

Escargot Vélo

- Horaire : **14h00**
- Lieu : **Rue des Dentellières**
- Matériel à avoir : vélos et casques personnel
- Classement : Chrono le plus long du meilleur joueur de l'équipe => si égalité, 2^{ème} meilleur temps.

- Règlement :

Il faut faire 5m en vélo dans le temps le plus long possible sans toucher le sol.

Si vous touchez le sol, ou franchissez la ligne vous passez le relais à un coéquipier.

Il faut franchir la ligne d'arrivée pour valider un temps.

Belote

- Horaire : **14h00**
- Lieu : **Place Boutrois**

- Classement : Quart / Demi / Finale.

- Règlement :

Tirage carte pour savoir qui commence.

La partie se joue en 500 points.

Puissance4

- Horaire : **15h30**
- Lieu : **Place Boutois**
- Matériel à avoir : **Puissance4 apporté par les joueurs**

- Classement : 16^{ème} / 8^{ème} / Quart / Demi / Finale.

- Règlement :

Pile ou face pour savoir qui commence.

Les joueurs jouent un jeton chacun leur tour.

Le gagnant est le premier à avoir 4 jetons qui se suivent à l'horizontale ou à la verticale ou en diagonale.

Quizz pour un Celtien

- Horaire : **16h00**
- Lieu : **Place Boutois**
- Classement : nombre de bonnes réponses => si égalité, équipe la plus rapide à la dernière question etc...
- Règlement :
10 questions.
L'équipe doit se concerter, écrire sa réponse sur le veleda, puis la montrer en 1^{er} à l'animateur.
L'équipe a 30s maximum pour répondre.

Passe de ballon d'eau

- Horaire : **16h30**
- Lieu : **Rue des Dentellières**
- Classement : Plus de passes d'affilées => si égalité, le moins de ballons explosés.

- Règlement :

Chaque joueur se positionne à 4m de son coéquipier.

Vous avez 5min pour faire le plus de passe.

Tir de pétanque

- Horaire : **17h00**
- Lieu : **Terrain de pétanque**
- Matériel à avoir : boules de pétanque

- Classement : Nombre de tir réussis + Temps le plus rapide.

- Règlement :

Chaque joueur a 10 essais pour tirer ou toucher la boule.

Il faut aller le plus vite possible afin de gagner si égalité.