



REGLEMENT DES JEUX DU TRESOR PUBLIC
EDITION 2025

Référence :
DGTCP-CO-PS2-REG- 02- 2026

Date de rédaction : 05/01/2026
Page : 1/15

Objet : Ce document a pour objet de définir le règlement des jeux du Trésor Public 2025.

Rédaction du document	Vérification du document	Validation du document
<p>Monsieur ZIEHOU Kessela Arsène</p> <p>Responsable de la Commission Réglementation et Litiges</p> <p>Visa :</p> 	<p>Monsieur KOUADIO Kouamé Rigobert</p> <p>Secrétaire à l'Organisation</p> <p>Visa :</p> 	<p>Monsieur KOUAME Haccandy Yves</p> <p>Coordonnateur Général</p> <p>Visa :</p>  <p>KOUAME Haccandy Yves Ingénieur en Chef Statistique-Economie Conseiller Technique du DGTCP</p>
Gestionnaire du document	Cellule des Conseillers Techniques	
Destinataires pour action	Destinataire pour information	Validité
Tous les services	Tous les services	A compter du 08/01/2026



PREAMBULE

Les Jeux du Trésor Public visent à promouvoir l'esprit d'équipe, la cohésion, la créativité et le fair-play au sein du personnel de la Direction Générale du Trésor et de la Comptabilité Publique.

Organisés dans un cadre festif et compétitif, ces jeux ont pour ambition de valoriser les talents sportifs, intellectuels, culturels et artistiques, tout en promouvant le respect mutuel entre les compétiteurs et en renforçant les liens de collaboration et de fraternité.

Les règles et dispositions qui suivent ont été établies pour garantir le bon déroulement des compétitions, assurer l'équité et encourager une participation dans un esprit de saine émulation.

Chaque participant est tenu de respecter ces directives, sous la supervision du Comité d'Organisation, afin de faire de cet événement une célébration de l'excellence et de la convivialité.

I. RÈGLES DE CONDUITE ET DISCIPLINE

- Le fair-play, la courtoisie et le respect mutuel sont de rigueur durant toutes les compétitions.
- Les participants doivent respecter les consignes du comité d'organisation, des arbitres et des jurys.
- Tout comportement violent, injurieux ou antisportif entraîne la disqualification immédiate du contrevenant.
- Il est interdit d'introduire ou de consommer de l'alcool sur les lieux des jeux. Aussi, il est strictement interdit pour un compétiteur de se présenter sur les lieux en état d'ébriété.
- Le port d'une tenue appropriée est obligatoire selon la discipline.
- Les réclamations doivent être faites par écrit, au plus tard 30 minutes après la fin de l'épreuve concernée.
- Le respect du temps, des adversaires et des infrastructures est une exigence pour tous les participants.

J. D. R.



- Est déclaré "forfait", tout compétiteur qui se présente après le début programmé ou le début effectif de la compétition.
- La présentation du badge ou de la carte AMAT-CI est exigée pour les agents du Trésor public.
- Seuls les agents des collectivités, en service dans les postes du Trésor public avant le 1^{er} juillet 2025 peuvent concourir et devront présenter un document administratif valide (carte professionnelle ou tout autre acte accompagné de la CNI).

II. ARBITRAGE ET JURY

- Les arbitres sportifs sont désignés par le Comité d'organisation ;
- Les jurys culturels et intellectuels sont composés de professionnels ou de personnes averties ;
- Les décisions des arbitres et jurys sont sans contestation ;
- Le Comité d'Organisation statue sur les cas exceptionnels ou réclamations après avis technique ;
- Chaque jury garantit la neutralité, la transparence et le respect des critères d'évaluation ;
- Les cinq (5) membres de l'encadrement des équipes peuvent concourir ;
- Aucun membre du Comité d'Organisation ne peut être compétiteur ;
- Tout membre du Comité d'Organisation peut être arbitre ou membre du jury de n'importe laquelle des compétitions.

III. EXPLICATIONS DES JEUX

1. Awalé

Objectif : Développer la réflexion, la stratégie et la patience.

Déroulement : Deux joueurs s'affrontent sur un plateau de 12 trous (6 trous par joueur) contenant chacune 4 graines, en 2 manches au moins de 30 minutes par manche. Un chrono de 15 minutes est accordé à chaque joueur. Le but est de capturer le maximum de graines selon les règles traditionnelles.

✓ 0 72



Victoire : Le joueur qui totalise le plus grand nombre de graines de son adversaire à la fin de la partie est déclaré vainqueur. En cas d'égalité de manche, une manche d'appui se jouera et le joueur ayant capturé en premier 10 graines de son adversaire est déclaré vainqueur.

Disqualification : Comportement antisportif, toute personne qui est aidée par le public.

2. Tir à la corde

Objectif : Favoriser la force physique, la cohésion et la synchronisation d'équipe.

Déroulement : Deux équipes de 3 personnes chacune s'affrontent de part et d'autre de la corde sur 3 manches de 5 minutes. Une corde de 10 mètres marquée au centre par un ruban de ligne de départ et 2 tracées à 1 mètre de chaque côté du centre. Au signal, chaque équipe tire de toutes ses forces sur la corde afin de ramener le ruban vers elle.

Victoire : Le point est accordé à l'équipe ayant ramené le ruban le plus proche de sa ligne de départ ou l'ayant atteint dans le temps imparti. L'équipe qui remporte le plus de manches est déclarée gagnante.

Disqualification : Comportement antisportif.

3. Parcours polyvalent (Course à l'œuf et à la cuillère + Course en sac + Lancer de balles dans un gobelet)

Objectif : Transporter un œuf, ou tout objet mis à disposition par le Comité d'Organisation, sur une cuillère tenue en bouche jusqu'à la ligne d'arrivée sans le faire tomber. Chaque District présentera un représentant. Promouvoir la détente, la coordination et la vitesse.

Déroulement : C'est une chaîne de jeux de 3 rubriques qui commence par la course à l'œuf et à la cuillère suivie de la course en sac et se terminant par des lancers de balles dans un gobelet sur une durée maximale de 30 minutes :

- **course à l'œuf et à la cuillère** : Chaque participant place une cuillère dans sa bouche avec un œuf dessus. Au signal de départ, il parcourt la distance de 5 mètres sans utiliser les mains. En cas de chute de l'œuf, le joueur recommence l'épreuve au point de départ ;

✓ @ ✎



- **course en sac** : Chaque participant enfle les deux jambes dans un sac et parcourt une distance de 12 mètres en sautant avec son sac jusqu'à la ligne d'arrivée de cette épreuve ;
- **lancer de balles dans un gobelet** : Chaque participant lance successivement un lot de 3 balles de couleurs spécifiques qui devront au préalable rebondir sur une table et finir dans son gobelet.

Victoire : Est vainqueur, le participant ayant toutes ses balles dans son gobelet ou ayant le plus de balles dans son gobelet au terme du temps de jeu imparti.

En cas d'égalité, les compétiteurs concernés sont soumis à un lancer de balles durant 5 minutes maximum. Celui qui aura le plus grand nombre de balles dans le gobelet est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, une prolongation est accordée. Le premier à introduire une balle dans son gobelet est alors déclaré vainqueur.

Disqualification : Comportement antisportif.

4. Ludo

Objectif : Stimuler la concentration, la stratégie et la patience.

Déroulement : Quatre joueurs formant une poule s'affrontent sur un plateau. Chaque joueur dispose de 4 pions et d'un dé. Le but est de faire le tour complet du plateau et de ramener tous ses pions à la maison.

Victoire : Le premier joueur à rentrer ses 4 pions à la maison est déclaré vainqueur ou si le joueur a fait rentrer plus de pions à la maison ou a fait plus de prisonniers de pions adverses au terme du temps imparti. Pour départager 2 joueurs, un match d'appui d'une durée de 30 minutes est accordé.

Les premiers de chaque poule s'affrontent en finale selon les règles pertinentes définies ci-dessus portant cette fois sur les huit (8) pions détenus par chaque joueur.

✓ 070



Disqualification : Comportement antisportif, toute personne qui est aidée par le public.

5. Scrabble

Objectif : Encourager la maîtrise de la langue et l'enrichissement du vocabulaire.

Déroulement : Quatre joueurs formant une poule s'affrontent sur un plateau pendant 30 minutes. Les joueurs tirent des lettres pour former des mots sur le plateau. Chaque mot rapporte des points selon la valeur des lettres et les cases bonus (Conformément au règlement officiel du Scrabble). Chaque joueur dispose d'une (1) minute chrono pour son tour de jeu.

Victoire : Le joueur ayant le plus grand nombre de points à la fin de la partie ou au terme du temps de jeu imparti est vainqueur.

En cas d'égalité, pour départager des joueurs, un match d'appui d'une durée de 30 minutes est accordé.

Les premiers de chaque poule s'affrontent en finale selon les règles pertinentes définies ci-dessus.

Disqualification : Comportement antisportif, toute personne qui est aidée par le public.

6. Jeu d'échecs

Objectif : Développer l'esprit d'analyse, la stratégie et la concentration.

Déroulement : Deux joueurs s'affrontent sur un échiquier de 64 cases en 30 minutes. Un chrono de 15 minutes est accordé à chaque joueur. Chaque pièce a un déplacement spécifique. Le but est de mettre le roi adverse échec et mat, conformément au règlement officiel du jeu d'échecs.

Les parties se jouent sur le principe des éliminations directes jusqu'à la finale.

Victoire : Est vainqueur, le joueur qui mate le roi adverse ou totalise le plus de points de pions capturés au terme du temps de jeu imparti.



Disqualification : Comportement antisportif, toute personne qui est aidée par le public.

7. Jeu de cartes

Objectif : Favoriser la réflexion, la mémoire et l'esprit d'équipe.

Déroulement : Trois joueurs formant une poule s'affrontent sur 3 manches au jeu de cartes classique. Les quatre (4) joueurs vainqueurs s'affrontent par la suite deux (2) à deux (2) selon le principe d'élimination directe en deux manches de cartes classiques et une manche de huit américain.

Les deux (2) finalistes s'affrontent également en deux manches de cartes classiques et une manche de huit américain.

Victoire : Est qualifié au niveau des matchs de poule le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de victoires. En cas d'égalité, un match d'appui est joué. Celui qui le gagne est le vainqueur de la poule. En demi-finales et finale, le joueur qui totalisera le plus grand nombre de victoires, toutes catégories de jeux confondues, est déclaré vainqueur.

Disqualification : Comportement antisportif, toute personne qui est aidée par le public.

8. Concours culinaire

Objectif : Valoriser les talents gastronomiques et la culture culinaire locale.

Déroulement : Des équipes de 3 participants réalisent et présentent sur la table du jury les mets imposés, dans le délai imparti.

Pour la manche éliminatoire, un plat de résistance est à préparer. Les quatre (4) premiers sont qualifiés pour la finale.

Pour la finale, il faudra préparer un plat de résistance imposé, une entrée et un dessert avec un ou des ingrédients imposés en 4 heures. Le jury évalue la présentation (20 points), l'hygiène (30 points) et le goût (50 points), chaque critère étant noté sur 25 points.

NB : ne seront notées que les réalisations présentées sur la table du jury dans le délai imparti.



Ces plats seront définis par le Comité d'Organisation et préalablement communiqués.

Victoire : Le meilleur score global sur 80 points remporte le concours. En cas d'égalité, l'équipe ayant présenté son repas au jury dans le meilleur temps est déclarée vainqueur.

Disqualification : Contestation de la décision du jury.

9. Pétanque

Objectif : Promouvoir la précision, le calme et la détente.

Déroulement : Deux doublettes s'affrontent à partir d'un cercle. La distance de jeu est de maximum 10 mètres et minimum 6 mètres jusqu'au cochonnet. Le but est de lancer ses boules le plus près possible du cochonnet, conformément au règlement officiel de la Pétanque.

Les parties se jouent sur le principe des éliminations directes jusqu'à la finale.

Victoire : Les points sont accordés à l'équipe selon le règlement officiel en vigueur. Est victorieuse, la doublette ayant atteint 13 points.

Disqualification : Comportement antisportif.

10. Maracana (Hommes)

Objectif : Renforcer la cohésion, la condition physique et l'esprit sportif.

Déroulement : Chaque équipe est composée de 6 joueurs et 4 remplaçants. Le match se joue sur un terrain de Maracana en deux périodes de 10 minutes. En cas de pénalty, il faut que la balle tape une fois dans la petite zone ou rentre directement pour être validé. Il y a pénalty lorsqu'un joueur touche le ballon de la main dans la zone des 6 mètres, conformément au règlement officiel de Maracana.

Victoire : Le but est accordé dans les poteaux adverses dans la zone de 6 mètres. L'équipe qui marque le plus de buts gagne le match au terme du temps de jeu imparti. En cas d'égalité, on procède à une séance de tirs au but.

✓ 10 20



Disqualification : A la suite d'une réclamation, si celle-ci est avérée, l'équipe mise en cause est disqualifiée. Après le coup de sifflet final, les équipes ont 30 minutes pour exprimer leur réclamation.

11. Handball (Dames)

Objectif : Favoriser le dynamisme, la cohésion et l'esprit d'équipe.

Déroulement : Deux équipes de 7 joueuses et 3 remplaçants s'affrontent pendant une période de 10 minutes. Le but est de marquer dans les cages adverses à la main. Il y a pénalty lorsque le joueur rentre dans sa zone de 6 mètres. Conformément au règlement officiel de Handball.

Les parties se jouent sur le principe des éliminations directes jusqu'à la finale.

Victoire : L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts l'emporte au terme du temps de jeu imparti. En cas d'égalité, tirs au but.

Disqualification : A la suite d'une réclamation, si celle-ci est avérée, l'équipe suspectée est disqualifiée. Après le coup de sifflet final, les équipes ont 30 minutes pour exprimer leur réclamation.

12. Volley-ball (Mixte)

Objectif : Promouvoir la mixité et la coopération entre collègues.

Déroulement : Deux équipes mixtes de 6 joueurs (3 femmes et 3 hommes) et 4 remplaçants (2 femmes et 2 hommes) s'affrontent en 3 sets de 15 points. En dehors de ce point, le match se joue selon le règlement officiel du Volleyball.

Les parties se jouent sur le principe des éliminations directes jusqu'à la finale.

NB : Les remplacements doivent se faire obligatoirement selon le même genre.

Victoire : Le point est accordé lorsque la balle tombe dans la surface adverse ou quand l'adversaire est contraint à mettre la balle hors du champ de jeu. L'équipe qui remporte le plus de set est déclarée gagnante au terme du temps de jeu imparti.

V D H



Disqualification : A la suite d'une réclamation, si celle-ci est avérée, l'équipe suspectée est disqualifiée. Après le coup de sifflet final, les équipes ont 30 minutes pour exprimer leur réclamation.

13. Tresse

Objectif : Mettre en valeur la créativité et l'habileté manuelle

Déroulement : Un tresseur réalise une coiffure sur un mannequin humain à partir d'un modèle défini par le Comité d'Organisation et préalablement communiqué, en 1 manche sur un temps défini (4 heures). Le jury évalue la conformité de la coiffure au modèle imposé qui est un critère éliminatoire. Ensuite, il évalue le temps d'exécution (20 points), la finition (50 points) et le tracé (30 points).

Victoire : Le meilleur score sur 100 points remporte le concours.

Disqualification : Contestation de la décision du jury.

14. Chant

Objectif : Valoriser les talents artistiques ainsi que la culture ivoirienne et renforcer la cohésion à travers la musique.

Déroulement : Chaque candidat sera jugé sur 2 prestations : 1 chant libre en langue nationale dont l'exécution n'excédera pas cinq (5) minutes et 1 chant en français imposé par le Comité d'Organisation qui sera préalablement communiqué.

Le jury évalue, pour le chant imposé, l'occupation scénique (20 points), la justesse vocale (40 points), la justesse du texte (25 points) et la créativité (15 points).

En ce qui concerne le chant libre, les critères évalués sont l'occupation scénique (20 points), la justesse vocale (50 points) et la créativité (30 points).

Dans le cas où le candidat a sa propre chanson, il doit impérativement la mettre à la disposition du Comité d'Organisation au moins 2 jours avant le début de la compétition.

Victoire : est déclaré vainqueur le candidat ayant obtenu la meilleure moyenne de points sur 100 tirée des deux prestations évaluées par les membres du jury.

✓ *[Signature]*



Disqualification : Contestation de la décision du jury.

15. Traduction en langue nationale

Objectif : Valoriser les langues locales et la culture ivoirienne

Déroulement : Chaque participant traduit oralement un texte institutionnel dans une langue nationale sans prononcer de mots en français. Le texte est communiqué le jour de la compétition. Le jury évalue la justesse, la fidélité, l'originalité et le temps d'exécution.

Chaque participant conservera la langue nationale dans laquelle il s'est exprimé lors de la première phase.

Victoire : Chaque mot en français utilisé, retrace 10 points. Les quatre (4) meilleurs scores sur 100 points se qualifient pour la finale.

Pour la finale, l'ordre de mérite est déterminé par le nombre de points obtenus et le participant ayant obtenu le meilleur score sur 100 points remporte le concours.

Disqualification : Contestation de la décision du jury.

16. Bowling du Trésor

Objectif : Favoriser la précision, la détente et la convivialité.

Déroulement : Quatre joueurs formant une poule s'affrontent sur 2 manches. Chaque joueur effectue 3 lancers avec une boule pour faire tomber le maximum de quilles.

Les premiers de chaque poule s'affrontent en trois (3) manches, avec trois (3) lancers par manche, par joueur.

Victoire : Est vainqueur, en matchs de poule, le joueur ayant le score cumulé le plus élevé. En cas d'égalité, une manche éliminatoire est organisée jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

En finale, le joueur ayant remporté le plus grand nombre de manches, sur les trois (3) prévues, l'emporte.

Disqualification : Comportement antisportif.

V D H



17. Jeu de Dames

Objectif : Capturer ou bloquer toutes les pièces de l'adversaire selon les règles classiques du jeu de dames.

Déroulement : Deux joueurs s'affrontent sur un plateau de 10 x 10 cases en 2 manches au moins sur une durée de 30 minutes par manche. Un chrono de 15 minutes est accordé à chaque joueur. Lorsqu'un pion atteint la dernière rangée adverse, il devient une dame, pouvant se déplacer sur plusieurs cases.

Les parties se jouent sur le principe des éliminations directes jusqu'à la finale.

Victoire : Le joueur qui capture le maximum de pièces de son adversaire au terme du temps, capture toutes les pièces adverses ou bloque complètement son adversaire, remporte la partie. Le vainqueur est celui qui aura remporté le plus grand nombre de parties. En cas d'égalité, une autre partie se jouera et le joueur qui fera la 1^{ière} dame ou capturera le maximum de pions de son adversaire dans un délai global de 10 minutes de jeu est déclaré vainqueur.

Disqualification : Comportement antisportif, toute personne qui est aidée par le public.

18. Chasse au trésor

Objectif : Résoudre des énigmes ou indices pour retrouver le trésor caché dans un espace défini.

Déroulement : huit (8) équipes de 3 joueurs s'affrontent en 1 manche. Le parcours est défini par le Comité d'Organisation, préalablement communiqué au début de la compétition. Les équipes reçoivent un mot clé à retenir qui les conduit vers un indice. Chaque indice découvert permet de trouver d'autres indices afin d'avancer jusqu'au trésor. Le parcours est surveillé pour garantir l'équité.

Victoire : L'équipe qui découvre le trésor en premier et le rapporte au jury est déclarée gagnante.

Disqualification : Comportement antisportif.

19. Tennis de table (Ping Pong)

Objectif : Favoriser la précision, l'adresse et le bien-être au travail



Déroulement : Deux joueurs s'affrontent. Le match se joue en 3 sets de 15 points. En dehors de cette disposition, la pratique se fait conformément au règlement officiel du Ping-pong.

Victoire : Le joueur qui remporte le plus de sets est déclaré gagnant.

Disqualification : Comportement antisportif.

20. Course de fond et d'endurance 3 000 m (tranches d'âge : 40-49 ans et 50-59 ans)

Objectif : Renforcer la confiance en soi et la persévérance à travers des entraînements structurés et la poursuite d'un but fixé.

Déroulement : Douze participants de la même tranche d'âge s'affrontent sur une distance de 3 000 mètres.

Victoire : Le premier à arriver est déclaré gagnant.

Disqualification : Comportement antisportif.

21. Course de vitesse 100 m (tranches d'âge : 21-32 ans et 33-39 ans)

Objectif : Développer la résilience physique et mentale pour surmonter les défis, dépasser ses limites et atteindre ses objectifs personnels.

Déroulement : 3 participants d'une même tranche d'âge se lancent sur un parcours compartimenté de 100 m sur 3 couloirs.

NB : En cas de faute de départ ou de disqualification survenue durant la course, le jeu est repris pour les coureurs restants.

Victoire : Les premiers de chaque groupe constitué sont déclarés qualifiés pour la phase finale. A la phase finale le premier arrivé est déclaré vainqueur du jeu.

Disqualification : Un coureur qui chevauche le couloir des autres adversaires, qui effectue 3 mauvais départs ; comportement antisportif et contestation de la décision du jury.

V @ H



22. Art oratoire

Objectif : Capacité à s'exprimer de manière éloquente, soutenue et avec le sens de l'imagination et la capacité à trouver des idées et des arguments.

Déroulement : Les participants s'entraînent à parler en public de façon ludique. Chaque participant tire un thème proposé sur lequel il doit s'exprimer entre 2 à 5 minutes après 15 minutes de préparation. Le jury évalue la clarté, le vocabulaire, le contact visuel, la diction et la gestuelle.

Victoire : L'ordre de mérite est déterminé par le score global sur 100 points. Les participants ayant obtenu les quatre (4) meilleurs scores se qualifient pour la finale. En finale, le meilleur score global sur 100 points remporte le concours.

Disqualification : Contestation de la décision du jury.

23. Crochet

Objectif : Faire ressortir une dextérité, la créativité, la valorisation du "fait maison", la convivialité et le lien social

Déroulement : Les participants réalisent une œuvre à partir d'un modèle défini par le Comité d'Organisation et préalablement communiqué, en une (1) manche sur un temps défini (4 heures). Le jury évalue la conformité des œuvres au modèle défini, qui est un critère éliminatoire. Ensuite, le jury apprécie les œuvres sur la base du temps d'exécution (30 points) et de la finition (70 points).

Victoire : Est déclaré vainqueur le candidat ayant obtenu le meilleur score global sur 100 points, obtenu en faisant la moyenne des notes attribuées par les membres du jury.

Disqualification : Contestation de la décision du jury.

24. Culture Générale

Objectif : favoriser la cohésion, l'engagement et la performance du personnel afin d'être compétitif.

✓ *oe H*



Déroulement : Quatre (4) équipes de 3 participants s'affrontent sur une série de questions soit par groupe ou à la chaîne portant sur plusieurs domaines. Chaque mauvaise réponse donne le droit de réponse à l'autre équipe.

Ces questions seront définies par le comité d'organisation.

Victoire : L'équipe totalisant le plus grand nombre de points à la fin est vainqueur.

Disqualification : Contestation de la décision du jury.

IV. DISPOSITIONS FINALES

Le règlement vise à faciliter la compréhension par tous les acteurs : participants, arbitres, jurys et encadreurs.

Les joueurs ou participants qualifiés en individuel pendant les phases éliminatoires devront être les mêmes à la phase finale, sauf cas de force majeure ou de disposition exceptionnelle émanant de la hiérarchie. Cependant, ceux qualifiés en équipe peuvent être remplacés par d'autres joueurs des districts de la zone selon le besoin.

NB : Les listes des joueurs devant participer à la phase finale les 23 et 24 janvier 2026, devront être communiquées, par discipline, selon le canevas transmis par le Comité d'Organisation, au plus tard le vendredi 16 janvier 2026. A défaut, le District ou bloc de service concerné est disqualifié pour les disciplines sportives collectives, à savoir le Maracana, le handball et le volleyball. Toute modification de liste après cette date ne sera possible que par l'ajout exclusif d'agents du Trésor disposant d'un badge ou la carte AMAT-CI.

Toute situation non prévue sera tranchée par le Comité d'Organisation dans l'esprit de fair-play et de fraternité des Jeux du Trésor Public.

Handwritten signature