

# STAGE COMMANDO®



*Ensemble pour gagner*

## Programme Jeu de Télé-Réalité

**90 ''**

– CONTACT –

Nicola Munk  
9 rue des Déchargeurs  
75001 PARIS

Tél. : 06.20.66.62.82

Concept déposé aux cabinets de M<sup>e</sup> Delphine Lopez (Paris VI) et M<sup>e</sup> Christophe Wilner (Paris II)

Dépôt N° ZEC31D1 en l'étude de M<sup>e</sup> F. Le Roy, Huissier de Justice (Evreux)

Dépôt SCALA – N° 267921

## CONCEPT DU JEU

Le programme propose de réunir 10 candidats (hommes et femmes confondus) qui vont être soumis à une sélection d'épreuves inspirées des pré-stages d'admission aux groupes d'unités spéciales de type GIGN, RAID, Légion étrangère. Les épreuves étant adaptées, simplifiées afin d'être sécurisées et accessibles à des candidats, certes motivés et sportifs, mais surtout civils et novices.

Même si les épreuves sont inspirées des stages des armées, le jeu est **dénué de toute connotation militaire**.

### > Originalité du concept ?

Le but du jeu ne consiste pas, pour un candidat, à éliminer un à un ses camarades afin d'être l'unique gagnant du jeu. Au contraire, **plus le nombre de candidats encore en lice est élevé au dernier jour de jeu, plus les gains distribués à chaque candidat restant sont importants**. Ainsi la cagnotte initiale se réduit à chaque fois qu'un candidat quitte le jeu.

L'objectif des participants est donc de faire en sorte – par leurs soutiens mutuels physiques et moraux – qu'un maximum de candidats parvienne à surmonter chaque épreuve et reste dans le jeu. Le dévouement et la solidarité des joueurs interviennent alors chaque jour pour tenter de maintenir l'équipe au complet.

**[ A aucun moment les participants ne sont opposés les uns aux autres ]**

Les candidats viennent donc pour vivre une aventure humaine dans laquelle ils vont se surpasser, s'entraider et réussir ensemble grâce à un esprit de cohésion qui progresse naturellement au fil des épreuves.

**Un candidat éliminé peut être rattrapé  
si ses camarades réussissent l'épreuve de sauvetage**

Le téléspectateur est rapidement en empathie avec les candidats et « lutte » avec eux sur chacune des épreuves... de plus, le téléspectateur porte un œil bienveillant sur l'aide que chaque joueur peut apporter aux autres.

Les épreuves et les chronos sont adaptés afin de pouvoir être réalisés par des hommes comme par des femmes sans aucun traitement de faveur (un homme peut aider une femme, tout comme une femme peut aider un homme).

**Cible** : ce programme cible les 10 à 50 ans

## CASTING & PROFILS DES CANDIDATS

Un groupe de candidats est présélectionné sur profils (questionnaire + photo) puis à la suite d'une série de tests d'aptitude physique et médicale (cf. § Journée de sélection)

- **Nombre de candidats sélectionnés** : 10
- **Âge des candidats** : de 18 à 50 ans
- **Sexe des candidats** : 5 hommes / 5 femmes
- **Profil physique** : sportif, résistant, souple, endurant (gymnastique ou athlétisme ou sport de combat ou yamakazi...)
- **Profil psychologique** : casse-cou, courageux, volontaire, bon mental, esprit d'équipe, attachant, altruiste
- **Profil ethnique et culturel** : l'équipe doit idéalement représenter toutes les origines ainsi que plusieurs classes sociales (ouvrier, vendeur, commercial, cadre, dirigeant, étudiant) et plusieurs stéréotypes (rebelle, intello, banlieusard(e), cadre dynamique ...)
- **Motivation des candidats** : en dehors de la cagnotte à partager, les participants éprouvent leur résistance à l'effort, testent leur capacité à se surpasser tout en ayant le désir de participer à une aventure collective, enrichissante d'un point de vue humain, physique et mental

## ORGANISATION ET CONDITIONS DE TOURNAGE

Le jeu se déroule dans un centre d'entraînement existant ou reconstitué (dortoir, réfectoire, gymnase avec agrès, « tour » (cordage, mur d'escalade, planche...), parcours du combattant en extérieur... Le centre est aménagé pour l'occasion, il doit se trouver dans un environnement adapté aux épreuves en extérieur (viaduc pour saut à l'élastique, rivière ou lac, grande forêt, piscine à proximité...).

Les chambres et les douches sont collectives mais non mixtes.

Les candidats sont en tenue sportive sécurisée et résistante (jogging/short/t-shirt/maillot de bain/baskets/gourdes/gros sac à dos). Matériel fourni par la production.

Les candidats sont encadrés, guidés et chronométrés par :

- un présentateur
- un moniteur (type instructeur)
- une équipe d'assistants : montage/mise en place des épreuves (2/3 personnes)
- un médecin
- un pompier assurant la sécurité lors des jeux

Chaque épreuve est sécurisée et sans risque (protections, harnais, tapis de gymnase, filets, câble de secours, homme-grenouille, etc.)

## RÈGLE DU JEU & DÉROULEMENT DES ÉPREUVES

### > LE MATIN

Une épreuve est passée par tous les candidats (qui s'entraînent ensemble, se motivent et s'entraident). Elle aboutit à l'échec systématique d'au moins un candidat (refus de passer l'épreuve, incapacité physique pour l'épreuve ou dernier au classement).

Le candidat du matin qui a échoué est alors en **stand-by**.

### > L'APRÈS-MIDI

Afin de sauver le candidat en *stand-by*, tous les autres candidats doivent passer une **épreuve de sauvetage**.

Si tous les candidats réussissent cette épreuve, le candidat qui était en *stand-by* est dit « *repêché* » (sauvé) et réintègre l'équipe pour le jeu du lendemain matin sinon il doit quitter le jeu (provoquant alors la diminution de la cagnotte).

L'épreuve dite « de l'après-midi » peut être tournée le lendemain dans le cas où elle nécessite une installation complexe et un déroulement sur une journée entière.

## DESCRIPTION DES ÉPREUVES

Les épreuves sont testées et calibrées au préalable par un moniteur, annoncées une ou deux heures à l'avance afin que les candidats puissent s'entraîner et que ceux qui maîtrisent la discipline puissent conseiller les autres.

Elles peuvent être choisies en fonction d'une difficulté croissante au fil des jours et en fonction des besoins de la production.

Parmi les épreuves présentées, certaines sont plus adaptées pour le « matin » quand d'autres s'adaptent mieux au sauvetage de « l'après-midi » (bandeau vert).

## Voici une liste non exhaustive d'épreuves détaillées :

**1**



### **La Rivière**

Traversée d'une rivière glacée (en rampant dans l'eau).

Règle : le candidat qui arrive en dernier est éliminé.

Point fort : à l'arrivée, les candidats trempés ont froid et doivent attendre, sur les conseils du moniteur, ils se serrent tous les uns contre les autres pour se réchauffer.

**2**



### **Le Cross à deux**

Cross de 4 Km en binôme sur terrain escarpé avec le partenaire sur le dos ou sur l'épaule. Un candidat doit obligatoirement être porté ou en porter un autre pour pouvoir avancer.

Règle : le dernier binôme est éliminé (deux candidats sont alors en *stand-by*).

Point fort : les candidats les plus résistants peuvent faire la majorité du parcours avec un partenaire sur les épaules.

### 3



#### **Le Parcours d'Audace**

Planchette irlandaise, poutre, escalade le long d'un mur, fosse, échelle de corde, tyrolienne, montée de gouttière, sprint final... chronométré.

Règle : le dernier au classement est éliminé. A noter qu'un candidat peut être éliminé s'il ne parvient pas à passer par tous les postes.

Point fort : certains obstacles peuvent être insurmontables pour certains candidats (notamment la planchette irlandaise ou la fosse).

### 4



#### **Le Mur d'escalade**

Les candidats grimpent un par un pour atteindre une hauteur et attraper une planchette qui nécessite un bond (sécurisé) dans le vide.

Règle : Le candidat qui tombe ou qui est le moins rapide est éliminé.

Point fort : la difficulté consiste à attraper la planchette (cf. le film *Dark Knight rises*).



**5**



### **La Buse**

Traverser en rampant dans un tube de 12 m de long (par sécurité, le tube utilisé est composé de segments démontables).

Règle : le candidat qui est le moins rapide est éliminé. Le candidat qui reste bloqué est éliminé.

Point fort : un candidat trop large d'épaules est fortement pénalisé.

**6**



### **La Piscine**

Traversée de piscine – 50 mètres pieds et mains liés (avec présence de plongeurs en sécurité dans l'eau).

Règle : le candidat qui ne parvient pas à traverser la piscine est éliminé. Si tous les candidats traversent, le candidat éliminé est celui qui aura fait le moins bon chrono. Si aucun candidat ne parvient à nager, le candidat éliminé est celui qui sera allé le moins loin.

Point fort : le fait d'avoir les pieds et poings liés est anxiogène. Une technique peut être néanmoins transmise par le moniteur pour parvenir à nager

**7**



### **La Tyrolienne**

Traversée d'une tyrolienne avec un sac à dos de 10 Kg.

Règle : l'épreuve est réussie uniquement pour les candidats qui réussissent à traverser après 3 essais maximum. Si tous les candidats traversent, le candidat éliminé est celui qui aura fait le moins bon chrono. Si aucun ne traverse, le candidat éliminé est celui qui va le moins loin.

Point fort : le sac à dos entraîne un basculement quasiment inévitable.

**8**



### **La Course d'endurance**

10 km avec un sac de 8 Kg en moins d'une heure.

Règle : le candidat éliminé est celui qui abandonne la course ou qui arrive le dernier.

Point fort : les meilleurs candidats restent en arrière pour pousser et aider ceux qui traînent.



**9**



### **La Traversée à la corde**

Traversée d'une rivière à l'aide d'une tyrolienne tendue entre les deux rives.

Règle : si un candidat ne parvient pas à traverser après 3 essais, il est éliminé. Si tous les candidats traversent, le candidat éliminé est celui qui aura fait le moins bon chrono.

Point fort : le candidat qui trouve une bonne technique peut l'enseigner aux autres.

**10**



### **Paintball N°1**

Les candidats affrontent une équipe de spécialistes du Paintball.

Règle : le paintball s'arrête lorsque le premier candidat est touché. Il est alors éliminé.

Point fort : chaque candidat surveille les arrières de l'autre, il y a une vraie cohésion.

11



### **Le saut dans le vide**

Saut à l'élastique (avec éventuellement les yeux bandés).

Règle : l'épreuve est réussie si chaque candidat saute.

12



### **Le plongeur**

Plongeon ou Saut en arrière avec les yeux bandés d'un plongeur olympique : 10 m (ou saut d'une falaise)

Règle : l'épreuve est réussie si chaque candidat saute ou plonge.

13



### **Le tapis de flammes**

Les candidats doivent effectuer un parcours chronométré (gouttières, cordes, sauts...) qui comporte en fin de course la traversée d'un tapis de flammes.

Règle : l'épreuve est réussie si chaque candidat traverse le feu ou arrive dans les temps.

14



### La marche sur le feu

5 mètres de braises – pieds nus.

Règle : l'épreuve est réussie si chaque candidat traverse les braises.

15



### Le bouclier gaulois

Les candidats doivent ensemble traverser une rivière (ou un terrain boueux) en portant le candidat en *stand-by* en un temps limité.

Règle : si le temps n'est pas respecté ou si le candidat porté tombe, le candidat n'est pas sauvé.

16



### Paintball N°2

Pendant 30 minutes, le candidat en *stand-by* (désarmé) doit être protégé par les autres candidats qui subissent les assauts de joueurs expérimentés. Chaque joueur touché doit quitter le jeu, laissant ainsi la cible encore plus vulnérable.

Règle : si le candidat en *stand-by* est touché, il est définitivement éliminé.



17



### La passerelle

Les candidats ont deux heures pour fabriquer une passerelle ou un radeau à l'aide de matériau (bois, cordes, etc...) dissimulés dans les environs afin de faire passer le candidat en *stand-by* sur un « brancard » sur la rive opposée d'une petite rivière.

Règle : les candidats doivent s'organiser, trouver une solution et la mettre rapidement en œuvre. Le challenge est réussi si les candidats parviennent à faire passer le brancard avec le candidat par n'importe quel moyen.

18



### La course d'orientation

Localisation d'un point dans la nature à partir d'une carte, sac de 8 Kg sur le dos.

Règle : le challenge est réussi si les candidats localisent en moins de 2 heures le point d'arrivée où se trouvait le candidat en *stand-by*.

## ELIMINATION D'UN CANDIDAT

En dehors du cas où un candidat abandonne ou du cas où un candidat en stand-by est définitivement éliminé car il n'est pas repêché par les autres, un joueur peut être sorti du jeu pour les raisons suivantes :

- ✓ Sur décision exceptionnelle de la production (notamment en cas de comportement déplacé)
- ✓ Par décision du médecin (blessure, souci de santé)
- ✓ Par décision du moniteur (notamment en cas de triche, de démotivation flagrante ou s'il ne s'implique pas dans un challenge collectif)

Dans ce cas, le nouveau candidat en stand-by devient celui qui avait fait le moins bon chrono lors de la dernière épreuve.

**L'organisation des jeux « à la carte » ainsi que la possibilité de repêcher ou d'éliminer plusieurs candidats, permet une certaine souplesse dans la gestion des éliminations selon les besoins de la production, au fil des jours.**

## SCRIPT & DÉROULEMENT D'UNE JOURNÉE

- Rappel des moments forts de l'émission précédente
- Reality : réveil des candidats à 7H00 + petit-déjeuner au réfectoire
- Entraînement collectif (étirement, agrès, barres, cordes, courses...) avec le moniteur
- L'équipe installe les épreuves du jour
- Un moniteur teste les épreuves (hors caméra) afin d'adapter et de calibrer le niveau de difficulté et les limites des chronos
- Annonce de l'épreuve du matin
- Entraînement autour de l'épreuve du matin
- Reality : état d'esprit des candidats avant l'épreuve du matin
- Déroulement de l'épreuve du matin
- Annonce du résultat : on connaît alors le candidat en *stand-by*
- Reality : état d'esprit des candidats après l'épreuve du matin
- Annonce de l'épreuve de l'après-midi
- Reality : flash sur la vie des candidats dans le centre, interview des candidats, témoignages, entraînement/préparation des candidats pour une épreuve future
- Entraînement et mise en place de stratégie autour de l'épreuve de l'après-midi
- Reality : état d'esprit des candidats avant l'épreuve de l'après-midi
- Déroulement de l'épreuve de l'après-midi
- A l'issue de l'épreuve on sait si le candidat en *stand-by* est repêché ou non et on annonce le montant actuel de la cagnotte (inchangé ou réduit en cas de départ)
- Reality : état d'esprit des candidats après l'épreuve
- Reality : interview du candidat sortant (le cas échéant)

## **DURÉE DU TOURNAGE**

Journées de sélection : 2 à 3 jours en fonction des participants

Tournage du reality : 10 demi-journées

Jours d'épreuves : 10 journées

## **DIFFUSION DES ÉMISSIONS**

Une journée de jeu (épreuves du matin et de l'après-midi) est résumée en 90 minutes incluant les rappels des moments forts de l'émission précédente. Sur une base de 8 jours d'épreuves (soit 16 épreuves en tout), on peut envisager la diffusion d'une dizaine d'émissions en incluant la première journée de sélection.

## **PREMIÈRE ÉMISSION / PREMIÈRE JOURNÉE / PILOTE**

- Sujet sur les épreuves éliminatoires (Cf § Journée de sélection)
- Portrait des 10 candidats sélectionnés
- Accueil des candidats au centre
- Première épreuve collective « BLANCHE » : épreuve de mise en route/mise en condition, sans élimination (cross, escalade, cordes, pompes, tractions, roulés dans la boue... très rythmés sous forme de parcours chronométré) sous l'œil d'un éventuel « jury » ou supervisé par le moniteur.



## DERNIÈRE ÉMISSION - DISTRIBUTION DES GAINS

A l'issue de la dernière épreuve de l'après-midi, les gagnants du jeu sont les candidats restants. Chaque candidat reçoit une part équitable de la cagnotte « restante »

Sur une base de dotation globale et initiale de **100 000 EUROS**, on peut envisager une répartition des gains comme suit \* :

Nombre de candidats restants	Gain reçu par chaque candidat	Somme totale reversée
10	10 000 €	100 K€
9	9 000 €	81 K€
8	8 000 €	64 K€
7	7 000 €	49 K€
6	6 000 €	36 K€
5	5 000 €	25 K€
4	4 000 €	16 K€
3	3 500 €	10,5 K€
2	3 000 €	6 K€
1	2 000 €	2 K€

Ce qui signifie par exemple que dans le cas où il ne resterait que 5 candidats, chaque candidat gagne 5000 € alors qu'il aurait pu gagner 7000 € s'ils avaient été 7 finalistes.

(\*) Ces valeurs sont fournies à titre indicatif et varient selon la cagnotte globale allouée par la production ou par le sponsor (armée, pompiers, ministère...)

## JOURNÉE(S) DE SÉLECTION (RECRUTEMENT)

### ÉPREUVES DE SÉLECTION

Tous les candidats présélectionnés à l'issue du questionnaire et du test médical sont convoqués pour une demi-journée de sélection.

**Lieu du tournage :** gymnase/stade

#### **Tests d'aptitude physique classiques chronométrés :**

- course de vitesse (100m)
- course d'endurance (cross de 2km)
- montée de corde
- mur d'escalade
- saut en longueur
- 5 tractions à la barre
- 30 pompes max.

Les épreuves sont gérées, suivies et notées par le moniteur assisté d'entraîneurs sportifs qui renseignent une fiche de parcours (sur tablette) contenant les résultats de chaque candidat.

#### **FICHE DE PARCOURS**

N° :  
NOM :  
PRENOM :  
TEMPS COURSE 100m :  
TEMPS COURSE ENDURANCE :  
TEMPS MONTEE DE CORDE :  
TEMPS MUR ESCALADE :  
LONGUEUR DU SAUT (m) :  
NOMBRE DE TRACTION :  
NOMBRE DE POMPES :

Ces épreuves permettent d'établir un rapide classement pour choisir les meilleurs candidats parmi les hommes et les femmes (et conserver quelques candidats sur liste d'attente). Ceci permet aussi de compléter la fiche-profil confidentielle de chaque candidat sélectionné :

#### **FICHE-PROFIL**

Classement aux épreuves de présélection (de 1 à 10) :  
Force (de 1 à 5) :  
Points forts/points faibles :  
Niveau sportif (de 1 à 5) :  
Niveau natation : moyen / bon / excellent

Reality : un sujet est tourné ultérieurement sur chaque candidat sélectionné (présentation, motivations, vie de famille, épreuves de sélection...)

## ANNEXE A : Autres épreuves potentielles

### Épreuves de courage ou d'audace :

- descente en rappel
- 50 mètres en apnée avec les yeux bandés
- saut entre deux toits (avec filet de protection)
- aller-retour sur une poutre suspendue dans le vide (avec filet de protection)
- saut dans le vide (le candidat est ralenti par un câble et une poulie mais il ne le sait pas)

### Épreuves de force ou d'endurance :

- sprint chronométré
- lancer de poids
- grimpe de corde de 5 mètres ou à 4 brins le long d'un mur
- montée d'escalier en colimaçon avec sac à dos
- grimpe d'une tige métallique verticale (dite « asperge ») suspendue à une extrémité
- échelle de spéléo (grillage)
- épreuve de nuit avec réveil surprise
- course dans la neige ou sous la pluie battante...

## ANNEXE B : Slogans

- « *Gagner ensemble* »
- « *Tous ensemble pour gagner* »
- « *Ensemble jusqu'au bout* »
- « *Unis dans l'adversité* »
- « *L'union fait la force* »

## ANNEXE C : Mots-clés

Collectif | Cohésion | Entraide | Générosité | Partage | Dépassement de soi | Courage  
Volonté | Amitié | Endurance | Audace | Union

N.B : le concept s'applique parfaitement à une déclinaison « *Stage Commando Célébrités* » où les participants peuvent alors faire gagner une association.