

## *Olympi'Pages 3 août 2024 Saint-Pierre-Quiberon*

### **Sécurité**

Les participants aux jeux nautiques (Relais Longe côte, PaddleCup, KayakCup, OptiCup, CataCup) certifient sur l'honneur savoir nager et avoir déjà pratiqué le sport du jeu choisi.

### **Règlement Relais Longe Côte**

1-Les concurrents sont regroupés en équipes de 4 personnes, 4 équipes concurrent en même temps chacune avec un témoin de couleur différente.

2-les concurrents (un par équipe) sont alignés entre les deux bouées de départ/arrivée, partent au signal de l'arbitre.

3-Tous les équipiers réalisent le parcours (contourner une bouée à 25 mètres de la ligne de départ/arrivée puis retour à la ligne de départ/arrivée) puis passent le témoin à leur équipier.

4-Seules les équipes gagnantes continuent de concourir, l'arbitre tient le classement des équipes.

### **Règlement Opticup et CataCup**

1-Les 20 bateaux, voile affalée sont alignés au bord de l'eau sur le sable mouillé.

2-Les concurrents (équipage maximum 2 personnes) sont alignés derrière une corde en attente de l'ordre de départ et partent au signal de l'arbitre.

3-Les concurrents réalisent le parcours puis reviennent à la plage, affalent la voile, stabilisent le bateau sur le sable et une des deux personnes de l'équipage court pointer auprès de l'arbitre, l'autre personne surveille le bateau.

4-Trois départs sont donnés, 1<sup>er</sup> départ avec la moitié des concurrents, 2<sup>ème</sup> départ avec l'autre moitié des concurrents, 3<sup>ème</sup> départ avec 10 premiers équipages des précédents départs, le classement se fait uniquement sur le 3<sup>ème</sup> départ.

5-A la fin des jeux, il est demandé aux concurrents de bien vouloir aider les bénévoles à ramener les bateaux en haut de plage

### **Règlement PaddleCup et KayakCup**

1-Les 20 Paddle (ou 10 Kayaks) sont alignés au bord de l'eau sur le sable mouillé, pagaie posée sur le pont.

2-Les concurrents sont alignés derrière une corde en attente de l'ordre de départ et partent au signal de l'arbitre.

3-Les concurrents réalisent le parcours puis reviennent à la plage, remontent le Paddle (ou le kayak) sur le sable posent la pagaie sur le pont et courent pointer auprès de l'arbitre.

4-Trois départs sont donnés, 1<sup>er</sup> départ avec la moitié des concurrents, 2<sup>ème</sup> départ avec l'autre moitié des concurrents, 3<sup>ème</sup> départ avec 10 premiers concurrents des précédents départs (5 premiers pour les Kayaks), le classement se fait uniquement sur le 3<sup>ème</sup> départ.

5-A la fin des jeux, il est demandé aux concurrents de bien vouloir aider les bénévoles à ramener les Paddle et les Kayaks dans le hangar de l'ENVSN.

### **Règlement Volley-Ball**

1-Les concurrents sont regroupés en équipes de 6 personnes, la durée de chaque match est limitée à 30 minutes.

2-L'arbitre s'assure que les règles du Volley-Ball sont respectées et annonce le score au cours des matchs.

3-Seules les équipes gagnantes continuent de concourir, l'arbitre tient le classement des équipes.

### **Règlement du concours de Château de sable**

1-Les concurrents disposent d'un espace délimité par une corde sur la plage, la durée du concours est limitée à 2 heures.

2-L'arbitre s'assure que les adultes ne participent pas à la construction des châteaux de sable

3-L'arbitre choisit l'équipe gagnante selon les critères d'originalité et de qualité des constructions