



Informations de courses WE challenge école de course d'orientation zone nord ouest 2014



Bienvenue à toutes et à tous dans le Morbihan et plus particulièrement au pays de Lorient. La Bretagne est très heureuse d'accueillir le challenge des écoles de course d'orientation de la zone Nord-Ouest. C'est la première occurrence de cette nouvelle formule et nous espérons que les épreuves et les sites où elles se dérouleront vous donneront du plaisir.

Le club d'orientation de Lorient, le comité départemental de course d'orientation du Morbihan, aidés par le club de Vannes, se sont investis pour que ces trois jours soient une fête sportive pour les jeunes orienteurs et aussi des vacances pendant lesquelles vous pourrez visiter des lieux chargés d'histoire.

Je vous souhaite bonne chance pour vos épreuves en gardant à l'esprit que les moments que vous allez partager avec les autres orienteurs doivent être avant tout cordiaux et ludiques.

Daniel POËDRAS

Président de la ligue de Bretagne et du
comité départemental du Morbihan



Bienvenue au Pays de Lorient.

Nous sommes heureux de vous accueillir pour ces trois jours de course d'orientation qui, nous n'en doutons pas, resteront longtemps gravés dans vos mémoires.

Port Louis et sa citadelle constituent un endroit à la fois privilégié et insolite pour aller et venir au gré de vos postes. Privilégié par sa situation côtière et son histoire, insolite parce que Louis XIII n'avait probablement pas envisagé en 1618 que ses fortifications constitueraient un terrain de jeu 400 ans après leur édification. Profitez, admirez, savourez.

Les étangs du Ter, autour desquels vous courrez dimanche, constituent le poumon vert de l'agglomération de Lorient. 90 hectares de bois et de zones humides abritent des dizaines d'espèces animales et une flore riche. Vous y trouverez une bonne densité de chemins et du micro relief. De quoi ravir les orienteurs de tous niveaux.

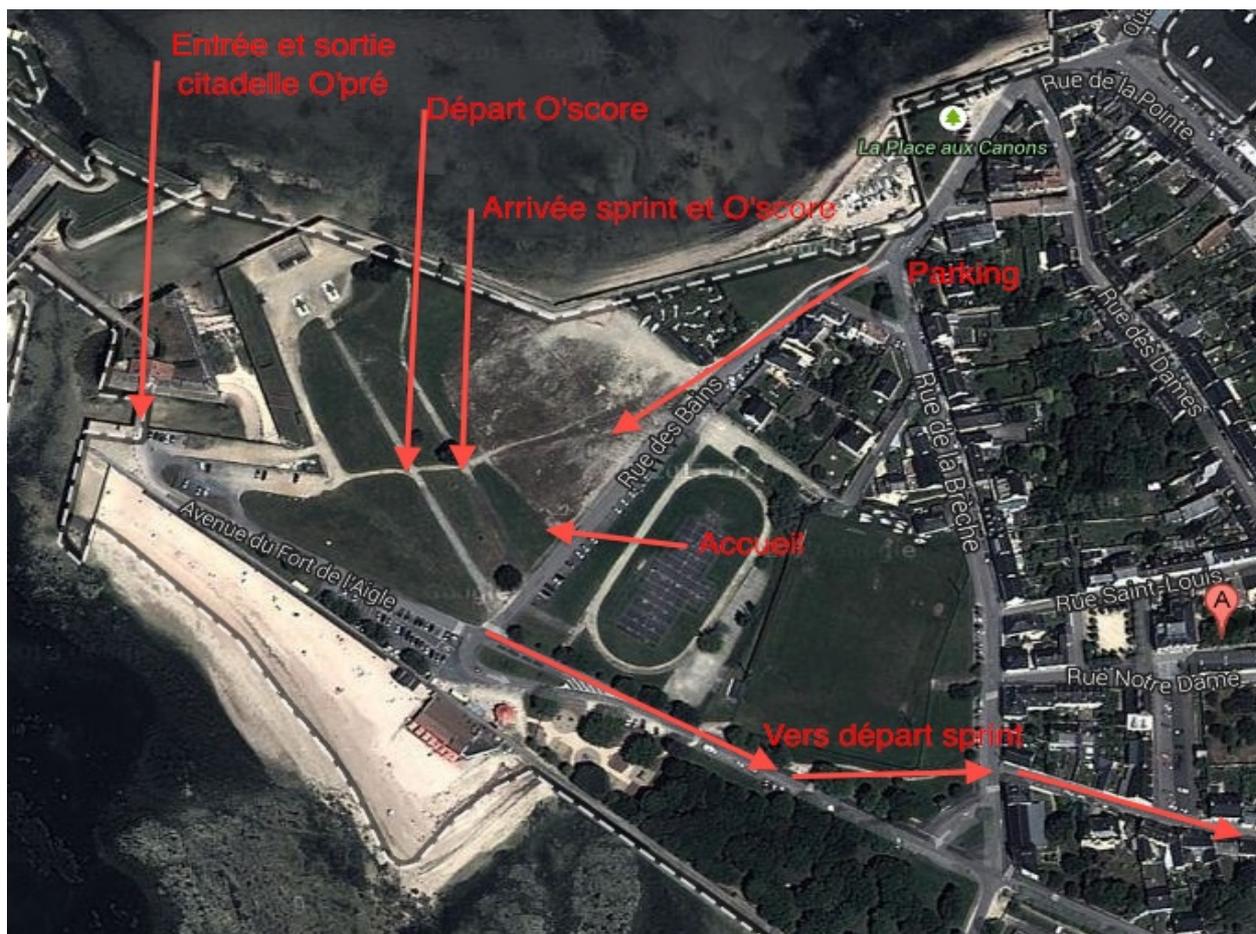
Enfin, les Haras Nationaux de Hennebont vous permettront de courir dans un environnement encore une fois exceptionnel et riche d'une histoire de 150 ans. Le bois de St Caradec permettra aux plus grands de courir en surplomb du Blavet, le fleuve chargé d'histoire qui traverse la ville.

La Ligue, le Comité Départemental, ainsi que les clubs de Lorient et Vannes n'ont pas ménagé leurs efforts pour que vous preniez plaisir durant ces trois jours. Bonnes courses et... *Degemer mat !!*

Patrice MAZIER, directeur de course.

☛ Informations et résultats sur le site du COL www.co-orient.fr

Samedi 18 octobre à Port Louis



- Fléchage à partir de l'entrée de Port Louis.
- Parking – accueil : 10 à 50 m, accueil à partir de 14h.

Merci de respecter l'équité de la course en visitant la ville de Port Louis après votre course.



Sprint au CN

Directeur de course : MAZIER Patrice
Contrôleur des circuits : CONIEL Anne
Délégué fédéral / arbitre : LE NAOUR Gaëlle
Arbitre / délégué stagiaire : LE BORGNE Julien

Traceur : POËDRAS Daniel
Cartographe : CONIEL Anne
GEC : GUILLOU Yannick

Carte : Extrait Port-Louis : échelle 1/5000, équidistance 2,5m, relevés 2014, Norme ISSOM

Dans la zone de l'hôpital, les bancs ne sont pas représentés.

Soyez particulièrement vigilant au respect des personnes.

Le haut des remparts sud n'est pas autorisé à la course : zone en violette, cf. extrait de carte.

Les passages sous les remparts sont indiqués par des zones grisées, ou par le symbole de passage violette, cf. extrait.



Terrain : Zone urbaine, parcs, remparts, zones rocheuses et plages.

Les guêtres sont conseillées sur les circuits A à F. Picots interdits.

Course en ville ouverte à la circulation (vitesse limitée) avec respect des règles de la circulation routière de la part des coureurs pour les circuits A à F.

Zones interdites à la circulation routière pour circuits G et H.

Sur le terrain, des passages protégés par un balisage sont proposés aux orienteurs en course, dans la zone de départ et dans la zone de parking, circuits A à F. En tant que non coureur, merci de libérer ces passages.

Catégories/parcours :

Circuit	Catégories	Temps de course	Niveaux techniques	Nbre postes	Distance	Dénivelé
A	H20 à H45	20 minutes	6	23	3,3 km	25 m
B	D20 à D45	20 minutes	5-6	23	2,5 km	25 m
C	H50 et plus	20 minutes	5-6	23	2,8 km	25 m
D	D50 et plus	20 minutes	5-6	20	2,1 km	15 m
E	H14 H18	20 minutes	3-4	21	2,5 km	20 m
F	D14 D18	20 minutes	3-4	19	2,1 km	15 m
G	H12 et D12	15 minutes	2-3	18	1,6 km	10 m
H	H10 et D10	15 minutes	1-2	17	1,3 km	5 m

Les enfants du circuit H ne seront pas surpris de passer plusieurs fois à la même balise (boucle).

Informations :

- ☛ Accueil-départ : 300m, suivre le balisage vers l'est, respecter ce trajet, veiller à ne pas gêner les orienteurs en course
- ☛ Départs au boîtier toutes les 1' : de 15h00 à 15h45, fermeture des circuits : 17h00 - Pas d'horaires de départ. Les coureurs d'un même club doivent veiller à ne pas se suivre au départ sur un même circuit.
- ☛ Arrivée – parking : 10 à 50m

O'précision - challenge

Directeur de course : MAZIER Patrice Traceur : CONIEL Anne
Soutiens techniques : MAES Karine, CONIEL Lise
Cartographe : CONIEL Anne Arbitre : Joël Le Coz

Carte : Extrait Port-Louis : échelle 1/2000, équ. 2,5m, relevés 2014, Norme ISSOM

Terrain : Zone urbaine, picots interdits.

Dans la citadelle : c'est un ouvrage historique militaire. Les enfants restent sur le trajet indiqué sur la carte par des pointillés. Des animateurs sont présents au sein de la citadelle pour les renseigner si besoin.

Soyez particulièrement vigilant au respect des visiteurs.

Catégories/parcours :

Catégories	Temps de course	Définitions	Nbre postes	Distance	Dénivelé
Vert	20 minutes	texte	8	0,5 km	5 m
Bleu	20 minutes	texte	8	0,5 km	5 m
Jaune	20 minutes	symbole	8	0,5 km	5 m

Objectifs

Totaliser le maximum de points, 4 points par poste juste, pas de bonus "fille"

Comment faire

Dès la fin du sprint, se rendre à l'entrée de la citadelle muni de son tee-shirt cadeau "challenge 2014" (qui sert de ticket d'entrée), et de son doigt électronique.

A l'intérieur, suivre le chemin (un seul possible) jusqu'au point de départ.

Au point de départ, écouter les consignes, effacer le doigt, prendre la carte et bipper le départ.

Chaque enfant de l'équipe fait son propre parcours en individuel.

Les départs ont lieu de 15h30 à 16h30 - fermeture des circuits à 17h20.

Règles du jeu

Suivre le trait pointillé violette,

Aux emplacements notés par une croix sur la carte et une affiche sur le terrain, observer la ou les balises placées sur le terrain :

Si il y a une seule balise : regarder si elle est bien placée par rapport à la carte et à la définition, bipper le boîtier noté "bien placée" ou "mal placée" en fonction de la réponse.

Si il y a deux balises : choisir la balise qui correspond au cercle indiqué sur la carte et à la définition, puis bipper le boîtier qui a le même nom que la balise choisie. Les balises portent une étiquette A ou B (de gauche à droite).

Il est interdit de quitter le trait pointillé violette, il est donc interdit d'aller voir les balises de près.

Il est nécessaire de se déplacer en marchant et sans parler, sauf aux animateurs de l'organisation si besoin.

A l'arrivée, lire le doigt électronique et rendre la carte.

Informations :

- ☛ Les adultes qui veulent entrer dans la citadelle peuvent demander une entrée à tarif réduit "groupe" 6 € à l'accueil de l'organisation du challenge.
- ☛ L'entrée à la citadelle donne aussi accès au musée de la compagnie des Indes et au musée de la marine qu'elle abrite.
- ☛ Un poste O'pré exemple sera placé à l'extérieur de la citadelle, proche de l'entrée.

O'score - challenge

Directeur de course : MAZIER Patrice Traceur : CONIEL Anne
Soutiens techniques : MAES Bruno, CONIEL Lise
Cartographe : CONIEL Anne Arbitre : Joël Le Coz

Carte : Extrait Port-Louis : échelle 1/5000, équidistance 2,5m, relevés 2014, Norme ISSOM

Le haut des remparts sud n'est pas autorisé à la course : zone en violine, cf. extrait de carte. Les passages sous les remparts sont indiqués par des zones grisées, ou par le symbole de passage violine, cf. extrait.



Terrain : Zone urbaine, parcs, remparts, zones rocheuses et plages.

Les guêtres sont conseillées sur le circuit Jaune. Picots interdits.

Les enfants ne doivent en aucun cas traverser des routes avec circulation automobile. Des signaleurs veilleront au respect des consignes.

Catégories/parcours :

Catégories	Temps de course	Définitions	Nbre postes	Distance	Dénivelé
Vert	30 minutes	texte	24	? km	10 m
Bleu	30 minutes	texte	30	? km	15 m
Jaune	30 minutes	symbole	40	? km	20 m

Attention sur le parcours jaune, certains doigts électroniques ne peuvent pas bipper plus de 30 postes. Même si les enfants font leur course ensemble, ils doivent répartir les "bip" sur les 3 doigts.

Objectifs

Totaliser le maximum de points, en un temps donné, par équipe de trois.

Concevoir une stratégie collective en fonction des niveaux de chacun afin d'établir le meilleur score.

Les parcours proposés reprennent les postes vus lors du sprint.

Comment faire

Dès la fin du O'pré, se rendre au départ du O'score (proche de l'arrivée du sprint) avec son doigt électronique.

Au point de départ, écouter les consignes, effacer le doigt, prendre la carte et bipper le départ.

Les départs ont lieu de 16h30 à 17h30 - fermeture des circuits à 18h00.

Règles du jeu

* Au premier TOP, les 3 équipiers consultent la carte pendant 2 minutes pour se répartir le réseau de postes. Au second TOP, les équipiers ont la possibilité de partir soit en restant ensemble, soit en se séparant.

* Réaliser les balises dans l'ordre choisi par les coureurs, en moins de 30 minutes. En fonction de la constitution de l'équipe : bonus fille = + 2' par fille en vert, + 4' par fille en bleu, + 6' par fille en jaune. Pénalité de 5 points par minute supplémentaire entamée.

* L'équipe marque 100 points si elle bippe l'ensemble des balises du parcours. Toutes les balises ont la même valeur.

* Bipper chaque balise une fois, avec l'un ou l'autre doigt électronique de l'équipe.

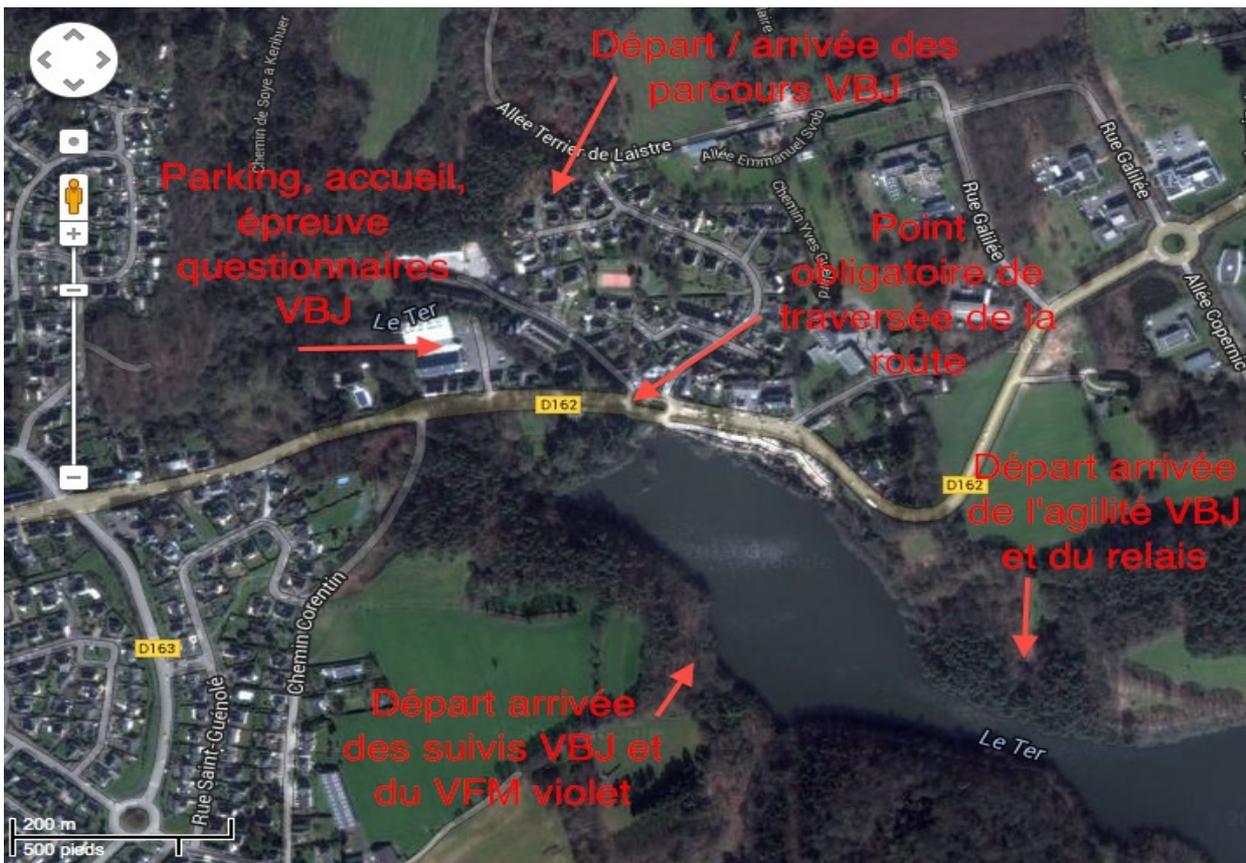
Le temps s'arrête lorsque les 3 équipiers sont arrivés.

A l'arrivée, lire le doigt électronique et rendre la carte.

Informations :

- ≙ Voir le guide d'organisation du challenge des écoles de CO pour le tableau d'affectation des points pour le classement du challenge.

Dimanche 19 octobre au Ter, à Lorient / Ploemeur



Début des épreuves des passages des balises à 9h, fin à 15h30
Relais du challenge à 16h.

Planning des épreuves

A respecter scrupuleusement : épreuve écrite .

9h15 pour les verts, 11h00 pour les jaunes, 13h30 pour les bleus.

Pour les autres épreuves vert, bleu, jaune, les clubs se répartissent sur les différents ateliers, en respectant les horaires d'ouverture de ces ateliers.

Orange : 9h30 au point de départ à Carnoët (cf. schéma plus loin), **donc RdV 9h00 au Ter pour le covoiturage.**

Violet : 13h00 au point de départ au Ter. (cf. schéma ci-dessus)

Les épreuves validées au cours d'une session demeurent valables les deux années suivantes.

Parcours vert - bleu - jaune - passage des balises

Directeur de course : MAZIER Patrice Traceur : CONIEL Anne
Soutiens techniques : CONIEL Fabrice, CONIEL Lise
Cartographe : CHARLES Eric, mise à jour partielle CONIEL Anne

Carte : Extrait Ter : échelle 1/5000, équidistance 5m, mise à jour 2014, Norme ISOM

Des zones de falaises et de blockhaus sont dangereuses. Elles sont signalées sur la carte par le symbole violine "passage interdit" et sur le terrain par un balisage. Il est interdit de les traverser.

Il est aussi interdit de traverser les champs cultivés, même déjà



moissonnés. Des signaleurs peuvent disqualifier les coureurs en faute.

Terrain : Zone boisée avec de nombreux chemins.

Les guêtres sont conseillées sur les circuits Bleu et Jaune.

Les orienteurs des circuits bleu et vert n'ont aucune route à traverser pendant la course.

Sur le circuit Jaune, une route peu fréquentée est traversée. Les véhicules sont prioritaires.

Catégories/parcours :

Catégories	Définitions	Nbre postes	Distance	Dénivelé
Vert	texte	10	1,4 km	15 m
Bleu	texte	9	1,7 km	15 m
Jaune dame	symbole	12	2,1 km	60 m
Jaune homme	Symbole	13	2,6 km	60 m

Objectifs

Vert : réaliser un parcours non jalonné sur des lignes directrices simples, les balises seront situées à chaque prise de décisions.

Bleu : réaliser un parcours compétition avec boussole, sur des lignes directrices et comportant des choix d'itinéraires et des sauts de ligne à ligne.

Jaune : réaliser un parcours compétition, utilisant des points d'attaques précis, des points d'appui, des formes de relief, des choix d'itinéraire et l'utilisation de la boussole.

Comment faire

A 9h, ou dès la fin de l'épreuve précédente, se rendre au point de départ.

Au point de départ, écouter les consignes, effacer le doigt, prendre la carte et bipper le départ.

Les balises doivent être bippées dans l'ordre indiqué sur la carte.

A l'arrivée, lire le doigt et rendre la carte.

Les départs ont lieu de 9h00 à 14h00 - fermeture des circuits à 15h30.

Règles du jeu

Vert : Pour valider cette épreuve, il faut avoir moins de 30 minutes de retard par rapport au temps idéal. 10 minutes de pénalité par balise manquante.

Bleu : Pour valider cette épreuve, il faut avoir moins de 24 minutes de retard par rapport au temps idéal. 20 minutes de pénalité par balise manquante.

Jaune : Pour valider cette épreuve, il faut avoir moins de 30 minutes de retard par rapport au temps idéal. Toute balise manquante ne permettra pas de valider l'épreuve.

Informations :

- Voir le guide technique des épreuves "balises de couleurs" pour plus d'informations.
- Pour passer d'une épreuve à l'autre, la route doit être traversée à l'endroit signalé sur le schéma ci-dessus, et en respectant les consignes des signaleurs présents.



Suivi vert - bleu - jaune - passage des balises

Directeur de course : MAZIER Patrice Traceur : CONIEL Anne
Cartographe : CHARLES Eric, mise à jour partielle CONIEL Anne

Carte : Extrait Ter : échelle 1/5000, équidistance 5m, mise à jour 2014, Norme ISOM

Terrain : Zone boisée avec de nombreux chemins.
Les guêtres sont conseillées.
Les orienteurs n'ont aucune route à traverser.

Catégories/parcours :

Catégories	Définitions	Nbre postes	Distance	Dénivelé
Vert	non	8	1,2 km	35 m
Bleu	non	10	1,5 km	40 m
Jaune	non	10	1,9 km	70 m

Objectifs

Vert : réaliser un suivi d'itinéraire jalonné, sans boussole, sur différentes lignes directrices, en étant capable de positionner sur sa carte 8 balises situées sur le terrain aux changements de direction.

Bleu : réaliser un suivi d'itinéraire non jalonné, sur différentes lignes directrices, et saut de ligne, en étant capable de positionner sur sa carte 10 balises situées sur le terrain de part et d'autre des lignes.

Jaune : réaliser un suivi d'itinéraire sur des éléments de relief important et de végétation nette, en étant capable de positionner sur sa carte 10 balises situées sur le terrain.

Comment faire

A 9h, ou dès la fin de l'épreuve précédente, se rendre au point de départ.

Au point de départ, écouter les consignes, effacer le doigt, prendre la carte et bipper le départ.

Pendant le parcours, suivre le pointillé rose et indiquer précisément (moins d'1 millimètre d'erreur) l'emplacement des balises rencontrées sur votre trajet, à l'aide de l'épingle fournie. Pensez aussi à bipper les balises avec votre doigt électronique. Vous avez le temps, le parcours n'est pas chronométré.

A l'arrivée, lire le doigt et rendre la carte sur laquelle vous aurez indiqué votre nom.

Les départs ont lieu de 9h00 à 14h00 - fermeture des circuits à 15h30.

Règles du jeu

Vert : Pour valider cette épreuve, il faut avoir précisément relocalisé sur sa carte au moins 5 balises.

Bleu : Pour valider cette épreuve, il faut avoir précisément relocalisé sur sa carte au moins 8 balises.

Jaune : Pour valider cette épreuve, il faut avoir précisément relocalisé sur sa carte au moins 8 balises.

Informations :

- ☛ Voir le guide technique des épreuves "balises de couleurs" pour plus d'informations.
- ☛ Pour passer d'une épreuve à l'autre, la route doit être traversée à l'endroit signalé sur le schéma ci-dessus, et en respectant les consignes des signaleurs présents.

Agilité vert - bleu - jaune - passage des balises

Directeur de course : MAZIER Patrice
Traceur : CONIEL Fabrice ANGLADE Christian

Objectifs

Vert, bleu et jaune : Effectuer un parcours d'aisance et d'agilité en milieu naturel (tout terrain). Les guêtres sont vivement conseillées.

Comment faire

dès la fin de l'épreuve précédente, se rendre au point de départ.

Au point de départ, écouter les consignes, effacer le doigt, bipper le départ.

Aller le plus vite possible jusqu'à l'arrivée, en respectant le balisage.

Bipper l'arrivée et aller lire le doigt électronique.

Les départs ont lieu de 10h00 à 12h00 et de 14h00 à 15h00 - fermeture du circuit à 15h00.

Règles du jeu

Vert : Pour valider cette épreuve, il faut réaliser le parcours en moins de 180% du temps du meilleur (différencié fille / garçon).

Bleu : Pour valider cette épreuve, il faut réaliser le parcours en moins de 160% du temps du meilleur (différencié fille / garçon).

Jaune : Pour valider cette épreuve, il faut réaliser le parcours en moins de 140% du temps du meilleur (différencié fille / garçon).

Informations :

- ≡ Voir le guide technique des épreuves "balises de couleurs" pour plus d'informations.
- ≡ Pour passer d'une épreuve à l'autre, la route doit être traversée à l'endroit signalé sur le schéma ci-dessus, et en respectant les consignes des signaleurs présents.

Questionnaire vert - bleu - jaune - passage des balises

Directeur de course : MAZIER Patrice

Rédacteur : LETTERON Hervé

Objectifs

Vert, bleu et jaune : Répondre le mieux possible aux 10 questions portant sur la connaissance des techniques et règlements de course d'orientation. Les questions de chaque niveau de couleur sont adaptées aux compétences visées.

Comment faire

A l'heure précise, prévue pour chaque balise de couleur, se rendre au gymnase de St Mathurin (lieu de l'accueil et du parking). Il est particulièrement important de respecter cet horaire.

9h15 pour les verts, 11h00 pour les jaunes, 13h30 pour les bleus

Il s'agit d'une épreuve écrite individuelle, aucun document n'est autorisé.

Il n'est pas permis de communiquer pendant l'épreuve.

Règles du jeu

Vert, bleu, jaune : Pour valider cette épreuve, il faut obtenir au moins 12/20.

Informations :

- ≡ Voir le guide technique des épreuves "balises de couleurs" pour plus d'informations.
- ≡ Pour passer d'une épreuve à l'autre, la route doit être traversée à l'endroit signalé sur le schéma ci-dessus, et en respectant les consignes des signaleurs présents.

Vrais faux manquants violet - passage des balises

Directeur de course : MAZIER Patrice Traceur : CONIEL Anne
Cartographe : CHARLES Eric, mise à jour partielle CONIEL Anne

Carte : Extrait Ter : échelle 1/5000, équidistance 5m, mise à jour 2014, Norme ISOM

Terrain : Zone boisée avec de nombreux chemins.
Les guêtres sont conseillées.
Les orienteurs n'ont aucune route à traverser.

Catégories/parcours :

Catégories	Définitions	Nbre postes	Distance	Dénivelé
Violet	oui	8	3,2 km	90 m

Objectifs

Réaliser un parcours comportant 8 postes vrais / faux / manquants.

Comment faire

A 13h, se trouver échauffé au point de départ de l'épreuve.

Départ toutes les 3 minutes.

Bipper le départ et toutes les balises trouvées (vrais et fausses, pas les manquantes !)

A l'arrivée, lire le doigt et indiquer sur la carte les balises vraies, fausses ou manquantes.

Rendre la carte sur laquelle vous aurez indiqué votre nom.

Les départs ont lieu jusqu'à 13h30 - fermeture du circuit à 14h30.

Règles du jeu

Une balise vraie est présente, au bon endroit sur le terrain, par rapport aux informations de la carte et des définitions.

Une balise fausse est présente, au mauvais endroit sur le terrain, par rapport aux informations de la carte et des définitions. Elle n'est pas loin, dans la zone définie par le cercle du poste, visible du "bon endroit". Il n'est pas nécessaire de la "chercher".

Une balise manquante n'est pas présente sur le terrain, contrairement aux indications de la carte et des définitions.

L'épreuve est validée en moins de 40 minutes pour les hommes et en moins de 45 minutes pour les dames. Une erreur est tolérée.

Informations :

- ≙ Voir le guide technique des épreuves "balises de couleurs" pour plus d'informations.
- ≙ Pour passer d'une épreuve à l'autre, la route doit être traversée à l'endroit signalé sur le schéma ci-dessus, et en respectant les consignes des signaleurs présents.

Parcours violet - passage des balises

Réaliser un parcours lors d'une compétition

Ne pas dépasser 2 fois le temps de référence du vainqueur. Il sera tenu compte de la fiabilité de la performance réalisée sur le parcours en fonction des coureurs présents.

Pour cette épreuve, nous retenons, à partir des informations du classement national, une course réalisée au cours de l'année, suffisamment représentative, couru dans sa catégorie (hors catégorie courte). Cette année, en fonction des coureurs inscrits, nous avons observés les résultats : du CF LD, ou du CF MD toutes catégories, ou du championnat de ligue longue distance.

O'relais - challenge

Directeur de course : MAZIER Patrice Traceur : CONIEL Anne
Soutiens techniques : MAES Bruno, CONIEL Lise
Cartographe : CHARLES Eric, mise à jour partielle CONIEL Anne
Arbitre : Joël Le Coz

Carte : Extrait Ter : échelle 1/5000, équidistance 5m, mise à jour 2014, Norme ISOM

Terrain : Zone boisée avec de nombreux chemins et des zones de micro relief.
Les guêtres sont conseillées sur le circuit bleu et vivement recommandées sur le circuit jaune.
Les orienteurs n'ont aucune route à traverser.

Catégories/parcours :

Catégories	Définitions	Nbre postes	Distance	Dénivelé
Vert	texte	11	1,1 km	20 m
Bleu	texte	12	1,3 km	40 m
Jaune	symbole	14	2,0 km	55 m

Les jeunes orienteurs ne seront pas surpris de passer deux fois au même poste (boucle).

Objectifs

Effectuer une compétition de course d'orientation par équipe de 3, sous forme de relais.

Comment faire

Etre prêt à prendre le départ à 16h00 sur le lieu de la course.
Dossard obligatoire.
Départ 16h05 pour les jaunes, 16h10 pour les bleus, 16h15 pour les verts.
Fermeture des circuits : 18h00.

Règles du jeu

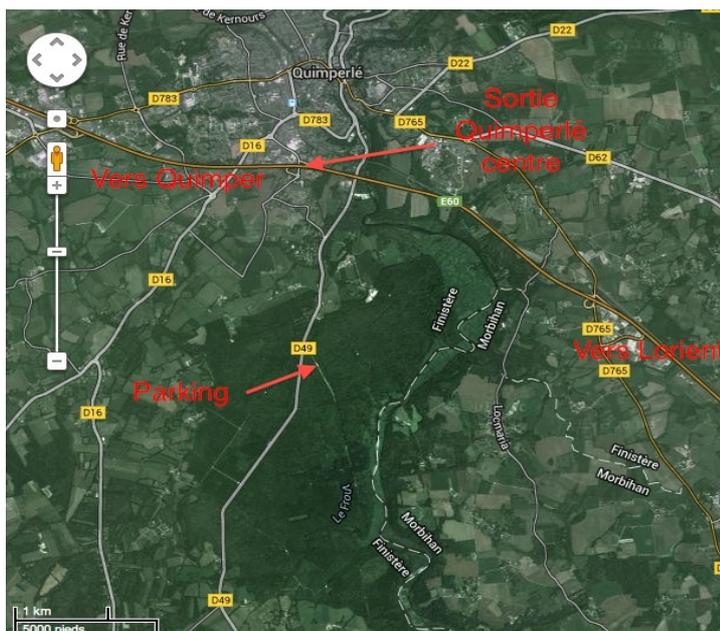
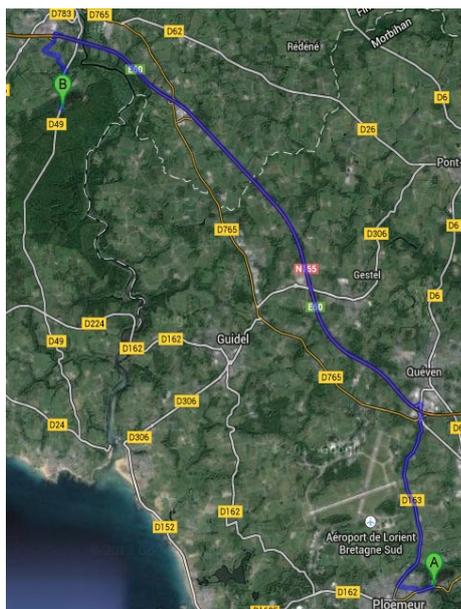
Départ en masse pour le premier relayeur.
La carte prise doit correspondre au numéro de dossard.
Faire son parcours normalement, en respectant l'ordre des balises indiqué sur sa carte.
Le passage de relais entre les équipiers se fait au moyen de la carte.
La dernière boucle des parcours ne dure que quelques minutes.
Les 3 relayeurs doivent bipper l'arrivée.

Informations :

- ≡ Pour passer d'une épreuve à l'autre, la route doit être traversée à l'endroit signalé sur le schéma ci-dessus, et en respectant les consignes des signaleurs présents.
- ≡ Voir le guide d'organisation du challenge des écoles de CO pour l'attribution du "bonus fille" et le tableau d'affectation des points pour le classement du challenge.



Dimanche 19 octobre en forêt de Carnoët à Quimperlé



Départ du Ter (voir ci-dessus) à 9h00, covoiturage.

Epreuves orange - passage des balises

Directeur de course : MAZIER Patrice Traceur : CONIEL Anne
Cartographe : CHARLES Eric, mise à jour partielle GARREC Christian, MAES Bruno,
CONIEL Anne
Soutiens technique : MAES Karine, MAES Bruno

Carte : Extrait Carnoët : échelle 1/7500, équidistance 5m, mise à jour 2014, Norme ISOM

Terrain : Forêt avec de nombreux chemins, zone humide. Végétation basse dans certaines zones.

Les guêtres sont vivement conseillées.

Les orienteurs ont une route forestière à traverser, avec peu de circulation. Les véhicules sont prioritaires.

Parcours :

Parcours	Définitions	Nbre postes	Distance	Dénivelé
Mémo	oui	4	1,9 km	25 m
Visée	oui	4	2,7 km	70 m
Suivi	non	10	2,0 km	45 m

Pour la mémo et les visées, les jeunes orienteurs (HD14 et moins) seront équipés d'une enveloppe "secours" avec une carte complète vierge. En cas de difficultés d'orientation, ils pourront ouvrir cette enveloppe pour rentrer à l'arrivée. L'ouverture de l'enveloppe entraîne automatiquement l'abandon du parcours en cours et donc la non validation de cette épreuve.

Objectifs

Mémo : évaluer la capacité à sélectionner et utiliser les éléments pertinents nécessaires à l'orientation.

Suivi : hors des lignes directrices, sur divers éléments de végétation et de relief en étant capable de positionner sur la carte les balises situées sur ce parcours.

Visées : réaliser un parcours avec 2 postes en visée précise sous forme de carte blanche

(150m MAX par balise) et 2 postes en visée sommaire sous forme de couloir.

Comment faire

Mémo : Prendre le départ, mais laisser la carte au départ. Le temps de lecture de la carte est inclus dans le temps de course. Il est possible de repasser voir la carte en cours de parcours.

Suivi : Pendant le parcours, suivre le pointillé rose et indiquez précisément (moins d'1 millimètre d'erreur) l'emplacement des balises rencontrées sur votre trajet, à l'aide de l'épingle fournie. Pensez aussi à bipper les balises avec votre doigt électronique. Vous avez le temps, le parcours n'est pas chronométré.

Visées : réaliser le parcours avec carte, normalement.

Les départs ont lieu de 9h30 à 12h00 - fermeture des circuits à 12h30.

L'ordre des épreuves est imposé : Mémo, puis suivi, et enfin visées.

Les coureurs ne communiquent pas entre eux pendant les épreuves.

Règles du jeu

Mémo : Le parcours doit être réalisé en moins de 20' pour les hommes et moins de 25' pour les dames, en ayant validé toutes les balises.

Suivi : Il faut avoir positionné correctement au moins 8 balises.

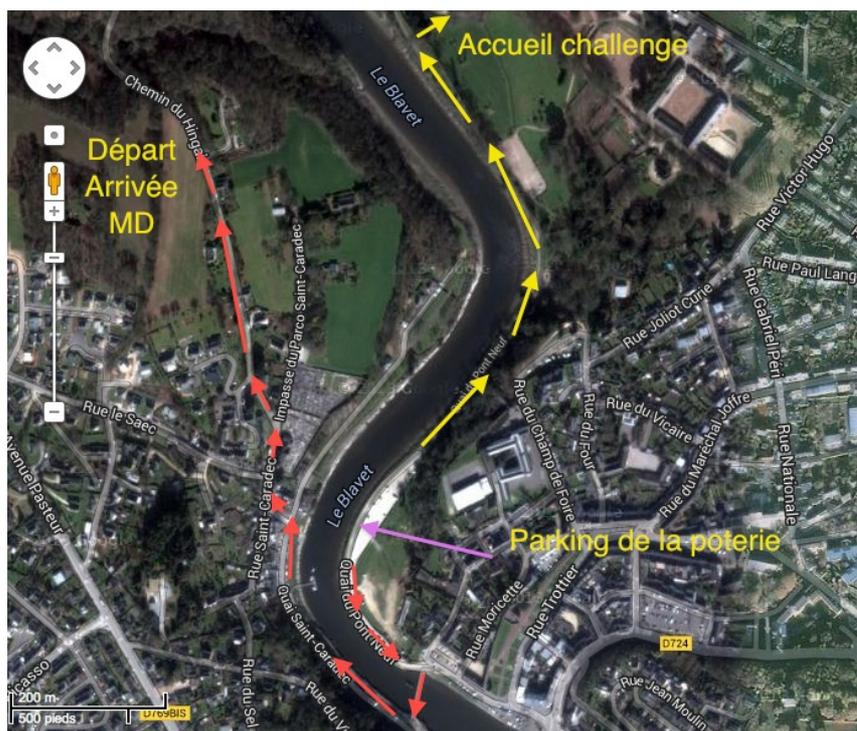
Visées : Le parcours doit être réalisé en moins de 35' pour les hommes et moins de 40' pour les dames, en ayant validé toutes les balises.

Informations :

- ☛ Voir le guide technique des épreuves "balises de couleurs" pour plus d'informations.

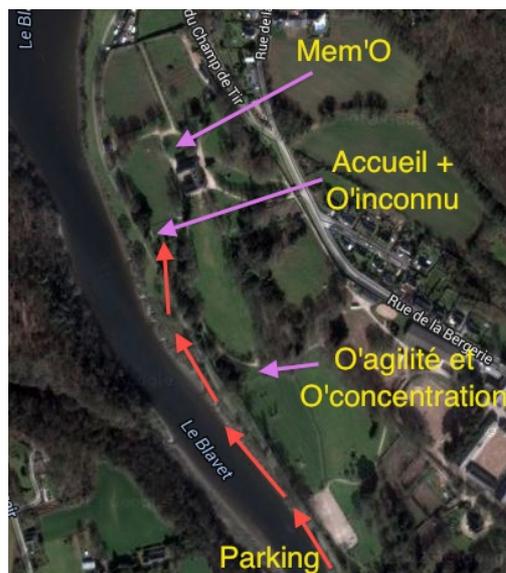


Lundi 20 octobre au Haras d'Hennebont



Fléchage à partir du pont du centre d'Hennebont.
Stationnement au parking de la poterie.
A partir du parking, 800m vers le nord, le long du Blavet, jusqu'à l'accueil du challenge dans le haras.
A partir du parking, 1200m vers le sud le long du Blavet, jusqu'au départ de la MD.

L'accès public au parc du haras est tout à fait exceptionnel. Quelques règles sont à respecter.
Dans le parc du haras, les prairies où sont logées les chevaux sont interdites, tout comme la zone des écuries.
Ne pas caresser les chevaux, les étalons n'ayant pas tous l'habitude d'être câlinés.



Remise des prix

Au plus tard à 13h à l'accueil au parc du haras.
Remise des balisettes et diplômes du passage des balises.
Remise des prix du challenge : meilleure école de CO (somme des places de la première équipe sur les 3 catégories), 3 premières équipes club de chaque catégorie + 3 premières équipes open club dans chaque catégorie.

O'agilité et O'concentration - challenge

Directeur de course : MAZIER Patrice Traceur : CONIEL Anne
Soutiens techniques : CONIEL Laura, CONIEL Lise
Cartographe : CONIEL Anne Arbitre : Joël Le Coz

Carte : Extrait Hennebont, échelle 1/500, équ. 2,5 m, relevés 2014, Norme ISSOM

Terrain : Parc aménagé.
Les guêtres sont conseillées.
Les enfants restent dans le parc.

Catégories/parcours :

Catégories	Définitions	Nbre postes	Distance	Dénivelé
Vert	non	9	320 m	5 m
Bleu	non	9	320 m	5 m
Jaune	non	9	350 m	5 m

Un seul doigt électronique par équipe. Vérifier la liste d'inscription pour savoir quel doigt utiliser pour cette épreuve.

Objectifs

Etre capable de courir en tout terrain.
Etre capable de lire une carte de façon précise sur un espace restreint, où figure un réseau de postes important.

Comment faire

Se rendre en équipe au départ du O'agilité avec le doigt électronique prévu à l'inscription pour cette épreuve.

Au point de départ, écouter les consignes, effacer le doigt, prendre la carte et bipper le départ.

Comme indiqué sur la carte, enchaîner le parcours O'agilité en respectant le balisage, et le parcours O'concentration.

A l'arrivée, passer le doigt et la carte à son équipier qui fait le parcours à son tour.

A l'arrivée du troisième équipier, lire le doigt électronique et rendre la carte.

Les départs ont lieu de 9h00 à 12h00 - fermeture des circuits à 12h00.

Règles du jeu

* Attention, les numéros de balise ne sont pas indiqués sur la carte et il n'y a pas de définitions. Respecter le numéro d'ordre des postes.

* Les points pour le challenge sont attribués en fonction du temps réalisé par l'équipe et du nombre de postes justes, en tenant compte du bonus fille.

Informations :

- ☰ Voir le guide d'organisation du challenge des écoles de CO pour l'attribution du "bonus fille" et le tableau d'affectation des points pour le classement du challenge.

O'mémo - challenge

Directeur de course : MAZIER Patrice Traceur : CONIEL Anne
Soutiens techniques : MAES Karine, CONIEL Lise
Cartographe : CONIEL Anne Arbitre : Joël Le Coz

Carte : Extrait Hennebont, échelle 1/2000, équ. 2,5 m, relevés 2014, Norme ISSOM

Terrain : Parc aménagé.

Les enfants restent dans le parc.

Le bâtiment, les prairies et le petit bois interdits sont interdits car non sécurisés.

Des animateurs sont chargés de faire respecter ces règles : possibilité de disqualification.

Catégories/parcours :

Catégories	Définitions	Nbre postes	Distance	Dénivelé
Vert	Texte	1 x 6	1000 m	10 m
Bleu	Texte	1 x 6	1300 m	15 m
Jaune	Symboles	2 x 4	1500 m	15 m

Un seul doigt électronique par équipe. Vérifier la liste d'inscription pour savoir quel doigt utiliser pour cette épreuve.

Objectifs

Etre capable de mémoriser un parcours et de le réaliser sans carte, c'est à dire sélectionner les informations pertinentes pour la réalisation de la trajectoire.

Comment faire

Se rendre en équipe au départ du Mem'O avec le doigt électronique prévu à l'inscription pour cette épreuve.

Au point de départ, écouter les consignes, effacer le doigt, observer la carte et bipper le départ.

Comme indiqué sur la carte, aller bipper le premier poste, revenir donner le doigt à son équipier qui va bipper à son tour le premier poste ...

Lorsque les trois équipiers ont bippé le premier poste, ils recommencent de la même manière avec le deuxième poste...

Lorsque le troisième relayeur a bippé le dernier poste, il bippe l'arrivée, puis va lire le doigt électronique et rendre la carte.

Les départs ont lieu de 9h00 à 11h30 - fermeture des circuits à 12h00.

Règles du jeu

* Attention, la carte reste au point de départ.

* Les équipiers peuvent se conseiller mutuellement sur la zone de départ.

* Les points pour le challenge sont attribués en fonction du temps réalisé par l'équipe et du nombre de postes justes, en tenant compte du bonus fille.

Informations :

- ☞ Voir le guide d'organisation du challenge des écoles de CO pour l'attribution du "bonus fille" et le tableau d'affectation des points pour le classement du challenge.

O'inconnu - challenge

Directeur de course : MAZIER Patrice Traceur : CONIEL Anne
Soutiens techniques : MAES Bruno, CONIEL Lise
Cartographe : CONIEL Anne Arbitre : Joël Le Coz

Carte : Extrait Hennebont, échelle 1/4000, équ. 2,5 m, relevés 2014, Norme ISSOM

Terrain : Parc aménagé.

Respecter les zones de course, délimitées par un trait violette limite infranchissable, pour chaque parcours

Les parcours vert et bleu restent dans le parc.

Le parcours jaune sort du parc. Aucune route n'est à traverser.

Les prairies interdites sont interdites car non sécurisées à cause des chevaux.

Des animateurs sont chargés de faire respecter ces règles : possibilité de disqualification.

Catégories/parcours :

Catégories	Définitions	Nbre postes	Distance	Dénivelé
Vert	Texte	6	580 m	15 m
Bleu	Texte	6	1140 m	20 m
Jaune	Symboles	10	1880 m	45 m

Un seul doigt électronique par équipe. Vérifier la liste d'inscription pour savoir quel doigt utiliser pour cette épreuve.

Objectifs

Rechercher des éléments susceptibles d'être utilisés comme postes en fonction de la définition,

Maîtriser les définitions et la lecture de la carte,

Comment faire

Se rendre en équipe au départ du O'inconnu avec le doigt électronique prévu à l'inscription pour cette épreuve.

Au point de départ, écouter les consignes, effacer le doigt.

Au premier TOP, les équipiers consultent la carte pendant 2 minutes. Ils doivent estimer quels emplacements ont le plus de chance d'avoir été choisis en fonction des définitions.

Au deuxième TOP, les équipes peuvent partir.

Chaque balise trouvée doit être bippée et située précisément (épingle) sur la carte.

Les départs ont lieu de 9h00 à 11h30 - fermeture des circuits à 12h00.

Règles du jeu

* Les équipiers peuvent se séparer, mais attention, ils n'ont qu'un seul doigt électronique !

* Tous les postes ont la même valeur.

* L'équipe a 30 minutes pour trouver le plus de postes possible + bonus fille (+ 2' par fille en vert, + 4' par fille en bleu, + 6' par fille en jaune), Le temps est stoppé lors de l'arrivée des trois équipiers.

* Les points pour le challenge sont attribués en fonction du nombre de postes justes (tous les postes justes = 100 points), des pénalités de temps (-5 points par minute entamée supplémentaire) et des pénalités de positionnement des postes sur la carte (-5 points par poste mal placé).

Informations :

- ☞ Voir le guide d'organisation du challenge des écoles de CO pour le tableau d'affectation des points pour le classement du challenge.

Course d'entraînement de type MD

Directeur de course : MAZIER Patrice

Traceur : POEDRAS Daniel

Soutiens techniques : OLIGO Virginie

Cartographe : CHARLES Eric, mise à jour partielle CONIEL Anne

Carte : St Caradec bois du Hingair, éch 1/10000, équ. 5 m, relevés 2013, Norme ISOM

Terrain : Bois avec nombreux chemins de flanc, zones parfois peu courantes.
Guêtres vivement recommandées.

Catégories/parcours :

Catégories	Définitions	Nbre postes	Distance	Dénivelé
Jaune	Symboles	17	2700 m	80 m
Violet	Symboles	18	3800 m	200 m

Objectifs

Permettre aux adultes accompagnateurs et aux adultes loisirs de se dégourdir les jambes et de profiter aussi du week end !

Informations

Se rendre au départ en repassant par le parking de la poterie et suivre les balisage.

1200 m du parking au départ.

2000 m de l'accueil au départ.

Les départs ont lieu de 11h00 à 11h30 - fermeture des circuits à 13h00.

