REGLEMENT COURSE DE GARCONS DE CAFE

SAMEDI 11 SEPTEMBRE 2021

Article 1 – Organisation

L'Union commerciale, industrielle, artisanale de Chaumont dont le siège est 17 rue Pasteur 52000 Chaumont organise une course de garçons de café le samedi 11 septembre 2021 au centre-ville de Chaumont.

Article 2 – Participation

Cette course est ouverte à toute personne physique majeure, homme ou femme. Pour participer, il suffit de remplir le bulletin d'inscription disponible au bureau de l'UCIA, 17 rue Pasteur 52000 CHAUMONT ou de s'inscrire sur le site internet de l'UCIA www.ucia-chaumont.fr . Le nombre d'inscription est limité à 40. Les premiers inscrits seront les candidats retenus. Le pass sanitaire ou un test antigénique de – de 72 heures devront obligatoirement être présenter pour participer.

La participation à la course entraine l'acceptation entière et sans réserve du présent règlement.

Ce règlement est consultable au bureau de l'UCIA, 17 rue Pasteur 52000 CHAUMONT ou sur le site internet de l'UCIA.

Article 3 – Modalités d'inscription

Les futurs candidats peuvent s'inscrire au bureau de l'UCIA, 17 rue Pasteur à Chaumont jusqu'au vendredi 10 septembre à 18h et si la limite des 40 participants n'est pas atteinte, le samedi 11 septembre à partir de 14h30 jusqu'à 16h sur les lieux du départ, 17 rue Pasteur, dans la limite maximale de 40 participants.

Les participants devront se présenter à 15h30 pour prendre leurs dossards, 17 rue Pasteur, au bureau de l'UCIA, auprès des organisateurs.

Article 4 – Conditions générales de la course

Il s'agit d'une course de rapidité et d'agilité. Le type de pas autorisé est la marche rapide. La course n'est pas autorisée. Tout concurrent surpris en train de courir sera immédiatement disqualifié.

Tout concurrent qui tentera de rajouter du liquide manquant, pendant la course sera immédiatement disqualifié.

Un départ en ligne « façon 24h du Mans »se fera à 16 h 00, 17 rue Pasteur. Il faudra alors aller chercher les plateaux. Les participants devront réaliser un circuit de 1.5 km, deux fois de suite, soit 3 km au total, suivant le parcours défini à l'avance et fléché.

Les horaires de départ pourront être modifiés par l'organisateur, pour des raisons de sécurité.

L'organisateur se réserve le droit d'annuler, de reporter, de prolonger, d'écourter ou de modifier partiellement ou en totalité la course en cas de force majeure ou en cas de circonstances exceptionnelles indépendantes de sa volonté. Un tirage au sort parmi les candidats inscrits sera organisé pour désigner les trois vainqueurs.

Article 5 – Composition du plateau

_ 1 bouteille d'eau de 50 cl rempli d'une eau teintée

_ 3 verres remplis d'une eau teintée

La couleur de l'eau ne sera révélée qu'au moment du départ, la bouteille et les verres comporteront une graduation.

Le plateau devra être porté d'une seule main.

Dans un souci d'équité, l'intégralité du matériel, plateau, verres et bouteilles sera fourni par l'organisateur.

Article 6 – Tenue vestimentaire

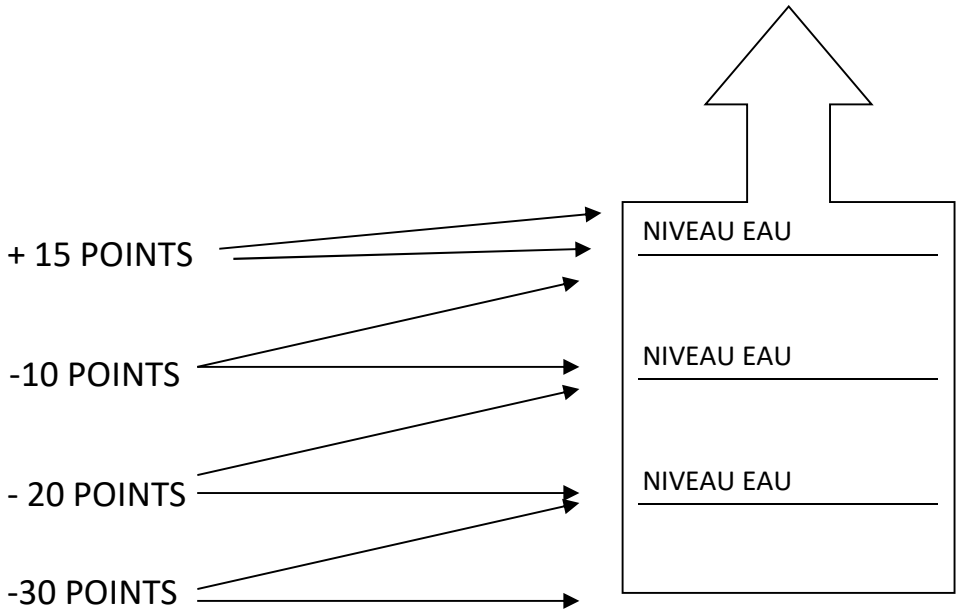
Chaque participant devra être vêtu soit d'une tenue noire et blanche, soit d'un déguisement qui lui permettra d'obtenir des points Bonus.

Un dossard numéroté figurera sur les vêtements du concurrent devant et derrière.

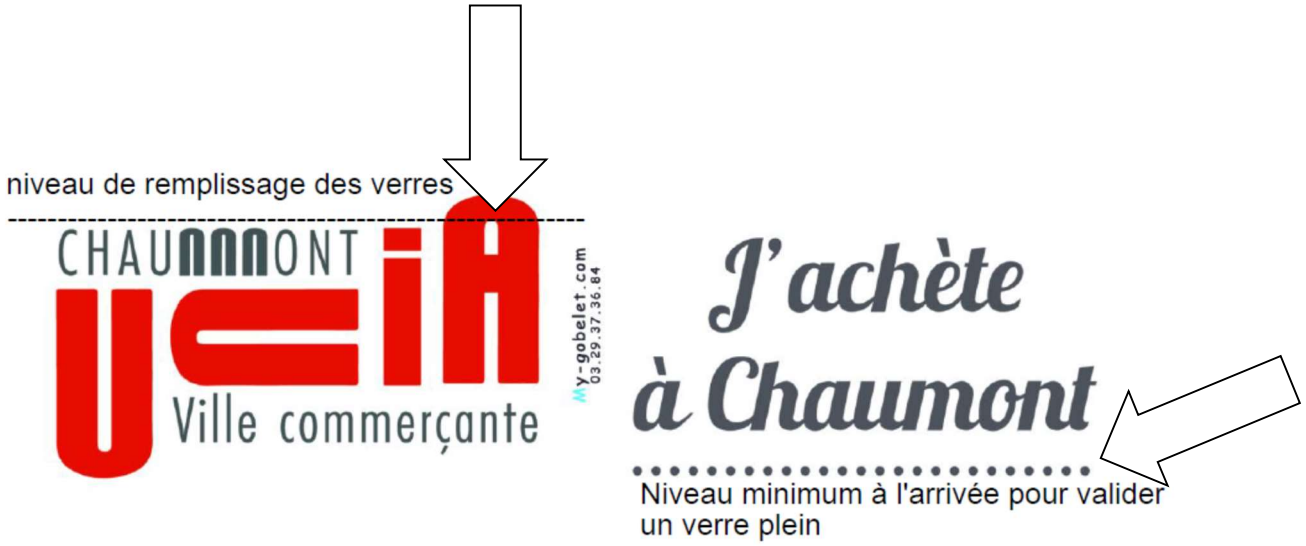
Article 7 – Classement réalisé par points de bonus et de pénalités

- Le fait de participer permet au concurrent d'obtenir un capital de 100 points ;
- Le concurrent déguisé obtiendra d'office un bonus de 80 points ;
- Le concurrent vêtu d'une tenue noire et blanche obtiendra un bonus de 60 points, non cumulable avec un déguisement ;
- Le concurrent non déguisé, non vêtu d'une tenue noire et blanche ne recevra aucun point de bonus, ni de pénalités ;

- Ci-dessous, graduation de la bouteille, et les points attribués en fonction du niveau d'eau restant dans la bouteille ;



- Ci-dessous, graduation des verres.



- Ci-dessous, le tableau récapitulatif pour obtenir les points de bonus ou de pénalités :

COMMENT GAGNER OU PERDRE DES POINTS				
Nom Prénom		Classement		Points Obtenus
Candidat n°			Ordre d'arrivée	
Les POINTS en (+) dit "BONUS"				Totaux
La participation		100 POINTS		100
Candidat Déguisé		80 POINTS		
Costume Noir et Blanc		60 POINTS		
Le premier candidat qui arrive avec	le Plateau Complet	100 POINTS		
Le deuxième candidat qui arrive avec	le Plateau Complet	80 POINTS		
Le troisième candidat qui arrive avec	le Plateau Complet	60 POINTS		
A partir de la quatrième place	le Plateau Complet	40 POINTS		
La Bouteille	PLEINE	15 POINTS		
LES 3 VERRES	VERRE 1 PLEIN	10 POINTS		
	VERRE 2 PLEIN	20 POINTS		
	VERRE 3 PLEIN	30 POINTS		
TOTAL POINTS BONUS				
Les POINTS en (-) dit "PENALITES"				Totaux
La BOUTEILLE	MANQUE 1 NIVEAU DE GRADUATION	-10 POINTS		
	MANQUE 2 NIVEAU DE GRADUATION	-20 POINTS		
	MANQUE 3 NIVEAU DE GRADUATION	-30 POINTS		
	MANQUE LA BOUTEILLE	-40 POINTS		
LES 3 VERRES	VERRE 1 VIDE	-10 POINTS		
	VERRE 1 MANQUANT	-20 POINTS		
	VERRE 2 VIDE	-15 POINTS		
	VERRE 2 MANQUANT	-25 POINTS		
	VERRE 3 VIDE	-30 POINTS		
	VERRE 3 MANQUANT	-35 POINTS		
TOTAL POINTS PENALITES				
TOTAL BONUS - PENALITES				

A l'arrivée, les organisateurs vérifieront l'ensemble du plateau et déterminerons le nombre de points perdus ou non.

Article 8 – Classement

Seuls les plateaux arrivés complets : avec le plateau, la bouteille et les 3 verres, remplis ou non de leur contenu, pourront prétendre à un classement de rapidité pour obtenir pour le 1er, 100 points, le 2ème 80 points et le 3ème 60 points. Tous les autres candidats arrivant avec leur plateau également complet se verront attribuer 40 points.

Une fois le plateau posé, il ne pourra plus être touché par le candidat. Celui-ci devra déposer devant son plateau son dossard, et à partir de ce moment, l'application des points bonus et de pénalités sera appliquée en fonction des barèmes imposés plus haut.

Pour établir le classement, seront totalisés les points de bonus – les points de pénalités. Le total le plus fort permettra d'obtenir le tiercé gagnant. En cas d'égalité de points, l'avantage sera donné au candidat arrivé le premier sur la ligne d'arrivée.

Article 9 – Dotations et récompenses des courses

Cette course est une compétition et des prix récompenseront les 3 meilleurs concurrents. Le 1er se verra attribuer 300 € en bons d'achat, le 2ème recevra 200 € en bons d'Achat et le 3ème recevra 100 € en Bons d'Achat.

Ces Bons d'Achat UCIA seront à dépenser chez les commerçants adhérents à l'UCIA qui les acceptent.

Article 10 – Tiercé gagnant

Parallèlement à la course un jeu nommé le » Tiercé gagnant » est organisé.

Vous pouvez jouer en donnant votre classement des 3 premiers concurrents à l'arrivée, sans obligation d'achat, entre 14h et 16h00, parmi les candidats inscrits à la course des garçons de café. Pour cela, remplissez un bulletin que vous trouverez à votre disposition au bureau de l'UCIA. La liste des participants sera affichée sur la vitrine de l'UCIA, 17 rue Pasteur dès samedi 11 septembre à 9h.

En cas d'égalité, la dotation du prix du « Tiercé Gagnant » soit 100 euros en Bons d'Achat UCIA, à dépenser chez les commerçants adhérents qui les acceptent, sera divisée par le nombre de vainqueurs.

Article 11 – Responsabilité

L'association décline toute responsabilité en cas d'accident.

Article 12 – Protection des données personnelles

Les données personnelles collectées sont nécessaires à l'organisation de la course et notamment à la prise en compte de la participation et à l'attribution des dotations aux gagnants. Elles sont exclusivement destinées à l'organisateur dans le cadre de la course et ne seront pas utilisées à d'autres fins.

Elles seront conservées pendant la durée nécessaire à la gestion de la course, notamment pour la communication dans la presse et sur les réseaux sociaux.

Article 13 – Droit à l'image

Tous les participants, autorisent l'UCIA à utiliser leurs noms et prénoms et éventuellement leurs photographies dans toute manifestation promotionnelle liée au présent concours sans que cette utilisation puisse donner lieu à une quelconque contrepartie.