

## Épreuve de Marche Dimanche 10 mars 2024

### Règlement

Rendez-vous aux ateliers techniques chemin des Perrières – parking à la salle polyvalente (Rue des Ecoles).

Echauffement musical à 10h

#### 1. Rando d'orientation :

2 équipes max par village – 4 à 5 personnes par équipe avec un enfant de moins de 12 ans et une femme (si femme absente => -20 points ; si enfant absent => -20 points) – *28 équipes maximum*

Suivant le nombre d'équipe, départ toutes les 2 à 5 minutes. Départ aux services techniques à partir de 10h30.

Parcours entre 30 minutes et 1h environ.

Parcours chronométré avec 10 points d'étapes. A chaque point d'étape, un mot à trouver pour former un rébus composé de 10 mots.

Heure d'arrivée retenue : heure où l'ensemble des membres de l'équipe arrive avec les 10 mots du rébus inscrits sur la feuille.

Temps final : différence entre l'heure d'arrivée et l'heure de départ. L'équipe ayant réalisé le plus petit temps sera l'équipe 1 et marquera 270 points et ainsi de suite pour les temps/équipes suivants.

Nombre de points par équipe.

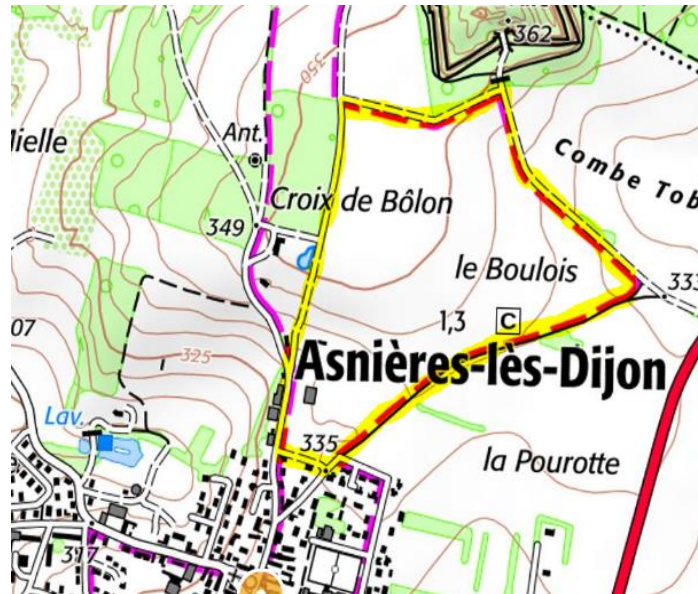
Equipe 1 => 270 points	Equipe 8 => 200 points	Equipe 15 => 130 points	Equipe 22 => 60 points
Equipe 2 => 260 points	Equipe 9 => 190 points	Equipe 16 => 120 points	Equipe 23 => 50 points
Equipe 3 => 250 points	Equipe 10 => 180 points	Equipe 17 => 110 points	Equipe 24 => 40 points
Equipe 4 => 240 points	Equipe 11 => 170 points	Equipe 18 => 100 points	Equipe 25 => 30 points
Equipe 5 => 230 points	Equipe 12 => 160 points	Equipe 19 => 90 points	Equipe 26 => 20 points
Equipe 6 => 220 points	Equipe 13 => 150 points	Equipe 20 => 80 points	Equipe 27 => 10 points
Equipe 7 => 210 points	Equipe 14 => 140 points	Equipe 21 => 70 points	Equipe 28 => 0 points

## 2. Marche : (possibilité course mais pas de vélo)

Parcours : 2.4 km – Départ aux services techniques – 1<sup>er</sup> départ 10h15 / Dernière arrivée 14h.

5 points par tour et par personne (les enfants comptent même en poussette 4\*4 ou porte bébé !).

Le nombre de tours est comptabilisé à chaque personne qui arrive à la fin du tour à la table de marque.



## 3. Lab'o :

Aux services techniques – De 10h15 à 13h45

Principe : Recomposer des mots en découvrant les lettres d'un parcours mémorisé.

Chaque lettre de l'alphabet sera attachée à un piquet dans un espace délimité. La lettre présente sur chaque piquet n'est pas visible depuis le point de départ.

Au point de départ, le joueur dont c'est le tour, choisi la longueur du mot qu'il souhaite trouver (entre 3 et 8 lettres). Le parcours correspondant lui est présenté et il le mémorise. Il part ensuite réaliser le parcours et revient au point de départ en énonçant le mot trouvé. Vérification est faite par rapport à la feuille du parcours. Si le mot a été trouvé, le joueur marque pour son village le nombre de points mots équivalent au nombre de lettres du mot.

Le joueur peut revenir voir le parcours autant de fois qu'il le souhaite. Une fois le mot trouvé, on passe au joueur suivant.

A la fin de l'épreuve (soit 14h), l'équipe qui a le plus de points mots, marque 300 points puis les suivantes le nombre de points indiqués ci-dessous :

Equipe 1 => 300 points	Equipe 8 => 160 points
Equipe 2 => 280 points	Equipe 9 => 140 points
Equipe 3 => 260 points	Equipe 10 => 120 points
Equipe 4 => 240 points	Equipe 11 => 100 points
Equipe 5 => 220 points	Equipe 12 => 80 points
Equipe 6 => 200 points	Equipe 13 => 60 points
Equipe 7 => 180 points	Equipe 14 => 40 points

#### **4. Classement fin**

Le nombre de points obtenus lors des 3 épreuves est additionné pour obtenir le score final et déterminer le classement global. **Remise des prix à 14h30.**

#### **Modalités d'inscription :**

Rando d'orientation : inscription des équipes auprès de la Communauté de Communes (03 80 35 53 99) jusqu'à la veille de l'épreuve.

Marche et jeu : pas d'inscription au préalable.

#### **Restauration :**

Petite restauration organisée par l'OSCL (sandwichs, crêpes...boissons)

Café d'accueil et apéritif offerts par la Municipalité