

Déroulement de l'épreuve

9h00	Secrétariat ouvert pour le retrait des dossards (prévoyez 4 épingles!)
10h15	Briefing
10h30	Départ de masse
14h30	Heure limite d'arrivée
16h00	Remise des prix

Règlement

Une équipe est constituée de 2 ou 3 personnes.

L'inscription d'une équipe se fait dans une des catégories Hommes, Féminines et Mixtes, en fonction de la composition de l'équipe.

Chaque équipe doit se présenter aux différentes épreuves avec au moins 2 coureurs, pour l'ouverture de l'atelier (recevoir les cartes de l'atelier et le talon de contrôle) et pour sa fermeture (remettre le talon de contrôle et créditer les points obtenus).

La réalisation de l'atelier peut se faire seul, à deux ou à trois. Affinez votre stratégie !

Le port du dossard est obligatoire pendant l'épreuve.

L'épreuve comprend 10 ateliers d'orientation. Chaque atelier permet d'obtenir jusqu'à 10 points.

Vous recevez au départ une carte d'ensemble vous indiquant l'emplacement de chaque atelier.

Sur le terrain les balises sont équipées d'un poinçon avec lequel vous poinçonnez un talon de contrôle pour prouver votre passage. Chaque poinçon a un dessin différent et permet au responsable de l'atelier de valider celui-ci.

Il n'est pas possible de retourner sur le terrain une fois que le talon de contrôle a été remis au responsable d'atelier.

Les équipes ont le choix de l'ordre et du nombre d'ateliers qu'elles souhaitent réaliser, ainsi que du nombre de balises par atelier qu'elles iront poinçonner.

Tout ceci en respectant le temps de 4h de course maximum.

Une pénalité d'un point en moins sera appliquée par minute entamée de dépassement du temps maximum de 4 heures.

L'équipe sera considérée arrivée lorsqu'au moins deux des concurrents de l'équipe auront franchi la ligne.

Les concurrents sont autonomes en eau et en ravitaillement. Ceux-ci sont vivement recommandés.

Le matériel individuel n'est pas fourni (crayon, boussole, ...).

Les règlements FRSO, ABSO et IOF sont d'application pour tout point non repris dans ce règlement.

Descriptif des ateliers

1. **Départ**

Une fois le départ donné, vous partez récupérer la carte d'une zone à 10 balises.

Chaque balise de cette zone rapporte 1 point, à pointer avec votre Sportident.

À 9 des 10 balises, une carte plastifiée, à laisser sur place, vous indique le départ d'un des ateliers d'O'fti 2022.

À 1 des 10 balises, vous obtiendrez la carte générale d'O'fti 2022 sur laquelle vous pourrez recopier ces 9 départs.

2. **Anim'O**

Partez à l'aventure et retrouvez 10 êtres du règne animal : associez chacun d'eux à son cri ou à son empreinte.

Le point est accordé si les 2 balises de l'animal sont poinçonnées dans la bonne case.

Laissez s'exprimer votre âme d'explorateur animalier dans cette chasse au poste !

Cet atelier vous sera présenté par Véro et Matthieu.

3. **Histoires d'O**

Marie vous accompagne pas à pas à travers une longue description du cheminement que vous devez suivre.

Pas de carte, juste une longue histoire.

En route pour l'aventure, ça glisse, ça mouille, ça pique. Et dix balises à la clé.

4. **Fiasc'O**

Bambi et Charlie vous distribueront 2 cartes dont une avec talon de contrôle.

Un quadrillage sera superposé sur cette carte et la divisera en plusieurs cases identifiables à l'aide de coordonnées (exemple B2, D4, etc).

Dans chaque case apparaîtra une balise sur un élément particulier, mais il n'y aura véritablement que 10 balises installées sur terrain (donc certaines cases seront en réalité vides).

La position de la première balise vous sera donnée **oralement** par Bambi et Charlie grâce aux coordonnées de la case dans laquelle elle se trouve.

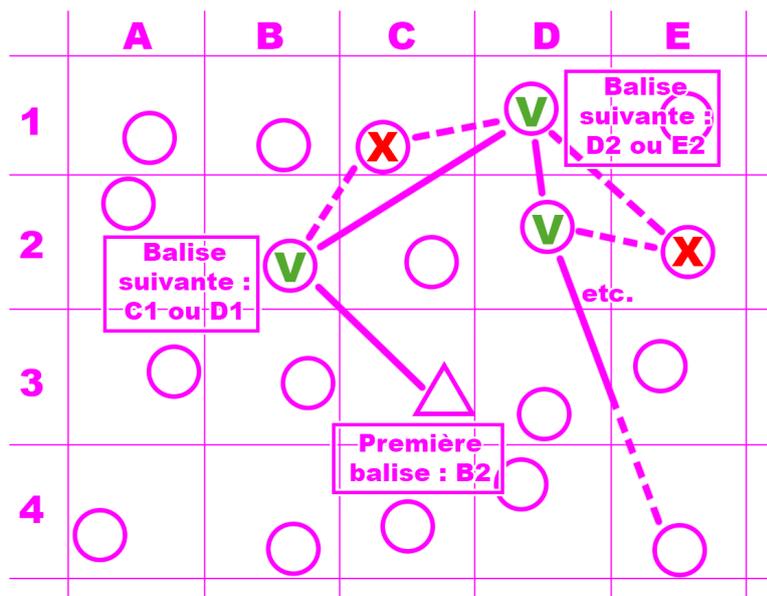
Sur cette balise sera attaché un écriteau qui vous indiquera deux autres coordonnées, donc deux autres cases à visiter : une qui vous mènera vers la prochaine balise et l'autre qui n'aura pas de balise (un leurre).

Si vous tombez dans la case vide, il faudra bien évidemment visiter la seconde case pour trouver la balise.

Sur cette deuxième balise sera de nouveau attaché un écriteau avec deux autres possibilités de cases à visiter.

Et ainsi de suite jusqu'à trouver les 10 balises.

Les balises sont à poinçonner dans l'ordre.



5. Du brun et du bleu

La famille Picard vous a préparé un exercice oro-hydro.

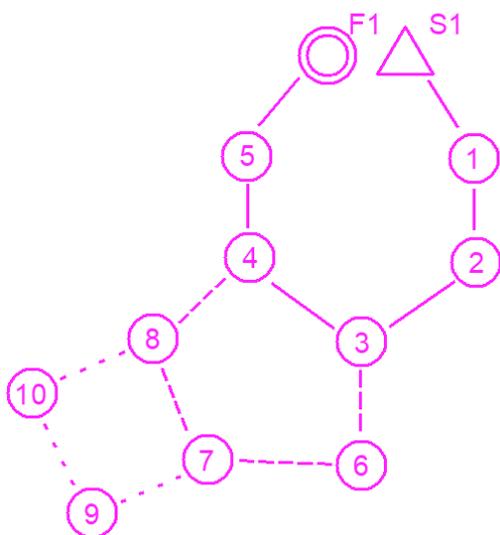
Chaque équipe reçoit **deux cartes identiques** ainsi que **deux talons de contrôle**.

Ces cartes ne contiennent que les éléments de **relief** et **hydriques**.

Les balises sont de difficulté croissante en démarrant par des balises facilement accessibles et identifiables pour terminer par des balises plus compliquées.

Il n'y a pas d'ordre de passage pré-établi et l'équipe n'est pas obligée de faire toutes les balises ce qui rend cette épreuve **accessible à tous**, quelles que soient ses connaissances en orientation.

Chaque balise rapporte un point.



6. **Pari'O**

10 balises obligatoires, proches et faciles.

Vous pariez avec Fanny sur le temps que vous allez y consacrer.

Vos points diminuent au plus l'écart entre votre pari et le temps réellement consacré est grand:

Moins de 30 secondes : 10 points

Entre 30 secondes et 1 minute : 9 points

Entre 1 et 2 minutes : 8 points

Entre 2 et 3 minutes : 7 points

Entre 3 minutes et 4 minutes 30 : 6 points

Entre 4 minutes 30 et 6 minutes : 5 points

Entre 6 et 8 minutes : 4 points

Entre 8 et 10 minutes : 3 points

Entre 10 et 13 minutes : 2 points

Entre 13 et 20 minutes : 1 point

7. **CO Lanta**

Vous avez toujours rêvé de participer à cette émission mythique ? Venez rencontrer Denis et trouvez les poignards cachés dans le bois.

Au départ, vous obtenez 1 carte en vue aérienne et 2 talons de contrôle.

Sur la carte, 3 zones sont entourées et pour chacune vous avez une photo d'un élément remarquable. Rendez-vous dans la zone et recherchez l'élément pris en photo.

Une fois l'élément trouvé, poinçonnez la case correspondante dans un des talons.

Sur l'élément vous avez également plusieurs combinaisons (2 ou 3) de couleur-nombre.

La couleur correspond à un azimut tandis que le nombre correspond à une distance.

Retenez bien les couleurs car vous devez retourner jusqu'au départ pour obtenir l'azimut correspondant.

De retour à l'élément remarquable, suivez les azimuts-distance pour trouver les balises poignards correspondantes à poinçonner dans un des talons de contrôle.

En tout vous aurez 3 éléments remarquables et 7 balises poignards pour un total de 10 points.

8. **Battle O'Trafalgar**

Les vice-amiraux Robin et Timour vous remettront deux cartes identiques.

La carte est découpée selon le quadrillage d'une zone de combat naval, dans laquelle il faut découvrir et couler la flotte ennemie : un vaisseau amiral (3 cases), deux frégates (2 cases chacune) et trois corvettes (1 case chacune).

Si la balise dessinée sur la carte est réellement présente sur le terrain au bon endroit (**vrai**), vous avez tiré un coup de canon sur un (morceau de) bateau ennemi : « touché ! ».

Pour chaque morceau de bateau ennemi touché, vous gagnez un point.

Si la balise dessinée sur la carte n'est pas présente sur le terrain (**manquant**), vous avez tiré un coup de canon dans l'eau...

Attention : des navires *alliés* sont également présents dans la zone de combat !

Si la balise dessinée sur la carte est réellement présente dans la case, mais pas au bon endroit (**faux**), alors ne tirez pas !

En effet, pour chaque morceau de bateau *allié* touché, vous perdez un point.

Les balises sont donc soit posées convenablement, soit totalement absentes, soit à un mauvais endroit. Sur le carton de contrôle, il faut uniquement poinçonner les cases correspondant aux balises « vraies » (posées convenablement).

NB : Les bateaux ne se touchent pas du tout !

9. Pastilles CO' Vite

Non elles ne vous rendront pas malades. Votre quatrième dose remontante vous attend obligatoirement ici.

Christophe et Eric vous accueilleront avec des pastilles.

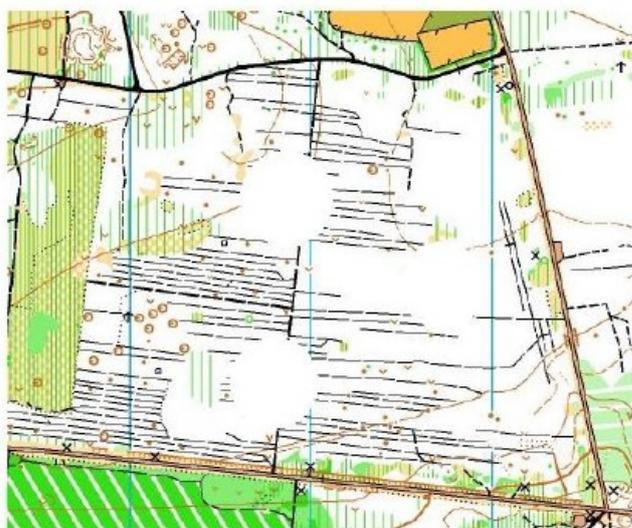
L'équipe reçoit un talon de contrôle et deux cartes identiques.

12 cercles ont été découpés et déposés sur le côté de la feuille.

Ces pastilles sont axées et à la bonne échelle mais... elles sont dans le désordre.

Au total 10 balises, soit 10 points, sont à identifier, trouver et à poinçonner dans les bonnes cases.

Il y a donc 2 pastilles utilisées comme leurres



1

2

Les numéros à côté des pastilles correspondent aux cases du talon de contrôle à poinçonner.

Les pastilles sans numéro ne comportent pas de poste, elles servent uniquement à compliquer légèrement le jeu.

10. Mémo de précision :

L'équipe se présente à l'atelier et reçoit un carton de contrôle par équipe.

Au départ de l'atelier, une carte fixe et une description de postes (non distribuées) seront visionnables, l'équipe mémorise une, deux, trois,... balises et se lance sur son parcours en mémo.

Ni le recopiage, ni les photos seront autorisés avant de prendre le départ ou durant l'épreuve.

Sur la carte de référence, deux informations sont importantes à mémoriser : le cheminement pour atteindre la/les balise(s) mais également le positionnement de la (des) balise(s) (description de poste).

L'équipe peut revenir à volonté pour mémoriser les différentes balises mais attention, des fausses balises se trouveront sur le parcours.

L'équipe pourra clôturer l'atelier à tout moment.

Carte principalement de type « urbain ».

Atelier	Difficulté technique	Difficulté physique
1. Départ	Facile	Facile
2. Anim'O	Facile	Facile à moyen
3. Histoires d'O	Moyen	Moyen
4. Fiasc'O	Facile	Moyen à difficile
5. Du brun et du bleu	Moyen à difficile	Moyen
6. Pari'O	Facile	Facile
7. CO Lanta	Facile à difficile	Moyen
8. Battle'O Trafalgar	Moyen	Facile
9. Pastilles CO' Vite	Moyen	Facile
10. Mémo de précision	Moyen	Facile