

PRINCIPE DE L'EPREUVE : LA NOCTAMBULE

Par équipe de deux personnes munie d'un doigt électronique pour biper les balises, vous allez vivre une course d'orientation à allure libre selon votre condition physique.

2 épreuves sont proposées : une course facile accompagnée d'un livret à 8 balises pour les enfants et une course plus technique comprenant 21 balises.

Afin de gagner du temps, une épreuve de tir à l'arc est proposée. **Une volée de 3 flèches (équipier 1)** est à tirer **avant de partir**, et **une volée de trois flèches (équipier 2)** est à tirer **après avoir vider son doigt à l'arrivée**.

Les points acquis au tir à l'arc seront transformés en bonus temps que nous déduisons de votre temps final une fois la ligne d'arrivée franchie.

Cette épreuve d'orientation s'effectue sous la forme d'une **course au score**. Le but étant de cumuler le plus de points en un minimum de temps (3 heures maximum).

Une fois la première volée effectuée et la balise 1 bipée, vous recevrez votre carte. À partir de ce moment, chaque équipe décide, en respectant les propriétés privées et les règles de circulation, de l'itinéraire à emprunter, et de la stratégie à adopter en respectant les contraintes horaires :

Départ libre Complexe Pierre de Coubertin entre 18h30 et 20h00

Maximum 3h00 pour la recherche des balises

Retour 23h 00 dernier délai sinon vous ne serez pas classés.

4 points seront enlevés par tranche de 2 minutes après 3 heures de course.

Possibilité de tirer à l'arc à partir de 18h30

92 POINTS sont répartis

Selon l'éloignement et la difficulté, les balises auront des valeurs différentes (2, 4, 6 et 8 points) .

L'équipe gagnante est celle ayant cumulée le plus grand nombre de points dans le minimum de temps.

L'ensemble de l'épreuve reste accessible à tous, à partir du moment où l'équipe est constituée de deux adultes ou d'un adulte et d'un enfant de plus de huit ans. **(pour les enfants de moins de 8 ans la participation à la course "facile" est fortement conseillée).**

À LA FIN DE L'ÉPREUVE, N'OUBLIEZ PAS DE NOUS RENDRE LE DOIGT SPORTIDENT

Rappel : Fin de l'épreuve: 23 heures

Organisation service des sports Tél: 03/28/48/87/35

DEROULEMENT DE L'EPREUVE

1/Je suis inscrit et je me dirige vers la table « inscrits » ou je m'inscris sur place à la table inscriptions.

2/J'obtiens le doigt SPORTIDENT servant pour pointer les balises.

3/Mon coéquipier ou moi-même tire une volée de 3 flèches.

4/Nous bipons **la balise 1** avec le doigt Sportident **le chronomètre se déclenche** et obtenons notre carte : il nous reste 3h max pour réaliser le meilleur score en cumulant les points.

5/Nous décidons à tout moment de stopper définitivement l'épreuve: **retour impératif avant 23h00** et /ou avant les **3h d'épreuves**, sous peine de pénalité, au complexe sportif Pierre de Coubertin. **Pensez à pointer la balise arrivée.**

6/ **Le chronomètre s'arrête**, nous vidons notre doigt Sportident et le rendons à la table Prolivesport.

7/Le coéquipier 2 exécute sa volée de 3 flèches.

Les points acquis au tir à l'arc seront transformés en bonus temps que nous déduisons de votre temps final une fois la ligne d'arrivée franchie.

8/ Votre classement est affiché en direct mais il est susceptible d'évoluer en fonction des performances des équipes.

CONSIGNES IMPORTANTES et MATERIEL OBLIGATOIRE :

LES AZIMUTS DISTANCES ont été déterminés à l'aide du logiciel GEOPORTAIL et vérifiés à l'aide de boussole/rapporteur par les membres de l'organisation.

LAISSEZ LES BALISES EN PLACE ET SOYEZ ATTENTIF AUX INSTRUCTIONS.

À LA FIN DE L'ÉPREUVE, N'OUBLIEZ PAS DE NOUS RENDRE LE DOIGT SPORTIDENT
NE TRAVERSEZ PAS DE PROPRIETES PRIVEES

Ne surestimez pas vos forces et pensez au chemin
que vous devrez parcourir pour revenir vers la salle.

Infos pratiques : vestiaires, douches et restauration rapide sur place.

Carte remise par l'organisation (à retirer après pointage balise 1)

Lampes, smartphone, boussole*, crayon* et gilets jaunes pour assurer votre visibilité
(à prévoir, non fournis par l'organisation).

** boussole, règle et crayon sont absolument nécessaires pour la Noctambule version adulte.*

