

Olympi'Plages 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, 5 équipes concourent 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 PaddleCup et KayakCup

1-Les 10 Paddle et les 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 posée sur le sable en attente de l'ordre de départ et partent au signal de l'arbitre.

3-Les concurrents réalisent le parcours (aller virer une bouée rouge pour les Paddle, jaune pour les Kayaks) puis reviennent à la plage, remontent le Paddle ou le Kayak derrière la corde sur le sable, posent la pagaie sur le pont et courent pointer auprès de l'arbitre.

4-Trois départs sont donnés, 1^{er} départ avec la moitié des concurrents, 2^{ème} départ avec l'autre moitié des concurrents, 3^{ème} départ avec 5 premiers concurrents des précédents départs, le classement se fait uniquement sur le 3^{ème} 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 Opticup

1-Les 20 Optimists, 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^{er} départ avec la moitié des concurrents, 2^{ème} départ avec l'autre moitié des concurrents, 3^{ème} départ avec 10 premiers équipages des précédents départs, le classement se fait uniquement sur le 3^{ème} 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 CataCup

1-Les 15 Catamarans voile grée 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, stabilisent le bateau sur le rivage 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^{er} départ avec la moitié des concurrents, 2^{ème} départ avec l'autre moitié des concurrents, 3^{ème} départ avec 7 premiers équipages des précédents départs, le classement se fait uniquement sur le 3^{ème} départ.

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

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-Les concurrents apportent le matériel nécessaire (pelles, seaux, moules...).

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