

LE CHALLENGE

Claude Legale et Roger Prothery

2019



Le thème de cette année
Harry Potter



Bonjour à tous

Pour le CHALLENGE cette année, il sera nécessaire de constituer plusieurs équipes (il faut absolument un nombre pair et le même nombre dans chaque équipe), 4 équipes de 7 ou plus serait parfait.

Chaque équipe devra être représentée par un capitaine ou une capitaine.



ou



Chaque Chef d'équipe devra constituer son équipe avec les caractéristiques suivantes :

1. Les équipes devront prendre comme identifiant un nom associé à Harry Potter (Un plastron lui sera fourni)



Elles devront être mixtes et de tous âges

2. Celle-ci sera constituée d'au moins 7 participants.
3. Dans chaque équipe, un couple devra être déguisé en personnage de la série

Harry Potter



4. A la fin de la dernière épreuve, nous nous retrouverons au Club house pour la remise du trophée.

A cette occasion chaque équipe devra apporter une spécialité culinaire.

Celles-ci seront notées par les membres du jury et apporteront des points bonus.

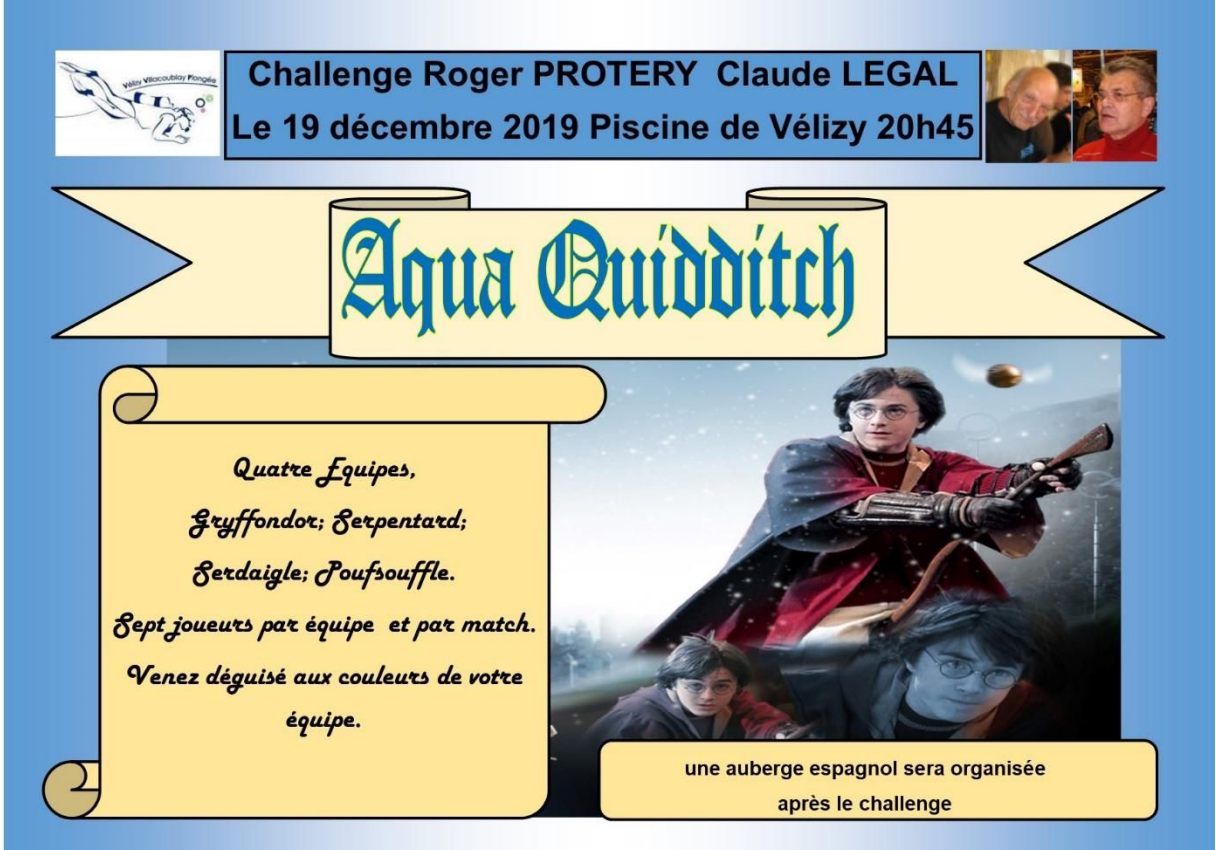
Les plats seront ensuite dégustés par l'ensemble des personnes présentes.






L'épreuve

L'équipe des poissons pilotes « impartiale » aura en charge la mise en place et le bon déroulement de l'épreuve, l'arbitrage et s'assurera de la sécurité des participants ainsi que des personnes se trouvant au bord du bassin.

L'Aqua Quidditch



The poster features a blue background with a yellow banner at the top. On the left, there is a logo for 'Vélizy Vibrocoulby Pongée' showing a swimmer. To the right of the logo, the text reads 'Challenge Roger PROTERY Claude LEGAL' and 'Le 19 décembre 2019 Piscine de Vélizy 20h45'. Further right are two small photographs of men. Below the banner, the title 'Aqua Quidditch' is written in a stylized blue font. To the left of the title is a scroll containing text in French. To the right is a photograph of Hermione Granger from Harry Potter, holding a wand and a golden ball. Below the scroll and photo is a yellow box with text. At the bottom left, the number '1.' is visible.

 Challenge Roger PROTERY Claude LEGAL
Le 19 décembre 2019 Piscine de Vélizy 20h45  

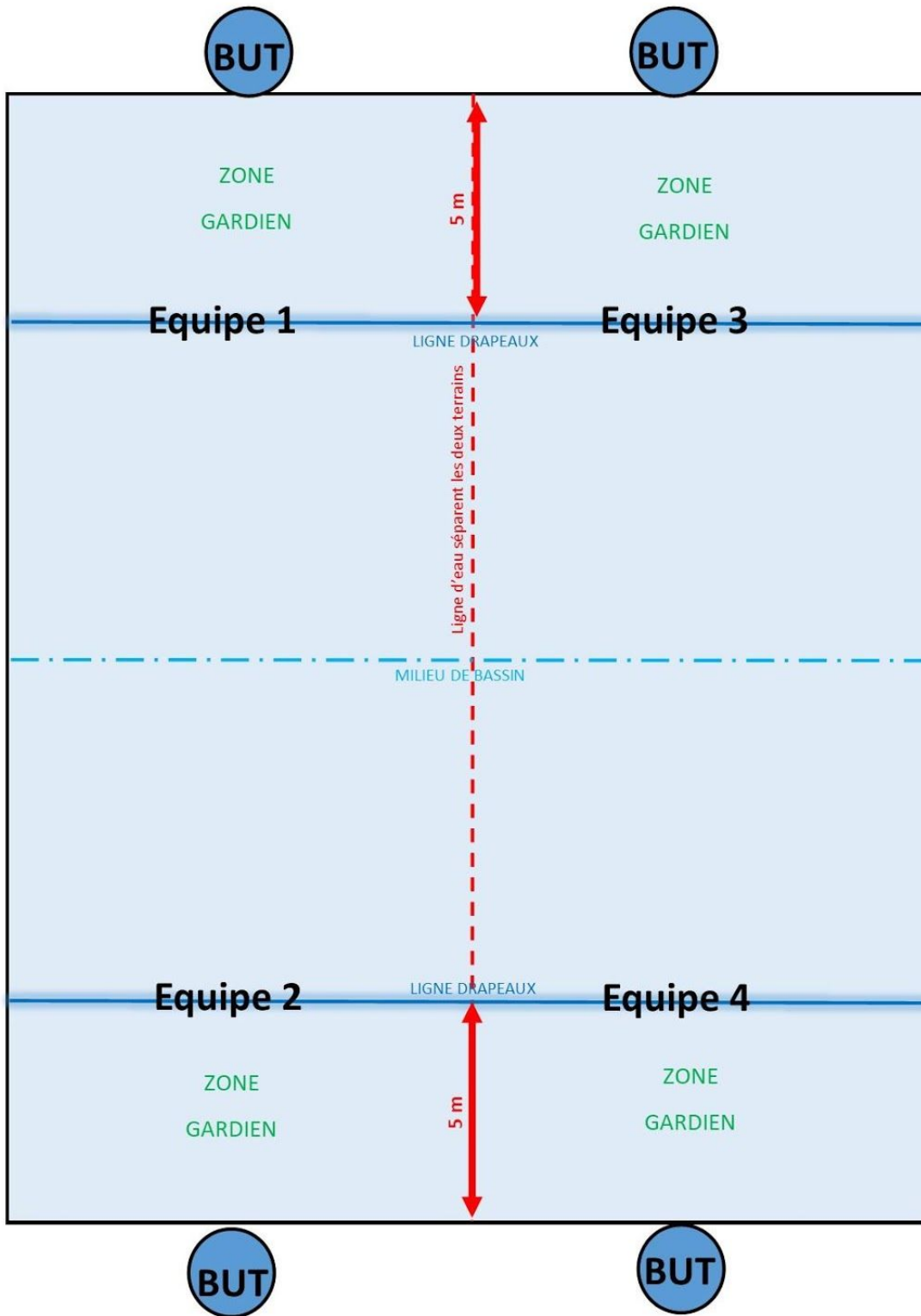
Aqua Quidditch

*Quatre équipes,
Gryffondor; Serpentard;
Serdaigle; Poufsouffle.
Sept joueurs par équipe et par match.
Venez déguisé aux couleurs de votre
équipe.*

une auberge espagnol sera organisée
après le challenge

1.

Organisation de la piscine



2. Les équipes

Les équipes sont constituées de 7 personnes (+ remplaçants).

Les rôles :

1 **Attrapeur** : Il n'entre qu'au bout de 18 minutes de jeu et doit attraper le vif d'or incarné par un joueur entièrement vêtu d'un gilet jaune

2 **Batteurs** : ils sont chargés de toucher leurs adversaires avec le « Cognard »

3 **Poursuiveurs** : ils doivent marquer un maximum de buts avec le « Souafle » dans l'anneau de l'équipe adverse. Il doit éviter les cognards et le plaquage de ses adversaires.

4 **Gardien** : doit protéger ses buts mais peut sortir de sa zone pour aider les poursuiveurs à marquer des buts

Le vif d'or : incarné par un joueur d'une autre équipe, entièrement **vêtu de jaune** ayant une balle de tennis dans le dos. Il rentre avant l'attrapeur et doit à tout prix éviter de se faire arracher sa balle de tennis par l'un des deux Attrapeurs.

3. Installation

20H30/21H15 :

- Installation de la ligne d'eau et des buts
- Durant l'installation du circuit, les équipes se forment.
- Défilé des équipes

Départ de l'épreuve : 21H15

4. Le match

Un jeu : aqua quidditch

Les règles s'inspirent de celles mises en place par la fédération du quidditch français qui se joue sur terre. Les balais que chevauchent les joueurs «à la Harry Potter » ont été remplacés par des bouées-frites en mousse que l'on trouve dans toutes les piscines. Sinon, comme dans les films de la série, il faut marquer des points en jetant des grosses balles dans l'anneau de l'équipe adverse.



5. Les règles :

Les joueurs sont alignés sur la ligne de départ à 3 mètres des buts de son équipe.

Les balles sont posées au milieu du terrain : il y a le souafle et un cognard.

Chacun a son balai à côté de lui (frite de couleurs différentes suivant les équipes).

Pendant le match, les poursuiveurs doivent marquer un maximum de buts avec le souafle dans l'anneau de l'équipe adverse.

Il doit éviter les cognards et le plaquage de ses adversaires.

Le gardien doit protéger ses buts mais peut sortir de sa zone pour aider les poursuiveurs à marquer des buts

Les batteurs sont chargés de toucher leurs adversaires avec le cognard. Dès qu'un joueur est touché, il doit descendre de son balai et doit toucher ses buts le plus vite possible pour reprendre le jeu.

L'attrapeur ne rentre qu'au bout de 18 minutes de jeu et doit attraper le vif d'or incarné par un joueur entièrement vêtu de jaune. Dès que le vif d'or est attrapé le match est terminé.

L'équipe qui a attrapé le vif d'or gagne 30 points d'un coup mais ce n'est pas forcément gage de victoire, cela dépend du nombre de buts marqués par les équipes.

Tout le long du match les joueurs ont l'obligation de garder leur balai (frite en mousse) entre les jambes et sans le quitter sous peine d'un hors-jeu.

Il y a 6 arbitres pour chaque match.

Durée d'un match : 25 minutes.

6. Arbitrage

Le nombre d'arbitres

- **1 arbitre central-e** ; s'occupe du temps et il tient le score.
- **2 arbitres assistant-es** : Indiquent quand un joueur/une joueuse est touché-e par le cognard, perte du balai (frite mousse).
- **1 arbitre du Vif d'Or** (pour vérifier que le vif d'or a bien été récupéré dans les règles) ;
- **2 arbitres des buts** (1 de chaque côté du terrain) ;

Le Souafle : 1 ballon de couleur blanc

Le Cognard : 2 ballons de couleur identique

Le Vif d'OR : 1 balle de tennis dans une « chaussette » fixé dans le dos du nageur désigné. Celui-ci aura un Gilet jaune

Le départ,

Les joueurs et joueuses sont alignés sur la ligne de départ, située à 3 mètres des buts de son équipe.

Les balles sont positionnées sur le terrain : le souafle est disposé au milieu du terrain et un cognard à 1m de chaque côté du point central.

L'arbitre vérifie que tout le monde est prêt en s'adressant d'abord aux arbitres, puis à chaque équipe. Il/elle dit ensuite balai à terre, ce qui signifie que l'on doit se positionner à

côté de son balai. Puis « prêt » (les joueurs es doivent chevaucher leur balai « frite mousse») et enfin « brooms up » qui signifie le début de la rencontre.

Durée du match,

Il se termine seulement lorsqu'un attrapeur/une attrapeuse arrive à récupérer le vif d'or (30 pts supplémentaires).

Le match se terminent au bout de 25 minutes de jeu, ou dès que l'un des attrapeurs/attrapeuses d'une des équipes attrape le vif-d'or.

Dès qu'un joueur est touché, il doit descendre de son balai et doit toucher ses buts le plus vite possible pour reprendre le jeu.

Perte de son balai (frite en mousse) le joueur doit s'immobiliser afin de repositionner son balai pour pouvoir reparticiper au jeux.

Tout au long du match les joueurs et joueuses ont obligation de garder un balai ou assimilé (frite en mousse.) en position, c'est-à-dire, entre les jambes. Peu importe s'il est tenu d'une main ou non, le principal est qu'il ne doit absolument pas tomber par terre ou quitter sa position (entre les jambes) sous peine de devenir hors-jeu.

La capture du vif d'or.

Une fois le vif d'or capturé, on ajoute les 30pts de capture à l'équipe, ce qui détermine le résultat final à partir duquel on peut déclarer la fin du match (s'il y a égalité, il existe des prolongations).

C'est donc au protecteur/à la protectrice du vif d'or de faire durer le match

Les points

1 points par panier marqué par le Le Souafle

10 points par le Vif d'OR attrapé

Pénalités.

Perte du balai avec déplacement : le joueur doit revenir à proximité de son but et a 2mn de pénalité. Au bout de ces 2mn il peut reprendre le jeu.

Dès qu'un joueur est touché, il doit descendre de son balai et doit toucher ses buts le plus vite possible pour reprendre le jeu.

En cas de non-respect des règles, l'arbitre centrale disqualifie le joueur.

Le joueur doit sortir du jeu et si celui-ci n'obtempère pas, toutes ses actions seront considérées comme nulles.