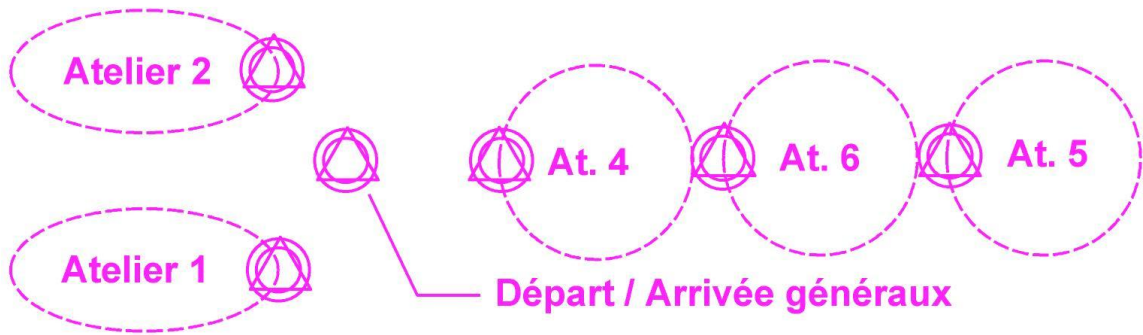


Descriptif des 5 ateliers

A l'issue du briefing (début à 10h20 précises) réalisé dans le carré de dressage attenant au château d'Hardelot, un membre d'O² donnera le signal de départ. Les équipes recevront la carte générale présentant les départs et arrivées des 5 ateliers (de 10 balises à 1 point, soit 50 points) à enchaîner dans l'ordre désiré : il s'agit des ateliers 1, 2, 4, 5 et 6 du parcours 4h00.

Les ateliers 1 et 2 sont situés à proximité du départ et de l'arrivée généraux. L'atelier 4 permet d'amener (et de ramener) les équipes du lieu de départ général jusqu'au départ - arrivée de l'atelier 6. L'atelier 5 s'effectue au milieu de l'atelier 6.



Pour débuter ou quitter un atelier, deux équipiers au minimum doivent être présents. Les balises sont à poinçonner dans les cases correspondantes. A l'arrivée, le talon de contrôle est vérifié de suite. Le contrôleur bipera un boîtier électronique qui créditera votre puce du nombre de points marqués. Si un temps d'attente était nécessaire, n'oubliez pas d'anticiper sur la suite. Vous pouvez également prendre en compte ce critère dans le choix de l'ordre des ateliers en évitant les espaces encombrés.

1/ ORIENTATION DE PRECISION : La carte présente un itinéraire reliant 10 emplacements. A chaque point d'observation (à retrouver grâce au plan), plusieurs toiles sont visibles à distance... Ce sont les réponses aux questions qui déterminent les cases dans lesquelles doivent être poinçonnées les pinces présentes sur les lieux !

A
I
D
E



Il s'agit d'identifier, à distance, sur le terrain, les points indiqués sur la carte, tout en restant sur des itinéraires carrossables.



Pourvu d'une carte annotée, il faut trouver les points d'observation les plus appropriés et choisir parmi une grappe, la balise qui correspond à la description donnée soit en terme de distance, de cap, de définition de postes ou autres... Et ainsi poinçonner la bonne case du talon de contrôle !

10	A-E	↓	☉						
11	A-E		○			☉			
12	A-E		○	•		≡			
13	A-E		•					↓	
14	A-E	↓	∧			∥		↓	
15	A-D		▲			Q		✓	
16	A-E		•	▲		≡			

○-----140-----○



2/ AZIMUTS-DISTANCES : Un itinéraire jalonné permet de rejoindre les 10 emplacements à partir desquels les azimuts - distances fournis sont à suivre. Il s'agit de les réaliser avec précision pour poinçonner les bonnes balises. Le terrain comporte évidemment des fausses balises.

A I D E	Série : 1/ 218° - 78m 2/ 174° - 67m	Traduction : à partir de l'emplacement 1, suivre l'azimut 218 sur 78m et poinçonner la balise 1; rejoindre l'emplacement 2 et effectuer 67m au cap 174...	
----------------------------	---	---	--

4/ RENVOIS : La carte (terrain de 1 km²) présente l'emplacement de 5 balises. Sur chacune de ces toiles, un extrait de carte présentera l'emplacement d'un autre poste et donc le moyen de trouver les 5 balises correspondantes aux cases 6 à 10 du talon de contrôle. Ce sont des renvois. Ils peuvent être rejoints de suite, si ça semble opportun (renvoi direct), ou plus tardivement (renvoi indirect).

5/ MICRO'ORIENTATION : Sur une carte très précise (normes IOF et petite échelle) apparaît un champ de balise (zone restreinte). 10 bonnes balises sont à poinçonner sur 15 présentes en réalité sur le terrain.

6/ REPORT : Les coordonnées des 10 postes sont données sous la forme : case, abscisse en cm carte, ordonnée en cm carte. Elles sont à reporter sur une carte. L'ordre de poinçonnage est libre. La carte et les données se trouveront au départ de l'atelier 4; l'exercice pourra donc être « préparé » pendant les premières étapes. Seul le talon de contrôle sera délivré sur place.

A I D E	Une balise ayant pour coordonnées: A3 / 2,1 / 1,2 se trouverait dans la case au croisement de la 1ère ligne et de la 3ème colonne. A partir du coin inférieur gauche, reporter 2,1 cm vers la droite et 1,2 cm vers le haut.	
----------------------------	--	--

RAPPEL : Toutes les équipes doivent impérativement terminer leurs JO², avant la fin des 2heures30 (1 point de pénalité par minute entamée de retard), en reliant l'arrivée, lieu du briefing et du départ.

LES REGROUPEMENTS D'ATELIERS :

- ° Les ateliers 1 (orientation de précision) et 2 (azimuts – distances) sont indépendants,
- ° L'atelier 4 a un départ et une arrivée commune, (la fiche de travail de l'atelier 6 peut y être récupérée). Les postes de ce jeu amènent (puis ramènent) les coureurs vers le départ / arrivée de l'atelier 6.
- ° Les postes de l'atelier 6 (report) se répartissent sur l'aller et le retour vers la micro (5).