



Les Petits Suisses
normands
100 % Nature



Course d'orientation
NOCTURNE



RENNE AVENTURIER

CONSIGNES DE COURSE

PROGRAMME

ACCUEIL : entre 17h et 17h45 (marché couvert de Falaise)

BRIEFING : 17h45 (marché couvert)

DÉPART : 18h (place Belle-Croix)

ARRIVÉES : entre 20h30 et 21h30 (place Belle-Croix)

↳ GEC (vidage doigts électroniques) – Soupe (pour tous) – Rougail saucisse (réservation)

TIRAGE TOMBOLA + REMISE DES RÉCOMPENSES : 22h (marché couvert)

Préparer un **chèque de caution** de 60 € à l'ordre de « Les Petits Suisses Normands » pour le prêt des doigts électroniques

PRINCIPE DE L'ÉPREUVE

AU DÉPART :

- le chrono est lancé et vous avez **3h30 maximum** pour effectuer le parcours
- vous récupérez une **carte globale** correspondant aux « liaisons » et sur laquelle sont indiquées par des lettres les différents « spéciales » de votre parcours. Vous pouvez choisir d'effectuer les spéciales **dans l'ordre de votre choix**.
- la **traversée de la RD 658** est **interdite** (les trottoirs sont autorisés), **sauf** aux **deux passages indiqués** sur la carte (présence de signaleurs).

SUR CHAQUE SPÉCIALE :

- les 2 équipiers pointent le **boîtier « départ »**
- ils récupèrent **une carte chacun** (sauf sur les spéciales **A** et **D** / voir les précisions ci-dessous)
- ils effectuent le parcours de la spéciale **ensemble** (sauf sur la spéciale **D** en relais)
- ils pointent le **boîtier « arrivée »** et **redonnent les cartes de la spéciale** au bénévole présent (les cartes pourront être récupérées après l'arrivée au marché couvert)

À L'ARRIVÉE :

- les 2 équipiers pointent le boîtier « arrivée » et retournent au marché couvert pour la GEC

PÉNALITÉS :

- **10 minutes** par balise manquante
- **5 minutes** par minute (entamée) de dépassement (au-delà des 3h30)

CLASSEMENT :

- il s'effectue en **additionnant le temps de chacune des 7 spéciales** (la spéciale D est affectée d'un coefficient $\times 2$), auquel s'ajoutent les éventuelles **pénalités**

▪ **SPÉCIALE A – MÉMO – 1,5 km – 10 balises – ORDRE LIBRE**

Sur la zone de départ, vous disposez d'une carte fixe avec l'ensemble des **balises à mémoriser**. Vous pouvez revenir voir la carte autant de fois que nécessaire. Vous n'avez évidemment pas le droit de prendre la carte en photo.



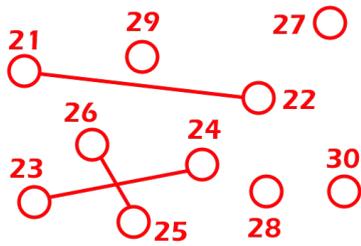
▪ **SPÉCIALE B – SHAKER – 2,2 km – 10 balises – ORDRE LIBRE**

On a eu quelques soucis avec la carte : elle est en morceaux et on a **tout mélangé** (orientation, échelle ...). Rassurez-vous, sur chaque bulle, il y a au moins deux balises. Bon courage quand même !



▪ **SPÉCIALE C** – 2,2 km – 13 balises – **ORDRE LIBRE + BALISES JUMELÉES**

Vous aurez 4 paires de **balises jumelées** (reliées par un trait). Les deux balises d'une paire sont à pointer à la suite, dans un sens ou dans l'autre, sans intercaler de balise entre elles (sinon, l'une des balises de la paire ne sera pas validée). Les autres balises sont à pointer en ordre libre.



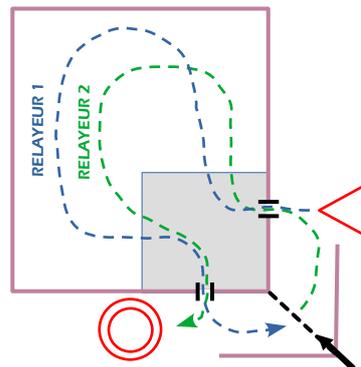
Exemples :

- Vous pouvez pointer la paire 23/24 dans l'ordre 23 puis 24 ou dans l'ordre 24 puis 23.
- Si vous enchaînez 21 – 29 – 22 (ce qui revient à intercaler la balise 29 dans la paire 21/22), la balise 22 ne sera pas validée.
- Les balises 28 et 30 peuvent être pointées à n'importe quel moment, sauf entre deux balises reliées.

▪ **SPÉCIALE D** – **ORIENT'SHOW** – 2×100 m – 2×10 balises – **ORDRE IMPOSÉ**

C'est un **relais**, dans une toute petite zone, composée d'un labyrinthe et d'une zone arborée. Peu de difficulté, mais attention à ne pas pointer les balises de l'autre relais.

Et pour vous mettre un peu de pression, le **temps** de la spéciale sera **multiplié par 2**.



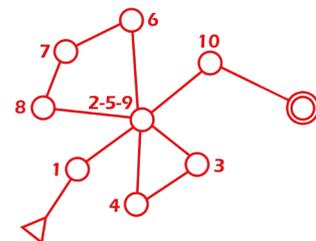
Passage de la carte

- ① Les deux équipiers pointent le départ
- ② Le relayeur 1 effectue son parcours (avec la carte « Relais 1 »)
- ③ Il ressort de la zone (sans pointer l'arrivée) et rejoint la zone de passage de la carte
- ④ Le relayeur 2 récupère la carte, la retourne (côté « Relais 2 ») et effectue son parcours.
- ⑤ Les deux équipiers pointent l'arrivée

▪ **SPÉCIALE E** – **SPRINT** – 3,3 km – 14 balises – **ORDRE IMPOSÉ**

Une spéciale de type « C.O sprint », en **ordre imposé**. Une partie sera en « **papillons** », avec une balise centrale à pointer plusieurs fois.

Deux boîtiers seront présents au niveau de la balise centrale (pour éviter les embouteillages) ; vous n'en pointerez qu'un seul à chaque passage.



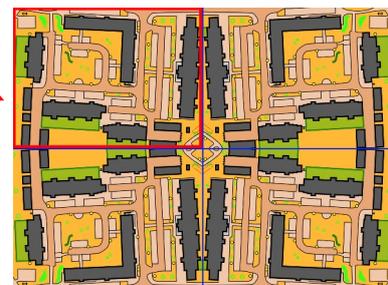
▪ **SPÉCIALE F** – **MIROIRS** – 3 km – 15 balises – **ORDRE IMPOSÉ**

Carte F1 : miroir Ouest-Est [balises 1 à 6]

On a inversé l'Ouest et l'Est, mais on n'a pas touché ni au Nord, ni au Sud !

Carte F2 : double miroir [balises 6 à 15]

Le morceau de carte en haut à gauche est bien orienté. Pour le reste, on s'est amusé à faire des symétries.



Après la balise 15, il faudra retourner sur la zone de départ / arrivée à l'aide de la carte F1 (miroir Ouest/Est)

▪ **SPÉCIALE G** – **ROAD-BOOK** – 1,9 km – 8 balises – **ORDRE IMPOSÉ**

Chaque case représente une **intersection** et vous donne la **direction à suivre**. Attention, les distances sont souvent courtes entre les intersections. Les balises sont indiquées sur le road-book. Suivre le balisage au tout début du parcours.

