LES
OLYMPIADES
DOMITYS



OLYMPIADES 2025 - 2026

LES SUPER-HÉROS



BOOK DES RENCONTRES REGIONALES



Table des matières

I. Modalités générales 3

II. Le déroulement de la Rencontre Régionale 3

III. Organisation et logistique 4

- Transport 4
- Hébergement et restauration 4
- Suivi du classement 5
- Les organisateurs 5

IV. Les épreuves 6

- Présélection et nombre de participants à la rencontre 6
- Signes distinctifs 6
- Règlements des épreuves 7

A. Concours belote : Les justiciers de l'atout 7

B. Quizz langue française : L'académie des Héros 8

C. Parcours sportif : Parcours des super-pouvoirs 9

1) Le bouclier de Captain America 9

2) Le marteau de Thor 10

3) L'agilité de Spiderman 11

4) La vitesse de Flash 11

D. Quiz Musical : Cap'tain Jukebox 13

I. Modalités générales

Dans le cadre des olympiades DOMITYS, vous avez participé à des défis en résidence et des rencontres inter-résidences.

Bravo vous faites partie des 16 résidences sélectionnées pour participer à la rencontre régionale.

Vous êtes attendus le **7 septembre à partir de 13h30 jusqu'au 8 septembre 16h** pour participer à de nouvelles épreuves.

À l'issue de ces épreuves, un podium régional sera établi. Les résultats de la rencontre régionale seront intégrés au classement général et viendront clôturer l'édition 2025/2026.

Les trois résidences arrivant en tête du classement général seront récompensées.

II. Le déroulement de la Rencontre Régionale

Cette organisation est donnée à titre indicatif et est susceptible d'être modifiée ultérieurement. **Chaque résident présent devra participer à au moins une épreuve.**

Les photos « fun » du défi photo seront exposées durant ces 2 jours.

Programme

13h30 Arrivée des participants

Lundi 7 septembre		
	Salle : la Batcave	**Salle : Le QG des Avengers**
15h00-16h00	Belote 1ère manche	Quizz langue française 1ère manche
16h00-16h30	*Pause gourmande*	
16h30-17h30	Belote 2ème manche	Quizz langue française 2ème manche
18h00	*Bagagerie / remise des clés*	
19h30	*Dîner animé*	

Mardi 8 septembre	
7h00-9h00	*Petit déjeuner*
	Salle : L'arène des super-pouvoirs
9h00-10h15	Parcours sportif
10h30-12h00	Quiz musical
12h30-14h00	*Déjeuner*
14h00-15h00	*Annonce des résultats / remise des récompenses*
16h00	*Surprise et Départ*

Enjeux et classements

- Les gagnants de chaque épreuve seront récompensés.
- Les trois premières résidences de la rencontre régionale seront récompensées.
- Le classement général est le cumul de points acquis à chaque étape des Olympiades : défis, inter-résidences et rencontres régionales.

III. Organisation et logistique

➢ Transport

Le transport des résidents jusqu'au lieu de la rencontre est assuré par l'équipe de la résidence.

➢ Hébergement et restauration

L'hébergement s'effectuera en chambre twin pour tous les résidents afin de pouvoir accueillir tous les participants.

Régions	Lieux de la rencontre
Nord et IDF	***Hôtel Mercure Lille Aéroport*** 110 rue Jean Jaurès, 59810 Lesquin
Nord-ouest et Centre-ouest	***Westotel Nantes Atlantique*** 34 rue de la Vrière, 44240 La Chapelle-sur-Erdre
Sud-ouest	***Hôtel Mercure Château Chartrons*** 81 cours Saint Louis, Bordeaux
Sud-centre et Sud-est	***Novotel Lyon Bron*** 260 Avenue Jean Monnet, 69500 Bron
Est	***Novotel Reims Tinqueux*** 50 route de Soissons, 51430 Tinqueux

Les menus sont élaborés en avance, pour toutes spécificités alimentaires, mobilité (PMR) merci de l'indiquer à l'équipe de la résidence

- **Suivi du classement**

Les classements actualisés peuvent être consultés par les équipes et par les résidents eux-mêmes, sur le site olympiades.domitys.com.

- **Les organisateurs**

Responsables opérationnels pour le déroulement des Olympiades :

Direction Animation et bien-être : Amélie PEPIN, Charlotte DAAS-DIFURIA, Carine LEAUSTIC, Pascale PEIFFER, Sylvain TREMBLIN, Harmonie DUBOIS, Raphaël GRILLO, Laurence GARNOTEL.

IV. Les épreuves

- **Présélection et nombre de participants à la rencontre régionale**

Les 16 premières résidences du classement régional sont sélectionnées.

5 résidents + 1 accompagnateur par résidence.

EPREUVES REGIONALES			
Epreuve	**Nombre d'équipes**	**Nombres de parties**	**Nombre participants maximum par résidence**
BELOTE	16 équipes de 2 résidents	2 manches de 1h + pause 30mn	1 binôme
QUIZZ LANGUE FRANCAISE	16 équipes de 1 à 2 résidents	2 manches de 1h + une pause 30mn 8 résidences / manche	2 joueurs
PARCOURS SPORTIF	16 équipes de 2 à 4 joueurs	Les équipes jouent les unes après les autres. Epreuve 1h30 (5mn / équipe)	4 joueurs
QUIZ MUSICAL	16 équipes de 2 résidents	En plusieurs manches	2 joueurs

- Les inscriptions se feront **mi-juin** via un formulaire en ligne reçu par mail
- Chaque résident présent doit participer à au moins 1 épreuve
- Chaque résidence doit participer à toutes les épreuves

- **Signes distinctifs**

Pour favoriser le sentiment d'appartenance à une équipe et au thème *Les Super-Héros*, vous pouvez prévoir un signe distinctif : par exemple : des T-shirts au blason de la résidence ou avec un dessin spécifique … Cela peut être réalisé lors d'ateliers créatifs.

➢ **Règlements des épreuves**



A. Concours belote : Les justiciers de l'atout

- Cette épreuve se joue en binôme, 2 joueurs par résidence
- Temps dédié : 2 manches de 1h chacune
- Les scores sont enregistrés par binôme
- Les binômes s'affrontent de manière aléatoire, en tirant leur numéro de table dès leur entrée dans la salle.
- Le concours se joue en **2 parties de 12 donnes** de cartes.
- A la fin de la première partie, les binômes se dirigent vers la table d'arbitrage pour remettre la fiche de score et piocher leur prochaine table.
- Tous les joueurs de chaque table doivent vérifier les points inscrits sur la fiche de score à la fin de chaque partie.
- Les joueurs sont responsables des scores transmis à la table d'arbitrage. Une fois cette fiche transmise, les scores ne seront plus modifiables.

Règles du concours :

- **La belote se joue sans annonce (sauf Belote et Rebelote).** Pas d'obligation de jouer le Roi en premier.
- Le sens du jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.
- C'est toujours la même personne qui donne jusqu'à la prise de l'atout.
- En cas de fausse donne, une nouvelle donne est effectuée par la même personne.
- Une carte posée sur la table ne peut pas être retirée. Si un joueur garde ses atouts alors qu'il doit les jouer, ou ne monte pas à l'atout, le coup est perdu, on marque alors 162 à 0.
- Si le douzième tour se termine par un capot, il n'y aura pas de treizième tour.
- En cas de litige, faire appel à l'arbitre. Chaque équipe pourrait alors éventuellement marquer 81 points pour que tout se passe dans le calme.

- A l'issue des deux parties, chaque équipe totalisera son nombre de points.

Comptage des points :

Belote et Rebelote = Roi et Dame de la couleur de l'atout (20 points).
Capot = aucun point marqué par les adversaires, 252 points (+ 20 points s'il y a belote)
Litige = 81 points pour chaque équipe.

Les résultats seront annoncés à la fin de la rencontre régionale.

B. Quizz langue française : L'académie des Héros



- 2 sessions de 1 h (*questions différentes pour les 2 manches)*
- 8 résidences par manche
- Chaque résidence joue une seule session
- L'ordre de passage sera tiré au sort
- Participation par résidence : 1 à 2 joueurs qui jouent ensemble

Déroulement :

- Un quizz est lu à voix haute et projeté à l'écran
- Chaque question est un QCM
- Les réponses sont notées sur une ardoise dans un temps imparti

4 animateurs-arbitres

Comptage des points :

1 bonne réponse = 1 point

Les résultats seront annoncés à la fin de la rencontre régionale.



C. Parcours sportif : Parcours des super-pouvoirs

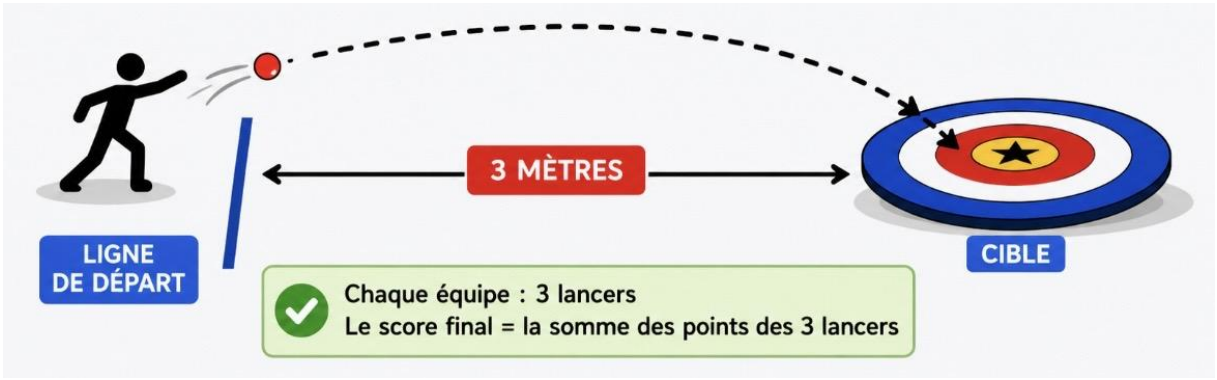
4 épreuves
Temps dédié : 1 heure 30. 5 minutes par équipe (16 équipes par région)
16 équipes composées de 1 à 4 joueurs
Score : cumul des notes des 4 épreuves

1) Le bouclier de Captain America



Une épreuve d'adresse et de précision.

- Situer la cible à 3 mètres de la ligne de départ.
- Chaque équipe lance 3 fois une balle.
- Le cumul des 3 lancers est comptabilisé.



Si la boule est à cheval sur la ligne entre 2 couleurs, le score le plus élevé est retenu.

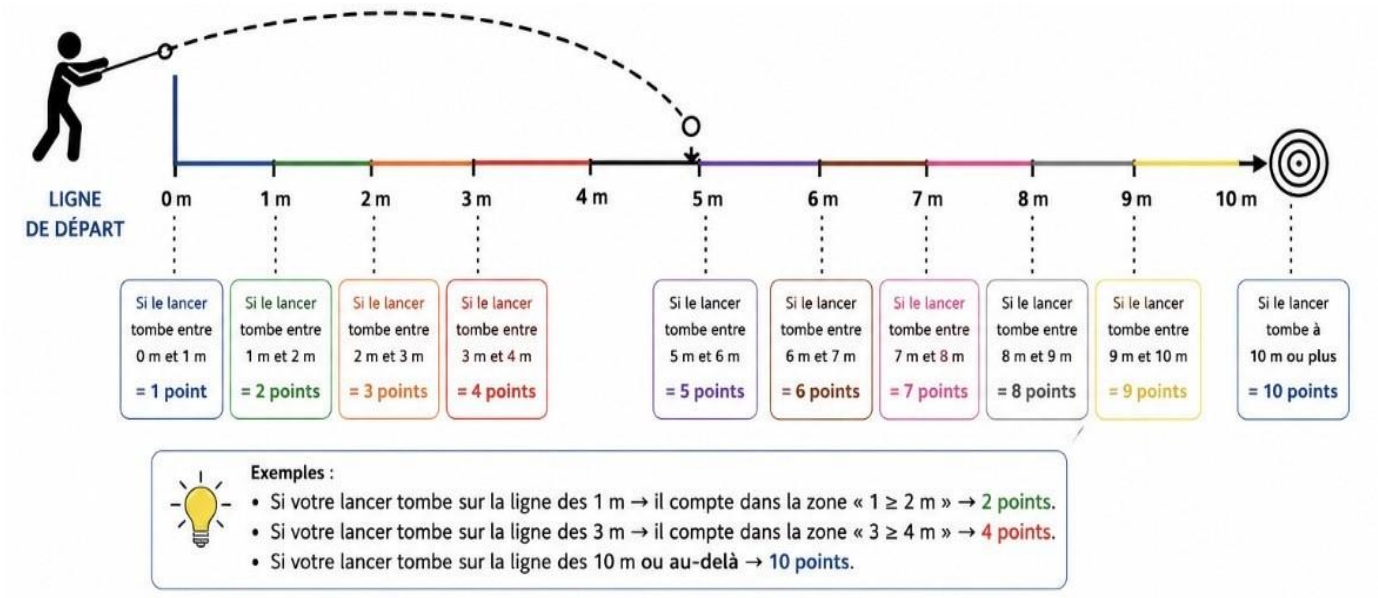
BARÈME DES POINTS	
Bleu	10 pts
Blanc	15 pts
Rouge	20 pts
Centre	50 pts

2) Le marteau de Thor

Une épreuve de force.

- Lancer un élément lesté : 2 kg pour les femmes et 3 kg pour les hommes.
- Points = Cumul des 3 lancers.
- Prévoir un décamètre au sol.
- **Mode de lancer libre :** Ne pas dépasser la ligne de départ.

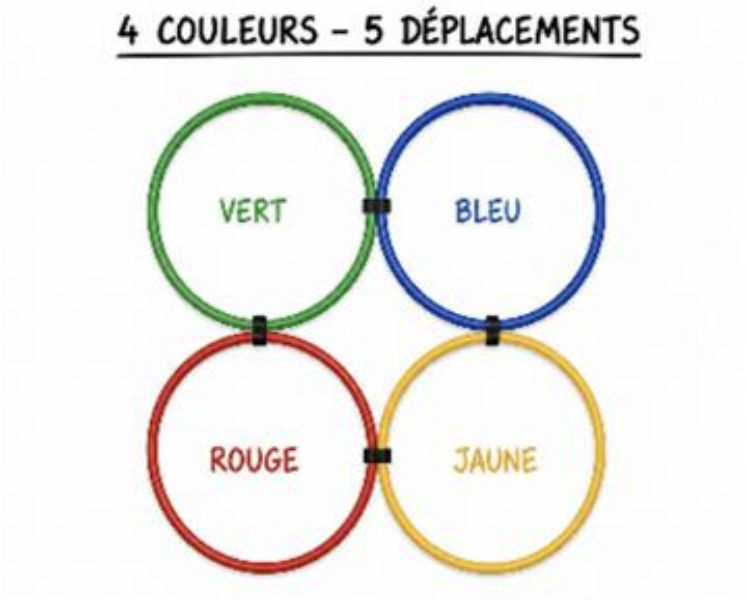
Pour compter les points on prend en compte l'extrémité du sac la plus éloignée de la ligne de départ.



3) L’agilité de Spiderman

Une épreuve de mémoire et d’équilibre.

- 4 cerceaux de couleurs différentes positionnés en carré.
- Un code à 5 couleurs à mémoriser.
- **10 secondes pour mémoriser la combinaison.**
- Appui uni podal /tenir 4 secondes. On peut soutenir le participant
- Le joueur doit mettre les deux pieds dans chaque cerceau en respectant la combinaison des 5 couleurs mémorisée précédemment.



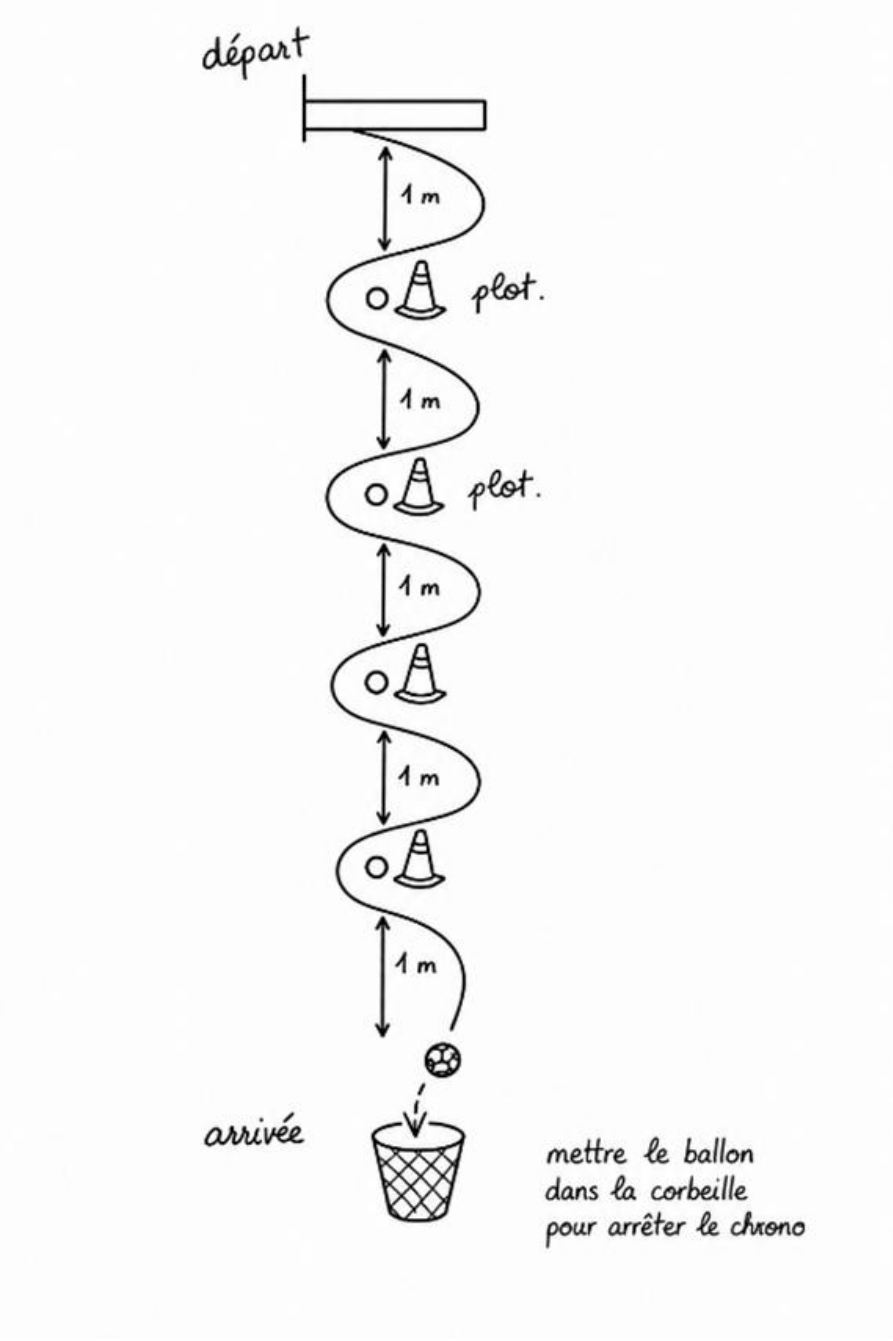
4) La vitesse de Flash

Une épreuve de vitesse chronométrée avec ballon.

- Slalom sur 5 mètres avec ballon de basket.
- Avancer en dribblant à une ou deux mains.
- Si la balle est perdue, le résident doit la récupérer et retourner au plot, puis continuer son parcours.
- Le slalom se termine lorsque le ballon est déposé dans la corbeille.

Barème:

Temps	Points	Temps	Points
-10 sec	20 pts	16,01-18 sec	8 pts
10-12 sec	17 pts	18,01-20 sec	5pts
12,01 – 14 sec	14 pts	+20 sec	2pts
14,01-16 sec	11 pts		



D. Quiz Musical : Cap'tain Jukebox



Temps dédié 1h 30.

8 équipes s'affrontent sur la première manche, puis les 8 autres.

Cette épreuve se joue en binôme composé de deux joueurs de la même résidence.

- Une seule équipe par résidence

Être le plus rapide à reconnaître l'interprète d'un extrait musical.

Les participants répondent en binôme après avoir appuyé sur un buzzer

· 10 titres par manche, chansons françaises/francophones, 2 points par bonne réponse.

· Le nom exact de l'interprète doit être donné.

· Si la réponse n'est pas donnée dans les 5 secondes après le buzz d'une équipe ou si l'équipe donne une mauvaise réponse, le titre est relancé et les autres équipes peuvent tenter de répondre en réappuyant sur le buzzer.

· A la fin de la manche, en cas d'égalité et si le podium n'est pas complet, nous lançons des titres complémentaires qualificatifs.

· Les 4 premiers de chaque manche s'affrontent sur la finale.

· Titres complémentaires qualificatifs en cas d'égalité pour définir le podium.

Bon entrainement à tous

Soyez avant tout les héros du fair-play !



LES
OLYMPIADES
DOMITYS



Merci

