

# TOURNOI MULTISPORTS

LES INFOS :

SAMEDI 24 MAI 2025

📍 SANSAC-L'ÉGLISE  
SALLE SOCIO-CULTURELLE

10

ÉQUIPES

4 À 6 JOUEURS | MIXTES

6

ÉPREUVES

25€  
PAR ÉQUIPE

8€  
INSCRIPTION  
INDIVIDUELLE

HORAIRES

13H30

19H00

TOURNOI

20H00

DÉBUT DES CONCERTS

🏁 COURSE D'ORIENTATION  
⚽ SOCCER 5  
🏐 VOLLEY  
🎯 TIR À L'ARC  
🏹 ULTIMATE  
🏠 MOLKY/PALAIS

INFOS ET RÉSERVATIONS SUR :  
[BUENAONDAFESTIVAL.FR](http://BUENAONDAFESTIVAL.FR)

POUR RÉSERVER DIRECTEMENT :  
AVEC LE QR CODE

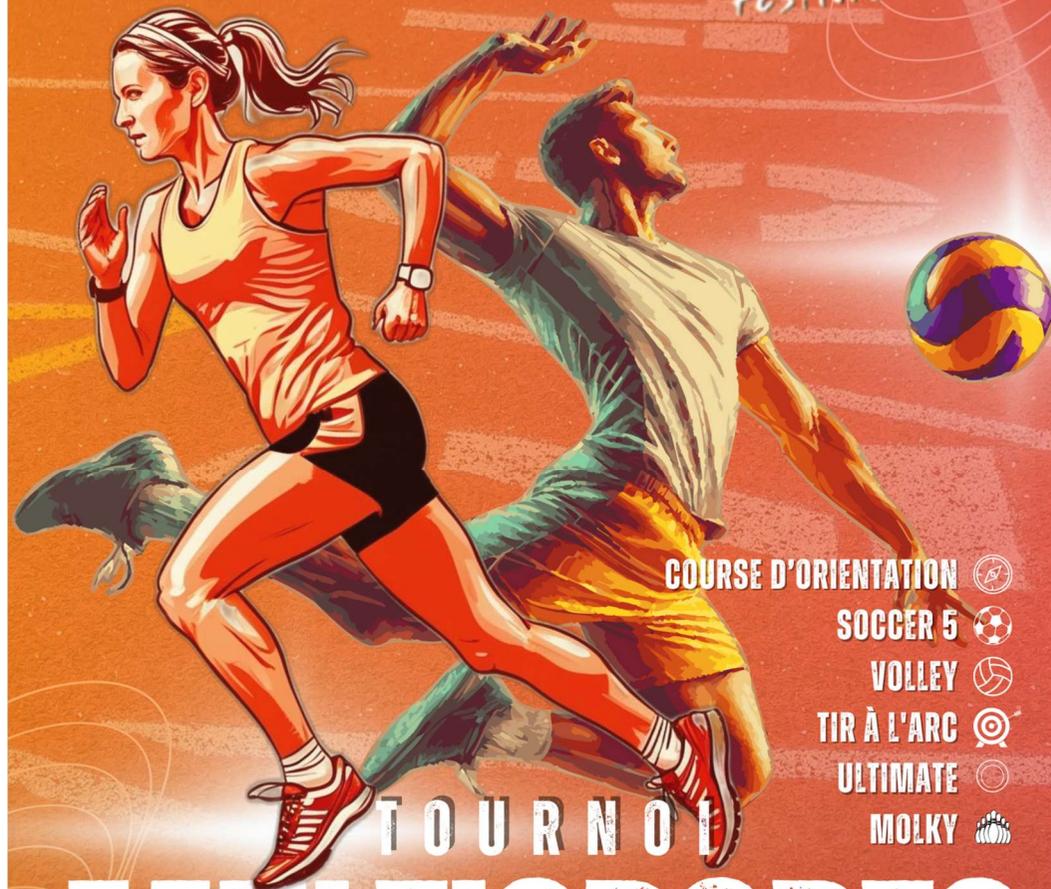


BUENA ONDA  
FESTIVAL



# BUENA ONDA

FESTIVAL



COURSE D'ORIENTATION

SOCCER 5

VOLLEY

TIR À L'ARC

ULTIMATE

MOLKY

# TOURNOI MULTISPORTS

SANSAC-L'ÉGLISE  
24 MAI 2025

# FICHE D'INSCRIPTION TOURNOI MULTISPORTS BUENA ONDA



Nom de l'équipe :

Nom et Prénom du capitaine :

Numéro de téléphone :

Mail :

Règlement par :  Espèce  Chèque  
 [Par carte bancaire](#)

Tableau des participants :

Nom	Prénom	Date de naissance
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

Déclarent avoir lu et approuvé le règlement du tournoi.

Date et Signature :

Fiche d'inscription à renvoyer  
accompagné du règlement à l'adresse  
suivante :

Association Buena Onda  
Chez Maxime BOYER  
3 rue du planit  
Vourzac  
43320 SANSSAC L'EGLISE

Les équipes se rencontreront de la manière suivante :

	Mini -Soccer	Molky / Palais	Volley	Tir à l'arc	Ultimate
14h00 - 14h45	1 vs 6	5 vs 10	4 vs 9	3 vs 8	2 vs 7
14h45 - 15h30	2 vs 8	1 vs 7	5 vs 6	4 vs 10	3 vs 9
15h30 - 16h15	3 vs 10	2 vs 9	1 vs 8	5 vs 7	4 vs 6
16h15 - 17h00	4 vs 7	3 vs 6	2 vs 10	1 vs 9	5 vs 8
17h00 - 17h45	5 vs 9	4 vs 8	3 vs 7	2 vs 6	1 vs 10
18h - 19h	Course d'orientation pour toutes les équipes par binôme.				
19h - 20h	Remise des récompenses et Douches				
20h	Début des concerts				

Le numéro attribué à l'équipe sera tiré au sort, le samedi à 13h30, au moment de la réunion des capitaines. Ce tableau peut être amené à évoluer en fonction du nombre d'équipes inscrites. Les organisateurs se réservent le droit d'annuler le tournoi ou toute épreuve en cas de force majeure. Un classement par équipe sera réalisé et une remise des récompenses aura lieu à 19h00.

Vous pourrez finir et fêter l'événement avec les concerts prévu par les organisateurs.

Line Up :

Samedi 24 mai 2025

- 20h30 – 22h00 : [RED COSMIC ORCHESTRA](#) (Rock, funk, électro et hip-hop, Grande scène)
- 22h00 – 22h30 : Spectacle de pôle dance avec Iris de [Berti Pole](#) (Salle)
- 22h30 – 00h00 : [LES VIEILLES VALISES](#) (Chanson française, punk, ska et reggae, Grande scène)
- 00h30 – 02h00 : [AFTER DJ CHUIN](#) (Dub Sound System, Bar)



# FESTIVAL BUENA ONDA 2025

Un tournoi sportif va être organisé au cœur du festival Buena Onda #8 le samedi 24 mai 2025 dans l'après-midi.



10 équipes mixtes de 4 à 6 joueurs vont pouvoir s'affronter sur 6 activités : (Soccer 4, Volley, Ultimate, « Molky et Palais Breton », Tir à l'arc et Course d'orientation).

Le tournoi est ouvert à tous. Il se veut amical. L'esprit festif est prioritaire. Le plaisir, le fairplay, le partage et la convivialité seront les maître-mots du tournoi.

Retrouvez toutes les informations sur notre site internet :

<https://buenaondafestival.fr>

## Barème et règlement des épreuves

### 1 Contexte :

**Date** : Samedi 24 mai 2025. **Lieu** : Salle socioculturelle de Sanssac L'église, 25 Champ Rond, 43320 Sanssac L'Eglise

### Horaires :

**13h00** accueil des équipes + café offert

**13h30** : Réunion des capitaines

**14h00** : début des épreuves

### 2 Matériel :

Le matériel est fourni par les organisateurs (Molky et palais breton, ballon de foot et de volley, arc et flèches, carte d'orientation...) à l'exception des baskets de course et de la tenue du pratique

- Chaque balise se situe dans le périmètre représenté par un cercle sur la carte. Elle est toujours accessible (Hauteur d'homme, non cachée par des branches, non enterrée...)

- Aucune balise ne peut se situer dans un espace privé. Aussi, il est strictement interdit de pénétrer dans ces zones.

- Dans le respect de l'activité et surtout des valeurs du Festival, aucune balise ne peut être déplacée ou cachée par un participant.

- Les concurrents doivent bien évidemment respecter les zones interdites, les propriétés privées et les cultures.

- Sur les parties du parcours empruntant la voie publique, les participants devront se conformer au code de la route et seront seuls responsables d'un éventuel manquement à ses règles

Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de chute.

## ATTRIBUTION DES POINTS (sur la base de 10 équipes inscrites)

(1ère équipe : 5 points) ; (2<sup>ème</sup> équipe : 4 points) ; (3<sup>ème</sup> équipe : 3 points) ; (4 et 5<sup>ème</sup> équipe : 2 points) ; (6 , 7 et 8<sup>ème</sup> équipe : 1 points) ; (9 et 10<sup>ème</sup> équipe : 0 points)

## Course d'orientation



- Chaque équipe forme deux binômes. Mixité non obligatoire
- Course au score cumulé des 2 binômes
- Départ des coureurs dans un ordre défini par les organisateurs toutes les 20 secondes
- Chaque binôme à 45 minutes pour trouver le maximum de balises (20\*2 au total)
- Chaque binôme a une carte (les 20 balises sont notées clairement avec leurs valeurs) et un carton de contrôle
- 1 point de pénalité par minute de retard (toute minute étant entamée est considérée comme pleine)
- La zone de recherche est encerclée par des signaleurs pour éviter tout risque d'éloignement
- Les postes seront matérialisés sur le terrain par des toiles typiques de course d'orientation orange et blanches équipées d'une pince et numérotées de 1 à 20

### 3 Les équipes :

- Chaque équipe est composée de 4 à 6 participants dont au moins 1 fille.
- Pénalité de points pour les équipes non réglementaires (équipes supérieures à 6 ou inférieures à 4 ou non mixtes).
- Chaque participant doit avoir au minimum 16 ans
- Un même participant ne peut s'inscrire dans plusieurs équipes.
- Chaque équipe doit désigner un capitaine.

### 4 Modalités d'inscription :

- 25€ inscription par équipe ou 8€ inscription individuelle
- Le chèque à l'ordre de l'association Buena Onda, doit être envoyé au, 3 rue du planit, Vourzac 43320 Sanssac L'église.  
*Le paiement peut également se faire par carte bancaire directement sur notre site internet : [Buenaondafestival.fr](http://Buenaondafestival.fr)*

### 5 - Participation aux épreuves :

- Chaque équipe s'engage à participer à toutes les épreuves.
- Les organisateurs se réservent le droit de modifier le barème en fonction du nombre d'équipes inscrites.
- Les organisateurs se réservent le droit de modifier les épreuves en fonction de la météo ou cas de force majeure.
- Toutes les épreuves se jouent à 4 joueurs, les équipes sont autorisées à avoir 2 remplaçant maximum. Les équipes peuvent faire autant de changement qu'elles le souhaitent, dans le respect de la mixité fille / Garçon. Au moins 1 fille ou un garçon devra toujours être présent sur le terrain pendant toute la durée de l'activité.
- Aucune épreuve ne pourra être déplacée ou rejouée (blessures, litiges...).

- Chaque équipe s'engage à être présente à l'heure de la convocation sur le terrain adéquat, sous peine de pénalité, afin de respecter le « timing » imposé.
- Chaque équipe s'engage à respecter les décisions des arbitres. En cas de litige, seule la décision du Comité d'organisation sera prise en considération.
- Les organisateurs se réservent le droit d'exclure les équipes faisant preuve d'un mauvais esprit sportif, d'un état d'ébriété ou d'un comportement dangereux sans remboursement du droit d'inscription.
- Les Capitaines des différentes équipes devront se présenter à l'accueil, à la salle socioculturelle de Sanssac L'église, le samedi 24 mai 2025 à 13h00.

#### 7 - Les Epreuves (au nombre de 6) :

##### **Mini-Soccer (4 contre 4)**

- Durée : 20 minutes
  - Un gardien par équipe, jeu en 4 contre 4.
- 1 représentant de chaque sexe présent sur le terrain en permanence
- L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de buts.
  - Règlement du Soccer 5 :
- # Tacle interdit, contact limité. # Le gardien effectue toutes ces relances uniquement à la main # le gardien n'a pas le droit de la prendre à la main sur une passe. # On a le droit de jouer avec les murs = pas de touche, pas de sortie.  
# Toutes les décisions sont à l'appréciation de l'arbitre.

**ATTRIBUTION DES POINTS : Victoire 5points, Nul 3 points, Défaite 1point.**

##### **Tir à l'arc :**



L'activité Tir à l'arc est encadrée par un professionnel. C'est lui qui définira les règles de sécurité et les règles du jeu pour départager les 2 équipes. Tous les joueurs de chaque équipe peuvent participer à au moins un tir.

Durée 25 minutes.

Un représentant de chaque sexe devra avoir au moins réalisé un tir.

En fonction du nombre de points accordé à chaque équipe pendant l'épreuve de tir à l'arc, les équipes peuvent repartir vainqueur, perdante ou à égalité.

**ATTRIBUTION DES POINTS : Victoire 5points, Egalité 3 points, Défaite 1point.**

## Ultimate (4 contre 4):

- Durée : 20 minutes
- 4 contre 4 avec 2 remplaçants possible, 1 représentant de chaque sexe présent sur le terrain en permanence
- L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus d'essai.
- Règlement de l'ultimate :
  - # A l'engagement chaque équipe doit être dans sa moitié de terrain.
  - # Le joueur en possession du disque ne peut ni courir ni marcher et il a 5s pour relancer le disque.
  - # Il peut effectuer un pied pivot pour trouver des joueurs démarqués
  - # Le disque passe à l'autre équipe quand : Le frisbee sort des limites du terrain ou un joueur laisse tomber le frisbee au sol.
  - # Pour marquer un essai, un joueur de l'équipe doit recevoir le frisbee dans la zone d'essai adverse.



**ATTRIBUTION DES POINTS : Victoire 5points, Egalité 3 points, Défaite 1point.**

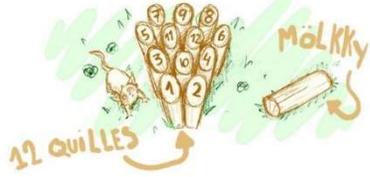
## Volley (4 contre 4)



- Durée : 20 mn sans changement de côté (5mn échauffement - 15mn de jeu)
  - Terrain extérieur
  - 4 participants par équipe.
- Remplacements autorisés, 1 représentant de chaque sexe présent sur le terrain en permanence
- L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de points
  - Règlement du volley :
    - # L'équipe qui remporte l'échange marque un point qu'elle ait ou non le service. Un point est donc marqué à chaque ballon joué.
    - # 3 touches successives maximum par équipe, La balle doit être frappée : Frappe = 1 contact bref. Fautes : le collé (ou porté) : La balle est poussée et non frappée, le doublé (ou double touche) # Les joueurs tournent au service (changent de place) dans le sens des aiguilles d'une montre. # L'équipe qui marque le point, a le service. Au bout de 3 services gagnant, l'équipe conserve le service, mais doit effectuer une rotation et changer de serveur.

**ATTRIBUTION DES POINTS : Victoire 5points, Nul 3 points, Défaite 1point.**

## Molky et Palais breton :



Pour cette épreuve, l'équipe va devoir se diviser en 2 groupes de 2 ou 3 joueurs. Chaque Jeu (Molky ou Palais Breton) peut se jouer en 2

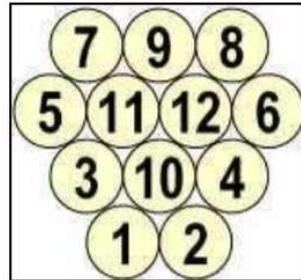
contre 2 ou en 3 contre 3.

L'équipe qui gagne cette épreuve est l'équipe qui remporte les 2 jeux. Si chaque équipe remporte 1 jeu, les 2 équipes sont considérées à égalité.

### - Règlement du Molky :

# La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie.

# Au début de la partie les quilles doivent être placées de la manière suivante :



# Au début d'une partie, elles sont placées à 3-4 mètres des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, on la relève au niveau du haut de la quille. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

# Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le malky. Il y a deux façons de marquer des points :

- si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus

- si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.

# Une équipe qui commet trois fautes à la suite (un lancer au cours duquel aucun point n'est marqué) retombe à 0. A partir de 25 points marqués, si l'équipe commet 3 fautes à la suite, ou si elle dépasse 50, elle retombe à 25 points.

### - Règlement du Palais Breton :

La partie se joue en 12 points, et ce par équipes de 2 à 4 joueurs. Le nombre de palets et de joueurs est donc défini à l'avance. L'objectif est de lancer ses palets le plus près du maître, sans avoir rebondi sur le sol, sur la planche placée à 5m du lanceur. Chaque palet d'une même équipe placé sur la planche le plus près du maître fait marquer un point à son équipe. Le lanceur (équipe 1) a trois essais pour positionner le maître sur la planche. Ensuite, un joueur de l'équipe adverse (équipe 2) prend le relais et essaie de positionner le maître sur la planche. Et ainsi de suite jusqu'à la réussite du lancer du maître. Une fois le maître placé sur la planche, le joueur lance 1 palet. Ensuite, un joueur adverse lance son palet, s'il ne reprend pas la main, il rejoue jusqu'à ce qu'il reprenne la main. Lorsqu'un joueur place son palet au-dessus d'un autre palet, on dit qu'il fait un chapeau et alors le palet se trouvant au-dessus est gagnant s'il y a la possibilité de point. Deux joueurs touchant le maître sont mis à égalité et on recommence le lancer. De même, un joueur chassant le maître de la planche fait recommencer la partie.

**ATTRIBUTION DES POINTS : Victoire 5points, Egalité 3 points, Défaite 1point.**