

**FICHE TECHNIQUE  
JEUX INTER-VILLES PUNAAUIA 2022**

**1. HONU RAID :**

**4 équipes simultanément (AB) (CD)**

Jeu en 3 manches de 2 à 3 minutes

3 joueurs par équipe (2 hommes dans la tortue et 1 femme en jockey)

Règle du jeu :

Au top départ, les 4 tortues devront, en traversant un parcours avec 2 obstacles, aller recueillir sur leur dos, leurs jockeys respectifs suspendus à une barre.

Une fois les jockeys montés à l'envers, les tortues devront passer les obstacles et rejoindre le point de départ puis regagner la barre, toujours en passant par les obstacles.

Si un jockey tombe, la tortue doit s'immobiliser à cet endroit en attendant que son jockey remonte sur son dos à l'envers. La dernière tortue de chaque manche est éliminée.

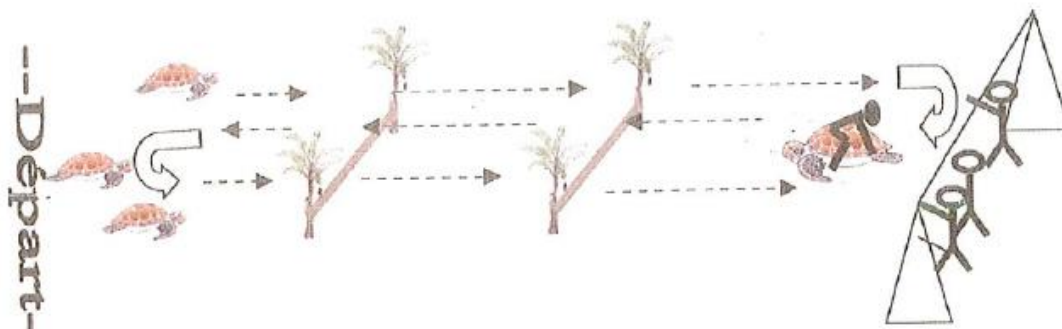
**But : La première tortue arrivée dans la dernière manche des déclaré vainqueur.**

Le principe des points :

La 1<sup>ère</sup> tortue arrivée dans la 3<sup>ème</sup> manche gagne **4 points**.

La 2<sup>ème</sup> tortue arrivée dans le 3<sup>ème</sup> manche gagne **2 points**.

La tortue éliminée dans le 2<sup>ème</sup> manche gagne **1 point**.



## **2. LE DEFI :**

### **2 équipes**

Jeu en une manche

1 personne voire plus (relais) par équipe.

#### Règle du jeu :

2 concurrents placés côte à côte sur le plan incliné doivent à la force des bras se hisser jusqu'au sommet, le corps parallèle au plan et les genoux pliés, sans s'aider des genoux.

Pour ce faire, ils tiendront à deux mains un manche de bois qu'ils enclencheront dans les crémaillères situées aux extrémités du plan.

**But : Être le plus haut possible au bout des 30 secondes.**

#### Le Principe des points :

Le concurrent situé le plus haut après 30 seconde gagne **1 point**.



## **3. La course de sac :**

### **2 équipes**

Jeu en 2 manche

1 garçon et 1 fille par équipe

#### Règle du jeu :

2 concurrents garçons muni d'un sac de coprah, doivent faire un parcours en passant dans une piscine puis déposer le sac avec sa camarade.

Celle-ci devra passer par la piscine pour déposer le sac sur un autre parcours moins éloigné.

**But : Terminer le plus rapidement que possible le parcours.**

#### **HÔTEL DE VILLE**

BP 13001 - 98717 Punaauia - Polynésie française

Tél.: (689) 40.86.56.56 — Fax: (689) 40.45.06.06 — Courriel: mairiepunaauia@mairiedepunaauia.pf — www.punaauia.pf

#### **4. Chap Chap Mama :**

##### **4 équipes (A.B) puis (C.D)**

Jeu en 2 manches.

Règle du jeu :

2 concurrentes se mettent en place pour récupérer un gourdin sur un parcours puis le ramener à sa camarade qui doit refaire le parcours en sens inverse.

**But : Terminer le plus rapidement que possible le parcours.**

#### **5. SAGA POERAVA :**

##### **4 équipes (AB) (BA) (CD) (DC)**

Jeu en 4 manches de 5 minutes

L'équipe concourante :

1 joueur habillé en plongeur (masque, tuba, palmes)

L'équipe adverses :

2 joueurs habillés en requins

Règle du jeu :

Les plongeurs jouent un par un. Le plongeur traverse le tapis à 2 bosses, va vers le Fare ouvrir au choix une des quatre portes et y prendre une perle noire. Il repasse par l'obstacle et porte la perle à un coéquipier qui l'attend sur la poutre centrale de la piscine.

Ils doivent se croiser en s'échangeant la perle noire sans tomber ou la faire tomber.

Dès que le receveur atteint l'extrémité de la poutre, la perle est validée. Au top du juge, un second plongeur s'élance vers le Fare pendant que la perle validée est déposée dans la zone de départ.

2 requins sont également derrière les portes. Si un plongeur fait face à un requin, il doit retourner à plus vite à la ligne de départ en passant par l'obstacle, sans se faire attraper. Si le plongeur est attrapé par le requin, il est éliminé.

**But : Ramener le plus de perles noires en 5 minutes en perdant le moins de plongeurs possible.**

Le Principe des points :

L'équipe ayant rapporté le plus de perles noires gagne 4 points, la seconde 2 points, la troisième 1 point et la dernière à 0.

## 6. 'EI'A FARAI :

### 4 équipes 2 par 2 (AB) puis (CD)

Jeu en 2 manche de 7 minutes

5 joueurs par équipe

1 lanceur de poissons derrière la vague

1 mama, 1 cuisinier avec une poêle

#### Règle du jeu :

Derrière une vague, 1 lanceur de chaque équipe lance des poissons au top de l'animateur. De l'autre côté de la vague, 2 pêcheurs par équipe sur un matelas gonflable savonné tentent d'attraper un poisson avant qu'il ne touche le sol.

Dès qu'il en a attrapé un, il le donne à sa mama qui doit traverser la piscine, enjamber un obstacle et aller à une ligne d'où elle lancera le poisson dans une grande poêle tenue par un cuisinier qui doit le saisir au vol. Si le poisson tombe au sol, à un quelconque moment, il n'est pas validé.

**But : Réceptionner le plus grand nombre de poissons dans sa poêle au cour du jeu.**

### Le Umuti : Phase Finale

#### 4 équipes (AB) puis (CD)

#### Règle du jeu :

5 garçons de chaque équipe doivent franchir un parcours gonflable muni d'un sceau d'eau dans chaque main qu'ils doivent remplir afin de remplir un fût.

12 personnes sont sous le parcours. Ces personnes doivent, en donnant des coups de pieds, bouger la structure afin de déstabiliser les coureurs.

**But : Remplir un maximum le galon d'eau de son équipe.**