

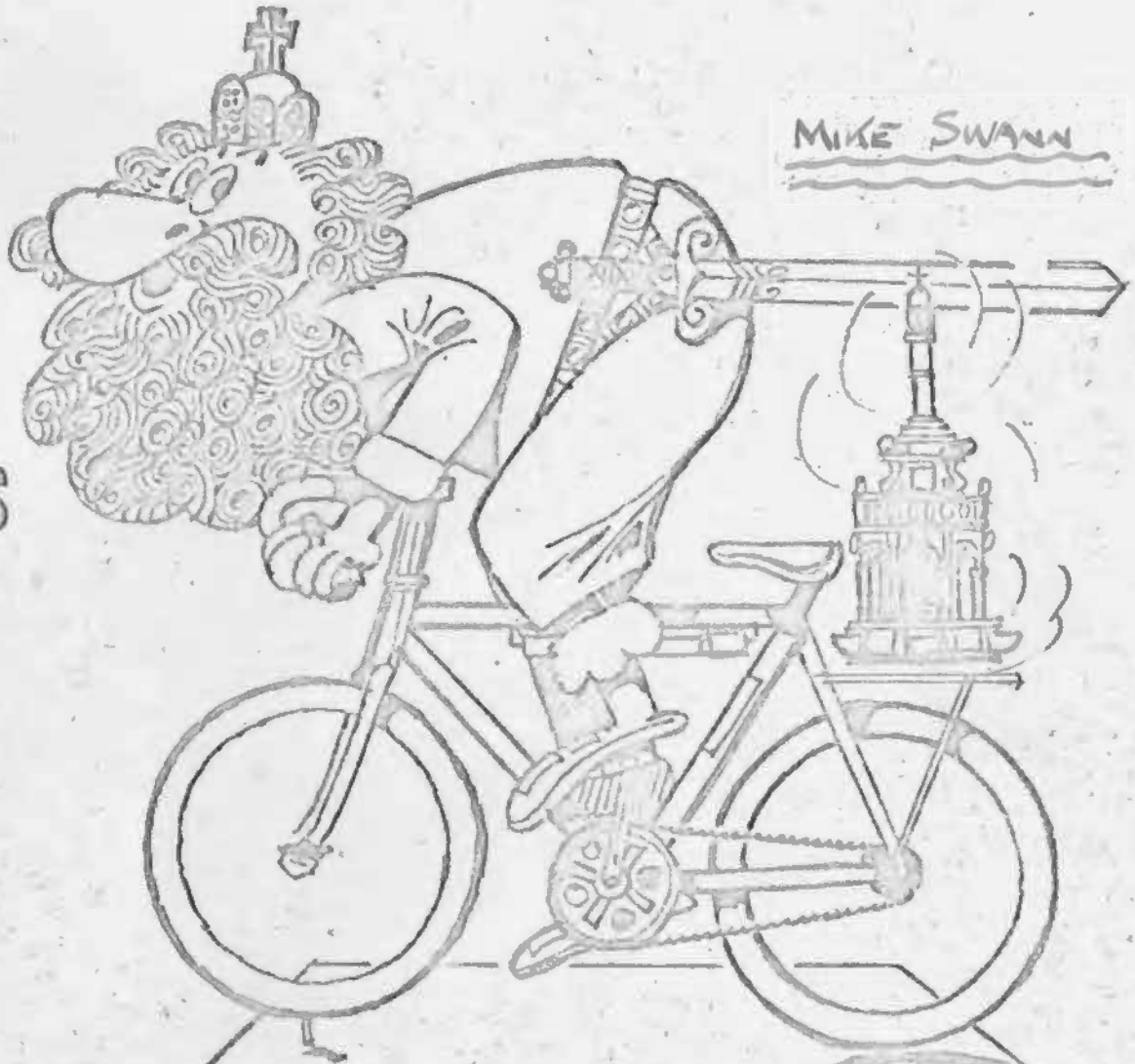
CAPTE 5

JEUX  
SANS  
FRONTIERES  
1976

R.T.B.

LIEGE  
11-8-1976

MIKE SWANN



◦ CAROLUS MAGNUS IMP. ◦

"JEUX SANS FRONTIERES" 1976

LIEGE, BELGIUM

AUGUST 11th

RUNNING ORDER

|  |  |  |
|--|--|--|
| GAME 1 <input checked="" type="checkbox"/>       | Le Grand Prix de la Montagne           | THE BIG PRIZE OF THE MOUNTAIN          |
| GAME 2 <input checked="" type="checkbox"/>       | Les Roues de Rechange                  | THE SPARE WHEELS                       |
| GAME 3 <input checked="" type="checkbox"/>       | Les Domestiques                        | THE HELPERS                            |
| GAME 4 <input checked="" type="checkbox"/>       | Course au ralenti sur les velos droles | SLOW RACE ON FUNNY BICYCLES (G.B. OUT) |
| GAME 5 <input checked="" type="checkbox"/>       | La panne seche                         | AN EMPTY PETROL TANK                   |
| GAME 6 <input checked="" type="checkbox"/>       | Le Velo-foot                           | WHEEL FOOTBALL                         |
| GAME 7 <input checked="" type="checkbox"/>       | Le match poursuite                     | THE CHASE                              |
| GAME 8 <input checked="" type="checkbox"/>       | L'Interview                            | THE INTERVIEW                          |
| FIL ROUGE  | Le jour de repos                       | REST DAY                               |
| RESERVE GAME <input checked="" type="checkbox"/> |  | SACK RACE                              |

JEUX SANS FRONTIERES 1976 - LIEGE - 11.8.1976

- NOTE :
- a) l'ordre des jeux n'est pas encore établi
  - b) candidats et candidates devront pouvoir utiliser normalement un vélo
  - c) candidats et candidates seront habillés de tenues cyclistes traditionnelles aux couleurs et aux lettres de leur pays
  - d) candidats et candidates recevront des genouillères et des gants - utilisation facultative
  - e) il peut être prévu le port du casque spécial pour cycliste

IT'S A KNOCK OUT 1976 - LIEGE - 11.8.1976

- NOTE :
- ~~a) the order of the games has not yet been established~~
  - b) male and female candidates must be able to ride a bicycle normally
  - c) male and female candidates will be dressed in traditional cyclist's outfit in the colours and bearing the letters of their countries
  - d) male and female candidates will receive knee-pads and gloves - the use of which is optional
  - e) the wearing of a special helmet for cyclists might be foreseen

GIOCHI SENZA FRONTIERE 1976 - LIEGE - 11.8.1976

- NOTA :
- a) l'ordine in cui i giochi si svolgeranno non é ancora stato stabilito
  - b) i candidati e le candidate dovranno poter utilizzare normalmente una bicicletta
  - c) i candidati e le candidate saranno in tenuta tradizionale da ciclista, sulla quale spiccheranno i colori e il nome dei rispettivi paesi.
  - d) i candidati e le candidate riceveranno delle ginocchiere e dei guanti - utilizzazione facoltativa
  - e) può essere previsto che i candidati e le candidate siano tenuti a portare il casco speciale per ciclisti

SPIEL OHN GRENZEN 1976 - LIEGE - 11.8.1976

ANMERKUNG :

- a) die Reihenfolge der Spiele ist noch nicht festgelegt
- b) Spieler und Spielerinnen müssen normal radfahren können
- c) Spieler und Spielerinnen erhalten die herkömmliche Radrennfahrerklèidung in ihren Landesfarben mit den Kennbuchstaben ihres Landes
- d) Spieler und Spielerinnen erhalten Knieschützer und Handschuhe - ihre Benutzung ist freigestellt
- e) das Tragen eines Spezialhelms für Radfahrer kann vorgesehen werden

JEU 4 - LE GRAND PRIX DE LA MONTAGNE.

1 ou 2 manches  
1 garçon ou 1 fille

Il s'agit d'arriver le plus rapidement possible au sommet de la côte enduite de colle. Pendant l'ascension, on projettera de la neige artificielle sur le parcours ce qui, peu à peu, en facilitera l'accès. Le classement s'établira selon les temps mis par les candidats pour arriver au sommet de la côte, le pneu avant devant toucher le flanc de la montagne ou selon la distance parcourue par les candidats au temps limite du jeu.

GAME 4 - THE BIG PRIZE OF THE MOUNTAIN.

1 or 2 heats  
1 man or 1 girl

The purpose of this game is to arrive as quickly as possible at the top of the slope which is coated with glue. During the ride up, artificial snow will be thrown onto the slope which, little by little, will help the riders. The classification will be based on the time taken by the candidates to reach the top of the slope, the front tyre must touch the side of the mountain, or the classification will be based on the distance covered by the candidates during the time limit of the game.

GIOCO 4 - IL GRAN PREMIO DELLA MONTAGNA.

1 o 2 prove  
1 giovanotto o 1 ragazza

Si tratta di arrivare, il più presto possibile, in cima alla salita previamente spalmata di colla. Durante l'ascensione verrà proiettata della neve artificiale sul percorso, cosa questa che, a poco a poco, ne agevolerà l'accesso. La classificazione verrà stabilita in base al tempo impiegato dai candidati per giungere in cima alla salita; il pneumatico anteriore deve toccare il fianco della montagna o secondo la distanza percorsa dai candidati al tempo limite del gioco.

SPIEL 4 - DER GROSSE BERGPREIS.

1 oder 2 Runden  
1 Junge oder 1 Mädchen

Es handelt sich darum, möglichst rasch den Gipfel der mit Leim gestrichenen Steigung zu erreichen. Während der Auffahrt wird die Strecke mit Kunstsnee berieselt und die Besteigung wird damit nach und nach leichter. Die Rangeinstufung erfolgt nach dem Zeitaufwand der Spieler bis zum Erreichen des Gipfels, wobei der Vorderreifen die Bergwand berühren muß, oder nach der Strecke, die die Spieler beim Ablauf der für dieses Spiel festgesetzten Höchstzeit zurückgelegt haben.



JEUx SANS FRONTIERES 1976.  
LIEGE. 1976.

(4)

"LE GRAND PRIX DE LA MONTAGNE"  
2 MANCHES - 19 ou 1F.

JEU E - LES ROUES DE RECHANGE.

2 manches  
2 garçons et 2 filles ou 1 garçon et 1 fille

Il s'agit de faire permuer une série impressionnante de roues d'un piquet à un autre, dans le temps le plus rapide. Les ou la fille ne peut jamais quitter les épaules du garçon. La difficulté de prise s'accroît avec la diminution de la pile de roues au départ.

GAME 2. - THE SPARE WHEELS .

2 heats  
2 boys and 2 girls, or 1 boy and 1 girl

*TIME FOR ALL WHEELS*

The game consists of transferring the greatest number of wheel rims possible from one post to another in the shortest possible time. Girls must remain on the boys' shoulders throughout the game. The difficulty consists of removing the constantly diminishing pile of wheel rims from the first post.

GIOCO E - LE RUOTE DI RICAMBIO .

2 prove  
2 ragazzi e 2 ragazze o 1 ragazzo e 1 ragazza

Si tratta di far passare da un paletto all'altro una serie impressionante di ruote, e questo il più rapidamente possibile. La ragazza (o le ragazze) non può mai lasciare le spalle del ragazzo. La difficoltà di prese aumenta a mano a mano che la pila di ruote diminuisce.

SPIEL E - DIE ERSATZRÄDER .

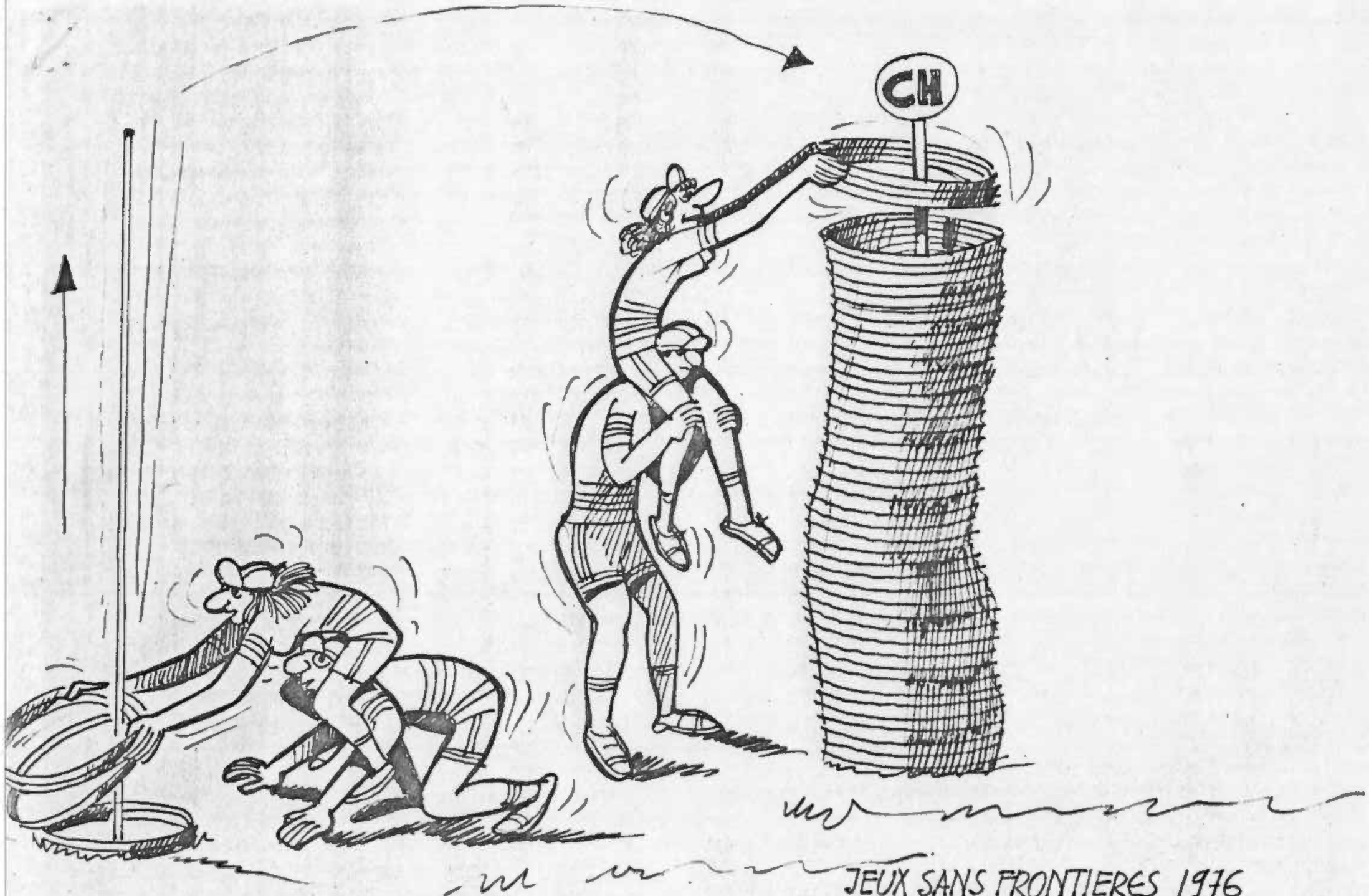
2 Runden  
2 Jungen und 2 Mädchen oder 1 Junge und 1 Mädchen

Es handelt sich bei diesem Spiel darum, eine eindrucksvolle Anzahl Räder innerhalb kürzester Zeit von einem Pfosten zu einem anderen zu verbringen. Das bzw. die Mädchen müssen stets auf den Schultern des Jungen bleiben. Die Schwierigkeiten beim Aufnehmen werden umso größer, je kleiner der Radstapel am Aufnahmepunkt wird.

SPEL E - DE RESERVEWIELEN .

2 manches  
2 jongens en 2 meisjes of 1 jongen en 1 meisje

Het gaat hier om een zo groot aantal mogelijk reserwewielen van de ene paal op de andere te brengen en dit in de kortst mogelijke tijd. De meisjes (of het meisje) zijn verplicht ondertussens steeds op de schouders van de jongen te blijven zitten. Naarmate de stapel wielen van de eerste paal kleiner wordt, zal het overbrengen van de wielen naar de andere paal ook moeilijker worden.



JEUX SANS FRONTIERES 1976  
LIEGE - 11.8.76 -  
LES ROUES DE RECHANGE.  
2 MATCHES - 29+2F. ou 19+1F.

Ⓔ

JFU 3 - LES DOMESTIQUES.

2 manches

2 garçons + 2 filles + capitaine et assistante

Le capitaine et l'assistante sont chargés, à la ligne de départ, de ravitailler les garçons en cruches d'eau et les filles en musettes. Ces derniers ont pour tâche d'apporter le maximum de liquide et de musettes au leader de l'équipe. Les ravitailleurs sont autorisés à tourner autour du leader pour se débarrasser de leur ravitaillement. Une candidate, sur la table, recueille les cruches à déverser dans le verre géant. La candidate cycliste est seule pour accrocher les musettes au bras du leader. Le liquide se mesure en hauteur, en centimètres. Chaque musette ajoutée accorde 1 centimètre de plus au total du liquide. Les selles seront haussées de façon que tout pied mis au sol entraîne le déséquilibre du candidat. Le ravitaillement doit se faire obligatoirement en roulant. Au ravitaillement de départ on peut admettre et même faciliter l'appui du pied.

GAME 3 - THE HELPERS.

2 heats

2 men + 2 girls + captain and assistant

2 mins      1.30

The captain and the assistant, at the starting line, have to supply the boys with water jugs and the girls with food-bags. Their task is to bring a maximum amount of liquid and food-bags to the team leader. The cyclists are allowed to ride around the leader in order to get rid of their supplies. One candidate (a girl), on the table, receives the water-jugs and pours them into the giant glass. The girl cyclist carries out the task of attaching the food-bags to the leader's arm alone. The liquid is measured by its height, in centimetres. Each food-bag added gives 1 centimetre more towards the total of the liquid. The saddles will be raised in such a way that any cyclist placing a foot on the ground will lose his balance. It is compulsory that the giving of the supplies be done while riding. For the initial supply at the starting line, it is allowed to have a foot resting on the ground.

GIGCO 3 - I GREGARI.

2 prove

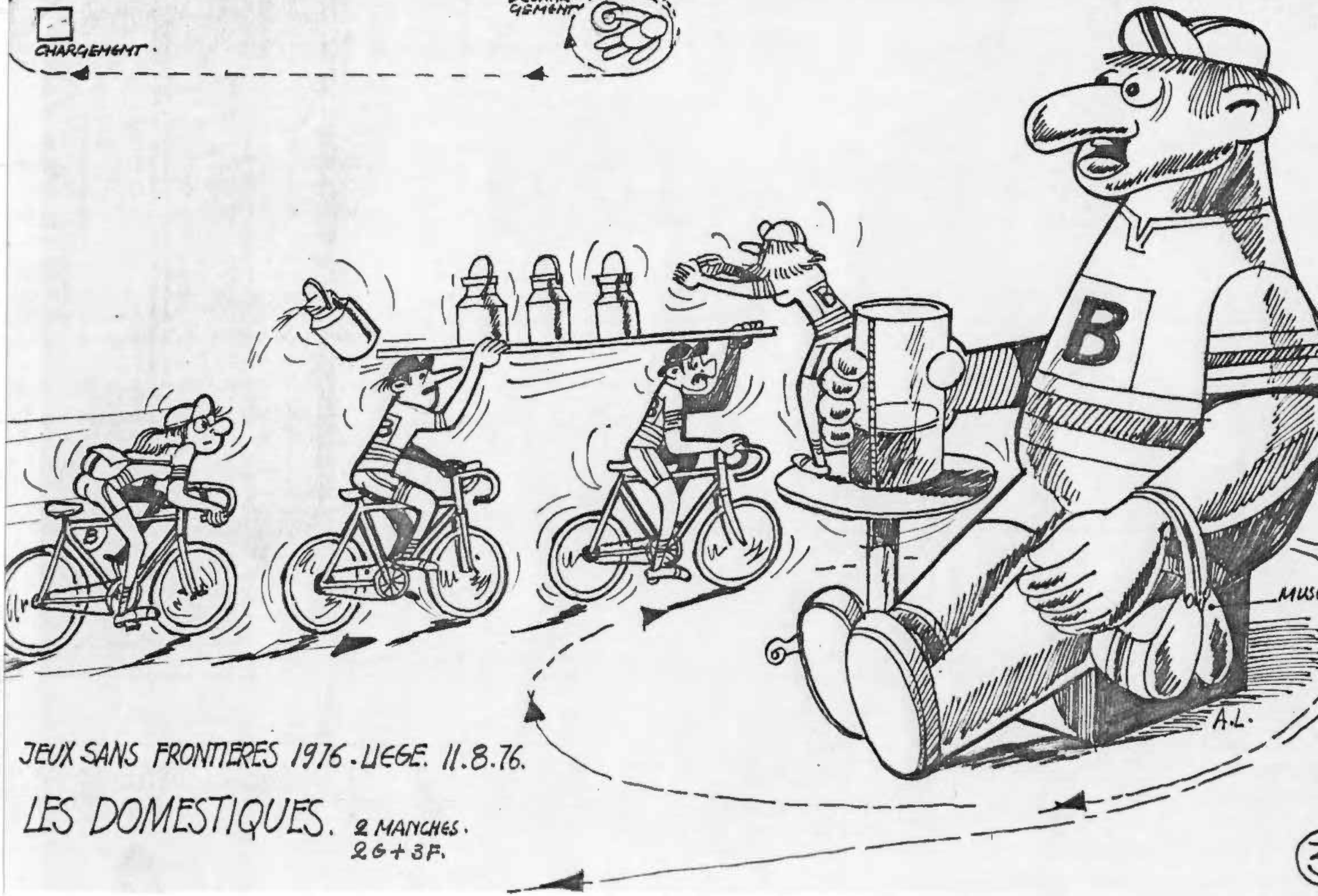
2 giovanotti + 2 ragazze + capitano ed assistente

Il capitano e l'assistente sono incaricati, alla linea di partenza, di approvvigionare i giovanotti in bidoncini d'acqua e le ragazze in tascapani. Questi ultimi hanno per compito di apportare il massimo di liquido e di tascapani al caposquadra. Gli approvvigionatori sono autorizzati a girare intorno al caposquadra per sbarazzarsi delle loro provvigioni. Una candidata, sulla tavola, raccoglie i bidoncini il cui contenuto dovrà esser versato in un bicchiere gigante. La candidata ciclista è sola per appendere i tascapani al braccio del caposquadra. Il liquido dovrà esser misurato in altezza, in centimetri. Ogni tascapane aggraverà lo squilibrio del candidato. L'approvvigionamento deve obbligatoriamente avvenire correndo in bicicletta. All'approvvigionamento di partenza si può ammettere ed anche facilitare l'appoggio di un piede.



CHARGEMENT

DECHARGEMENT



JEUX SANS FRONTIERES 1976 - LIEGE. 11.8.76.

LES DOMESTIQUES. 2 MANCHES.  
26+3F.

A.L.

JEU 1 - COURSE AU RALENTI SUR VELOS DROLES.

5 manches à l'australienne  
1 garçon

La roue avant des vélos est ovale. Il s'agit pour chaque candidat de se présenter le plus tard possible à la ligne d'arrivée. C'est donc bien une course au ralenti. Le "sur place" est autorisé. Tout pied à terre élimine le joueur fautif et donne lieu au départ de la manche suivante. On perd donc la manche, soit en mettant pied à terre, soit en se présentant le premier à la ligne d'arrivée

GAME 1 - SLOW RACE ON FUNNY BICYCLES.

5 heats "à l'australienne"  
1 man

*AUSTRALIAN FOR FIRST 3*

The front wheel of the bicycle is oval. The object of the race is for each candidate to reach the finishing line as slowly as possible. This is indeed a slow race. Staying "on the spot" is allowed. If a cyclist put his foot on the ground he is eliminated and this means the start of the following heat. Therefore the heat is lost either by putting the foot on the ground or by reaching the finishing line first.

*LAST 3 FOR FIRST RUN WITH TAKE 1ST 2ND + 3RD PLACES.*

GIOCO 1 - CORSA AL RALLENTATORE SU BICICLETTA BUFTE.

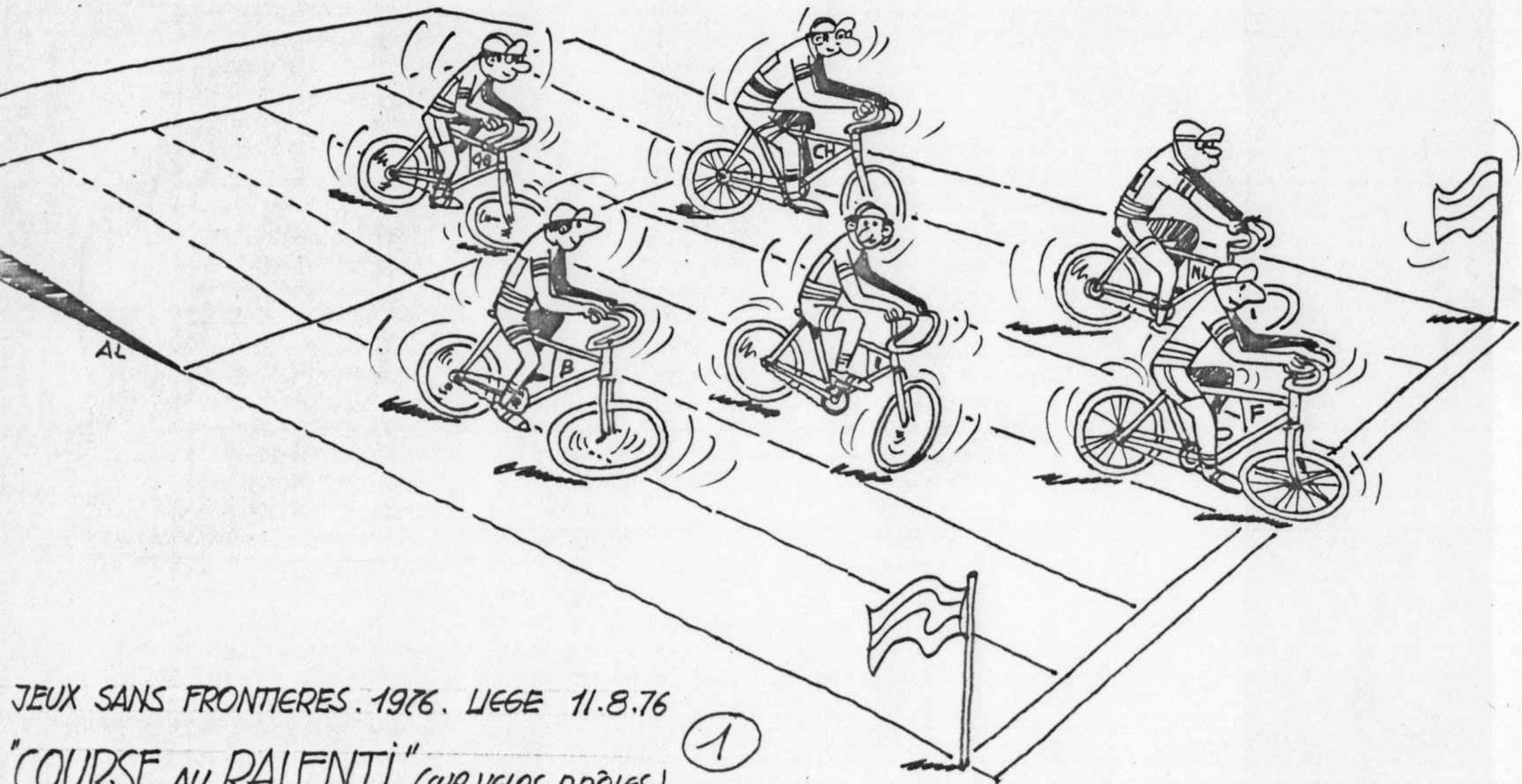
5 prove all'australiana  
1 giovanotto

La ruota anteriore delle biciclette è ovale. Si tratta, per ogni candidato, di presentarsi il più tardi possibile al traguardo. Si tratta quindi di una corsa al rallentatore. L'immobilità sul posto ("sur place") è autorizzata. Il fatto di mettere il piede a terra elimina il concorrente e provoca la partenza della prova successiva. Si perde quindi la prova sia mettendo un piede a terra, sia presentandosi primo al traguardo.

SPIEL 1 - ZEITLUFENRENNEN AUF LUSTIGEN RÄDERN.

5 Runden nach australischem System  
1 Junge

Das Vorderrad der Fahrräder ist oval. Es geht für jeden Spieler darum, möglichst spät das Ziel zu erreichen. Damit wird also ein Rennen im Zeitlupentempo gefahren. Im Gleichgewicht auf der Stelle verharren ist zulässig. Beführt ein Spieler mit einem Fuß den Boden, dann scheidet er aus und die nächste Runde beginnt. Als Verlierer geht man also aus der Runde hervor wenn man mit einem Fuß den Boden berührt oder als Erster ans Ziel gelangt.



JEUX SANS FRONTIERES. 1976. LIEGE 11.8.76

"COURSE AU RALENTI" (SUR VELOS DRÔLES).

1

A L'AUSTRALIENNE - 5 MANCHES

JEU DE RESERVE 2 - LA PANNE SECHE.

2 manches  
4 garçons + 2 filles + capitaine(conducteur) et assistante(cycliste accidentée)

En cas d'accident, la voiture du directeur technique se présente au plus tôt auprès des coureurs accidentés, sauf en cas de panne sèche. Il ne reste plus qu'à pousser cette voiture. L'auto, pouvant être lestée, se trouve au point mort à quelques mètres de la côte. Premier départ avec seulement 2 candidats pour la pousser. Au cas où la voiture ne parvient pas à franchir la côte, il faut la ramener rapidement au point de départ où un troisième pousseur prendra place et en cas d'échec un quatrième un cinquième et un sixième. Une fois la voiture arrêtée près de l'assistante, le capitaine sort et donne le vélo fixé sur le toit de la voiture. L'assistante se précipite alors vers la ligne d'arrivée. Le temps de passage à cette ligne d'arrivée détermine le temps de l'équipe.

~~RESERVE GAME 2~~ <sup>GAME 5</sup> - AN EMPTY PETROL TANK.

2 heats  
4 men + 2 girls + captain(driver) and assistant(cyclist who has broken down)

1 Judge (Action)

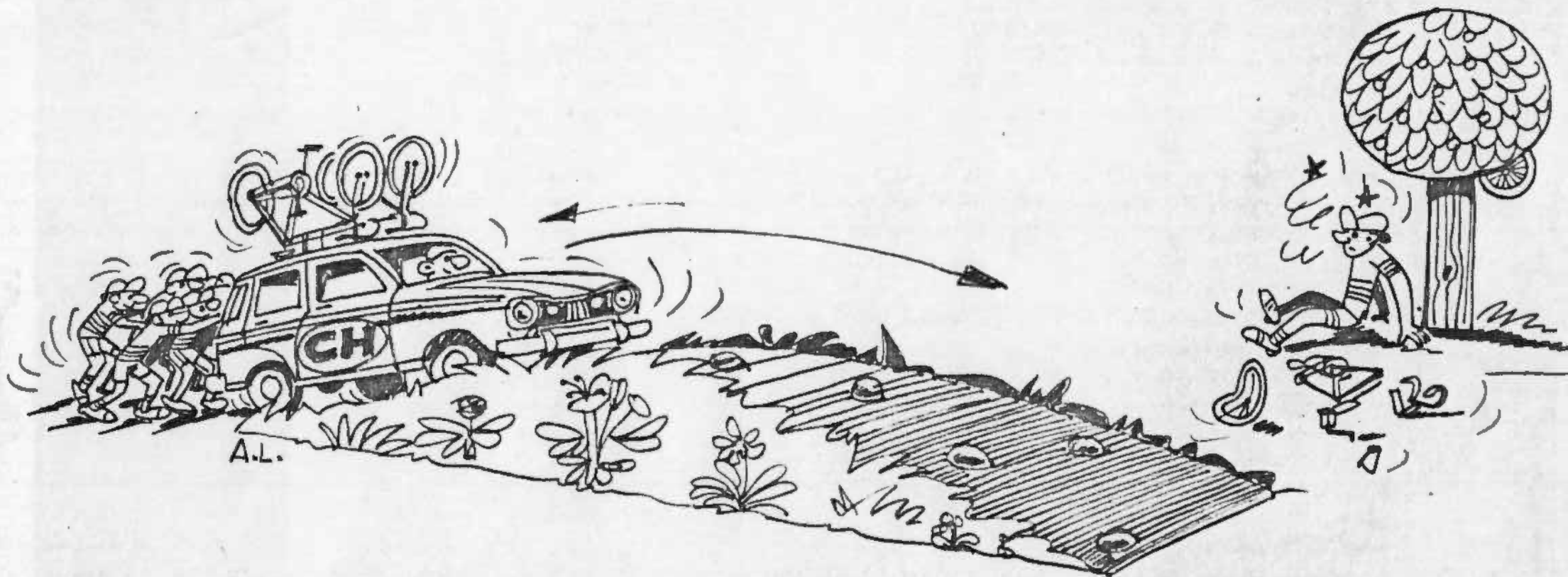
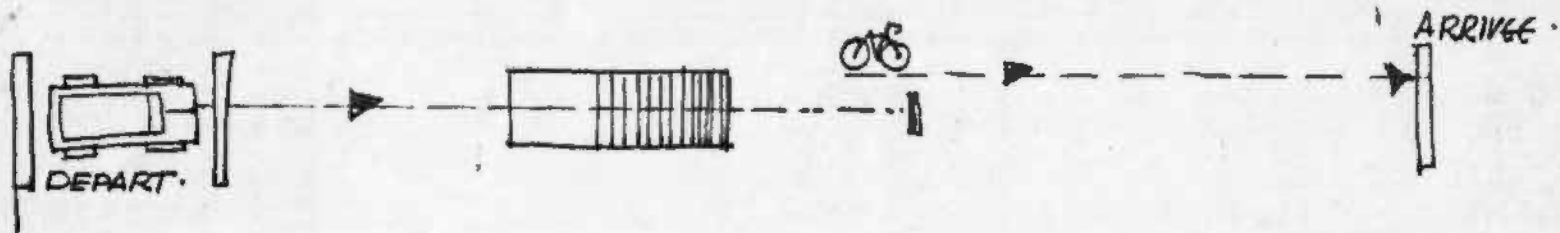
In the case of an accident, the car of the technical director goes as quickly as possible to give assistance to the cyclist who has broken down, except if the car has run out of petrol! Then the only thing left to do is to push the car. The car is weighted and is in neutral gear, a few yards away from the summit. The initial start with only 2 candidates to push it. In the case where they do not manage to push it over the summit, it must be brought back quickly to the starting point where a third "pusher" joins the other two, and if these three fail then a fourth, fifth and eventually a sixth "pusher" joins in. Once the car stops close to the assistant, the captain gets out and gives her the bicycle fixed to the roof of the car. Then the assistant cycles as fast as she can to the finishing line. The time it takes to get to the finishing line determines the time for the team.

GIOCO DI RESERVA 2 - LA PANNA SECCA.

2 prove  
4 giovanotti + 2 ragazze + capitano(conducente) e assistente(ciclista appiedato)

Quando un corridore è appiedato per qualsiasi motivo, l'automobile del direttore tecnico si presenta al più presto per soccorrere salvo in caso di panna secca. Non resta quindi che spingere la macchina. L'automobile può essere zavorrata e si trova con il cambio in folle a pochi metri dalla salita. Prima partenza con soli 2 candidati incaricati di spingere. Qualora la vettura non riuscisse a superare la salita, bisognerà riportarla rapidamente al punto di partenza, ove un terzo spingitore si aggiungerà agli altri; in caso d'insuccesso si farà ricorso ad un quarto, un quinto e un sesto aiuto. Non appena l'automobile sarà giunta presso l'assistente, il capitano ne uscirà e darà a questi la bicicletta fissata sul tetto della macchina. L'assistente si precipiterà allora verso il traguardo. Il tempo di passaggio all'arrivo determinerà il tempo della squadra.

51 D



JEUX SANS FRONTIÈRES. 1976.  
LIEGE .11.8.76.

"LA PANNE SÈCHE"

2 MANCHES  
2F.+5G...

JEU B - LE VELO-FOOT.

3 manches  
1 garçon

Notre candidat ne possédant plus qu'un demi-vélo est mis hors course. Il ne lui reste plus qu'à imaginer le jeu du vélo-foot. Sur une corde tendue est passée la roue d'un vélo-moteur. Le candidat suspendu aux pédales peut se déplacer le long de cette corde. Il doit dans le temps le plus bref faire tomber les ballons ou autres objets placés sur des poteaux situés de part et d'autre de l'axe de la corde. Un tremplin de départ permet au candidat de s'accrocher aux pédales. Un système de sécurité empêchera la corde de sortir de la gorge de la roue. Le candidat sera suspendu à une hauteur n'excédant pas 60 cm. Le classement s'établira selon le temps mis à renverser tous les obstacles ou au nombre d'obstacles renversés à la limite du temps de jeu.

GAME 6 - WHEEL FOOTBALL .

3 heats  
1 boy

The player with only half a bicycle is out of the race. He can only use his imagination in the game of wheel football. The rim of a motor cycle wheel is fitted over a tensed rope. Suspended from the pedals, the player can wheel his way along the rope. In the shortest possible time, he must kick off the balls or other objects placed on posts situated along the axis of the rope. Access to the suspended wheel is gained from a dais at the starting point. A safety fixture prevents the wheel from slipping off the rope. The player will be suspended at a height not exceeding 60 cm. Positions in the performance table are determined by the time taken to knock off all the objects, or the number of objects knocked off within the time allowed for the game.

GIOCO B - IL CICLO-CALCIO .

3 prove  
1 ragazzo

Il nostro candidato, possedendo soltanto una semibicicletta, è escluso dalla corsa. Non gli resta altro che immaginare il gioco del ciclo-calcio. Su una corda tesa viene passata la ruota di un ciclomotore. Il candidato, sospeso ai pedali, può spostarsi lungo la corda. Egli deve far cadere, nel più breve tempo possibile, i palloni od altri oggetti posti sui paletti situati da una parte e dall'altra rispetto all'asse della corda. Un trampolino di partenza permette al candidato di attaccarsi ai pedali. Un sistema di sicurezza impedirà che la corda esca dalla gola della ruota. Il concorrente sarà sospeso ad un'altezza non superiore a 60 cm.

La classifica verrà stabilita in base al tempo impiegato per rovesciare tutti gli ostacoli o in base al numero di ostacoli rovesciati entro il tempo massimo ammesso per il gioco.



JEUX SANS FRONTIÈRES 1976  
LIEGE. 14.8.76  
LE VELO-FOOT.  
3 MATCHES - 1 GARÇON.

JEU C - LE MATCH-POURSUITE.

6 manches

1 garçon et 1 fille adverse par exemple: Manche 1 : garçon GB - fille F ; Manche 2 : garçon F - fille GB  
Manche 3 : garçon D - fille B ; Manche 4 : garçon B - fille D  
Manche 5 : garçon I - fille CH; Manche 6 : garçon CH- fille I

Les 2 adversaires sont situés de part et d'autre d'un diamètre de la piste. Le garçon sur un vélo au rapport faible et la fille sur un vélo au rapport fort. Le garçon devant pédaler le double de la fille pour conserver son avance. Elle a donc toutes les chances de rattraper son adversaire et de crever le ballon sonde qu'il tire derrière lui.

Le classement s'établit sur le temps mis par les filles pour rattraper leurs adversaires et crever leur ballon.

GAME 7 - THE CHASE .

6 heats

1 boy versus 1 girl for example: Heat 1 : boy GB - girl F ; Heat 2 : boy F - girl GB  
Heat 3 : boy D - girl B ; Heat 4 : boy B - girl D  
Heat 5 : boy I - girl CH ; Heat 6 : boy CH - girl I

The two opponents are placed at either side of the diameter of the track. The boy has a low-gear bicycle and the girl a high-gear one, the boy being obliged to do twice as much pedalling as the girl in order to maintain the distance between them. Thus, the girl has a very good chance of catching up with her opponent and puncture the balloon he is pulling behind him.

Positions in the performance table are determined by the time taken by the girls in catching up with the boys and puncturing their balloons.

GIOCO C - LA GARA AD INSEGUIMENTO

6 prove

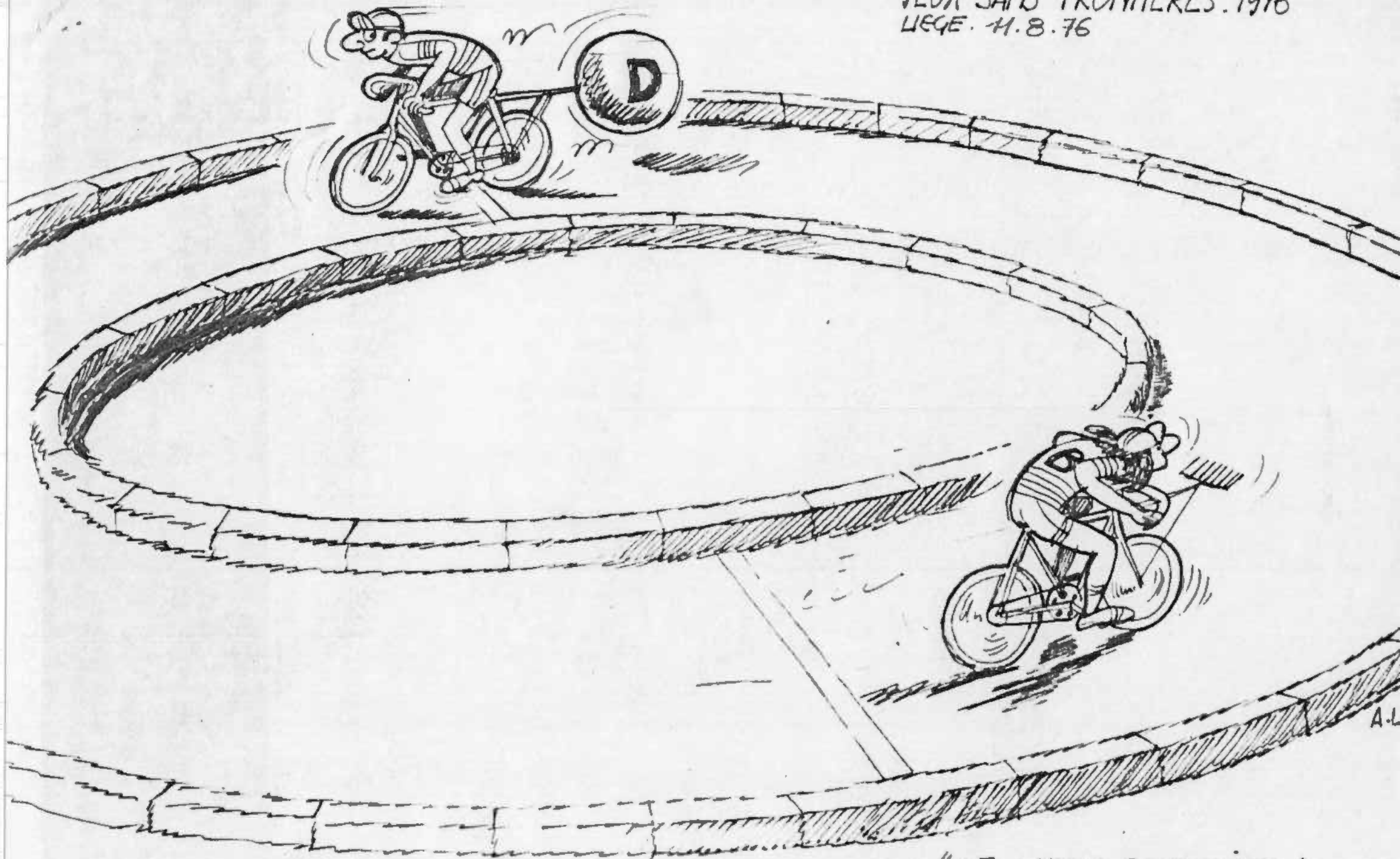
1 ragazzo e 1 ragazza avversari per esempio: la prova : ragazzo GB- ragazza F ; 2a prova : ragazzo F - ragazza GB  
3a prova : ragazzo D - ragazza B ; 4a prova : ragazzo B - ragazza D  
5a prova : ragazzo I - ragazza CH ; 6a prova : ragazzo CH - ragazza I

Gli avversari sono situati da una parte e dall'altra alle estremità di un diametro della pista. Il ragazzo ha una bicicletta con un rapporto debole e la ragazza ne ha una con un rapporto forte. Il ragazzo, per conservare la distanza, deve pedalare il doppio. La ragazza ha quindi notevoli probabilità di raggiungere il ragazzo e di far scoppiare il pallone sonda che questi trascina dietro la sua bicicletta.

La classifica viene stabilita in base al tempo impiegato dalle ragazze per raggiungere i ragazzi e per far scoppiare il pallone.



JEUX SANS FRONTIÈRES. 1976  
LIEGE. 11.8.76



"LE MATCH. POURSUITE."  
6 MATCHES - 1971 F.

A.L.

©

FIL ROUGE - LE JOUR DE REPOS.

7 manches  
1 garçon et 1 fille (adversaire)

Le jour de repos est consacré traditionnellement aux achats de souvenirs qu'il faut transporter au travers d'un pont démontable du magasin de souvenirs à l'hôtel. Dans le temps limite, il faut transporter un maximum de cadeaux. Les filles adversaires retirent, à l'aide de longues gaffes, les planches mobiles du pont et les amènent hors du bassin pour éviter les blessures en cas de chute. Le coureur peut transporter autant de cadeaux qu'il peut à chaque passage mais il y aura un nombre déterminé de cadeaux pour le temps de jeu. Tout cadeau tombé à l'eau n'est pas récupérable. Classement au nombre de cadeaux correctement passés.

"THE RED LINE" - REST DAY.

7 heats  
1 man and 1 girl (opponent)

A Problem with Hooks (from diff. countries)

TIME 1.30

The rest day is traditionally devoted to buying souvenirs which have to be carried from the souvenir shop across a bridge which can be dismantled to the hotel. In the time limit for the game, a maximum amount of presents have to be transported. The girls from the opposing teams, using long boat-hooks, withdraw the mobile planks from the bridge and bring them outside the pool - to avoid injury in the case of a fall. The candidate must transport as many presents as he can on each trip across but there will be a determined number of presents for the time limit of the game. Any present which falls into the water cannot be recuperated. Classification based on the number of presents brought across correctly.

IN LIMIT TIME 1.30

FIL ROSSO - IL GIORNO DI RIPOSO.

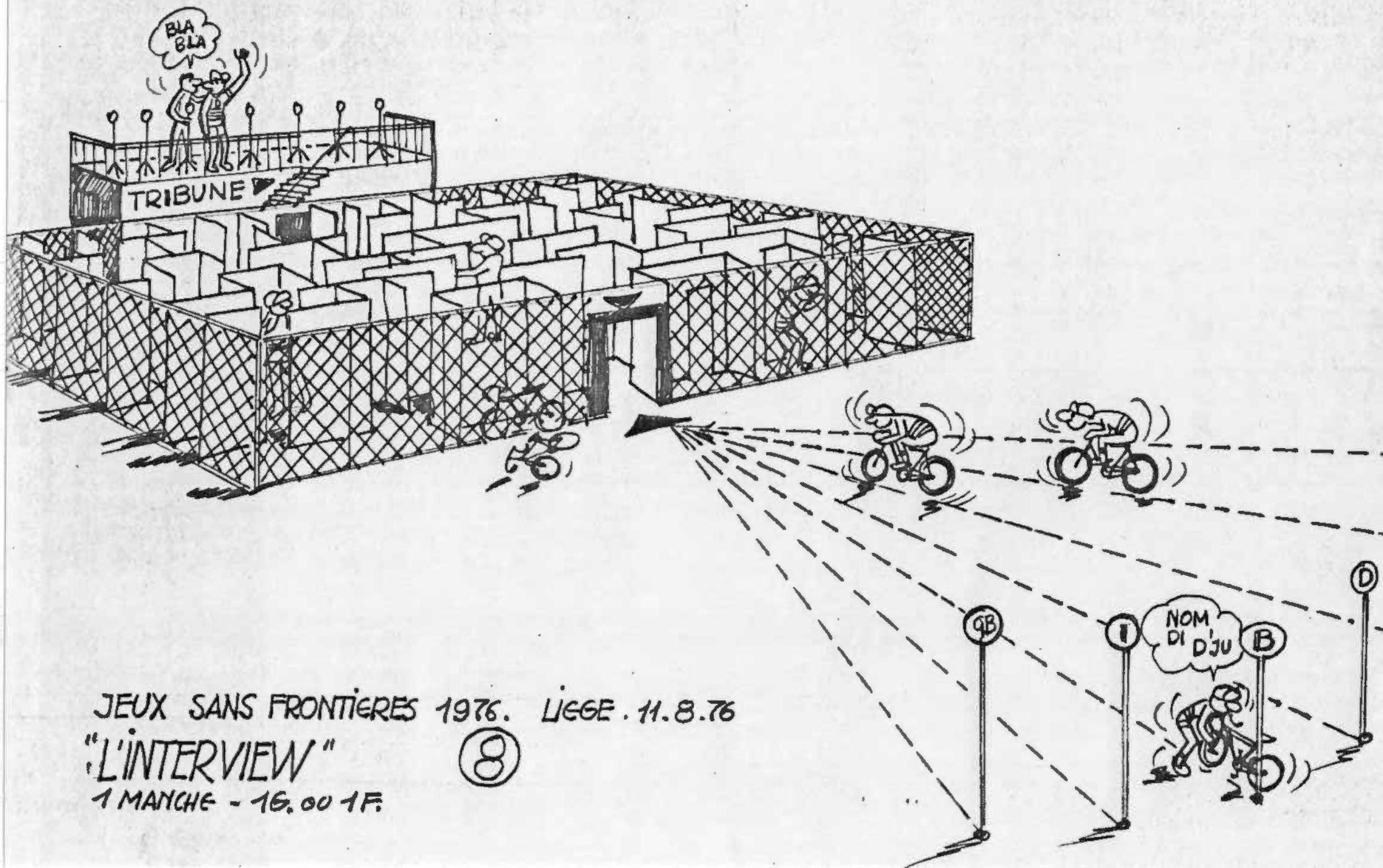
7 prove  
1 giovanotto e 1 ragazza (avversari)

Il giorno di riposo è tradizionalmente dedicato all'acquisto di ricordini che bisogna trasportare, attraverso un ponte smontabile, dal negozio all'albergo. In un dato tempo bisogna trasportare il più possibile di regali. Le ragazze avversarie ritirano, servendosi di lunghe aste uncinata, le traversine mobili del ponte e le tolgono dalla vasca - per evitare eventuali ferite in caso di caduta. Il corridore può trasportare, ad ogni passaggio, tanti regali quanto vuole, ma vi sarà un numero determinato di regali per tempo di gioco. Ogni regalo caduto in acqua non è recuperabile. La classifica verrà compilata in base al numero di regali correttamente trasportati.

ROTER FADEN - DER RUHETAG.

7 Runden  
1 Junge und 1 Mädchen (Gegnerin)

Der Ruhetag bleibt traditionell dem Kauf von Andenken vorbehalten, die über eine zerlegbare Brücke vom Souvenirladen ins Hotel verbracht werden müssen. Es geht darum, innerhalb der festgesetzten Höchstzeit möglichst viele Geschenke von einem Ort zum andern zu befördern. Mit Hilfe langer Bootshaken ziehen die Mädchen der gegnerischen Mannschaften die losen Bretter der Brücke



JEUX SANS FRONTIERES 1976. LIEGE. 11.8.76

"L'INTERVIEW"

8

1 MANCHE - 16.00 1F.

JEU FINAL 8 - L'INTERVIEW.

1 manche

1 garçon ou 1 garçon et 1 fille(dans ce cas, garçon-mécanicien et fille-coureur)

Au pied de chaque mât de départ, un vélo privé de sa roue, roue placée au sommet du mât. Au top départ, on se saisit de la roue et on la fixe à la fourche du vélo. Ensuite, course vers l'entrée unique du labyrinthe. On laisse son vélo à l'entrée et on pénètre dans le labyrinthe fait de treillis, donc transparent. Une seule entrée, une seule sortie, mais plusieurs possibilités de parcours. Sur la tribune d'arrivée, un commentateur par pays attendant son coureur pour l'interviewer. Après un temps déterminé par un signal visuel et sonore, le commentateur pourra aider de la voix et du geste son coureur. Classement selon l'ordre d'arrivée ou, pour les candidats bloqués dans le labyrinthe, selon leur position au signal de fin de jeu.

FINAL GAME 8 - THE INTERVIEW.

1 heat

1 man or 1 man and 1 girl(in this case man-mechanic and girl-rider)

At the foot of each departure post, a bicycle without a wheel, the wheel is placed at the top of the post. At the starter's signal, the wheel is taken and fixed to the bicycle frame. Then a race to the only entrance of the labyrinth. The bicycle is left at the entrance and the cyclist enters the labyrinth made of treillis-work and therefore transparent. One entrance only and one exit only, but several different directions to follow. On the arrival tribune, one commentator per country awaits their rider to give him/her an interview. After a period of time determined by a visual and audible signal, the commentator can help by voice and signs his rider. Classification according to the order of arrival or, for the candidates blocked in the labyrinth, according to their position at the signal ending the game.

STUCCO FINALE 8 - L'INTERVISTA.

1 prova

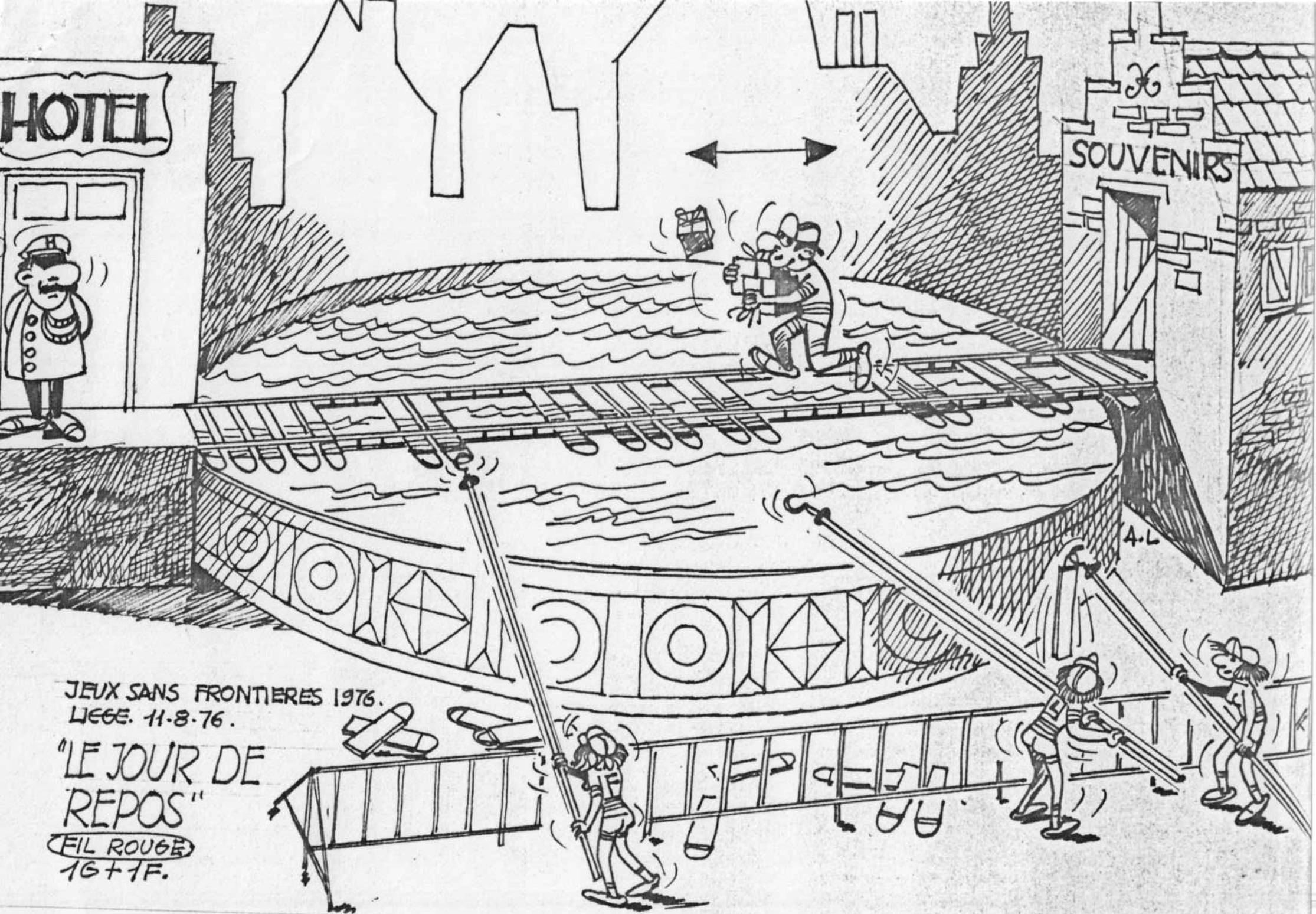
1 giovanotto o 1 giovanotto e 1 ragazza (in questo caso il giovanotto funge da meccanico e la ragazza da ciclista)

In basso di ogni palo di partenza una bicicletta priva di una ruota, la quale si trova in cima al palo. Al segnale di partenza si afferra la ruota e la si fissa alla forcella della bicicletta. In seguito corsa verso l'unica entrata del labirinto. Si abbandona la bicicletta all'ingresso e si penetra nel labirinto fatto di traliccio e quindi trasparente. Una sola entrata, una sola uscita, ma parecchie possibilità di percorso. Sulla tribuna d'arrivo, un commentatore per paese attende il suo corridore per intervistarli. Dopo un periodo di tempo determinato da un segnale visivo e sonoro, il commentatore potrà aiutare il suo corridore con la parola e con il gesto. La classifica verrà compilata secondo l'ordine di arrivo o, per i candidati bloccati nel labirinto, secondo la loro posizione al segnale della fine del gioco.

ENDSPIEL 8 - DAS INTERVIEW.

1 Runde

1 Junge oder 1 Junge und 1 Mädchen(im letzteren Fall : ein Mechaniker und eine Rennfahrerin)



JEUX SANS FRONTIERES 1976.  
LIEGE. 11-8-76.

"LE JOUR DE  
REPOS"

FIL ROUGE  
16+1F.