

RÈGLEMENT DES ROCKY GAMES

COME AND PLAY

#ROCKYPUMPS

#GAYGAMES
#PARIS2018

#ROCKYCHECK

#ROCKYRUNS

#ROCKYJUMPS

#ROCKYBALLS

#ROCKYSINGS

FUNNY
& SEXY
GAMES
AROUND
BOXING

ROCKY GAMES



FRIDAY 10th AUGUST
INSTITUT DU JUDO



AN EVENT ORGANIZED FOR THE GAY GAMES BY PANAME BOXING CLUB

A l'occasion des 10ème Gay Games - Paris 2018, le Paname Boxing Club organise une compétition de jeux sportifs et ludiques intitulée « ROCKY GAMES ». La participation à ces jeux impliquent l'approbation et le respect du règlement ci-énoncé.

EQUIPES

La participation aux Rocky Games (RG) se fait par binômes.

Les binômes seront définis par tirage au sort avant le début des épreuves en fonction des personnes inscrites et présentes.

Chaque participant fera la compétition en fonction du genre défini au moment de son inscription : Homme/Homme, Homme/Femme ou Femme/Femme.

Les binômes ainsi créés devront trouver le « nom » de leur équipe qu'ils doivent indiquer au(x) responsable(s) organisation(s).

ARBITRES

Les arbitres des RG acceptent de juger impartialement les épreuves en suivant le barème de point défini pour chaque épreuve. Chaque binôme ne peut comporter au maximum qu'un seul arbitre ou responsable d'organisation. Les arbitres s'engagent sur l'honneur à ne pas tricher et ne favoriser ou désavantager aucune équipe sous peine d'être disqualifié des RG. Ils veillent à la bonne tenue des épreuves, comptabilisent les points, chronomètrent et effectuent le classement des binômes par épreuves qu'ils soumettent aux responsables d'organisation.

Ils peuvent formuler un avertissement si une équipe ne respecte pas une partie des règles énoncées ou ne respectent pas les règles élémentaires de bienséance et de fair-play.

Après plus de trois avertissements envers une équipe, ils peuvent soumettre son exclusion aux responsables d'organisation.

RESPONSABLE D'ORGANISATION

Le(s) responsable(s) d'organisation des RG est nommé(s) parmi les membres d'organisation des Gay Games - Paris 2018 (Paname Boxing Club). Il(s) a le pouvoir de disqualifier ou exclure les arbitres et les binômes ne respectant pas le règlement des RG ni les règles élémentaires de bonne conduite de ce genre de manifestation. Il(s) assure(nt) la cohésion et la bonne tenue des RG. C'est lui(eux) qui collecte(nt) les points obtenus par les binômes après chaque épreuve que lui(leur) transmettent les arbitres.

Il(s) peut(vent) participer aux RG mais ne doivent pas être en équipe avec un arbitre ou un autre membre de l'organisation.

ATTRIBUTION DES POINTS

Pour chaque épreuve réussie, un barème de point est mis en place. Le binôme arrivant en tête de l'épreuve gagne le maximum de points. Les seconds, troisièmes, quatrièmes et cinquièmes binômes gagnent des points définis par un barème pour chaque épreuve. En cas d'égalité, les binômes gagnent le nombre de points définis par leur classement. Les binômes suivants étant déclassés.

Par exemple, si un binôme arrive en 1ère place et deux binômes arrivent à égalité à la 2ème place, le binôme vainqueur gagne les points attribués au premier, les 2 binômes ex-aequo gagnent chacun les points de la deuxième place, en revanche, le binôme qui suit ne gagne pas les points de la 3ème place mais ceux de la 4ème place.

En cas de triche avérée ou de manquement aux règles, le binôme est disqualifié de l'épreuve et ne reçoit aucun point à celle-ci.

Un avertissement des arbitres pendant une épreuve n'a aucune conséquence sur l'attribution des points néanmoins en cas d'avertissement répétée (plus de 3 fois), l'équipe peut être disqualifiée par les organisateurs et ne recevra aucun point sur cette épreuve.

CLASSEMENT

Le classement final tient compte de tous les points obtenus par les binômes durant les épreuves. Est considéré gagnant le binôme ayant obtenu le plus de points durant toutes les épreuves.

En cas d'égalité, les responsables de l'organisation se réunissent afin de regarder les résultats obtenus par les binômes et de statuer sur l'ordre à donner afin de départager les ex-aequo (par exemple: ceux qui ont été les plus réguliers ou qui ont gagné le plus d'épreuves)

EPREUVES

Les épreuves se font les unes après les autres. Au moins 2 arbitres doivent suivre le déroulé de chaque épreuves et veiller au bout déroulé de celle-ci dans le respect du règlement. Avant chaque nouvelle épreuve, ils énoncent aux binômes, les règles de l'épreuve ainsi que le barème.

EPREUVE 1/ " ROCKY SAUTE "

1. DÉROULÉ DE L'ÉPREUVE

- Chaque membre du binôme se met côte à côte, chacun tient une corde à sauter.
 - Au top départ de l'arbitre, les deux coéquipiers du binôme doivent sauter à la corde librement en tenant le plus longtemps possible.
 - Les arbitres comptent le temps de chacun des joueurs.
 - Les joueurs ont le droit à 4 arrêts de corde et donc 4 reprises directes. Au 5ème arrêt, le temps du joueur est arrêté et comptabilisé. Le 2nd doit continuer à sauter.
 - Les temps des deux coéquipiers sont ainsi cumulés et donnent le temps global de l'équipe.
 - Un certain rythme est demandé, si les binômes ne sautent pas suffisamment rapidement un avertissement voire une disqualification peuvent être retenus contre eux.
- La durée maximale de l'épreuve est fixée à 3'30 minutes. soit un total maximal de 7' par binôme.
- Le classement se fait en totalisant les temps des binômes du plus long au plus court.

- Le nombre d'arrêts par binôme doit être comptabilisé. Il sera pris en compte en cas d'égalité entre binômes. Dans ce cas, un avantage sera accordé au binôme ayant fait le moins d'arrêts.

2. BARÈMES DES POINTS

Le classement s'établit en fonction du temps obtenu.

- o 1ère place : 10 pts
- o 2ème place : 8 pts
- o 3ème place : 6 pts
- o 4ème place : 4 pts
- o 5ème place : 2 pts
- o les binômes suivants : 0 pt

EPREUVE 2 / " ROCKY COURT "

1. DÉROULÉ DE L'ÉPREUVE

- Effectuer en un minimum de temps un relais d'exercices type boxe entre les deux coéquipiers.
- Point de départ déterminé par les responsables d'organisation via un panneau "DEPART" :
 - o le 1er joueur du binôme s'habille d'un sur-short de boxe qui lui sera donné par l'arbitre
 - o exercice 1 : le joueur saute un pied après l'autre dans des cerceaux pour atteindre le dernier
 - o exercice 2 : 10 sauts à pieds joints dans un pneu étant précisé qu'un saut correspond à une entrée et une sortie du pneu
 - o exercice 2 : 10 coups de poings gauche / droite forts dans un sac étant précisé qu'un coup correspond à un coup de poing gauche et un coup de poing droit
 - o exercice 3 : 10 coups de pieds fouettés avant / arrière contre un sac étant précisé qu'un coup correspond à un fouetté avant et un fouetté arrière
- Le premier joueur a fini son épreuve et doit passer le témoin à son coéquipier.
 - o il doit enlever le sur-short et le passer à son coéquipier
 - o Aucun des joueurs n'a le droit d'enlever ses gants
- Le parcours du 2nd coéquipier est l'inverse du 1er :
 - o exercice 1 : 10 coups de pieds fouettés avant / arrière contre un sac étant précisé qu'un coup correspond à un fouetté avant et un fouetté arrière
 - o exercice 2 : 10 coups de poings gauche / droite forts dans un sac étant précisé qu'un coup correspond à un coup de poing gauche et un coup de poing droit
 - o exercice 3 : 10 sauts à pieds joints dans un pneu étant précisé qu'un saut correspond à une entrée et une sortie du pneu
 - o exercice 4 : le joueur saute un pied après l'autre dans des cerceaux pour atteindre le dernier.
 - o une fois le dernier exercice réalisé, il court pour toucher avec un gant le panneau "ARRIVEE".

- Le chronomètre démarre dès que le 1er coéquipier enlève son gant du panneau "DEPART" et il est arrêté dès que le 2nd coéquipier touche avec un de ses gants le panneau "ARRIVEE".
- En cas d'abandon en route. l'équipe est disqualifiée de l'épreuve.
- Le classement se fait en fonction des temps réalisés par l'équipe pour l'épreuve du plus rapide au plus long.

3. BARÈMES DES POINTS

Le classement s'établit en fonction du temps obtenu.

- o 1ère place : 10 pts
- o 2ème place : 8 pts
- o 3ème place : 6 pts
- o 4ème place : 4 pts
- o 5ème place : 2 pts
- o les binômes suivants : 0 pt

EPREUVE 3 / " ROCKY CHANTE "

1. DÉROULÉ DE L'ÉPREUVE

- a. Faire deviner à son coéquipier un maximum de chansons que l'on entend dans des écouteurs en chantant, fredonnant, mimant, etc. avec son protégé dent dans la bouche.
- b. Chaque joueur participe l'un après l'autre.
- c. La durée de l'épreuve est de 1 minute 30 secondes par joueur.
- d. Il est interdit de donner des indications relatives au nom de l'artiste ou au nom de la chanson.

2. BARÈMES DES POINTS

Chaque joueur gagne 1 point pour l'artiste, 1 point pour la chanson ou 2 points quand le joueur découvre les deux ! Le classement s'établit en fonction des points gagnés.

- o 1ère place : 10 pts
- o 2ème place : 8 pts
- o 3ème place : 6 pts
- o 4ème place : 4 pts
- o 5ème place : 2 pts
- o les binômes suivants : 0 pt

EPREUVE 4 / " ROCKY POMPE "

1. DÉROULÉ DE L'ÉPREUVE

- o 1 joueur se place en gainage et le 2nd en pompe
- o les coéquipiers peuvent changer et que celui qui était en gainage passe en pompe et celui qui était en pompe passe en gainage.

- ils ont droit à un maximum de 5 switches.
- le temps est arrêté au 6ème switch ou si l'un des coéquipiers arrête l'épreuve
- les points sont attribués selon le temps obtenu mais le temps sera arrêté à 4 minutes.

2. BARÈMES DES POINTS

Le classement s'établit en fonction du temps obtenu.

- 1ère place : 10 pts
- 2ème place : 8 pts
- 3ème place : 6 pts
- 4ème place : 4 pts
- 5ème place : 2 pts
- les binômes suivants : 0 pt

EPREUVE 5 / “ ROCKY CHECK “

1. DÉROULÉ DE L'ÉPREUVE

- Les 2 coéquipiers se placent en abdo crunch face-à-face
- Chacun tape dans le gant de son coéquipier à chaque montée.
- Le temps est arrêté dès que le 1^{er} coéquipier est épuisé et s'arrête.
- L'arbitre doit imposer un rythme imposé à l'exercice : les coéquipiers ne doivent pas poser les épaules au sol. Dès qu'un coéquipier pose ses épaules au sol, le temps sera arrêté.

2. BARÈMES DES POINTS

Le classement s'établit en fonction du temps obtenu.

- 1ère place : 10 pts
- 2ème place : 8 pts
- 3ème place : 6 pts
- 4ème place : 4 pts
- 5ème place : 2 pts
- les binômes suivants : 0 pt

EPREUVE 6 / “ ROCKY BALLS “

1. DÉROULÉ DE L'ÉPREUVE

- Dans un grand saladier, plusieurs balles de couleur différentes.
- Chaque équipier est muni de ses gants de boxe.
- A chaque couleur correspond un nombre de squats avec 4 niveaux : 2, 5, 10 et 15 squats.
- L'un après l'autre, chaque joueur tire une boule du saladier et effectue le nombre de squat correspondant à la couleur. Chaque joueur tire 3 boules.
- Le chronomètre commence à partir du moment où le 1er coéquipier introduit son gant dans le saladier et se termine à la fin du dernier squat de la 6ème boule tirée par un joueur.

2. BARÈMES DES POINTS

Le classement s'établit en fonction du temps obtenu.

- 1ère place : 10 pts
- 2ème place : 8 pts
- 3ème place : 6 pts
- 4ème place : 4 pts
- 5ème place : 2 pts
- les binômes suivants : 0 pt