

O'fti 2020



Déroulement de l'épreuve

9h00 Secrétariat ouvert pour le retrait des dossards.

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.

Le classement se fera au nombre de points obtenus, en cas d'égalité le temps départagera.

Les concurrents sont autonomes en eau et en ravitaillement. Ceux-ci sont vivement recommandés. Le matériel individuel n'est pas fourni (crayon, règle, boussole, ...).

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

Atelier 1 Justin : Renvoi cérébral

Faites tourner vos méninges pour obtenir la balise bonus!

La carte indique 5 balises et, à proximité de chaque balise, 3 autres balises potentielles (exemple: balise 2 et balises 2a, 2b et 2c).

À chacune des 5 balises principales (1, 2, 3, 4 et 5), une énigme vous propose trois réponses possibles (QCM).

Chaque réponse est liée à une des trois autres balises (a, b ou c).

Seule la bonne réponse indique la balise qui existe vraiment.

Les deux autres réponses, fausses, indiquent une balise qui n'existe pas.

Les énigmes sont des questions de tous styles, maths, culture générale, CO ...

Atelier 2 Team Monfort : suivez la ligne

Suivez la ligne sur votre carte et les 10 points seront à vous.

La carte indique une ligne, vous ne la retrouverez évidemment pas sur le terrain.

Le long de cette ligne 10 balises vous trouverez.

Mais attention aux leurres ou vous serez piégés!

Atelier 3 Bambi et Charles : Vrai/Manquant/Pastilles

Correct ? Pas là ? La bonne pastille ? Préférez-vous les surprises ?

Sur une carte sont représentées 20 balises. Seulement 10 balises sont réellement installées sur le terrain. À vous de les trouver et de les pointer. Là où il n'y a pas de balise, une petite surprise vous attend !

Pour pimenter le tout, les emplacements des balises sur la carte ont été découpés à l'aide d'un large cercle et déplacés sur le côté de la feuille. Ces pastilles sont à la bonne échelle et bien orientées mais elles sont dans le désordre.

Atelier 4 Marie & Camille : Le trèfle à quatre feuilles

Un peu à court sur le chrono? Le trèfle vous portera chance!

4 boucles classiques qui reviennent à chaque fois au départ de l'atelier. 2 à 3 balises sur chaque boucle du trèfle.

Un seul jeu de quatre cartes par équipe.

Atelier 5 Phil & Rik : Old target

A game of darts, like in the pub

Rik the Red et Phil Mc Grey vous invitent dans leur pub irlandais pour une variante du fameux « Game of Darts ». La carte correspond à une cible composée d'une bulle centrale et de deux anneaux, intérieur et extérieur. Le nombre de balises et la difficulté varient selon les zones, le centre étant le plus difficile mais aussi le plus prolifique. Venez tester votre sens de l'orientation et surtout votre esprit stratégique dans cette épreuve-cible.

La carte comprend trois zones concentriques où le terrain est de moins en moins détaillé en se dirigeant vers le centre :

- Zone externe : zone détaillée, trois balises (1 point / balise) $3 \times 1 = 3$ points
- Zone intermédiaire : zone oro-hydro, deux balises (2 points / balise) $2 \times 2 = 4$ points
- Centre : zone sans détail, une balise (3 points) $1 \times 3 = 3$ points

Total maximum pour cette épreuve : $3 + 4 + 3 = 10$ points maximum.

Atelier 6 Fred et Antoine : Roadbook

Roadbook classique

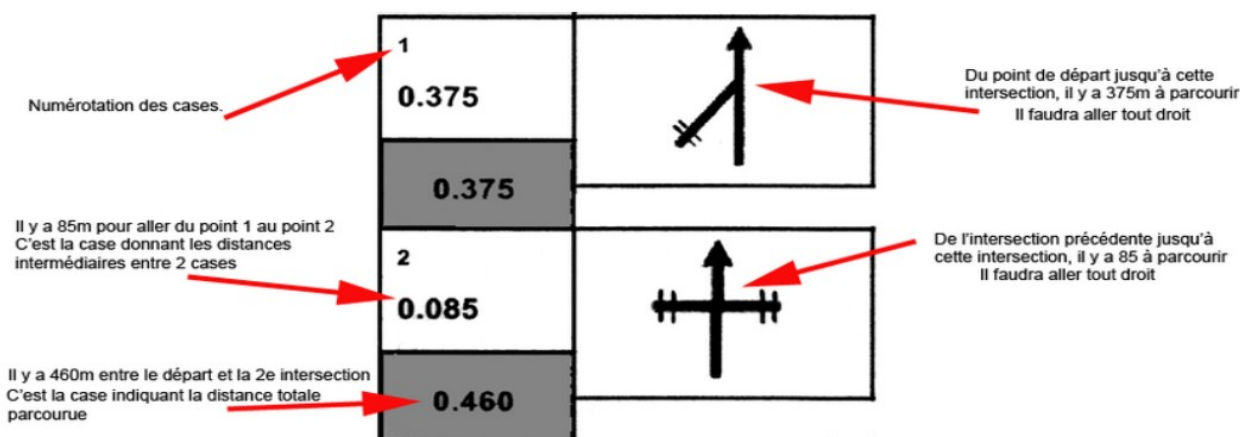
Pas de carte pour cet atelier mais un road-book.

À chaque intersection le road-book vous indique quelle direction prendre et pour quelle distance.

Ne perdez pas le fil !

Des balises sont à poinçonner sur votre parcours.

Votre talon de contrôle sera vérifié jusqu'à la première erreur.



Atelier 7 Jérôme et François : perds pas le Nord

L'utilisation d'une boussole est nécessaire pour cet atelier.

L'atelier se décompose en 4 boucles. Pour chaque boucle vous recevez un roadbook de 10 étapes. A la fin du cheminement, vous poinçonnez la balise à laquelle vous terminez et retournez au départ de l'atelier pour valider celle-ci.

Pour chaque boucle vous avez le choix entre 3 niveaux de difficulté :

Niveau 1 : Roadbook fleché. A chaque intersection, suivez la flèche sur le roadbook. Celle-ci indique la direction à suivre. Le Nord est indiqué sur le roadbook et est toujours dirigé vers le haut. Vous remportez 1 point si la balise poinçonnée est correcte.

Niveau 2 : Roadbook azimut. A chaque intersection, suivez la direction donnée par l'azimut sur le roadbook. Vous remportez 2 points si la balise poinçonnée est correcte.

Niveau 3 : Roadbook Nord tournant. A chaque intersection, suivez la flèche sur le roadbook. Attention, le Nord est vers le haut du roadbook pour la première direction et tourne de 90 degrés (sens horaire) supplémentaire pour chaque étape de roadbook. Vous remportez 3 points si la balise poinçonnée est correcte. Ne perdez pas le Nord !
A votre arrivée à l'atelier, vous recevez un talon de contrôle. Les roadbooks sont distribués lorsque vous démarrez une boucle et doivent être restitués à la fin de l'exercice.
10 points peuvent être gagnés.

Atelier 8 Chez Tilkin : combat naval

Retombez en enfance et partez dans un jeu de touché-coulé

La carte est divisée selon une grille.
Un rond est présent dans chaque case de la grille où se trouve potentiellement une balise.
S'il y a une balise, touché, vous avez découvert une partie du bateau, à vous de trouver la suite.
S'il n'y a pas de balise, coulé, visitez une autre balise pour trouver les différents bateaux.
Chaque bateau complet vaut 2 points:
- 1 sous-marin d'1 balise
- 1 torpilleur de 2 balises
- 1 croiseur de 3 balises
- 1 cuirassé de 4 balises
- 1 porte-avion de 5 balises
Au total, 15 balises sur le terrain!
Les bateaux sont horizontaux ou verticaux (pas de bateau oblique). Ils ne se touchent pas par les bords mais peuvent se toucher par un coin.

Atelier 9 Famille Crenier : Observation

Pourrez-vous bien observer et retenir tous les détails ?

10 cercles sur la carte. Sur place, pas de balise, soyez certains de l'endroit!
Observez attentivement le lieu et les alentours proches.
De retour au point de départ de l'atelier (aller-retour autorisé), il faut choisir entre une question facile à 1 point et une question difficile à 2 points.
La question portera sur l'endroit du cercle que vous avez visité.
Étant donné que le maximum de points à obtenir par atelier est de 10, plusieurs tactiques peuvent être choisies :
5 difficiles à 2 points, 10 questions faciles à 1 point ? Toute tactique intermédiaire ...
Il est autorisé de se rendre à plusieurs postes à la fois sans revenir au point de départ de l'atelier et de mémoriser plusieurs lieux.
Il est également possible de scinder l'équipe et d'envoyer une personne à chaque poste.
Une seule réponse est acceptée. La réponse doit être donnée rapidement, pas de deuxième visite sur place!

Atelier 10 Famille Picard : Oro Hydro

Un grand classique

Une carte épurée qui ne reprend que l'eau et le relief. Pas de chemins, pas de limites de végétation.
10 balises à trouver. Ça a l'air simple, méfiez-vous !