



## Feuille de route, **TÉLÉTHON 5 Km** Départ libre – 1 ou 3 carte A3 papier, 1 puce

|           |                               |                                                                                                                                                                                                      |
|-----------|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| HORAIRE S | Accueil de 16h30 à 18h30      | Finalisation inscription et validation dans le gymnase de l'UFR STAPS<br>Attribution des puces contre caution ( clefs, chèque, CNI ...)<br>Distribution de(s) carte(s) A3 réservée(s) pour l'équipe. |
|           | Départ libre de 17h30 à 19h00 | Briefing par les bénévoles devant la salle<br>Pointage du boîtier départ DEVANT LA SALLE                                                                                                             |
|           | HEURE LIMITE 20h30            | <b>VOUS DEVEZ OBLIGATOIREMENT REVENIR A LA SALLE<br/>POUR RESTITUER VOTRE PUCE ET VOUS SIGNALER.</b>                                                                                                 |

### Déroulement de la course

#### Le parcours

- ❖ Le parcours loisir Téléthon organisé par ALBE Sport-Nature ne fait l'objet d'aucun classement.
- ❖ Vous avez au total **29 balises à trouver sur le parcours**
- ❖ **Vous pouvez réaliser votre parcours dans n'importe quel ordre. A vous de trouver le meilleur.**
- ❖ Deux **enchaînements de 2 balises** (69/88) et (56/77) sont à réaliser dans votre parcours
  - Ces enchaînements sont matérialisés sur la carte par des traits discontinus reliant les deux balises.
  - Les balises reliées doivent être pointées l'une après l'autre ex : (88->69) ou (69->88) dans un sens ou dans l'autre.
  - Ne pas pointer d'autres balises pendant ces enchaînements.
  - A vous de choisir quand vous vous engagez dans un enchaînement.

#### 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

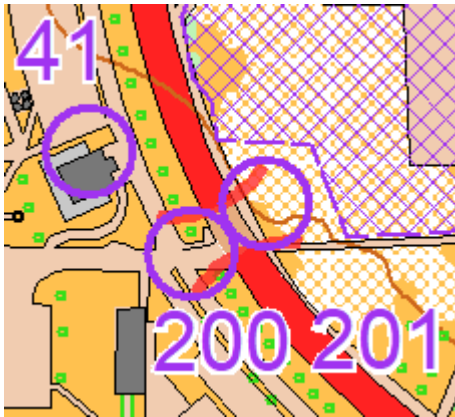
- ❖ **Obligatoire** : Eclairage, gilet de sécurité fluo, couverture de survie et téléphone portable
- ❖ **Conseillé** : Eclairage performant, boussole, stylo ou feutre (pour tracer votre parcours), eau et ravitaillement pour le temps de course et d'avoir les jambes couvertes.

#### 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. Il y a une ou deux balises à pointer sur les passages contrôlés obligatoires.**
- ❖ **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).**

## Feuille de route, **TÉLÉTHON 5 Km** Départ libre – 1 ou 3 carte A3 papier, 1 puce

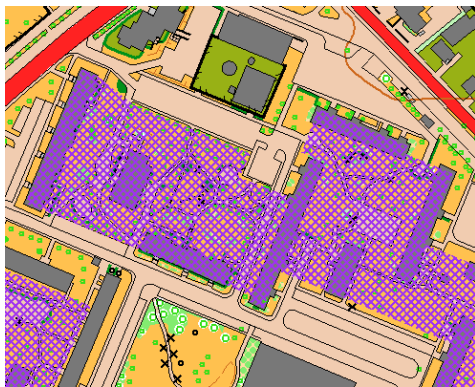
### LES PASSAGES CONTRÔLES OBLIGATOIRES



- ❖ 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, traversée 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.

- ❖ 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.