet et redémarre son parcours.
- Si le joueur pose le pied sur une ligne ou dans une case qu'il ne devait pas ou s'il se trompe au niveau de ses pieds (1 au lieu de 2 ou 2 au lieu d'1) ou s'il tombe alors qu'il a son objet dans la main ou si son objet tombe, il repose l'objet dans la case et retourne au départ pour refaire son parcours.
- Dans la dernière partie, lorsque les 8 joueurs sautent à cloche pied / deux pieds pour atteindre le CIEL, si l'un d'eux fait une erreur, il doit retourner dans la Terre et recommencer.
- Si un des participants arrivés au Ciel, met un ou les pieds en dehors du Ciel, il doit retourner dans la Terre et recommencer.

Attribution des points

Le vainqueur sera l'équipe qui aura recueilli le meilleur chrono.

1 adulte

7 enfants



Omelette à la cantine



15h45



Stade



30 min

Responsables : Karine & Christelle



Participants par village

Au moins 4 enfants (2013 à 2010) avec 1 enfant par tranche d'âge pour les 4 premiers enfants

1 arbitre par village



Matériel fourni par Roinville

20 balles de ping-pong

1 cuillère à soupe en métal (largeur : 4,5 cm - longueur : 7,3 cm - profondeur : 7 mm)

3 cônes de signalisation

1 barrière de hauteur de 30 cm

1 cerceau (diamètre 50 cm)

1 poubelle de 100 l

1 seau de 30 l

But du jeu

Ramener le plus de balles de ping-pong dans une poubelle dans un temps donné.

Règle du jeu

Tous les villages jouent en même temps.

Durée du jeu : 10 min

Chaque équipe doit réaliser un relais avec des balles de ping-pong dans une cuillère en passant par des obstacles. L'ordre de passage se fera du plus jeune au plus âgé des enfants pour les quatre premiers.

Au top départ, le 1^{er} joueur a la cuillère dans la main, prend une balle de ping-pong dans le seau et la met dans la cuillère. Il peut ensuite tenir la cuillère d'une main ou des 2 mains mais il n'est pas autorisé à tenir la balle avec ses mains. Il doit tourner autour des cônes (1 seul tour, pas de sens exigé), passer par-dessus la barrière, poser les deux pieds dans le cerceau et aller vider dans la poubelle la balle de ping-pong (toujours sans la prendre avec les mains).

- Si la balle tombe lors du tour autour des cônes ou sur le parcours, le joueur ramasse sa balle, la remet dans la cuillère et continue son parcours.
- Si le joueur ne met pas les 2 pieds dans le cerceau, il doit revenir devant le cerceau et mettre les 2 pieds dans le cerceau.
- Si la balle tombe lors du passage au-dessus de la barrière, le joueur ramasse sa balle, la remet dans la cuillère et doit revenir devant la barrière (si la balle tombe une fois les 2 pieds posés après le passage de la barrière, l'enfant ramasse la balle et continue le parcours)
- Si la balle est mise à côté de la poubelle, le joueur ramasse sa balle, la remet dans la cuillère et la verse dans la poubelle.

Le joueur retourne à la ligne de départ sans passer par les obstacles pour donner la cuillère au joueur suivant.

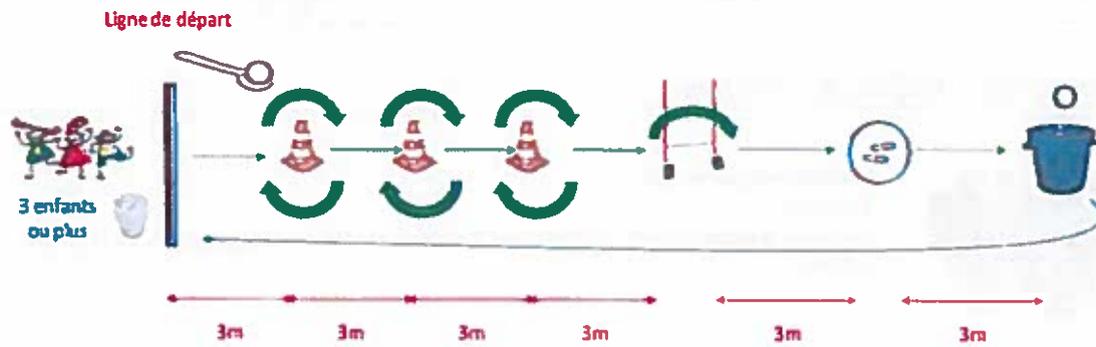
Le joueur suivant, une fois la cuillère dans la main, peut alors prendre une balle de ping-pong et réaliser le parcours.

Le joueur peut choisir de courir ou de marcher à l'aller comme au retour.

Le responsable du jeu de village pourra accompagner et guider par la voix si besoin le joueur.

Attribution des points

L'équipe qui a ramené le plus de balles dans le temps imparti a gagné.



Cuillère à soupe en métal



Balle de ping-pong



Seau contenant 20 balles de ping-pong



Cône de signalisation



Barrière



Cerceau



Poubelle

La guerre des boutons



16h15



Le stade



45 min

Responsables : Jérôme & Fabienne



Participants par village

2 adultes

Au moins 4 enfants (2006 à 2009) avec 1 enfant par tranche d'âge pour les 4 premiers enfants

1 arbitre



Matériel fourni par Roinville

1 lance pierre géant (référence tendeur : CHAPUIS CCE1010 Sandow couleur tresse polyester 153 kg D 10 mm)

20 balles de tennis

1 poubelle de 100 l

1 plaque de contreplaqué de 1 m * 1 m (où les bouteilles seront disposées)

6 bouteilles d'eau de 1,5 l vides avec 3 cm de sable au fond

But du jeu

Faire tomber le plus de bouteilles à l'aide du lance pierre géant et le plus rapidement possible.

Règle du jeu

3 villages jouent en même temps.

Durée du jeu : 10 min maxi

Le lance pierre géant est tenu par les adultes (enfoncé dans la terre).

La première bouteille est positionnée à 4 m du lance pierre.

L'ordre de passage se fera du plus jeune au plus âgé des enfants pour les quatre premiers.

Au top départ, le 1^{er} enfant installe la balle de tennis dans le lance pierre, se recule pour tendre le tendeur (les 2 mains sont autorisées) et tire pour faire tomber les bouteilles.

A la mise en place de la balle, si la balle tombe, le joueur peut repositionner sa balle.

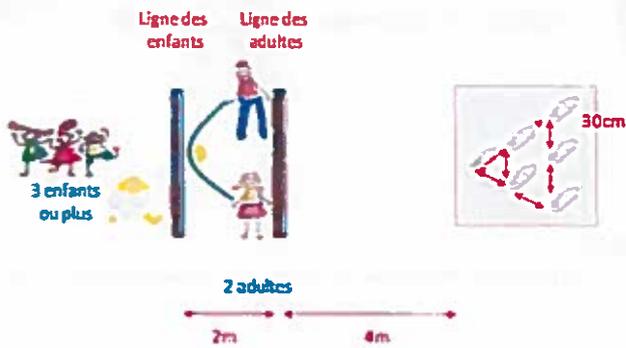
Il est autorisé de faire tomber plusieurs bouteilles avec un seul tir.

Une fois le 1^{er} tir réalisé, un autre enfant réalise le second tir et ainsi de suite.

Le chrono sera arrêté lorsque les 6 bouteilles seront tombées (à 10 min, le jeu sera arrêté et les bouteilles tombées seront comptabilisées).

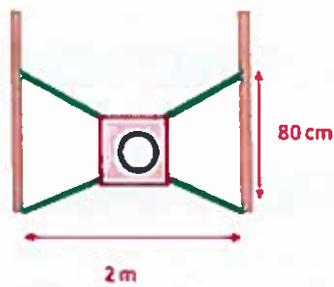
Attribution des points

L'équipe qui a fait tomber un maximum de bouteilles dans un minimum de temps a gagné.



-  Balle de Tennis
-  Lance pierre géant
-  Seau contenant 20 balles de tennis
-  Bouteille d'eau contenant 3cm de sable
-  Planche de 1m x 1m avec emplacements des bouteilles tracés

Détail du lance-pierre géant :



-  2 bâtons de 1m chacun
-  4 tendeurs élastiques de 1m chacun
-  Support pour le logement
-  Logement pour la balle (diamètre 7cm)

La récréation des Adultes



17h00



Autour de Roinville



1h30

JOKER INTERDIT

Responsables : Yannick & Mireille



Participants par village

Femmes – Hommes : 3 participants minimum par catégorie, âge minimum : année de naissance 2002

1 arbitre par village



Matériel fourni par Roinville

Barrières, rubalises

Matériel fourni par chaque village

Dossards aux couleurs du village indiquant F pour féminine et M pour masculin

Epingles à nourrice

Chaussures de courses à pied

Tee-shirts aux couleurs des villages

But du jeu

Effectuer le parcours le plus vite possible.

Règle du jeu

Course pédestre sur routes et chemins longue 6 250 m sur la commune de ROINVILLE.

Le temps maximum est fixé à 1h20 (80 min), au-delà les arrivées ne seront pas comptabilisées.

Un coureur sans dossard ne pourra être classé.

Attribution des points

Chaque coureur se voit attribué un nombre de point en fonction du temps qu'il met à faire le parcours en courant ou en marchant.

Le nombre de point est donné par catégorie (homme et femme) en fonction d'un temps de référence (22 minutes pour les hommes et 25 minutes pour les femmes) et est dégressif en fonction du temps mis à faire le parcours.

Le classement se fera au nombre de point total ainsi le village déclaré vainqueur sera le village qui aura obtenu le plus de point. Une pénalité de 5 points par coureur manquant sera attribuée au village si 3 hommes et 3 femmes ne sont pas à l'arrivée.

La dernière partie du parcours doit être effectuée sur le chemin longeant la route entre le hameau de Poissard et l'arrivée (route dangereuse sans possibilité d'arrêter la circulation des véhicules).

En cas d'égalité de point, le village vainqueur sera celui qui aura eu le plus de coureurs à l'arrivée, en cas de 2ème égalité, le village vainqueur sera déterminé par la place du meilleur masculin.

Le nombre de point attribué en fonction du temps se trouve dans les tableaux suivants :

Homme

< temps	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	Jusqu'à 75 mn	Au-delà 75
points	25	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	1	0

Femme

< temps	25	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	47	49	51	53	55	57	59	Jusqu'à 80 mn	Au-delà 80
points	25	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	1	0

Parcours



6250 m – 61 m de dénivelé positif

Dimanche 21 Mai 2017

9h00	L'étude
9h00	La balle et l'épervier
10h30	La récréation des Enfants
12h00	Pause déjeuner
13h30	Jeu des maîtresses
14h00	Le morpion
14h45	L'orthographe
15h30	L'école buissonnière
16h15	Départ pour les vacances
17h00	L'interrogation
17h30	Résultats

L'étude



Dimanche
9h00



Grange de Malassis



7h00

Responsables : Coraline & Stéphan



Participants par village
Illimité



Matériel fourni par Rainville
6 puzzles 1000 pièces identiques par village
12 tables (2 par village)

Matériel fourni par chaque village
1 plaque de contreplaqué

But du jeu

Réaliser un puzzle de 1000 pièces le plus rapidement possible.

Règle du jeu

Le jeu se déroulera sur une durée estimée à 11 heures :

- le samedi de 14h30 à 18h00
- le dimanche de 9h00 à 16h00

Au début du jeu il sera remis au responsable de jeu de chaque village :

- la boîte contenant le puzzle avec le modèle situé sur le couvercle qui sera conservé par les participants,
- une table par village est mise à disposition dans la grange de Malassis pour réaliser le puzzle.

A la fin de la journée du Samedi, les puzzles resteront dans la grange de Malassis, qui sera fermée à clé à 18h00.

Lorsque qu'un village aura fini d'assembler toutes les pièces de son puzzle, le puzzle devra être amené au podium et le chronomètre sera arrêté.

Attribution des points

L'équipe gagnante sera celle qui aura assemblé en premier toutes les pièces de son puzzle et ramené au podium ou qui aura assemblé le plus grand nombre de pièces dans le temps imparti.

Le comptage se portera uniquement sur les pièces restantes.

La balle et l'épervier



9h00



Stade



90 min

JOKER INTERDIT

Responsables : Patrice &



Participants par village

4 participants (> ou égal 2001), 1 femme minimum et pas plus d'1 jeune (2001-2000) sur le terrain

2 arbitres



Matériel fourni par Roinville

Foulards accrochés par scratch à une ceinture (foulard : longueur 30 cm, largeur 5 cm)

1 ballon de rugby

Sifflets

But du jeu

Récupérer le maximum de points en gagnant des parties.

Règle du jeu

Tous les villages jouent en même temps (3 terrains) et chaque village rencontrera les autres villages.

Durée du jeu : 10 min par match

Dimension du terrain : 15 m * 20 m avec des zones d'en-but de 2 m de chaque côté (sur les 20 m de long)

Les 8 joueurs sont équipés d'une ceinture sur laquelle est scratché un foulard.

Dans chaque équipe, 2 joueurs auront le foulard du côté droit et 2 joueurs auront le foulard côté gauche.

Une femme doit toujours être présente sur le terrain et 1 seul jeune (2001-2000) est accepté sur le terrain.

Toute partie commencée doit être terminée par les mêmes personnes.

Les crampons sont interdits.

Les 4 attaquants qui possèdent le ballon de rugby se tiennent dans leur zone d'en-but et les 4 défenseurs se tiennent dans leur zone d'en-but.

Au coup de sifflet, l'attaquant qui a le ballon engage au pied pour lui-même (le ballon ne doit pas toucher le sol).

Les attaquants doivent aller mettre le ballon dans la zone d'en-but des défenseurs. Le ballon doit être plaqué au sol dans la zone d'en-but pour qu'1 point soit comptabilisé. Les passes doivent toujours être faites à l'arrière.

Les défenseurs doivent attraper le foulard du porteur du ballon et crier à haute voix « foulard ».

Lorsqu'1 point est marqué, le ballon passe à l'équipe adverse pour engagement, les 2 équipes se positionnant dans leur zone d'en-but.

Au cours du match, le ballon doit être posé au sol :

- Si le foulard du porteur du ballon est attrapé
- Si un en avant est constaté
- Si le ballon sort du terrain (ballon repositionné dans le terrain à l'endroit où il est sorti)
- Si le ballon tombe

- ⇒ Le ballon passe alors à l'équipe adverse qui devient attaquante. L'équipe qui était attaquante devient défenseur, elle doit reculer de 3 m par rapport au ballon (ligne virtuelle montrée par l'arbitre). Celui qui s'est fait attraper son foulard le récupère et le repositionne sur son scratch. L'équipe qui devient attaquante engage en posant le ballon entre ses jambes et au coup de sifflet fait rouler le ballon en arrière entre ses jambes.

La capture en l'air du ballon lors des échanges est autorisée avec blocage du ballon.
Si le ballon n'est pas tenu, il est rendu à l'attaquant et les défenseurs reculent de 3 m.

Si un foulard est attrapé alors que le joueur n'a plus le ballon, le jeu n'est pas arrêté, il récupère son foulard et repositionne son foulard sur son scratch sur le terrain là où il se trouve.

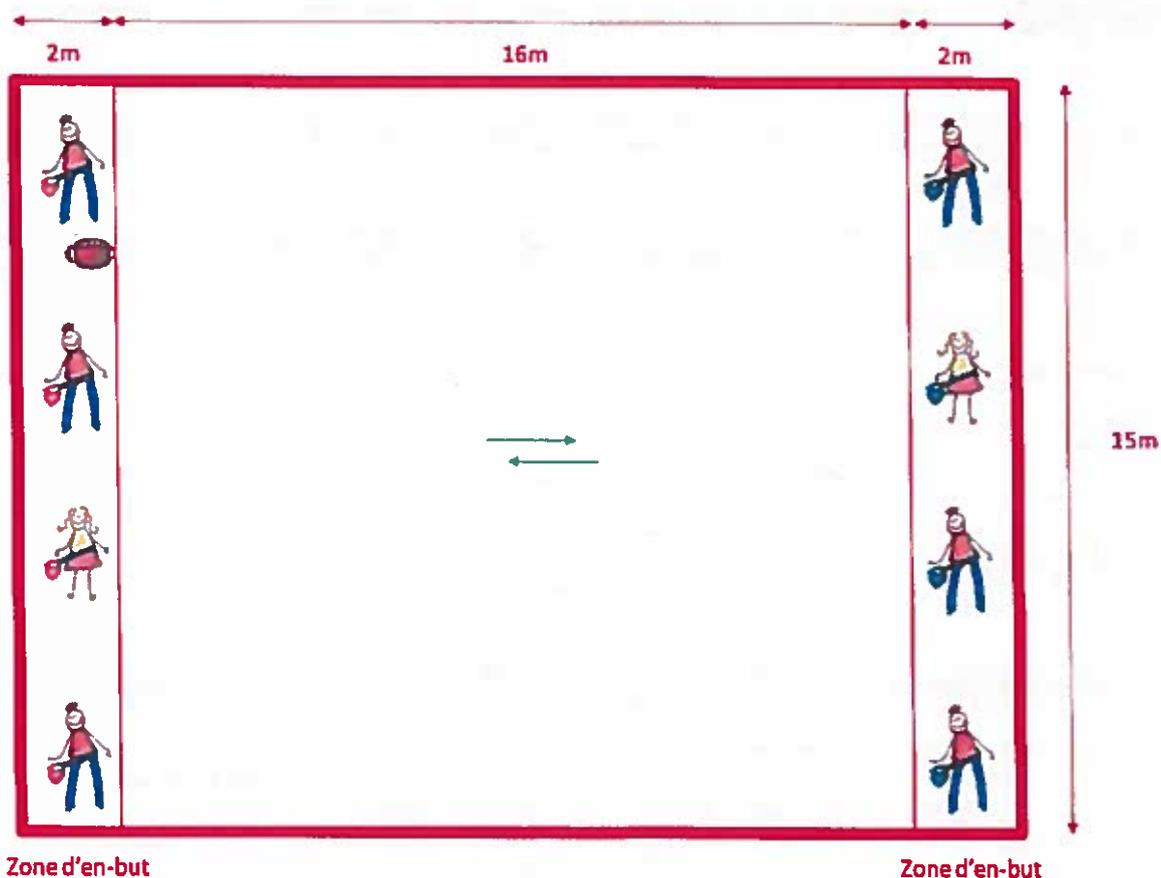
Le contact est interdit.

Si contact entre 2 joueurs, le ballon est posé au sol et reste au main de l'équipe qui a subi le contact.
L'équipe qui a réalisé le contact doit reculer de 3 m par rapport au ballon.

Attribution des points

Un match gagné attribue 2 points à l'équipe. Si ex aequo, les équipes auront 1 point chacune.

Le classement s'établit en comptabilisant le nombre de points. Le vainqueur est celui qui a le maximum de points.
En cas d'égalité, c'est celui qui aura le plus grand nombre de points au marquage lors du match qui sera gagnant (goal average).



Foulard scratché à une ceinture



Ballon de rugby

La récréation des Enfants



10h30



Alentours du stade



1h30

JOKER INTERDIT

Responsables : Valérie & Martine & Edith



Participants par village

Filles – Garçons : 2 participants minimum par catégorie

1 arbitre à l'arrivée



Matériel fourni par Roinville

Rubalises, barrières

Matériel fourni par chaque village

Dossards aux couleurs du village indiquant la catégorie d'âge et F pour féminine ou M pour masculin

But du Jeu

Effectuer le parcours au plus vite possible.

Règle du jeu

Le départ s'effectue sur une ligne assez large.

Horaires course	Année naissance	Distance
10h30	2003 - 2004	Environ 1.4 km
10h45	2005 - 2006	Environ 1.4 km
11h00	2007 - 2008	Environ 1 km
11h15	2009 - 2010	Environ 700 m
11h30	2011 - 2012	Environ 300 m
11h45	2013 - 2014	Environ 100 m

Attributions des points

Chaque course donne lieu à un classement féminin et masculin, et à une arrivée dans un sas.

Les points attribués correspondront à l'ordre d'arrivée des deux meilleurs coureurs garçon et fille de chaque village.

Le classement s'effectue par addition des points garçons et filles de chaque village.

Si dans une catégorie, il n'y a aucun participant, le village se verra attribuer 12 points.

Si dans une catégorie, il n'y a 1 seul participant, le village se verra attribuer 6 points.

Le nombre de points final s'effectue par l'addition des classements de toutes les courses.

Le village vainqueur des courses sera le village qui aura le moins de points.

Un enfant arrivant sans dossard ne pourra être classé.

Zones de départ et d'arrivée des courses



Jeu pour les responsables de village

Le jeu des maîtresses



13h30



Le stade



30 min

JOKER INTERDIT

Responsables : Martine & Edith



Participants par village
2 adultes (organiseurs)
7 enfants (2009 à 2006)

1 arbitre



Matériel fourni par Roinville

1 chemise
1 jupe
1 cahier format A4 (scotché)
1 cartable
1 chapeau
1 rouge à lèvres sans bouchon
2 maniques à four
7 ballons d'eau

But du jeu

2 organisateurs doivent s'habiller le plus vite possible.

Règle du jeu

Tous les villages jouent en même temps.

Au top départ, le 1^{er} participant doit mettre le plus rapidement possible les vêtements et accessoires qu'il trouve au fur et à mesure sur le parcours, tout en étant bombardé de ballons remplis d'eau.

Les enfants d'un autre village sont positionnés à 3 m du parcours.

Pour le 1^{er} participant :

- ⇒ Le cahier devra être tenu sans jamais être posé par terre (sinon le participant repart à la ligne de départ en gardant ses vêtements/accessoires récupérés)
- ⇒ Un bouton devra être attaché pour la chemise
- ⇒ Le chapeau doit être mis sur la tête (si le chapeau tombe, le joueur retourne au départ et repart faire son parcours)
- ⇒ Le rouge à lèvres doit faire le tour de la bouche

Si un objet est échappé, le participant le ramasse et doit retourner à la ligne de départ pour refaire le parcours.

Le second membre de l'équipe l'attend sur la ligne d'échange avec les maniques aux mains.

Le 1^{er} participant doit déposer tous les objets au sol et le second participant peut commencer à s'équiper dès qu'un objet est posé au sol.

- ⇒ Pour le second participant, Il doit s'équiper de la jupe, de la chemise (sans l'attacher) et du chapeau sur la tête et du rouge à lèvres (doit faire le tour de la bouche). L'ordre n'est pas imposé.
- ⇒ Le cahier et le rouge à lèvres doivent être mis dans le cartable, le cartable doit être refermé et mis sur le dos (les 2 bretelles doivent être mises)

Le premier participant n'a pas le droit d'aider le second participant.

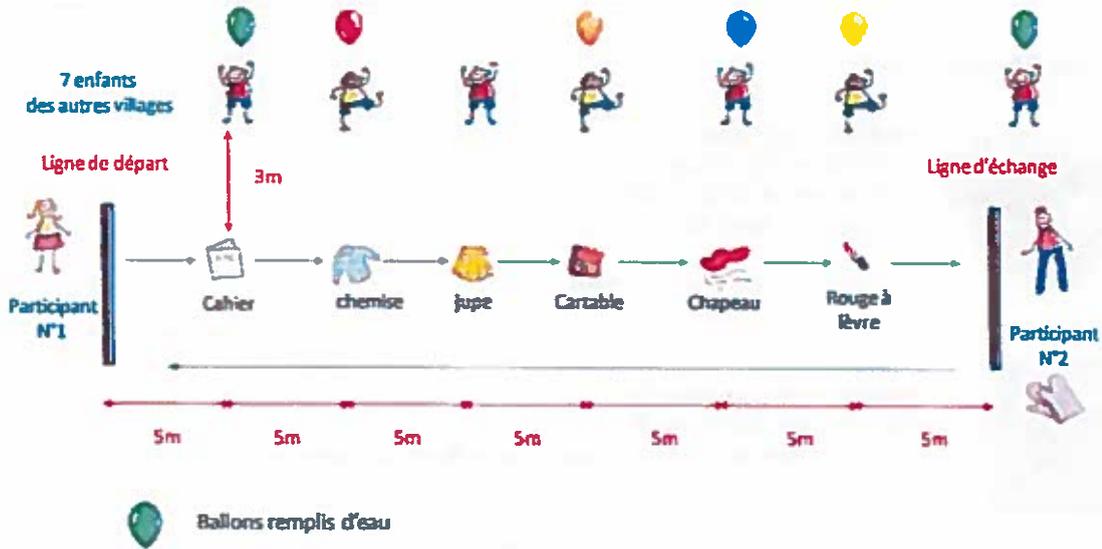
Une fois le second participant prêt, les 2 participants retournent en courant à la ligne de départ.

Si le second participant échappe un objet, il doit le ramasser et finir le parcours.

Le chrono s'arrête alors dès que les 2 participants ont franchi la ligne avec tous les équipements.

Attribution des points

Le vainqueur sera l'équipe qui aura recueilli le meilleur chrono.



Le Morpion



14h00



Stade



45 min

Responsables : Sylviane &



Participants par village

3 enfants de 2005 à 2003
3 adolescents de 2002 à 2000
3 adultes < ou égal à 1999

2 arbitres par village (avec 1 sifflet)



Matériel fourni par Roiville

Casquettes au couleur du village
9 cerceaux attachés ensemble formant une grille de 3*3 (dimensions cerceaux 50 cm)
Sifflets

But du jeu

Réaliser le plus rapidement possible une ligne ou une diagonale.

Règle du jeu

3 zones de morpion seront en place et chaque village rencontrera les autres villages.

Le jeu sera d'abord déroulé avec les enfants puis avec les adolescents puis avec les adultes.

Le départ est à 10 m du début des cerceaux pour les enfants et à 15 m pour les ado et adultes.

Chaque équipe doit rester dans son couloir lors de la course et lors de la dépose de la casquette.

Au top départ, le premier joueur de chaque équipe va poser une casquette sur la grille.

Il revient ensuite taper dans la main du second joueur qui va à son tour poser une seconde casquette.

Le second joueur revient taper dans la main du troisième joueur qui va à son tour poser la 3^{ème} casquette en essayant de réaliser une ligne ou une diagonale.

Si la ligne et la diagonale ne sont pas réalisées, le troisième joueur va taper dans la main du 1^{er} joueur qui lui va déplacer une des casquettes déjà disposées sur la grille et ainsi de suite.

La casquette doit être déposée correctement dans l'emplacement choisi (elle ne doit pas toucher de quelque manière que ce soit le cerceau).

Si la casquette touche le cerceau, le joueur reprend la casquette et retourne au départ :

- Soit il tape dans la main du joueur suivant si celui-ci a une casquette dans les mains
- Soit il donne la casquette au joueur suivant si celui-ci n'a pas de casquette

La casquette doit obligatoirement être changée de place.

Le joueur peut poser une main ou les mains au sol pour poser la casquette.

Le joueur n'a pas le droit de mettre un pied sur ou dans les cerceaux ni de sauter au-dessus des cerceaux ni dans le couloir de l'adverse, sinon il doit retourner au départ et taper dans la main de l'équipier suivant.

Le joueur d'une équipe n'a pas le droit de bouger la casquette de l'autre équipe.

Le joueur doit mettre moins de 3 secondes (seront comptées à voix haute par les arbitres) pour jouer sinon il retourne à la ligne de départ avec une casquette et passe le relais et la casquette à l'équipier suivant.

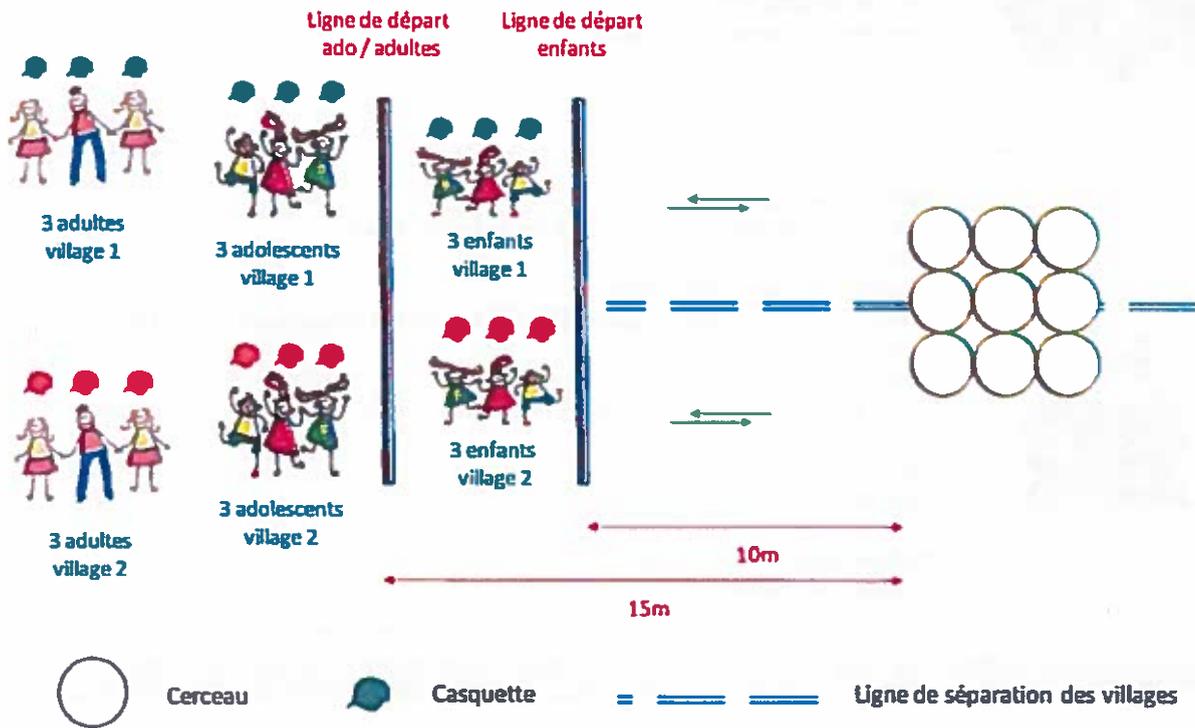
La casquette peut être pliée.

Si 2 joueurs posent la casquette dans la même case, un des arbitres siffle et les arbitres indiquent le joueur qui a déposé la casquette en dernier ou si le doute est entier indiquent aux 2 joueurs de retourner au départ pour passer le relai.

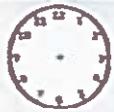
Les équipes constituées pour un match peuvent évoluer au match suivant.

Attribution des points

La partie gagnée attribue un point à l'équipe.
 Le classement s'établit en comptabilisant le nombre de parties gagnées.
 Le vainqueur est celui qui a le maximum de points.



L'orthographe



14h45



Stade



45 min

Responsables : Frédéric & Isabelle



Participants par village

5 enfants de 2009 à 2012

2 femmes et 3 hommes < ou égal à 1999

1 arbitre

Matériel fourni par Roinville

1 sac de toile de jute pour l'adulte et 1 sac de course enfant

1 brouette

1 table pour écrire le mot ECOLE

1 canne à pêche à aimant (longueur de la canne 90 cm et la longueur du fil 70 cm)

5 lettres avec aimant (format A5)

1 cône

1 pont à bascule (planche : longueur 2 m, largeur 20 cm et épaisseur 3,5 cm, hauteur 9 cm)

1 poubelle de 100 l

1 barrière de 1m50



Matériel fourni par chaque village

5 casques pour enfant

But du jeu

Course en sac puis parcours d'obstacle en brouette pour récupérer des lettres pour former un mot le plus rapidement possible.

Règle du jeu

3 villages jouent en même temps.

Les enfants devront s'équiper de leur casque dès le début du jeu.

Un 1^{er} adulte et 1er enfant s'installent chacun dans un sac.

Le second adulte les attend à la ligne d'arrivée de la course en sac.

Au top chrono, le 1^{er} adulte et le 1^{er} enfant réalisent la course en sac. Ils peuvent marcher, courir, sauter tout en restant dans le sac. Si un participant tombe, il se relève et repart dans son sac.

Quand les 2 participants passent la ligne d'arrivée, ils sortent de leurs sacs. Le second adulte ramène les 2 sacs à la ligne de départ et s'installe avec un second enfant dans les sacs (ils attendent le passage de relais).

La canne à la pêche est posée dans la brouette.

Le 1^{er} enfant monte dans la brouette (la canne à pêche peut être tenue par l'enfant ou restée dans la brouette).

Le 1^{er} adulte pousse la brouette et réalise le parcours : tourne autour du cône de signalisation, passe sous une barrière de 1m50, passe sur un pont à bascule puis arrive à la poubelle.

L'enfant pêche une lettre dans la poubelle sans descendre de la brouette et sans s'appuyer sur la poubelle (pas d'ordre imposé pour les lettres). L'enfant doit rester assis ou à genoux.

La brouette repart ensuite sans passer par les obstacles et va jusqu'à la ligne de départ où le second adulte et un second enfant les attendent (sont déjà dans leurs sacs).

L'enfant dans la brouette tape dans les mains des 2 personnes, ce qui déclenche le départ de la course en sac.

Pendant ce temps, la brouette est déposée près de la table dans son emplacement, le 1^{er} enfant descend et dépose la canne à pêche dans la brouette et va déposer la lettre sur la table.

Le second équipage peut alors prendre la brouette et réaliser le même parcours.

Le 1^{er} adulte prend les sacs qui ont été déposés à la ligne d'arrivée et les rapportent à la ligne de départ afin que les suivants s'équipent.

Lorsque le 5^{ème} enfant a pêché la 5^{ème} lettre, l'adulte ne retourne pas à la ligne de départ mais remet la brouette sur son emplacement.

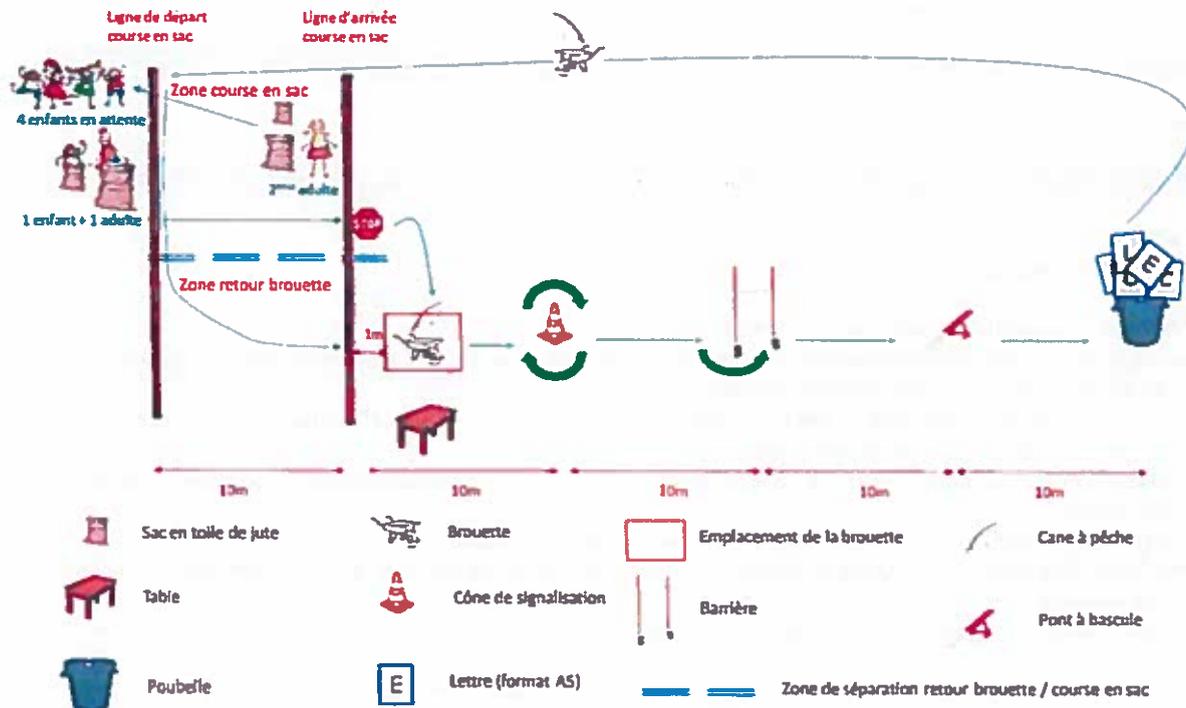
- ⇒ Si l'enfant échappe la canne à pêche ou si la canne tombe par terre, l'adulte le lui redonne.
- ⇒ Si le cône est déplacé avec la brouette, l'adulte doit s'arrêter, repositionner le cône et terminer le tour complet du cône,
- ⇒ Si la barrière est déplacée lors du passage, l'adulte doit s'arrêter, repositionner la barrière et doit repasser sous la barrière
- ⇒ Lors du passage sur la bascule, la brouette doit impérativement passer dessus (l'adulte passe l'obstacle comme il le souhaite). Si la brouette ne passe pas correctement la bascule, l'adulte doit recommencer le passage sur la bascule.

Pendant le temps des parcours, les enfants restent près de la table et reconstituent au fur et à mesure, le mot « ECOLE » en posant les lettres sur la table. Quand le mot « ECOLE » est reconstitué, les 5 enfants doivent retourner en courant à la ligne de départ.

Le chrono s'arrête quand les 5 enfants ont franchi la ligne de départ.

Attribution des points

Le vainqueur sera celui qui aura obtenu le meilleur chrono pour reconstituer le mot ECOLE.



L'école buissonnière



15h30



Terrain de volley &
herbe



45 min

Responsables : Jean-Michel & Sabine



Participants par village

2 adultes < ou égal à 1957

2 enfants minimum de 2005 à 2002

2 arbitres



Matériel fourni par Roinville

1 planche de 15 cm de hauteur et 2 m de long

1 seau avec 50 balles de tennis

1 seau vide de 30 l

1 crosse (2 tailles disponibles 1m35 et 1m15 / gauche ou droite)

1 mini but (40 cm de large par 40 cm de hauteur)

3 cônes

Matériel fourni par chaque village

1 paire de roller avec les protections et casque

But du jeu

Lancer des balles de tennis au plus près d'un mur mais sans le toucher.

Règle du jeu

2 villages jouent en même temps.

Temps : 5 min pour la partie hockey sur roller

L'enfant est équipé de ses rollers et de sa crosse.

Au top chrono, l'enfant prend une balle de tennis, la pose dans le rond identifié et réalise le slalom autour des 3 cônes en poussant la balle de tennis avec sa crosse.

Le joueur peut tirer sa balle dans le mini but à partir du moment où il a franchi le 3^{ème} cône et avant la ligne de tir. Il peut tirer soit en roulant soit en s'arrêtant.

Le joueur a le droit de dépasser la ligne de tir et revenir dans la zone de tir à condition que la balle ne franchisse pas la ligne de tir.

Une fois le tir réalisé, il revient à la ligne de départ sans passer par les cônes.

Derrière la ligne de départ, il transmet la crosse au joueur suivant afin de passer le relais ou il tape dans la main du joueur suivant si celui-ci a une crosse différente.

Le joueur suivant peut alors prendre la balle et la poser dans le rond identifié afin de s'élancer faire le parcours.

S'il renverse un cône, il doit s'arrêter et repositionner le cône au même endroit.

Si la balle sort du couloir, elle est perdue, le joueur doit retourner au départ passer le relais.

Si la balle passe la ligne de tir alors que le tir n'a pas été effectué, elle est perdue.

Les enfants doivent mettre un maximum de balles de tennis dans le mini but durant 5 minutes.

Les 2 adultes sont à côté du mini but et récupèrent au fur et à mesure les balles qui sont rentrées dans le mini but. Dans le seau, 3 balles seront déjà présentes.

Au bout des 5 min, ils prennent le seau avec les balles et vont se positionner à 5 m d'un mur. Ils doivent ensuite lancer chacun leur tour les balles de tennis au plus près du mur sans toucher le mur.

Toute balle qui touche le mur est éliminée.

Toute balle qui sort du couloir (largeur 2 m) est éliminée.

Si une balle touche une balle déjà positionnée devant le mur, c'est accordé.

La distance des 3 balles les plus près du mur est mesurée.

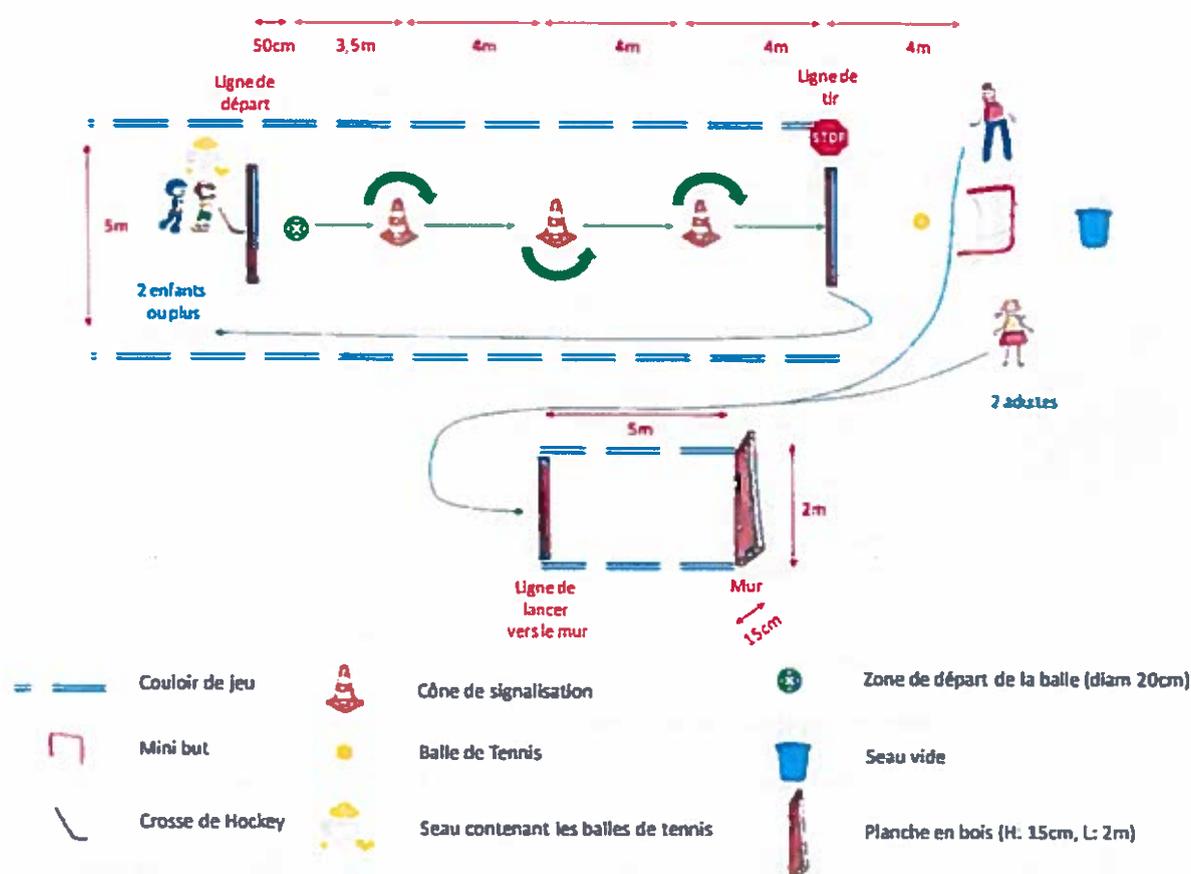
Sur le terrain, si 1 seule balle est présente, elle sera mesurée et sera ajoutée 10 m (5 m^2 , pour les 2 balles manquantes).

Sur le terrain, si 2 balles sont présentes, elles seront mesurées et sera ajoutée 5 m (pour la balle manquante).

Sur le terrain, si aucune balle n'est présente, la mesure sera de 15 m (5 m^3 , pour les 3 balles manquantes).

Attribution des points

Le vainqueur sera celui qui aura la somme des distances la plus courte.



Départ pour les vacances



16h15



Stade



45 min

Responsables : &



Participants par village

2 adultes (1 femme et 1 homme) < ou égal à 1999
2 enfants de 2009 à 2007

2 arbitres

Matériel fourni par Roinville

1 char (avec bidon vide de 20 l)
1 sac de voyage (sac à dos) avec à l'intérieur 4 serviettes de bain (taille 80 cm par 1m40)
2 casquettes
1 tonneau de 1 m de hauteur
1 poubelle de 100 l (52 cm de hauteur) remplie d'eau
1 tuyau d'arrosage de 2 m de long et de diamètre intérieur 1,5 cm
9 cônes
1 but de longueur 7,35 m et de hauteur 2,40 m
4 ballons remplis de farine avec chacun 1 ticket (dont 1 avec le ticket du péage) espacés de 70 cm et accrochés à raz de la barre transversale
1 carte de crédit avec une épingle dépassant de 5 mm
2 échelles en alu de longueur 2,50 m et de largeur 35 cm (entraxe : 1m10 entre les 2 échelles)
1 gouttière de 1,70 m
5 bouteilles d'1,5 l remplies d'eau sans bouchon sur 1 table
1 plaque minéralogique avec écrit VACANCES, vissée sur une planche en bois et recouverte de sable fin (le mot VACANCES doit être caché par le sable)
1 tunnel de 1,20 m de hauteur, 4 m de longueur et 1,50 m de largeur
3 enveloppes et 1 bandeau pour les yeux posés sur 1 table
7 barrières



Matériel fourni par chaque village

2 casques pour enfant
4 paires de lunettes de soleil (2 paires pour adultes et 2 paires pour enfant)

But du jeu

Une famille doit arriver le plus vite possible sur le lieu de ses vacances en consommant le moins possible.

Règle du jeu

2 villages jouent ensemble.

Les 2 adultes ont leur casquette sur la tête et les enfants leur casque.

Ils ont aussi tous leurs lunettes de soleil.

Si une casquette tombe durant le parcours, l'adulte devra s'arrêter, la remettre sur la tête et poursuivre le parcours.

Si une paire de lunettes tombe durant le parcours, le participant devra s'arrêter, les remettre et poursuivre le parcours.

Au top départ, l'homme emmène dans les bras un 1^{er} enfant et le dépose après la ligne des 10 m (près du char).

Il retourne chercher le deuxième enfant et le dépose après la ligne des 10 m (près du char).

Il retourne chercher la femme qui porte le sac de voyage et le dépose près du char.

Lors du parcours, si le sac de voyage tombe, l'homme pose la femme à terre, elle ramasse le sac. L'homme la reprend dans ses bras et poursuit son parcours.

La femme dépose le sac de voyage à l'arrière du char et fait monter les enfants.

Les enfants peuvent s'ils le souhaitent s'asseoir sur le sac et doivent se tenir sur les parties latérales du char.

Pendant ce temps, l'homme pompe de l'essence (siphonne de l'eau avec le tuyau d'arrosage) dans la cuve (poubelle) pour remplir le réservoir (bidon ouvert dans le char). Il doit faire le plein (au moins jusqu'à la ligne noire tracée sur le bidon). La quantité d'eau restante à la fin du parcours sera mesurée.

Les adultes tirent ensuite le char, slalomant entre les 9 cônes.

Si les roues du char touchent les cônes sans les faire tomber, ils peuvent poursuivre le parcours.

Si un cône tombe, un des 2 adultes doit repositionner le cône et le char doit repartir à la ligne de la pompe à essence.

Ils arrivent au péage (devant le but) ; la femme doit récupérer un ticket qui se trouve dans 1 des 4 ballons accrochés au but (un arbitre donne à la femme la carte de crédit avec l'épingle).

Une fois le ticket récupéré, ils continuent le parcours et passent sur les ralentisseurs (2 échelles avec un entraxe de 1,10 m) puis ils arrivent à l'aire de repos.

Le char doit passer correctement sur les échelles, sinon le char doit reculer et recommencer l'obstacle.

L'homme prend la gouttière d'une main (il peut coincer la gouttière entre ses jambes s'il le souhaite).

De l'autre main, il prend les bouteilles d'eau et doit verser l'eau dans la gouttière afin de faire apparaître le mot « VACANCES » en mouillant le sable. L'arbitre donne le feu vert quand le mot est bien lisible.

Ils repartent et passent dans un tunnel.

Une fois que le char a passé la ligne d'arrivée :

- L'homme et la femme se dirigent vers la table, l'homme met le bandeau sur les yeux, la femme dépose son ticket sur la table et tire au sort une des 3 enveloppes (avec le numéro du parking N°1, N°2 ou N°3), elle indique le numéro du parking à l'homme oralement.
- Pendant ce temps, les enfants descendent du char avec le sac et vont positionner sur l'herbe les 4 serviettes de bain, ils s'allongent chacun sur une serviette et attendent les adultes.

Guidé par la femme, l'homme retourne chercher le char et doit le garer en marche arrière à l'emplacement tiré au sort (le char doit toucher la barrière du fond). Les roues peuvent toucher les barrières.

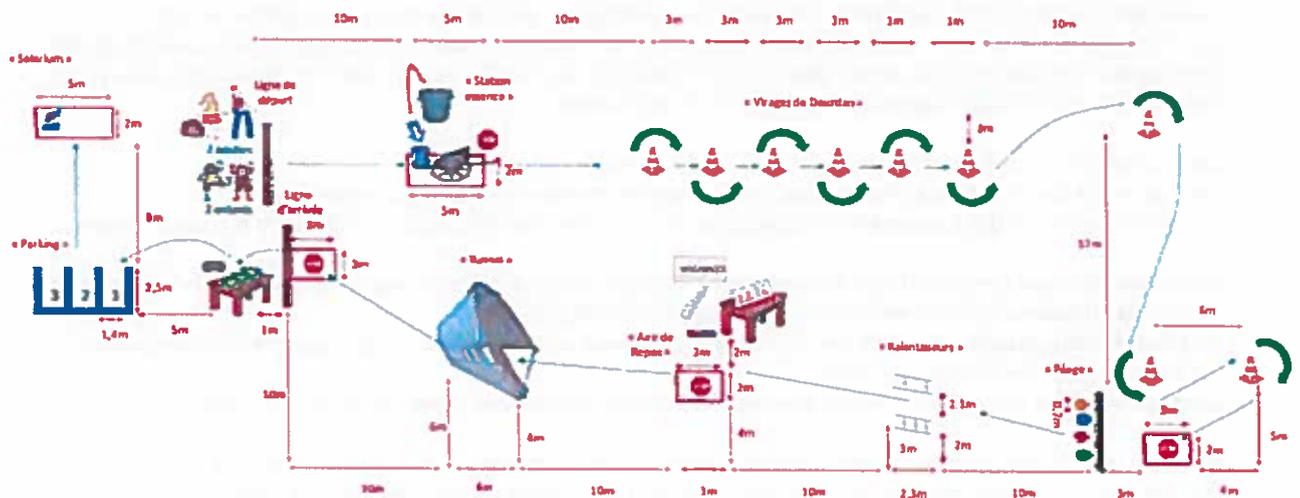
Une fois le char garé, les 2 adultes vont rejoindre les 2 enfants et s'allongent eux aussi sur leur serviette.

Le chrono s'arrête quand les 4 participants sont allongés sur leur serviette avec les lunettes de soleil sur le visage.

Attribution des points

Le vainqueur sera celui qui cumulera le meilleur chrono et la consommation la plus faible (moyenne des points entre le classement du meilleur chrono et le classement de la hauteur d'eau la plus importante).

Si égalité, c'est le meilleur chrono qui remporte le maximum de points.



- | | | | | | |
|---|--------------------|---|----------------------------------|--|---------------------------------|
|  | Sac de voyage |  | Poubelle (100L) |  | Tuyau d'arrosage (2m x Ø 1.5cm) |
|  | Chariot |  | Bidon vide (20L) |  | Cône de signalisation |
|  | But (7.35m x 2.4m) |  | Ballons remplis de farine |  | Echelle (2.5m x 0.35m) |
|  | Tunnel (4m x 1.2m) |  | Gouttière (1.7m) |  | Bouteille remplie d'eau (1.5L) |
|  | Table |  | Serviette de plage (1.4m x 0.8m) |  | Bandeau noir |
|  | Enveloppe | | | | |

L'interrogation (jeux des Elus)



17h00



Barnum



15 min

JOKER INTERDIT

Responsable : Christiane



Participants par village

4 membres du Conseil Municipal dont le Maire

1 arbitre par village



Matériel fourni par Roiville

6 ardoises VELEDA + crayons VELEDA

10 questions

But du jeu

Répondre correctement aux questions.

Règle du jeu

Tous les villages jouent en même temps.

- Répondre correctement à 10 questions en un temps imparti
 - o 20 s si question sans proposition
 - o 10 s si quizz
- Les questions porteront sur des thèmes en rapport avec l'école (l'orthographe, la grammaire, la conjugaison, l'histoire, la géographie ou sur l'évolution de l'école dans le temps)
- Les équipes sont installées devant le podium avec leur ardoise.
- A l'énoncé de la question, chaque équipe écrit sa réponse sur l'ardoise.
- Au bout du temps imparti, tous les villages lèvent alors leur ardoise.

1 point est attribué à toute réponse juste.

En cas de réponse fautive ou incomplète, aucun point n'est attribué.

Attribution des points

1 point est attribué à toute réponse juste.

En cas de réponse fautive ou incomplète, aucun point n'est attribué.

Le vainqueur sera l'équipe qui aura recueilli le plus de points.

Dimanche 21 Mai 2016

Proclamation des résultats

17h30



Historique des résultats

ANNEE	VILLE ORGANISATRICE	VILLE GAGNANTE
1978	CORBREUSE	CORBREUSE
1979	LES GRANGES	CORBREUSE
1980	BOISSY LE SEC	CORBREUSE
1981	RICHARVILLE	CORBREUSE
1982	LES GRANGES	CORBREUSE
1983	CORBREUSE	LES GRANGES
1984	RICHARVILLE	LES GRANGES
1985	BOISSY LE SEC	RICHARVILLE
1986	LES GRANGES	LES GRANGES
1987	LA FORET LE ROI	LES GRANGES
1988	CORBREUSE	CORBREUSE
1989	RICHARVILLE	RICHARVILLE
1990	BOISSY LE SEC	CORBREUSE
1991	ST CY	CORBREUSE
1992	LES GRANGES	CORBREUSE
1993	CORBREUSE	CORBREUSE
1994	RICHARVILLE	CORBREUSE
1995	Pas d'intervillages	
1996	ST CY	ST CY
1997	Pas d'intervillages	
1998	CORBREUSE	RICHARVILLE
1999	LES GRANGES	RICHARVILLE
2000	CORBREUSE	CORBREUSE
2001	ST CY	ST CY
2002	ST CY	LES GRANGES
2003	RICHARVILLE	RICHARVILLE
2004	CORBREUSE	CORBREUSE
2005	Pas d'intervillages	
2006	LES GRANGES	ST CY
2007	CORBREUSE	CORBREUSE
2008	ST CY	ST CY
2009	ST CY	RICHARVILLE
2010	RICHARVILLE	RICHARVILLE
2011	CORBREUSE	CORBREUSE
2012	LES GRANGES	LES GRANGES
2013	CORBREUSE	CORBREUSE
2014	ST CY	LES GRANGES
2015	ST CY	ST CY
2016	RICHARVILLE	CORBREUSE
2017	CORBREUSE	
2018	CORBREUSE	
2019	ST CY	
2020	ST CY	
2021	RICHARVILLE	
2022	RICHARVILLE	