

CHALLENGE NATIONAL DES ECOLES DE COURSE D'ORIENTATION



Course d'Orientation
Fédération Française

Support à la mise en place



Pour la gestion des ateliers dont le relais

Faire 3 paquets de dossards :

101.1, 101.2, 102.1, 102.2,– repérés avec une couleur verte (le cadre par exemple)

201.1, 201.2, 202.1, 202.2,– repérés avec une couleur bleue

301.1, 301.2, 302.1, 302.2,– repérés avec une couleur jaune

Pour les ateliers, faire 3 groupes prédéfinis (pour avoir les bonnes cartes aux ateliers) en mélangeant les niveaux de préférence pour qu'ils soient moins ensemble sur les mêmes circuits. Prévoir des variations pour les exercices concentration et memo.

Prévoir un bénévole par groupe, qui sera compté dans le nombre de bénévoles de chaque atelier. Bien briefer ces bénévoles sur l'ordre des ateliers à respecter : effacer/contrôler – premier atelier – lecture GEC - effacer/contrôler – deuxième atelier – lecture GEC - effacer/contrôler – troisième atelier- lecture GEC –parking.

Deux possibilités, soit une GEC par atelier, soit une GEC commune.

Nombre total minimum de bénévoles en tout : 12 (1 par groupe (3) + 4 permanents agilité/concentration + 1 permanent score + 2 permanents memo + 1 contact + 1 GEC). Compter en plus la pose (les mêmes ou pas) le montage de tentes si nécessaire.

Le convoyeur du groupe s'occupe à l'atelier de faire effacer contrôler, puis du boitier arrivée.

Classement final par catégories : ordre inverse de la somme des points (9 classements), si égalité, c'est le relais qui est déterminant.

Trophée des écoles : meilleure somme des classements de 2 équipes mixtes sur 2 catégories de couleurs différentes.

Atelier aisance/concentration

Chacun sa puce.

Aisance

Bien baliser le parcours avec rue balise et jalons.

Il est préférable de faire des départs échelonnés (toutes les 15 secondes par exemple) pour éviter l'engorgement sur le circuit d'aisance et à la prise de carte. Possibilité de faire partir 3 catégories différentes en même temps.

Après avoir bipé le départ pour les 2 équipiers, faire courir le parcours d'aisance sans carte au premier relayeur de l'équipe et positionner le deuxième en zone d'attente. Si nécessaire faire poinçonner quelques postes le long du suivi (mais plus pratique de ne pas en avoir besoin, si pas possible de couper).

Le coureur enchaîne aisance et concentration sans poinçonner l'arrivée de l'aisance.

Concentration

Préparer les cartes du groupe avec au dos le numéro de dossard, sur 2 lignes (équipier 1, équipier 2), et 3 paquets (par couleur).

Dès son arrivée du parcours d'aisance, le coureur prend sa carte et fait le circuit de concentration (carré magique ou labyrinthe, ou micro orientation).

A la fin du circuit de concentration, le premier relayeur lance le deuxième relayeur sur le parcours d'aisance, sans poinçonner l'arrivée (zone d'attente à la sortie de la concentration vers le début du parcours d'agilité). Possibilité de faire une seule fois le parcours agilité/concentration par équipier ou deux fois (prévoir 2 fois plus de cartes, à repositionner par des bénévoles).

Prévoir un petit parcours commun en fin de deuxième (ou quatrième) boucle entre la sortie de la concentration et le boitier arrivée, à poinçonner par les 2 équipiers, le dernier poinçon faisant foi.

Le convoyeur du groupe s'occupe à l'atelier de faire effacer contrôler, puis du boitier arrivée.

Instruction pour la GEC

La GEC se fait comme en relais. L'heure de départ est donnée par la puce. Il faut prendre en compte les variations. La somme des variations par équipe doit être équivalente (2 circuits au minimum, possibilité de faire des circuits symétriques pour le carré magique).

Prévoir le classement à la GEC :

- Nombre de balises bonnes en premier
- A même nombre de balises bonnes, le temps départage les équipes
- Par catégorie (vert, bleu, jaune) et homme/dame/mixte, attribué 1 point à la première équipe, 2 à la deuxième, etc.

Nombre minimum de bénévoles (5)

- 1 au départ
- (éventuellement 1 à la sortie du parcours d'aisance pour annoncer le dossard)
- 2 aux cartes (éventuellement 1 à l'entrée concentration)
- 1 au passage de relais
- 1 à l'arrivée finale

Matériel

- 30 piquets blancs dont 16 avec boitiers)

- Beaucoup de rue balise pour l'agilité
- Sécateur pour ronce. Marteau et bout de fer pour pre-trou.
- Pince à linge 30 et ficelle plus 4 piquets pour la prise de carte.
- 16 Boitiers de 72 à 87 sur piquet 18 piquets 16 petites toiles boitiers effacer contrôler départ arrivée
- 2 grosses toiles pour représenter départ arrivée de la concentration, sans boitier
- Rue balise au sol pour bloquer les spectateurs
- Rue balise pour zone de relais 4 piquets
- Rue balise pour couloir d'arrivée des 2 relayeurs en fin d'exercice 4 piquets

Explication à l'atelier

Bloquer les spectateurs dans leur zone prédéfinie.

Vos puces sont effacées ? Oui !

Repérage tous ensemble du circuit d'aisance.

« Départ des équipes une par une. Toutes les 15 secondes, une équipe verte, une équipe bleue, une équipe jaune (avoir toujours au moins 2 équipes en attente, appeler les 6 première, puis les 6 suivantes)

Au top départ, les 2 relayeurs bip le départ, le relayeur 1 se lance sur le circuit agilité, le relayeur 2 va attendre dans la zone d'attente. Le relayeur 1 enchaîne le circuit agilité, la prise de carte de concentration, le circuit de concentration, puis passe le relais à son équipier (tape dans la main). Il reste en attente de son équipier dans la zone d'attente. Le relayeur 2 enchaîne le circuit agilité, la prise de carte de concentration, le circuit de concentration, puis il rejoint le relayeur 1 pour aller ensemble de la zone d'attente à l'arrivée qu'ils poinçonnent tous les 2.

Pour le classement, on prend en premier le nombre de balises bien poinçonnées, puis le temps ».

Faire une démonstration (en shuntant le circuit d'aisance).

Score

Chacun sa puce

Chacun sa carte avec numéro de dossard au dos. Un réseau de poste par couleur, pas de variation.

Carte au sol, par équipe (écarter les équipes, surtout celles même catégorie même club). Au top on retourne (départ en masse recommandé), chaque équipe choisit la répartition entre les 2 équipiers (stylo recommandé), et part.

Synchroniser le top départ avec un boitier, et relever l'heure du top départ.

Retour dans les 30 minutes, avec poinçonnage individuel à l'arrivée (et attente du co-équipier), pénalité si retard (**1 balise en moins par tranche de 2 minutes entamées**). On prend en compte le temps du dernier des 2 équipiers.

Le convoyeur du groupe s'occupe à l'atelier de faire effacer contrôler, puis du boitier arrivée.



Instruction pour la GEC

GEC normale de circuit au score (attention de ne pas compter 2 fois la même balise si elle est poinçonnée par les 2 équipiers)

Prévoir le classement à la GEC :

- Nombre de balises bonnes en premier
- A même nombre de balises bonnes, le temps départage les équipes
- Par catégorie (vert, bleu, jaune) et homme/dame/mixte, attribué 1 point à la première équipe, 2 à la deuxième, etc.

Nombre minimum de bénévoles (2)

- 2 au départ
- 2 à l'arrivée (les mêmes)

Matériel

23 boitiers pas de piquets

23 Boitiers de 31 à 53 sur les arbres. Boitiers effacer contrôler arrivée. Arrivée matérialisée par la table sous l'abri. 23 toiles (grandes). Départ en masse, pas besoin de boitier départ.

Rue balise au sol pour bloquer les spectateurs

Cartes au sol au pied par équipe espacée

Explication à l'atelier

Bloquer les spectateurs dans leur zone prédéfinie

Vos puces sont effacées ? Oui !

Cartes au sol au pied par équipe espacée coté dossard.

« Aller vous mettre devant vos cartes avec vos stylos, ne les retourner pas. Au top départ, vous ferez votre répartition pour baliser toutes les balises à vous deux. Tracer 2 grosses patates identiques sur les 2 cartes, un équipier poinçonne les balises dans une des patates, l'autre poinçonne les balises dans l'autre patate. Il faut être revenu dans 30 minutes. Si vous dépassé, on vous décomptera des balises.

A votre retour, il faut poinçonner la balise arrivée (valable pour les 2 équipiers). Le premier arrivé attend son équipier dans la zone d'attente.

Pour le classement, on prend en premier le nombre de balises différentes balisée, puis en cas d'égalité, le temps.

Tout le monde est prêt ! 5,4,3,2,1, top ! »

Memo

Chacun sa puce

Préparer les cartes du groupe avec au dos le numéro de dossard, sur 2 lignes, et 3 paquets (par couleur) au sol si possible, ou attachées à un piquet par équipe.

Prévoir des variations, surtout si on fait un départ en masse.

Exemple : 31, 32, 33, 34, 35, 36 / 32, 31, 35, 34, 36, 33 / 33, 36, 34, 31, 32, 35 / 34, 32, 33, 36, 31, 35 / 35, 36, 34, 32, 31, 33 / 36, 33, 35, 31, 32, 34.

Prévoir un sas pour les relayeurs en attente.

Synchroniser le top départ avec un boitier, et relever l'heure du top départ.

Au top, le premier relayeur va voir sa carte (son numéro de dossard. La carte a un circuit en étoile avec 6 postes. L'équipier à une autre combinaison), et fait le poste 1 en aller/retour sans carte. Il tape dans la main de son équipier qui va faire la même chose ainsi de suite, si possible chacun les 6 balises.

Au top de fin (40 minutes après le top de départ), plus de départ. Les coureurs qui sont en zone d'attente poinçonnent l'arrivée. Tous les coureurs en course poinçonnent l'arrivée dès leur retour.

Le convoyeur du groupe s'occupe à l'atelier de faire effacer contrôler, puis du boitier arrivée.



Instruction pour la GEC

La GEC se fait comme en relais. L'heure de départ est donnée par le top départ. Il faut prendre en compte les variations. On prend en compte le temps du dernier des 2 équipiers.

Prévoir le classement à la GEC :

- Nombre de balises bonnes en premier
- A même nombre de balises bonnes, le temps départage les équipes
- Par catégorie (vert, bleu, jaune) et homme/dame/mixte, attribué 1 point à la première équipe, 2 à la deuxième, etc.

Nombre minimum de bénévoles (3)

- 1 au départ/à la zone d'attente
- 2 aux cartes (si question/problème)
- 1 à l'arrivée (le même que celui de la zone d'attente)

Matériel

8 piquets blancs 18 boitiers

18 Boitiers de 54 à 71 sur les arbres. Boitiers effacer contrôler arrivée. Arrivée matérialisée par un bénévole (pas besoin de table). Départ en masse, pas besoin de boitier départ.

Rue balise au sol pour bloquer les spectateurs

Cartes au sol par couleur par équipe espacées. 30 pierres pour qu'elles ne s'envolent pas.

Rue balise pour zone de relais 4 piquets

Rue balise pour couloir d'arrivée des 2 relayeurs en fin d'exercice 4 piquets

Explication à l'atelier

Bloquer les spectateurs dans leur zone prédéfinie

Vos puces sont effacées ? Oui !

Cartes au sol par couleur et par équipe espacées, sur la zone de départ, coté dossard. Tous les jeunes en zone d'attente.

Au top départ, tous les relayeurs 1 vont lire leur carte et faire en memo le premier poste de leur circuit, les relayeurs 2 attendent dans la zone d'attente. De retour de sa balise 1, le relayeur 1 passe le relais à son équipier (tape dans la main). L'équipier 2 va à son tour lire sa carte et faire en memo le premier poste de son circuit. L'équipier 1 attend dans la zone d'attente. Et ainsi de suite jusqu'à ce que les 2 équipiers aient fait leurs 6 postes.

Il est préférable de ne pas chercher trop longtemps le poste. Le relayeur qui revient sans avoir trouvé passe quand même le relais. Au coup suivant, il a le choix entre refaire le poste manqué ou passer au suivant. Dans ce cas, le poste manqué ne pourra pas être retenté plus tard car les postes doivent être poinçonnés dans l'ordre.

Ils vont alors ensemble de la zone d'attente à l'arrivée qu'ils poinçonnent tous les 2. ». Au bout de 40 minutes, plus personne ne quitte la zone départ et tout le monde poinçonne l'arrivée.

Pour le classement, on prend en premier le nombre de balises poinçonnées dans l'ordre, puis en cas d'égalité, le temps.

Faire une démonstration (en réduisant l'aller-retour au poste)

Tout le monde est prêt ! 5,4,3,2,1, top ! »

