

Heure (lieu)	Activité	Description
12:20 (piste d'athlétisme)	Course de mascotte	> Course sur 200 mètres des 3 mascottes.
17:00 (Terrain de rugby n°2)	Béret	> Les 3 écoles s'affronteront en même temps dans un temps imparti de 15 minutes. > 10 participants par école seront présents pour cette épreuve > L'objectif est d'aller le plus vite possible chercher un objet au centre et le ramener dans son camp lorsque son numéro est appelé. > En terme de règles, les meneurs de jeu ne pourront pas appeler plus de 3 numéros en même temps. > On comptera le nombre de fois que chaque école à ramener l'objet dans son camp.
17: 20 (Terrain de rugby n°2)	Tir à la corde	> 6 participants (3 femmes et 3 hommes) de chaque école s'affronteront sous phase de poules avant la finale
17 : 40 (Terrain de rugby n°2)	Lancé de personnes de petite taille	> 2 équipes par école de 3 personnes: une personne de moins d'1m60 et deux lanceur.ses. > Objectif : lancer le plus loin possible (sur des matelas situé à 1 mètre des lanceur.ses) la personne de petite taille. > On fera une moyenne par école
20 : 30 (Salle des fêtes)	Concours de danse des mascottes	> Sur un mix de musique imposée qui vous sera communiqué le vendredi 14 mars à 12h. Les mascottes devront s'entraîner et présenter ensuite leur show le jour J. > Les arbitres évalueront la danse des mascottes sur leur originalité, leur dynamisme et leur technicité.
21 : 30 (sur le parking de la salle des fêtes)	Get Trophy	> deux équipes de 4 par école > Deux équipes de 4 sont alignés face à face sur une table, chaque participant a deux verres devant lui et une main dans le dos. Au top départ. La première personne boit son premier verre. Une fois terminé (=plus d'alcool dans le verre), elle tape la tête de la deuxième personne avec son verre, qui peut alors commencer à boire... jusqu'à la quatrième personne. Quand la quatrième personne finit son premier verre, elle enchaîne direct avec son deuxième et on recommence jusqu'à revenir au premier. L'équipe gagnante est celle ayant terminé le plus vite. > On procède sous phases de poules et les deux meilleures équipes se qualifient pour la finale.

Modalités :

- > Chaque épreuve rapporte 3 points par victoire, 2 points au deuxième et 1 point au troisième.
- > Le classement final des épreuves suppo se fera à partir du cumul des points gagnés par école sur chaque épreuve.
- > En cas d'égalité entre les équipes, l'épreuve du Rallye Bordelais vaut double.

Arbitrage :

Pour chaque épreuve un jury de bénévoles de l'organisation sera chargé de la mise en place des épreuves et jugera de manière impartiale et arbitraire les résultats.

Points classement général :

Premier : 15 points

Deuxième : 10 points

Troisième : 5 points

Que la meilleure équipe supportrice gagne !

