

# REGLEMENT DES EPREUVES



## Consignes générales :

- VTT, Course à pied et Run and Bike:
  1. Parcours en suivi d'itinéraire fléché, les concurrents ne doivent pas s'en écarter.
- Run and Bike :
  1. Stratégie à vue, avec zone de contrôle côte à côte.
  2. Interdiction d'être à deux sur le même vélo.
  3. Points de contrôles réguliers.
- Parc à vélo (PAV) :
  1. Descendre du VTT obligatoirement avant d'entrer dans les parcs à vélos.
  2. Reconstitution du binôme obligatoirement avant chaque entrée dans les parcs à vélos.
- Escalade :
  1. Pour arriver en haut de la voie, seules les prises d'escalade sont autorisées (interdiction d'utiliser un point d'encrage, la corde ou l'angle de la structure pour s'aider).
  2. En cas de chute le grimpeur reprend à l'endroit où il a réussi à se stopper.
  3. Une seule chute autorisée par grimpeur.
  4. 1mn30 pour réussir l'épreuve.

# ENCHAINEMENT DES EPREUVES

## 8/10 ANS

Retrait des dossards à 11h45

### ***Epreuve anticipée entre 12h15 et 12h45 :***

Dépôt des 2 VTT dans le PAV1

#### **TIR LASER :**

- Epreuve déterminant les départs décalés sur le site des Ozières.
- Chaque équipier devra tirer à tour de rôle
- Chaque équipier devra tenter de toucher le plus de fois possible les cibles
- Le nombre de tirs réussis déterminera la zone de départ pour l'équipe. Un classement sera établi en fonction du nombre de tirs réussis.

### ***Départ à 13h30***

Départ décalé sous l'arche : 1 min de décalage entre les vagues de départ en fonction des résultats obtenus en tir laser.

#### **VTT**

- Parcours de 1,8 km
- **Dépôt des 2 VTT au PAV 2** sur le parcours

#### **COURSE A PIED**

- Boucle en course à pied de 700 mètres
- **Retour au PAV 2 / Récupération des 2 VTT**

#### **VTT**

- Parcours de 1,4 Km

### ***PASSAGE SOUS ARCHE (temps intermédiaire)***

- **Dépôt des VTT au PAV 1**

#### **LIAISON COURSE A PIED**

#### **TIR A L'ARC AVEC PÉNALITÉS :**

- 2 flèches à tirer par équipier, à 6 mètres de distance
- **1 tour de pénalité** par cible ratée pour l'équipe.

#### **LIAISON COURSE A PIED**

### **PARCOURS DU COMBATTANT :**

- Les 2 équipiers partent en même temps dans la continuité de l'épreuve précédente.
- Progression simultanée.
- 5 obstacles à passer.

### **LIAISON COURSE A PIED**

### **ESCALADE :**

- Equipement des concurrents
- Les deux équipiers grimpent chacun sur une voie qui leur est attribuée
- 1 tour de pénalité par échec.

### **LIAISON COURSE A PIED**

----- **PASSAGE FINAL SOUS ARCHE (ARRIVEE)** -----

**ARRET DU CHRONOMETRE**

# ENCHAINEMENT DES EPREUVES

## 11 / 12 ANS

Retrait des dossards à 12h45

### *Epreuve anticipée entre 13h15 et 13h45 :*

Dépôt des 2 VTT dans le PAV1

#### **TIR LASER :**

- Epreuve déterminant les départs décalés sur le site des Ozières.
- Chaque équipier devra tirer à tour de rôle
- Chaque équipier devra tenter de toucher le plus de fois possible les cibles
- Le nombre de tirs réussis déterminera la zone de départ pour l'équipe. Un classement sera établi en fonction du nombre de tirs réussis.

### *Départ à 14h45*

- **Récupérer 1 VTT dans le PAV 1**
- Départ décalé sous l'arche : 1 min de décalage entre les vagues de départ en fonction des résultats obtenus en tir Laser.

#### **RUN AND BIKE :**

- Départ effectué sur 2 lignes : 1 ligne VTT et 1 mètre derrière une ligne coureur à pied. (pour les 4 zones)
- Boucle de 3,2 kms

### *----- PASSAGE SOUS ARCHE (temps intermédiaire) -----*

- **Récupérer le 2ème VTT dans le PAV 1**

#### **VTT :**

- Parcours en VTT de 1,8 km
- **Dépôt des 2 VTT PAV2**

#### **COURSE D'ORIENTATION (C.O.) :**

- Une carte sera donnée par équipe.
- C.O. avec 5 balises à trouver. Attention aux leurres
- Balises à trouver avec reconstitution d'un mot.
- Restitution de la carte au PAV 2.
- Chaque lettre non trouvée ou chaque erreur donnera lieu à 1 tour de pénalité à effectuer sur place.

**Récupération des 2 VTT PAV 2**

## **VTT :**

- Circuit en VTT de 1,4 km

## **----- PASSAGE SOUS ARCHE (temps intermédiaire) -----**

- Dépôt des 2 VTT PAV1

## **LIAISON COURSE A PIED**

## **TIR A L'ARC :**

- 2 flèches à tirer par équipier, à 10 mètres de distance.
- 1 tour de pénalité par cible manquée pour l'équipe.

## **LIAISON COURSE A PIED**

## **PARCOURS DU COMBATTANT :**

- Les 2 équipiers partent en même temps dans la continuité de l'épreuve précédente.
- Progression simultanée.
- 5 obstacles sont à passer.

## **LIAISON COURSE A PIED**

## **ESCALADE :**

- Equipement des concurrents
- Les deux équipiers grimpent chacun sur une voie qui leur est attribuée
- 1 tour de pénalité par échec.

## **LIAISON COURSE A PIED**

## **----- PASSAGE FINAL SOUS ARCHE (ARRIVEE) -----**

## **ARRET DU CHRONOMETRE**

# ENCHAINEMENT DES EPREUVES

## 13 / 15 ANS

Retrait des dossards à 12h15

### ***Epreuve anticipée entre 12h45 et 13h15 :***

- **Dépôt des 2 VTT dans le PAV 1**

### **TIR LASER :**

- Epreuve déterminant les départs décalés sur le site des Ozières.
- Chaque équipier devra tirer à tour de rôle
- Chaque équipier devra tenter de toucher le plus de fois possible les cibles
- Le nombre de tirs réussis déterminera la zone de départ pour l'équipe. Un classement sera établi en fonction du nombre de tirs réussis.

### ***Départ à 14h30***

- Départ décalé sous l'arche : 1 min de décalage entre les vagues de départ en fonction des résultats obtenus en tir Laser.
- **Récupérer 1 VTT dans le PAV 1**

### **RUN & BIKE**

- Boucle de 3,2 kms

### ***----- PASSAGE SOUS ARCHE (temps intermédiaire) -----***

- **Récupération du 2ème VTT dans le PAV 1**

### **VTT**

- Parcours en VTT de 6,9 kms
- **Dépôt des 2 VTT au PAV 3**

### **COURSE D'ORIENTATION (C.O.)**

- La carte sera remise en présence des 2 équipiers.
- Les 2 concurrents devront rester ensemble.
- 10 balises seront à trouver,
- Attention aux leurres.
- Lettres à découvrir sur les balises avec reconstitution de mots.
- Ne pas toucher les balises.
- Balises à 20 mètres de tout chemin.

- 1 tour de pénalité par lettre non trouvée.
- **Récupération des 2 VTT au PAV 3**

## **VTT**

- Distance : 4,2 kms

### ----- **PASSAGE SOUS ARCHE (temps intermédiaire)** -----

- **Dépôt des 2 VTT au PAV 1**

## **COURSE A PIED**

- Boucle de 3.2 kms

### ----- **PASSAGE SOUS ARCHE (temps intermédiaire)** -----

## **LIAISON COURSE A PIED**

## **TIR A L'ARC**

- Chaque équipier doit tirer 2 flèches, à 12 mètres de distance.
- Un tour de pénalité par cible manquée pour l'équipe.

## **LIAISON COURSE A PIED**

## **PARCOURS DU COMBATTANT**

- Les 2 équipiers partent en même temps dans la continuité de l'épreuve précédente.
- Progression simultanée.
- 5 obstacles sont à passer.

## **LIAISON COURSE A PIED**

## **ESCALADE**

- Equipement des concurrents
- Les deux équipiers grimpent chacun sur une voie qui leur est attribuée
- 1 tour de pénalité par échec.

## **LIAISON COURSE A PIED**

### ----- **PASSAGE FINAL SOUS ARCHE (ARRIVEE)** -----

## **ARRET DU CHRONOMETRE**