

CHALLENGE DES ECOLES DE CO



Course d'Orientation
Fédération Française

Guide d'organisation

GUIDE D'ORGANISATION

CHALLENGE

DES ECOLES DE C.O.

SOMMAIRE :

CAHIER DES CHARGES

REGLEMENT ET NATURE DES EPREUVES

Fédération Française de Course d'Orientation
15 passage des Mauxins - 75019 PARIS

Contact :

Valérie BERGER CAPBERN - Responsable de la Commission Jeunes
Valerie.berger-capbern@ffcorientation.fr

01 47 97 11 91 – contact@ffcorientation.fr
www.ffcorientation.fr



CAHIER DES CHARGES

1 - ORGANISATION LOGISTIQUE

L'organisation des épreuves est confiée à une ligue, qui peut déléguer à un CD ou club.

1.1 - TERRAIN

L'organisateur est chargé de trouver un terrain qui ne sert pas à la pratique régulière de l'école de C.O locale ou à l'entraînement régulier des jeunes et situé à proximité de ou des hébergements des coureurs.

1.2 - LA CARTE

Pour les épreuves qui demandent l'utilisation d'une carte de C.O, les échelles utilisées sont le 1/5000 ou le 1/7500
Pour les épreuves style « labyrinthe » « orient'show », les échelles peuvent être supérieures ou égales au 1/1000.

1.3 - MATERIELS DE CONTROLE

Toutes les épreuves doivent utiliser le système de gestion électronique des courses si celles ci le permettent.

1.4 - CONDITIONS D'HEBERGEMENT

L'organisateur est chargé de proposer un ou des hébergements collectifs proches du ou des terrains où se déroulent les épreuves (30' maximum de lieu d'hébergement).

1.5 - MISE EN PLACE DES EPREUVES

La structure organisatrice est chargée de mettre en place les différentes épreuves (se reporter au chapitre règlement et nature des épreuves).

Se reporter à la méthode fédérale pour le traçage des différents parcours ou consulter le document « Balises de couleur »

1.6 - CONSEILS ET CONTROLE DES EPREUVES

Les ligues organisatrices désignent un délégué/arbitre régional et un moniteur sur l'épreuve du challenge. Ils sont chargés de conseiller et valider la cohérence et les résultats des différentes épreuves.

1.7 - ORGANISATION DES EPREUVES SUR LE WEEKEND

- Samedi : 2 à 3 épreuves parmi le panel proposé seront organisées sous forme d'ateliers en rotation régulière.
- Dimanche : Epreuve de relais obligatoire et éventuellement une épreuve laissée à l'initiative de l'organisateur parmi le panel proposé.

1.8 - ORGANIGRAMME ATELIER EPREUVE - SECRETARIAT

L'organisateur fournit à la Ligue et la commission jeune FFCO, un organigramme de chaque atelier, de chaque épreuve.

Un secrétariat général est mis en place pour centraliser les résultats de chaque épreuve.

Un fichier Excel de calcul est fourni aux organisateurs qui peuvent directement l'utiliser ou s'en inspirer en cas d'adaptation des épreuves.

2 - ORGANISATION ADMINISTRATIVE ET FINANCIERE

2.1 - INFORMATIONS AUX CLUBS

Une plaquette d'information doit être réalisée par l'organisateur précisant le lieu, la date, les possibilités et tarifs d'hébergement, les accès, les droits d'inscription et les épreuves retenues.

Cette plaquette est envoyée à la commission jeune FFCO pour validation. L'organisateur assure ensuite l'information auprès de l'ensemble des clubs.

2.2 - PROGRAMMATION ET INSCRIPTIONS AUX EPREUVES

La programmation du challenge national doit être en adéquation avec le travail réalisé dans les écoles de CO.

Pour le formulaire d'inscription se reporter au « fichier inscriptions » du club organisateur.

2.3 - MONTANT DES DROITS D'INSCRIPTIONS

Tarif par équipe : 20€.



2.4 - FRAIS D'HEBERGEMENT

Ils sont à la charge des clubs. L'organisateur doit essayer de proposer le meilleur rapport qualité/prix.

2.5 - BUDGET - SUBVENTION

L'organisateur doit présenter un budget prévisionnel équilibré à la FFCO.

Une subvention, prévue au budget prévisionnel FFCO, est attribuée chaque année par la Fédération pour l'organisation de cet événement sur chaque zone

2.6 - AUTORISATIONS

L'organisateur s'engage à effectuer toutes les démarches administratives nécessaires à l'organisation de ces épreuves ainsi qu'auprès des propriétaires fonciers. Ces autorisations sont remises à l'expert désigné par la Ligue.

2.7 - RESULTATS

Les résultats, après validation du délégué arbitre, sont transmis à la FFCO.

2.8 - RECOMPENSES – MATERIELS PROMOTIONNELS

Les trophées et/ou médailles sont fournis par la FFCO.

L'organisateur est libre de prévoir des récompenses complémentaires adaptées aux jeunes, si possible avec la mention « challenge des écoles de CO ».



REGLEMENT ET NATURE DES EPREUVES

Préambule

Événement organisé dans le cadre fédéral inscrit dans les manifestations du groupe B, le challenge est une rencontre sportive de course d'orientation par équipe qui regroupe l'ensemble des jeunes des clubs et éventuellement les scolaires (USEP, UNSS et UGSEL) sur un weekend.

Il est nécessaire que les jeunes aient effectué un cycle de course d'orientation pour participer à ces épreuves qui se déroulent sur un site extérieur à leur lieu habituel de pratique.

REGLEMENT DES EPREUVES

1 - PRINCIPES GENERAUX

- 1 - Le challenge repose sur un principe d'une succession d'épreuves sportives, ludiques et par équipes.
- 2 - Chaque épreuve rapporte un nombre de points. Un nombre minimum de 3 épreuves doit être organisé parmi un panel proposé dans ce document, en fonction des possibilités du terrain et/ou du nombre de participants.
- 3 - L'équipe ou l'école de CO vainqueur, selon le type de classement, sera celle qui obtient le meilleur score sur l'ensemble des épreuves.
- 4 - Les équipes sont constituées de 2 coureurs selon des critères d'âge et de mixité.
- 5 - Les équipes doivent être mixtes et du même club affilié à la FFCO pour compter pour le challenge des écoles de CO.

2 - COMPOSITION DES EQUIPES

CATEGORIES D'AGES :

Les équipes sont constituées selon les critères suivant :

- Soit 2 jeunes âgés de 9 à 10 ans (H/D10)
- Soit 2 jeunes âgés de 11 à 12 ans (H/D12)
- Soit 2 jeunes âgés de 13 à 14 ans (H/D14)

Possibilité de passage sur un niveau de couleur supérieur

- Il est possible pour un jeune de 8 ans de concourir sur le niveau H/D 10 s'il est titulaire de la balise verte.
- Il est possible pour un H/D10 - 2^{ème} année niveau VERT de concourir sur un niveau BLEU en H/D12 s'il est titulaire de la balise bleue.
- Il est possible pour un H/D12 - 2^{ème} année niveau BLEU de concourir sur un niveau JAUNE en H/D14 s'il est titulaire de la balise jaune

(Nous attirons l'attention des animateurs sur cet aspect des compétences acquises surtout entre le niveau H/D12 et H/D14 où la différence de niveau est relativement importante. Soyez vigilant et réaliste, ne demandez pas à vos jeunes une tâche au dessus de leur niveau de compétence)

Des équipes open peuvent participer. Elles sont constituées selon les mêmes critères d'âges, de mixité et de balise, mais issus de clubs différents affiliés à la FFCO

CLASSEMENTS

CHALLENGE « DE CATEGORIES »

L'équipe gagnante est l'équipe qui totalise le moins de points dans sa catégorie d'âge sur l'ensemble des épreuves.

Les 3 premières équipes : mixtes, uniquement fille et uniquement garçon de chaque catégorie seront récompensées.

A égalité de points c'est le résultat à l'épreuve de relais obligatoire qui permet de départager les équipes. Les équipes open sont classées et récompensées.



CHALLENGE ECOLE DE CO « TOUTES CATEGORIES »

L'école de CO doit avoir une équipe mixte inscrite dans au moins 2 catégories d'âge. L'école de CO gagnante est l'école qui totalise le moins de points sur la somme des places réalisées sur ses 2 meilleures équipes et sur 2 catégories d'âge. Exemples de calcul de points : Catégorie H/D10 = 2^{ème} place - Catégorie H/D12 = 12^{ème} place, soit un total de : $2 + 12 = 14$ points. Les équipes open comptent dans le classement.

Seule la première Ecole de CO est récompensée (trophée et médailles).

A égalité de points c'est le résultat à l'épreuve de relais obligatoire qui permet de départager les équipes

3 - NIVEAU TECHNIQUES DES EPREUVES

Chaque épreuve sera conçue en respectant les niveaux de la méthode fédérale

- pour la tranche d'âge 9 et 10 ans = Niveau 1 - VERT
- pour la tranche d'âge 11 et 12 ans = Niveau 2 - BLEU
- pour la tranche d'âge 13 et 14 ans = Niveau 3 – JAUNE

4 - PARTICIPATION DANS UNE AUTRE ZONE

Pour s'inscrire dans une démarche de développement et respecter l'agenda 21 de la FFCO, il est autorisé, si le temps pour se rendre au lieu d'organisation est moindre, de participer au challenge des écoles de C.O. organisé sur une zone voisine. A cette condition, l'équipe extérieure à la zone est classée au même titre qu'une équipe de la zone.

NATURE DES EPREUVES

1 - PRINCIPE GENERAL

Un minimum de 3 épreuves, parmi celles présentées.

L'épreuve de O'relais est la seule épreuve qui doit être organisée obligatoirement chaque année. Toutes les autres épreuves sont laissées au choix de l'organisateur parmi le panel présenté ci-dessous. Elles sont organisées par ateliers en rotation régulière toutes les heures. Libre choix est laissé à l'organisateur d'aménager ces ateliers par équipes de catégorie d'un même niveau ou en les mélangeant.

**La fédération est ouverte à toute proposition d'épreuve avant le 1^{er} décembre. Celles ci devront être validées par la commission « jeunes » avant intégration au présent règlement*

2 - LES EPREUVES

O'relais - épreuve obligatoire

Objectifs : effectuer une compétition de course d'orientation, par équipe de 2, sous forme de relais

Mise en place :

- Tracer 3 relais correspondant aux 3 niveaux
- Temps de course : 15'
- Prévoir un espace permettant un départ en masse des 3 niveaux et le relais entre équipiers.
- Possibilité de faire 2 fois 2 relais.

Ce qu'il faut faire :

Effectuer une course sous forme de relais. Le passage du relais entre équipier se fait au moyen de la carte

Règles : Fixer le temps de référence de l'épreuve (maximum 1h30)

Attributions des points : Classement des équipes selon le temps réalisé

La première équipe marque 1 point, la deuxième 2 points et ainsi de suite.

Les équipes PM et hors délais sont classées à égalité juste après les équipes ayant réalisé les circuits sans erreurs



O'score - épreuve au choix

Objectifs : totaliser le maximum de points en un temps donné par équipe de 2

Concevoir une stratégie collective en fonction des niveaux de chacun afin d'établir le meilleur score

Mise en place :

Sur la carte, tracer 3 réseaux de postes adaptés aux 3 catégories (postes communs possibles) autour d'un point de départ central afin d'augmenter la difficulté dans la conception de l'itinéraire. Le point de départ de chaque catégorie peut être différent.

Attribuer des points à chaque poste (voir carte) dont la valeur dépendra de la difficulté technique (poste ou itinéraire difficiles à réaliser) ou physique (éloignement par rapport au point de départ). Possibilité également de donner la même valeur à chaque poste.

- Variables : possibilité d'introduire des postes obligatoires pour l'ensemble des équipiers, en général proche du départ (exemple carte ci-dessous : Postes 1-2-3-4)

- 2 cartes par équipe

Conseils de traçage : Suivant le niveau de pratique et particulièrement pour les 9-12ans, il est conseillé de positionner le réseau de postes dans un secteur délimité par des lignes d'arrêt précises

Ce qu'il faut faire :

- 1 - Au premier TOP, les 2 équipiers consultent la carte pendant 2' pour se répartir le réseau de postes. Au second TOP, les équipiers ont la possibilité de partir soit en restant ensemble soit en se séparant
- 2 - Réaliser les balises dans l'ordre souhaité.
- 3 - Poinçonner le carton de contrôle dans la case correspondant au numéro de balise
- 4 - Le temps s'arrête lorsque l'ensemble de l'équipe est arrivé
- 5 - Si la variable poste obligatoire est utilisée, les 2 équipiers doivent les avoir poinçonnées

Règles :

- Fixer le temps de référence de l'épreuve (maximum 45')
- Fixer le total de points maximum à 100
- Pénalités : 5 points en moins par minute supplémentaire entamée par rapport au temps de référence
- Dans le cas de la variable poste obligatoires : 20 points en moins par poste obligatoire manquant.

Attributions des points :

Total des points réalisé par l'équipe

En fonction des points réalisés, la première équipe marque 1 point, la deuxième 2 points et ainsi de suite. En

cas d'égalité de points c'est le temps qui permet de départager les équipes

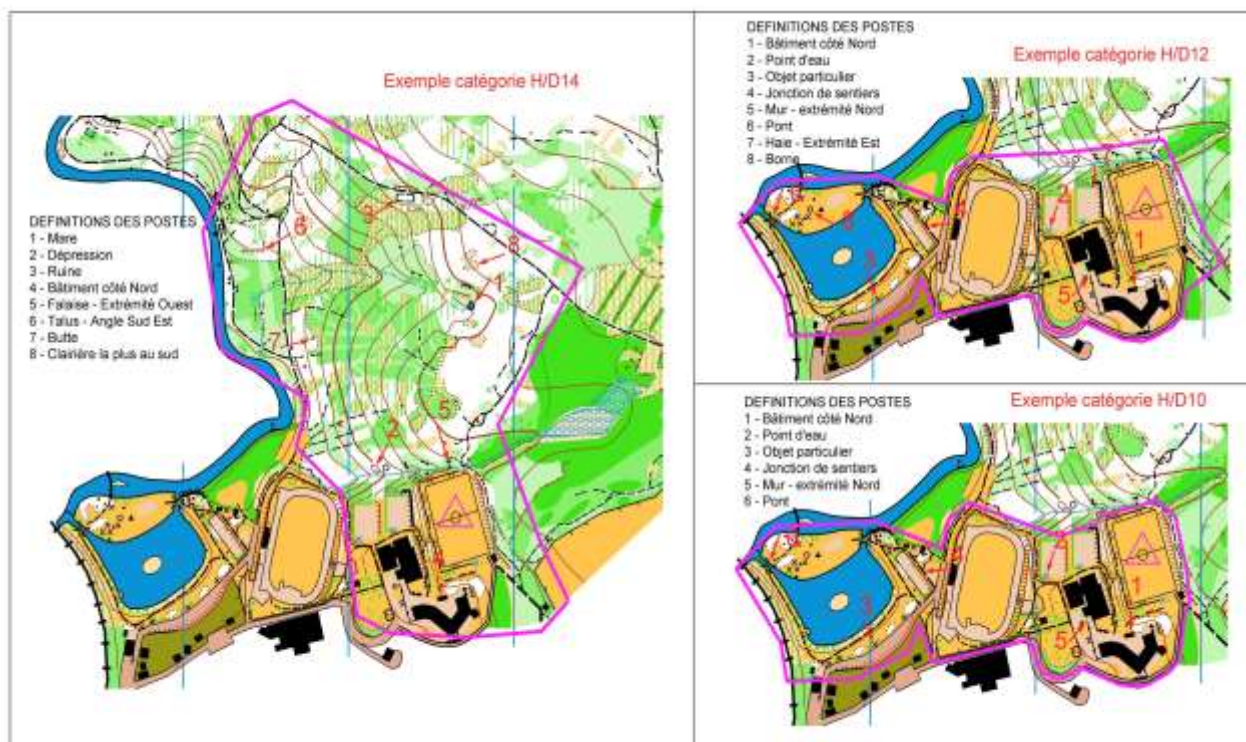


O'posts inconnus (épreuve au choix)

Objectifs : rechercher des éléments susceptibles d'être utilisés comme postes en fonction de l'indice donné par la Définition. Maîtriser les définitions des postes et la lecture de la carte. Totaliser le maximum de points en un temps donné en recherchant les éléments par équipe de 2

Mise en place :

- Sur un secteur bien délimité sur le terrain et la carte, déterminer 3 secteurs qui seront utilisés par les niveaux différents (Vert, Bleu, Jaune). Placer dans chaque secteur un certain nombre de balises sur des éléments de planimétrie, de végétation, d'hydrographie et du relief en respectant les niveaux VERT, BLEU et JAUNE.
- Donner ensuite pour chaque secteur les « indices » définitions. (Par exemple : Bâtiment – côté nord ...)
- 2 cartes par équipe



Ce qu'il faut faire :

- 1 - Au premier TOP, les équipiers consultent la carte pendant 2'. Au second TOP, les équipes ont la possibilité de partir
- 2 - Les équipes doivent estimer quels emplacements ont le plus de chance d'avoir été choisi en fonction de la définition
- 3 - Chaque balise trouvée doit être poinçonnée et située de façon précise sur la carte
- 4 - Possibilité de se séparer car l'objectif est de réaliser le contrat dans l'équipe (exemple : 4 postes à trouver. Equipier 1 = 3 postes trouvés + Equipier 2 = 1 poste trouvé, le contrat est réalisé)

Règles :

- Fixer le temps de référence de l'épreuve (maximum 45')
- Etablir un barème de valeur des postes de façon à obtenir un total maximum entre 95 à 100 points.
(Ex : 4 postes sur le terrain chaque poste vaut 25 pts, 5 postes sur le terrain chaque poste vaut 20 pts, 6 postes sur le terrain chaque poste vaut 16 points, etc)
- Pénalités : 5 points en moins par minute supplémentaire entamée par rapport au temps de référence
5 points en moins si le poste est mal situé sur la carte et 5 points en moins si le poste n'est pas trouvé

Attributions des points :

Total des points réalisé par l'équipe

En fonction des points réalisés, la première équipe marque 1 point, la deuxième 2 points et ainsi de suite.

En cas d'égalité de points c'est le temps qui permet de départager les équipes



O'agilité + O'concentration (épreuve au choix)

Objectifs : être capable de courir en tout terrain : compétence agilité. Etre capable de lire une carte de façon précise sur un espace restreint où figure un réseau de postes important : compétence concentration

Mise en place :

Mettre en place 2 parcours :

- Un parcours d'agilité d'environ 2' à profil descendant dans un secteur permettant d'évaluer la maîtrise de la course en tout terrain (un aménagement artificiel est possible)
- Un ou des parcours « labyrinthe » à créer artificiellement (voir modèle ci-contre)
 - Les 2 parcours doivent être enchainés
 - Variable : possibilité d'effectuer le parcours sous forme de relais à 2. Le parcours s'effectue alors sous forme d'une boucle. Départ par le parcours d'agilité puis le labyrinthe et remontée au départ du parcours d'agilité afin de passer le relais à son partenaire et ainsi de suite. Moduler la distance comme sur le modèle ci-contre pour cette formule relais

Ce qu'il faut faire :

- Enchaîner un parcours composé à la fois d'un parcours d'agilité et de concentration
- Réaliser le meilleur temps sur le parcours

Règles :

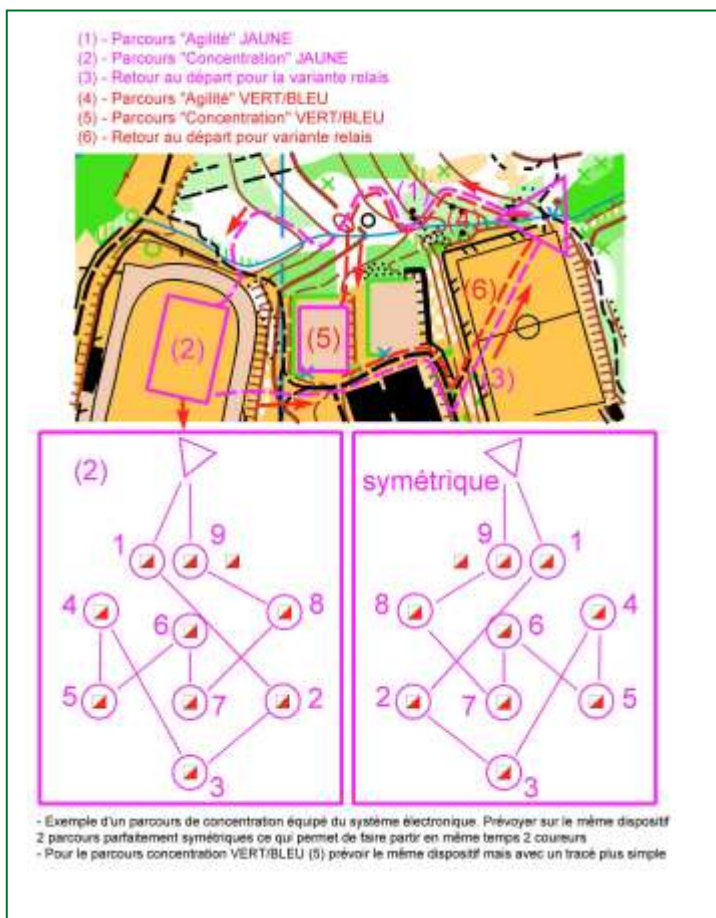
- Les postes du parcours « labyrinthe » ne sont pas équipés de numéro code.
- Les départs se font toutes les 30'' par groupe de 3 coureurs
- Parcours « labyrinthe » : à chaque poste est attribué un nombre de points (entre 3 et 5 points) afin d'obtenir un total proche de 50 points
- Le temps permet d'obtenir 50 pts (voir modalités d'attribution dans le calcul des points)
- La durée de l'épreuve ne doit pas dépasser 45' pour l'ensemble des équipes.

Attributions des points :

Le nombre de points = temps réalisé sur l'épreuve converti en points + nombre de points réalisé sur le parcours concentration (nombre de postes justes)

En fonction des points réalisés, la première équipe marque 1 point, la deuxième 2 points et ainsi de suite.

En cas d'égalité de points c'est le temps qui permet de départager les équipes



Mém'O (épreuve au choix)

Objectifs : être capable de mémoriser un parcours et le réaliser sans carte

Mise en place :

- Placer 6 postes (ou plus) en étoile correspondant au niveau
- Préparer 6 cartes (ou plus). Sur chaque carte figure le point de départ et le poste à aller chercher
- Préparer 3 box, un par niveau permettant d'accueillir une équipe par niveau
- Eviter de mettre les postes de différents niveaux à proximité les uns des autres (possibilité de positionner des départs différents suivant les catégories)

Ce qu'il faut faire :

- Réaliser 6 postes (ou plus) de mémoire en étoile et sous forme de relais.
 - Vous devez effectuer chaque poste à tour de rôle.
 - Le premier équipier prend la carte et mémorise le parcours. Il peut se faire conseiller par son partenaire.
- Dès qu'il a mémorisé le parcours, il pose la carte et effectue le parcours de mémoire. Il poinçonne le poste, revient au point de départ, passe le relais à son équipier qui effectue la même tâche et ainsi de suite

Règles :

- A chaque poste est attribué un nombre de points (entre 3 et 5 points) afin d'obtenir un total proche de 50 points
- Le temps permet d'obtenir 50 pts (voir modalités d'attribution dans le calcul des points)
- La durée de l'épreuve pour l'ensemble des équipes ne doit pas dépasser 45'

Attributions des points :

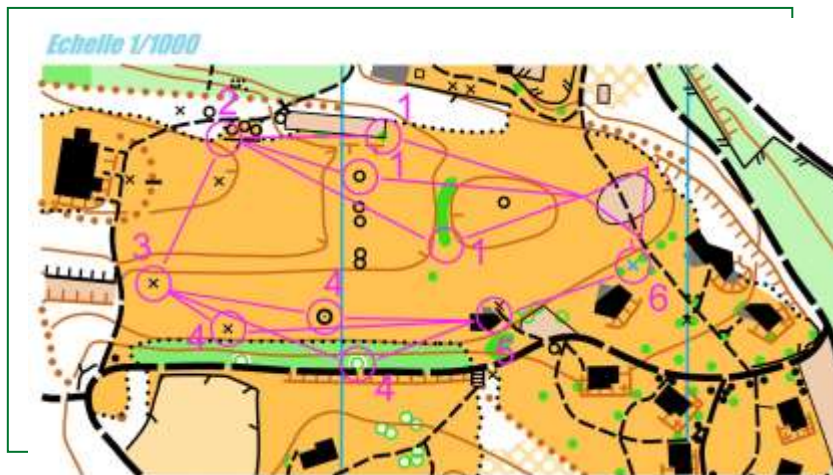
En fonction des points réalisés, la première équipe marque 1 point, la deuxième 2 points et ainsi de suite.
En cas d'égalité de points c'est le temps qui permet de départager les équipes

Orient'show - relais (épreuve au choix)

Objectifs : effectuer un orient'show sous forme de relais, par équipe de 2.

Mise en place :

- Tracer 3 mini relais correspondant aux 3 niveaux
- Temps de course : 4 à 6' pour chaque niveau
- Prévoir un espace permettant un départ en masse des 3 niveaux et le relais entre équipiers
- Le terrain est un espace limité, visible
- Avant le départ, les coureurs peuvent voir le terrain avec les balises
- Les balises peuvent être posées sur les objets particuliers artificiels
- Les balises n'ont pas de numéro
- L'échelle de la carte ne peut être inférieure au 1/1000 (possibilité d'utiliser le 1/500)



Ce qu'il faut faire :

- Effectuer une course sous forme de relais. Le passage au relais entre équipiers se fait au moyen de la carte, possibilité de faire 2 fois 2 relais.
- Attention les postes n'ont pas de numéro code

Règles :

- Fixer le temps de référence de l'épreuve (maximum 30')
- A chaque poste est attribué un nombre de points (entre 3 et 5 points) afin d'obtenir un total proche de 100 points pour la somme des 2 relais.

Attributions des points :

Total des points réalisé par l'équipe en tenant compte des poinçons manquants

En fonction des points réalisés, la première équipe marque 1 point, la deuxième 2 points et ainsi de suite.

En cas d'égalité de points c'est le temps qui permet de départager les équipes

