

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

7/9 ANS

Retrait des dossards entre 11h30-12h30

Epreuve anticipée à partir de 13h

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 15 h 30

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 PAV2** 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

10 / 12 ANS

Retrait des dossards entre 10h30-11h30

Epreuve anticipée à partir de 12h

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 14h00

- **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 km

----- 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 10h-10h30

Epreuve anticipée à partir de 11h

- 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 12h00

- 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 km

PASSAGE SOUS ARCHE (temps intermédiaire)

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

VTT -

- Parcours en VTT de 6,739 km (1 boucle+ ½ boucle)
- **Dépôt des 2 VTT au PAV 2**

COURSE D'ORIENTATION (C.O.) -

- La carte sera remise en présence des 2 équipiers
- Les 2 équipiers 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
- 1 tour de pénalité pour les 2 équipiers par lettre non trouvée
- Temps limité à 30mn maximum

- **Récupération des 2 VTT au PAV 2**

VTT -

- Distance : 3.113 km (1/2 boucle)

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

- Dépôt des 2 VTT au PAV 1

COURSE A PIED -

- Boucle de 3.2 km

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

LIAISON COURSE A PIED

TIR A L'ARC -

- Chaque équipier doit tirer 2 flèches, à 12mètres 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