



CHAMONIX-MONT-BLANC
SERVOZ - LES HOUCHES - CHAMONIX-MONT-BLANC - ARGENTIÈRE - VALLORCINE

Les Chavantures

REGLEMENT

Pour l'ensemble des participants, il est obligatoire de signer une autorisation parentale lors de l'inscription afin d'attester que l'enfant est apte à nager ; et de fournir un justificatif d'assurance responsabilité civile.

Les gilets de sauvetage et les casques sont fournis par l'organisation.

Pour toutes les épreuves, les comportements dangereux pour autrui ou soi-même, à l'appréciation des organisateurs et/ou du jury, le non-respect du règlement, le non-respect des juges et organisateurs, de l'environnement (le site reste propre après l'épreuve !) entraînent une élimination immédiate sans appel possible, sans remboursement ni indemnité.

Participation - Catégories

« Les Chavantures » est une compétition ouverte aux enfants nés en 2014, 2015, 2016, 2017 et 2018.

Il y a deux catégories : **les 8/10 ans** (de 2016 à 2018) et **les 11/12 ans** (de 2014 et 2015).

« Les Chavantures » est une compétition de 6 épreuves différentes par **équipe**, chacune constituée de **4 enfants qui appartiennent à la même catégorie d'âge et qui peuvent être mixtes.**

Déroulement de la journée

Rendez-vous à 8h30 au Lac des Chavants, **le Mercredi 22 Juillet**, avec un 1^{er} départ à 9h30. La remise des prix aura lieu à 16h30. Les équipes participeront à trois épreuves le matin et aux trois suivantes l'après-midi. Les épreuves sont susceptibles d'être modifiées par l'organisation. Une pause barbecue est prévue le midi (il est donc important si un enfant a des allergies alimentaires).

Les Classements

Le classement est basé sur l'addition des points obtenus suivant les chronos. A chaque duel les équipes remporte un certain nombre de points (selon qu'elles gagnent ou perdent l'épreuve). Sera effectué 1 classement par équipe pour les 8/10 ans et un pour les 11/12 ans.

Un tirage au sort aura lieu lors de la remise des prix pour que chaque équipe reparte avec des cadeaux.

Les différentes épreuves

Épreuve 1 : « **Bouteille à la mer** »

Démarrage en raft (2 équipes / 2 rafts). Trouver une bouteille à la mer, découvrir l'énigme, la remettre à sa place et venir donner la bonne réponse le plus rapidement possible. Parcours chronométré. **L'équipe gagnante remporte 3 points, la perdante 1 pts. 1 points bonus pour la bonne réponse à l'énigme.**

Épreuve 2 : « **Construction de la cabane d'aventurier** »

En un temps imparti (15 minutes), d'après une photo et avec du matériel identique, chaque équipe devra construire sa cabane. L'équipe gagnante sera celle qui aura construit la cabane la plus ressemblante à la photo, la plus résistante et confortable selon le jury (le réf de l'épreuve). **Elle obtiendra 5 points.** Dans le cas où une équipe termine avant les 15 minutes, le jury laissera l'autre équipe terminer sa cabane. **Un bonus de 2 pts sera accordé à l'équipe la plus rapide.** Une équipe peut donc être plus lente mais obtenir 5pts et donc passer devant celle qui aura terminé la première.

Épreuve 3 : « **Le parcours commando & Tir à la corde** »

Epreuve en 2 parties :

1> 2 équipes s'affrontent en même temps. A tour de rôle chaque membre s'élance sur le parcours (passage de relais). Chacun doit effectuer 2 passages. **L'équipe qui a ses 4 coéquipiers arrivés à la corde la première remporte 3 pts, l'autre 1 pt.**

2> Les 2 équipes s'affrontent au tir à la corde. **L'équipe qui parvient à tirer le fanion derrière sa ligne remporte 2 pts bonus.**

Épreuve 4 : « L'eau précieuse / Course en sac »

Pour ce jeu, les 2 équipes vont s'affronter avec pour objectif de remplir le plus d'eau possible dans une cruche. Au top, le premier joueur de chaque équipe court dans un sac avec une éponge à la main vers une bassine pleine d'eau située 5 mètres devant lui. Il gonfle l'éponge d'eau puis va vider le contenu de l'éponge dans la cruche qui est encore 5 mètres plus loin, revient et passe l'éponge au joueur suivant de son équipe. Course en sac. Course chronométrée. Deux passages par enfants. L'équipe dont la cruche est la plus remplie obtient 5 minutes de bonus (temps en moins). Chaque équipier part quand l'autre a franchi la ligne.

Épreuve 5 : « L'orientation »

Cette épreuve est chronométrée. Plusieurs équipes jouent en même temps. Le but du jeu sera de retrouver 3 totems à l'aide d'une carte, d'une boussole et d'indices. Indices et carte menant à un lieu pour trouver le totem.

Trois totems à trouver. 15 minutes maximum pour retrouver les 3 totems.

Si **1 totem** a été trouvé (donner le mot indiqué derrière le totem, les totems restent en place) : **2 pts**

Si **2 totems** ont été trouvés (donner le mot indiqué derrière le totem, les totems restent en place) : **4 pts**

Si **3 totems** ont été trouvés (donner les 3 mots indiqués derrière les totems, les totems restent en place) : **6 pts**

Si **Aucun totem** n'a été trouvé : **0 point**

+ 2 pts bonus pour la première équipe à avoir terminé le parcours.

+ 2 pts bonus pour les équipes qui trouvent le mot commun aux 3 mots indiqués derrière les totems.

Épreuve 6 : « Les poteaux »

Incontournable ! C'est l'épreuve tant attendue et redoutée, Cette année, il ne s'agira pas de tenir debout sur les poteaux mais de tenir le plus longtemps possible en mode paresseux, accroché au poteau.

Les enfants se positionnent sur les poteaux, (2 équipes en même temps).

Le premier qui tombe remporte 1 pt, le 2ème 2 pt, le 3ème pt... jusqu'au dernier sur les poteaux qui remportera 8 pt

La Mairie, contracte une assurance pour cette manifestation, toutefois, lors de l'inscription, le représentant légal de l'enfant, doit obligatoirement signer une « autorisation parentale » afin d'autoriser l'enfant à participer et fournir un justificatif d'assurance responsabilité civile.

Le comité d'organisation impose à l'ensemble des participants un strict respect des règles et consignes d'organisation et de sécurité qui seront énoncées lors de la manifestation. (ex : ne pas s'éloigner des référents sans autorisation spécifique).

Les représentants légaux des enfants et les participants reconnaissent avoir pris connaissance et acceptent ces conditions, lors de la signature de l'autorisation parentale.

L'organisation décline toute responsabilité en cas de perte, vol ou détérioration du matériel ou équipement individuel.

Inscription, remboursement et annulation

Les inscriptions se font à l'Office de Tourisme des Houches/Servoz, jusqu'au **Lundi 20 Juillet à 12h** (120 participants maximum).

L'inscription aux « Chavantures » est de 8 €, et comprend un ticket pour le barbecue du midi et le goûter fournis le jour de l'évènement.

Les accompagnants pourront profiter du barbecue avec une participation de 8€ (réservation à l'office de tourisme).

La défection, l'élimination ou l'abandon ne donnent lieu à aucun remboursement.

L'annulation totale des épreuves entraîne le remboursement des droits d'inscription, soit 8€ par participant. Cette annulation ne peut donner lieu à aucune autre indemnité.

Toute inscription entraîne l'acceptation de ce règlement

Inscriptions :

**Office de Tourisme de la Vallée de Chamonix Mont-Blanc
Les Houches : 04 50 55 50 62 – info@leshouches.com**

Organisation :

**Service Animation - 74310 Les Houches
Tél : 04 50 55 53 78 – animation@chamonix.com**