



## Feuille de route, **ORIENTEURS 15 Km** 2 cartes recto/verso (Sud/Nord), 2 puces.



### Déroulement de la course

|         |                             |                                                                                                                                         |
|---------|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| HORAIRE | Accueil de<br>16h00 à 17h20 | Finalisation inscription et validation dans le gymnase de l'UFR STAPS<br>Attribution des puces contre caution ( clefs, chèque, CNI ...) |
|         | 17h35                       | Briefing en groupe devant la salle                                                                                                      |
|         | Départ à partir<br>de 17h50 | Départ toutes les 20 secondes par ordre de numéro d'équipe<br>Distribution des 2 cartes recto/verso A3 (2 pretext)<br>Départ au boîtier |
|         | Temps de course<br>de 3h00  | <b>VOUS DEVEZ OBLIGATOIREMENT REVENIR AVANT 3h00 DE COURSE.</b><br><b>Par tranche de 5mins dépassée 1h00 de pénalité</b>                |

### Le parcours

- ❖ L' « Orienteurs » , course organisée par ALBE Orientation fait l'objet d'un classement dans le challenge des raids de nuit organisé par la LNCO.
- ❖ Vous avez au total **71 balises à trouver sur le parcours + celles du jeu Naval'O**
- ❖ **Vous pouvez réaliser votre parcours dans n'importe quel ordre. A vous de trouver le meilleur.**
- ❖ Un **enchaînements de 2 balises** (69/88) est à réaliser dans votre parcours
  - Cet enchaînement est matérialisé sur la carte par un trait discontinu reliant les deux balises.
  - Les balises reliées doivent être pointées consécutivement (l'une après l'autre).  
exemple : (88->69) ou (69->88) dans un sens ou dans l'autre, sans pointer d'autres balises pendant ces enchaînements.
  - A vous de choisir quand vous vous engagez dans cet enchaînement.
- ❖ **A l'arrivée le classement sera établi en fonction du nombre de balises pointées (1pt par balise) puis au temps de course.**

### Le Défi de l'Archevêque – Parcours fenêtré

- ❖ A l'ouest de la carte la traversée du bois de l'Archevêque se fait en passant par les fenêtres.
- ❖ C'est à vous de ne pas vous perdre dans les zones blanches en imaginant la continuité des chemins.

### Le Défi du Naval'O – Bataille navale dans le parc de loisir au nord de la carte

- ❖ Bruno vous attend au triangle de départ du jeu Naval'O. Il vous donnera une carte et des consignes pour réaliser son défi.

### Bien se comporter, pour s'amuser

- ❖ Sur la voie publique vous devez respecter le code de la route et notamment éviter de courir sur la chaussée.
- ❖ Ne jeter aucun déchet, respectez les propriétés et les résidents et autres usagers de la ville et des parcs.

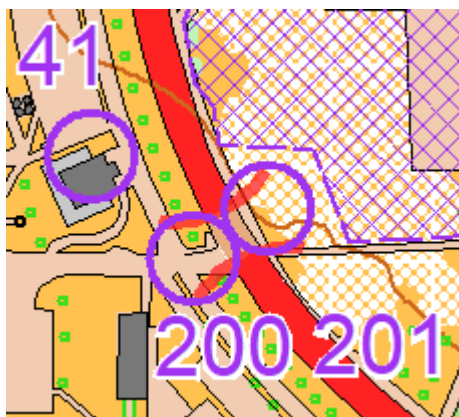
### Matériel obligatoire et conseillé

- **Obligatoire** : Eclairage, gilet de sécurité fluo, couverture de survie et téléphone portable
- **Conseillé** : Eclairage performant, boussole, stylo ou feutre (pour tracer votre parcours), eau et ravitaillement pour le temps de course et d'avoir les jambes couvertes.

## Vous êtes responsable de votre sécurité

- ❖ Vous devez porter vos gilets réfléchissants durant toute la course.
- ❖ Vous devez respecter le code de la route.
- ❖ Sur les traversées de route, vous devez emprunter les passages contrôlés obligatoires et les passages protégés obligatoires matérialisés sur la carte.
- ❖ Respect les interdictions, des zones sont notées comme infranchissables (espaces privés, plates-bandes, voies dangereuses, champs cultivés, clôtures etc.), elles ne doivent pas être franchies sous peine de mise hors course (Voir « interdictions en CO » affichées dans la salle).

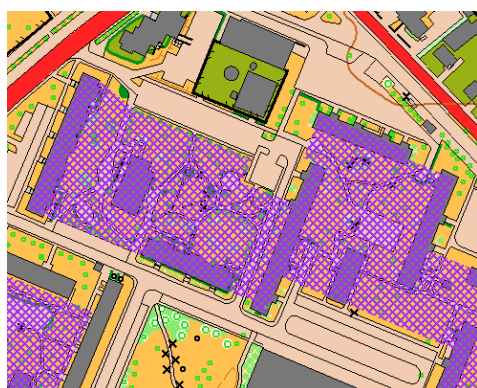
## LES PASSAGES CONTRÔLES OBLIGATOIRES



- ❖ Il est interdit de traverser les routes (axes importants de circulation) **EN DEHORS DES PASSAGES PROTEGES** matérialisés sur la carte.
- ❖ Nous avons indiqué des **passages obligatoires** et certains sont contrôlés vous aurez une ou deux balises à pointer lors de leurs traversés.
- ❖ Deux balises pour un passage contrôlé autonome ex : 200-201, traverser en sécurité avec arrêt chrono d'une minute le temps du franchissement. Ces passages sont **à emprunter à l'aller comme au retour. Pointez bien les deux balises.**

- ❖ Pour les passages (202,203,204) c'est un contrôleur, une balise dans la main, qui vous aidera à traverser.
- ❖ Traverser une route à forte circulation en dehors des passages protégés et contrôlés conduira à la mise hors course immédiate de l'équipe. De plus, il n'y a aucun avantage à passer ailleurs.

## LES ZONES INTERDITES



- ❖ Bien que non clôturés, certains espaces sont privés et il est interdit de les traverser.
- ❖ Le positionnement des balises et le cheminement normal qu'il impose, vous fera éviter ces espaces, matérialisés sur la carte par des croisillons violines.
- ❖ Pénétrer dans une zone interdite conduira à la mise hors course immédiate de l'équipe.