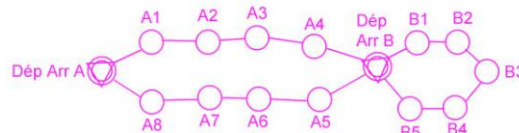
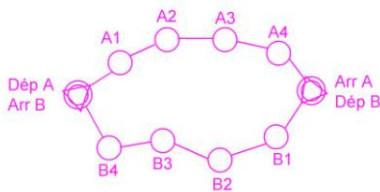


# Descriptif des 10 ateliers

A l'issue du briefing (début à 10h20 précises) réalisé dans le carré de dressage attenant au château d'Hardelot, un membre d'O<sup>2</sup> donnera le signal de départ. Les équipes recevront la carte générale présentant les départs et arrivées des 10 ateliers (de 10 balises à 1 point) à enchaîner dans l'ordre désiré.

Les ateliers 1 et 2 sont situés à proximité du départ et de l'arrivée généraux tandis que les ateliers 3 et 4 permettent d'amener (et de ramener) les équipes du lieu de départ au centre des 6 autres ateliers.

Les ateliers de 5 à 10 sont groupés deux par deux sous deux formes possibles : soit l'arrivée d'un atelier est confondue avec le départ de l'atelier suivant (type série comme les 9-10), soit le deuxième atelier se trouve au milieu du premier (comme les 5-6 et 7-8).



Pour débiter ou quitter un atelier, deux équipiers au minimum doivent être présents. Au départ, l'équipe reçoit deux cartes mais un seul talon de contrôle (sauf ateliers 3 et 8). 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 :	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...	
	1/ 218° - 78m		
	2/ 174° - 67m		

**3/ REPARTITION SUR CARTES BLANCHES :** L'équipe reçoit trois cartes très très épurées puisque n'apparaissent plus que 4 ou 5 éléments (bornage du terrain de 1 km<sup>2</sup>), le départ, l'arrivée, les emplacements des balises, les lignes du nord et l'échelle. La zone n'est pas encombrée de fausses balises. Chaque carte présente une zone différente et le talon de contrôle spécifique.

A I D E		<p>Il suffit de choisir la balise que l'on veut atteindre, de mesurer l'azimut à suivre et la distance à effectuer.</p> <p>En cas de contournement obligatoire, se décaler perpendiculairement au déplacement en mesurant la distance puis effectuer la même distance dans le sens opposé derrière l'obstacle.</p>
	<p>Pour mesurer un azimut (7-8) sur la carte, je place la ligne de visée de la boussole parallèle au trajet à effectuer et tourne la molette pour amener le repère du nord parallèle à celui de la carte. Hors carte, il ne me reste qu'à aligner l'aiguille du nord réel avec le repère du nord virtuel. La flèche de direction me donne la direction à suivre.</p>	

**4/ RENVOIS :** La carte (terrain de 1 km<sup>2</sup>) 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 m terrain, ordonnée en m terrain. Elles sont à reporter sur une carte. L'ordre de poinçonnage est libre. La carte et les données se trouveront au départ des ateliers 3 et 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 / 210 / 120 se trouverait dans la case au croisement de la 1ère ligne et de la 3ème colonne. L'échelle de la carte permet de convertir les distances terrain fournies en longueurs carte, ici 1/10000. A partir du coin inférieur gauche, à 2,1 cm vers la droite et 1,2 cm vers le haut.		1	2	3
	A	B			

**7/ VRAI / FAUX / MANQUANT :** 10 postes forment un parcours sur un extrait de carte. Chacun d'entre eux est constitué de plusieurs balises. Celles-ci, relativement proches, sont différenciables par la définition du poste (normes i.o.f), les numéros n'étant évidemment pas indiqués. Dans chaque case du talon de contrôle, 1 seule balise parmi celles présentes est à poinçonner, si la description convient précisément. Dans le cas contraire, la case doit être laissée vierge. Le talon de définition de postes sera récupéré au départ des ateliers 3 et 4, donc l'exercice pourra être préparé pendant les premières étapes.

**8/ RESEAU DE POSTES :** L'équipe reçoit trois cartes et trois talons de contrôle. 3 balises (numérotées 1 à 3) sur les 10 sont à poinçonner sur chacun des 3 talons, les 7 autres (numérotées 4 à 10) doivent être poinçonnées sur au moins un des trois talons.

**9/ ROAD-BOOK :** L'itinéraire décrit mènera les concurrents, uniquement sur des sentiers jusqu'à l'arrivée, départ de l'atelier 10. L'équipe recevra un livre de route présentant un certain nombre de cases. Dans chaque case, apparaissent une représentation schématique du chemin à suivre et la distance sur laquelle il faut suivre cet axe. Les emplacements des 10 balises à poinçonner seront indiqués : ce qui permettra des recalages réguliers en cas d'erreur. Attention, les indications commencent à l'emplacement précis du départ indiqué par l'organisation.

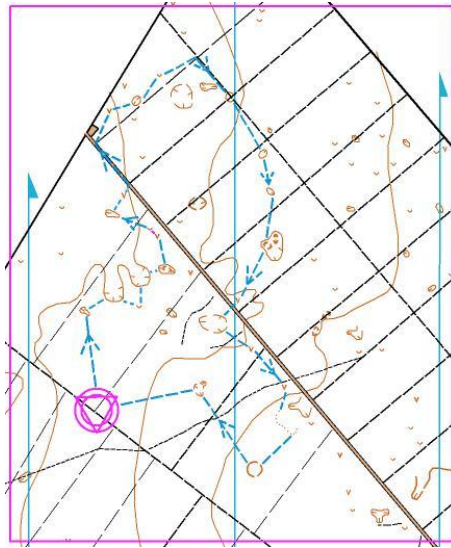
AIDE

La réussite dans cette épreuve sous-entend qu'au moins un des membres de l'équipe soit capable d'étalonner sa course : c'est-à-dire de mesurer une distance uniquement en comptant ses pas. Pour cela, il suffit de calculer la longueur de sa foulée.

La démarche : je compte mes pas sur une distance connue (tour de piste, intervalle panneau de signalisation – élément...). Je calcule par une simple règle de trois, le nombre de pas nécessaires à la réalisation des distances affichées.

Par exemple : pour  $\frac{1}{4}$  de tour de piste (100m), j'effectue 57 doubles pas, ça sous-entend que quand je devrai faire 25m, mon pied gauche se posera 14 fois au sol.

**10/ SURLIGNE :** L'itinéraire décrit ramènera les concurrents de l'arrivée de l'atelier 9 à son départ. Les emplacements des 10 balises à poinçonner ne seront pas indiqués. Toutefois, l'arrivée figure sur la carte; les concurrents perdus ou ne souhaitant pas réaliser le surligné en entier peuvent s'y rendre en coupant le trajet proposé. Attention, les indications commencent à l'emplacement précis du départ indiqué par l'organisation : balise de départ.



**RAPPEL :** Toutes les équipes doivent impérativement terminer leurs JO<sup>2</sup>, avant la fin des 4 heures, 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,
- ° Les ateliers 3 (Répartition sur cartes blanches) et 4 ont des départs et arrivées communs, (les fiches de travail des ateliers 6 et 7 peuvent y être récupérées)
- ° Les postes de l'atelier 6 (report) se répartissent sur l'aller et le retour vers la micro (5),
- ° L'atelier 10 (surligné) constitue le retour de l'atelier 9 (road-book).
- ° Le vrai – faux - manquant (atelier 7) se trouve au milieu du réseau (atelier 8).