



Déroulement de l'épreuve

9h00	Secrétariat ouvert pour le retrait des dossards (prévoyez 4 épingles!)
10h00	Pré-départ
4 heures après le départ	Heure limite d'arrivée (entre 14h30 et 15h selon votre vague)
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 (marqueur, crayon, boussole, chemise plastique pour carte...).

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

L'utilisation du téléphone n'est pas autorisée. Une pénalité d'un point en moins sera appliquée si un membre de l'organisation aperçoit un concurrent en utiliser un.

Descriptif des ateliers

Atelier 1 : O fil de l'O

Envie de gagner des points facilement ?

Vous recevrez au début du chrono deux cartes sur lesquelles seront réparties 10 balises - près de l'eau - que vous pourrez pointer durant les 4h de course. Le parcours suit la progression des ateliers et vous allez donc les chercher quand vous voulez.

Le début de l'atelier se situe au départ de Ofiti et l'arrivée au même endroit que le début de l'atelier 10.

Attention, le passage d'une carte à l'autre se fait sur une grande route. Il faut donc être vigilant en traversant.

Les balises utilisées pour cet atelier ont un format différent que celles utilisées pour les 9 autres ateliers.

Atelier 2 : Oro Hydro

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.

Atelier 3 : Mot'O

La première étape est de trouver le plus de lettres possibles, aussi vite que possible (le chrono tourne).

À chacune des 13 balises du parcours se trouve une lettre. De retour à l'arrivée il s'agit de combiner les lettres à la façon Scrabble® pour obtenir le plus de mots possibles et surtout marquer le plus de points.

À quoi ressemblent les lettres à trouver et quelle est la signification des chiffres ?

À la balise se trouve un petit sac dans lequel se trouvent des lettres (toujours les mêmes à un poste). Il faut tirer une lettre à chaque balise afin de créer des mots à l'arrivée. Sur la lettre sont indiqués les points que vaut la lettre dans le coin supérieur gauche, un numéro de contrôle en haut à droite ainsi que le numéro de la balise à laquelle la lettre a été trouvée en bas à droite.

Points	Contrôle
A	
	Balise

Comment placer les mots pour marquer des points ?

À la façon du jeu Scrabble®, il faut combiner les mots comme dans l'exemple ci-dessous :

T ¹	E ₁	R ₁	R ₁	E ¹	Terre = 5 pts
	A ₁				Rapide = 9 pts
	P ₃	L ¹	U ₁	S ₁	Plus = 6 pts
	I ¹				Somme = 20 pts
	D ₂				
	E ₁				

Attention : Pas d'abréviation, de mots étrangers ou d'indications géographiques

Combien de points OFTI sont attribués ?

Points Mot'O	Points OFTI	Points Mot'O	Points OFTI
0	0 (la tête à TOTO)	16-18	6
1-3	1	19-21	7
4-6	2	22-24	8
7-9	3	25-27	9
10-12	4	28-30	10
13-15	5	30 et plus	10 (il n'y a pas plus)

Atelier 4 : Clued'O

Argh ! Un crime a été commis. A vous de mener l'enquête !

Véro et Matthieu vous proposent une enquête en 3 volets pour trouver le coupable, l'arme et le lieu du crime.

3 enquêtes sous forme de 3 parcours : Classique rapide, Couloir et Précision. Chaque parcours a sa carte, avec son talon de contrôle.

Il y en a pour tous les goûts : enquêteurs et enquêtrices pointilleux.euses, coureurs et coureuses rapides.

1 innocent poinçonné = 1 point gagné.

Le 10e point est accordé pour les détectives chevronnés.ées, si l'enquête est entièrement résolue sans erreur.



Atelier 5: O'Dés

Gaëtan vous proposera un jeu de hasard : O'Dés !

Le principe de l'atelier consiste en 1 circuit en étoile de 12 postes numérotés de 1 à 12.

Chaque participant lance 2 dés. Suivant le résultat de son lancer (exemple : 5 & 2), il peut aller chercher la balise 5, la balise 2, la balise 7 (la somme des 2 dés) ou la balise 3 (la différence des 2 dés).

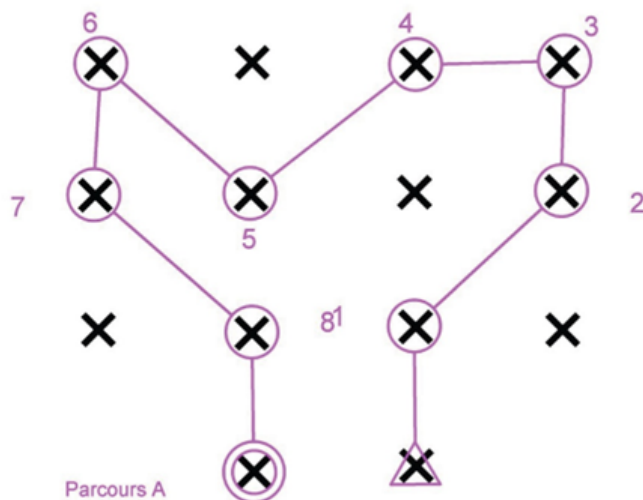
Il ne peut prendre qu'une balise à chaque lancer de dés.

Si avec son lancer, il ne peut prendre aucune balise, qu'il n'a pas déjà eue, il exécute un gage: un circuit sur 12 plots. S'il réussit, il peut relancer les dés. S'il échoue, il doit refaire à nouveau un parcours parmi les plots. Le maximum de points possibles à collecter est de 10.

Le parcours à plots se présente de la manière suivante :



Exemple de parcours avec les plots :



Atelier 6 : O'tour du monde

Avez-vous plutôt l'âme d'un explorateur tel Christophe Colomb ou bien celle d'un aventurier comme Indiana Jones ? À vous de choisir... mais surtout faites en sorte d'arriver à bon port !

Cet atelier fera appel non seulement à vos talents d'orateur, mais aussi à votre culture générale, ou à des souvenirs plus ou moins lointains de vos cours de géographie, pour vous permettre de récolter les bons indices qui vous guideront jusqu'à votre destination finale (ou pas...). À moins que vous n'ayez beaucoup de chance...

Pour cela, deux couples de cartes et un seul talon de contrôle par groupe. Un couple de cartes étant composé d'une carte d'orientation (IOF) de la zone et d'une carte du monde vierge, c'est-à-dire uniquement avec les contours des pays, imprimée sur une feuille transparente à superposer à la carte IOF.

10 balises marquées sur la carte d'orientation, toutes présentes sur le terrain. À chaque balise, vous trouverez une lettre. Vous ne devrez poinçonner la balise que si la lettre qui y est accrochée correspond bien à la première lettre du pays dans lequel la balise se trouve sur la carte du monde. Si ce n'est pas le cas, ignorez-la simplement. Ci-dessous, un petit exemple d'illustration du principe. Attention : vous perdrez 1 point pour chaque mauvaise balise validée !

Pensez à retenir les lettres trouvées aux bonnes balises (uniquement les balises poinçonnées, pas la/les mauvaise(s)). En replaçant ces lettres dans le bon ordre (oui il faudra cogiter un peu, sinon ce serait trop facile), vous pourrez former le nom d'un pays qui, après l'avoir repéré sur la carte du monde, vous indiquera la position de la balise finale.

Foncez ! Elle n'attend plus que vous. (pour vous rassurer dans votre déduction, nous y avons également attaché la première lettre de son pays)

Soyez vigilants pendant votre quête ! Il se pourrait que vous rencontriez sur le terrain des balises dont la lettre est bien celle du pays correspondant sur la carte du monde, mais qui ne sont pas marquées sur la carte d'orientation. N'y prêtez pas attention, sauf s'il s'agit de la balise finale bien entendu !

C'est à vous de jouer maintenant... Bon voyage !

Atelier 7 Précision

Au départ, vous recevrez une seule carte, une définition de poste et un seul carton contrôle imprimé sur votre carte.

Dans un ordre libre, rendez-vous aux cercles correspondants aux balises 1 à 10. Dans chaque cercle, vous y trouverez une, deux ou trois balises.

Dans la case correspondant au n° de balise, vous poinçonneriez avec la pince de balise placée correctement suivant la description de poste. Si aucune balise n'est bien positionnée dans le cercle suivant la description de poste, poinçonnez dans la case « MANQ » avec la pince d'une des balises présente dans le cercle.

Atelier 8 : Meli Mel'O

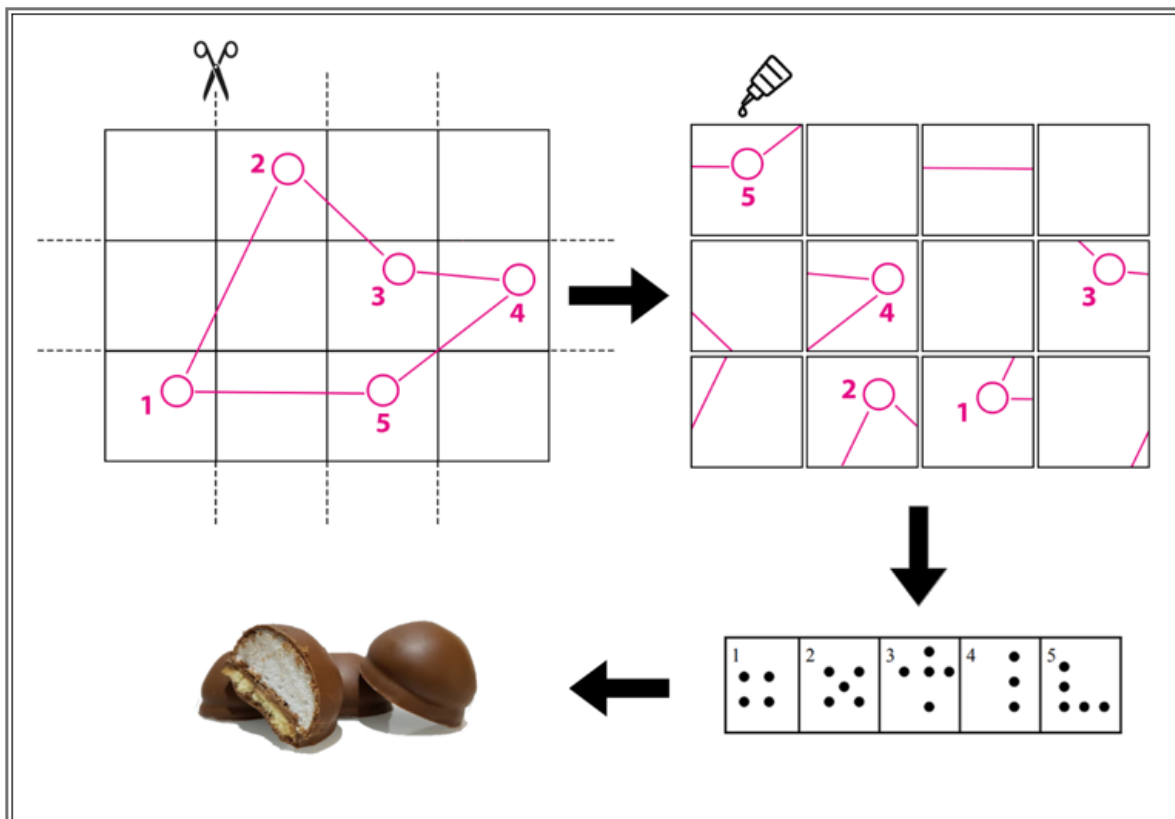
Eric et Bambi ont l'honneur de vous présenter leur Meli Mel'O (Cakes).

Alors que Bambi a durement travaillé pendant des mois pour vous concocter le plus beau parcours d'orientation des bois du Sart-Tilman, son partenaire Eric, jaloux du talent incontestable de traceur de Bambi, a délibérément saboté son parcours. Dès que Bambi a eu le dos tourné, Eric, sans aucun scrupule, s'est empressé de découper la carte en de multiples cases et a recollé l'ensemble de celles-ci dans le désordre. Fort heureusement pour vous, il a maintenu les cases dans le bon sens (pas de rotation).

Pour corser un peu l'affaire, le facétieux mais non moins sympathique Eric a également arraché le numéro des balises posées sur le terrain. Soyez donc bien certain d'être à la balise qui correspond au numéro affiché sur la carte et de la poinçonner dans la case correspondante du talon de contrôle (par exemple, la balise correspondant au numéro 7 sur la carte devra être poinçonnée dans la 7^{ème} case du talon de contrôle) !

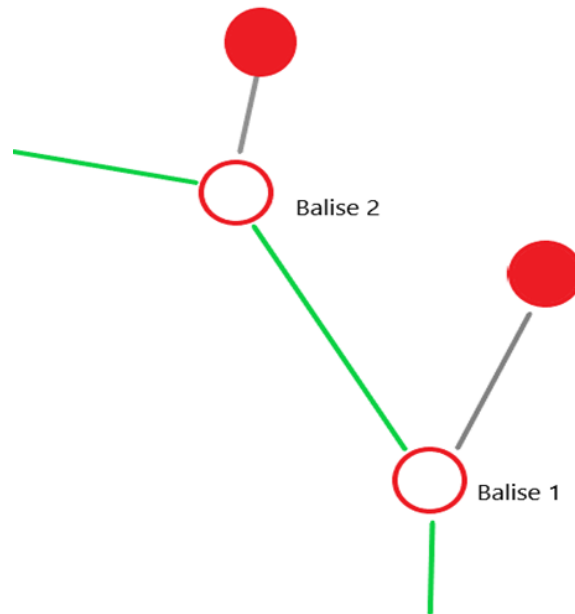
Parviendrez-vous à remettre toutes les cases dans le bon ordre et à poinçonner les balises au bon endroit sur le talon de contrôle (10 balises au total) ? A vous de jouer !

Pour se faire pardonner de ce difficile moment à passer dans les bois, ce très cher Eric vous a préparé une petite surprise. Seul(e)s celles ou ceux qui sortiront entiers(entières) de cette expédition auront le privilège de goûter aux fabuleux Meli Mel'O Cakes d'Éric !



Atelier 9 : Cita'CO

“ Elodie et Joséphine, victorieuses des précédentes éditions, vous font revoir vos classiques. Vous recevrez pour votre épreuve une carte et le talon de contrôle de votre atelier. Nul besoin de chercher la toupie vous ne rêvez pas, une fois le clap retenti, vous pourrez rejoindre la seule et unique première balise représentée pour commencer votre ruée vers l'arrivée. Une fois ce premier cap trouvé, vous y serez confrontés à un choix cornélien. Révisez bien car sur base de votre réponse, vous serez renvoyés à la prochaine balise ou PATATRA à un leurre ! Et oui, "pas de balise, pas de balise".



Alors un conseil, prévoyez plume et patience car leurre ou vérité sur la carte vous devrez reporter. Que vos jambes et/ou votre maîtrise du 7^e art soient avec vous ! ”

Atelier 10 Mots placés

Chaque équipe reçoit une grille de 49 cases (7x7), superposée à la carte IOF.

À chaque case correspond un poste et une lettre.

Comme dans le jeu classique, il y a 10 mots à placer.

Quand on repère un de ces mots dans la grille, on barre les cases correspondantes.

A la fin, il ne reste que 10 cases non barrées (celles-ci contiennent 10 lettres qui forment un mot mystère, mais c'est juste pour le fun !).

Ces cases indiquent surtout les 10 postes où il faut aller poinçonner les balises.

Grille de difficulté

Atelier	Difficulté technique	Difficulté physique	Mots clés
1 Au fil de l'O	Facile	Difficile	Orientation
2 Oro Hydro	Moyenne à Difficile	Moyenne	Orientation
3 Mot'O	Facile	Facile	Jeu
4 Clued'O	Moyenne	Facile	Orientation
5 O'dés	Moyenne	Moyenne	Jeu, hasard
6 O'tour du monde	Moyenne	Facile	Jeu, culture
7 Précision	Difficile	Difficile	Orientation
8 Méli Mélo	Moyenne	Moyenne	Jeu
9 Cita'CO	Moyenne	Moyenne	Jeu, culture
10 mOts placés	Moyenne	Moyenne	Jeu

Il va de soi qu'Ofi est fait de jeu et d'orientation !

Remarques importantes

Il s'agit d'une épreuve sportive. Un minimum de distance est requis pour rejoindre l'arrivée. Tenez-en compte au début de votre course. Sachez qu'il est normal de ne pas compléter tous les ateliers et d'obtenir les 100 points. De plus, soyez équipés en conséquence pour la météo annoncée.

Une grande route est à traverser lors de votre parcours, soyez attentifs et laissez la priorité aux voitures. L'épreuve dure 4h, vous avez tout votre temps pour traverser prudemment.