

# CHALLENGE NATIONAL DES ECOLES DE COURSE D'ORIENTATION



Course d'Orientation  
Fédération Française

## Guide d'organisation



Edition  
Novembre 2023

FFCO  
Commission Jeunes

# CAHIER DES CHARGES

## Préambule

Événement organisé dans le cadre fédéral inscrit dans les manifestations du groupe C2, le Challenge est une rencontre sportive de course d'orientation par équipe qui regroupe l'ensemble des jeunes des clubs.

## 1 - ORGANISATION LOGISTIQUE

La FFCO missionne une structure organisatrice (une ligue, un comité départemental, un club ou un prestataire). Elle paye la prestation, elle fait l'annonce de course et la déclaration au calendrier fédéral.

### 1.1 - TERRAIN

L'organisateur est chargé de trouver un terrain qui ne sert pas à la pratique régulière de l'école de CO locale ou à l'entraînement régulier des jeunes.

### 1.2 - LA CARTE

Pour les épreuves qui demandent l'utilisation de carte de CO, les échelles utilisées sont le 1/5000 ou le 1/7500. Pour les épreuves style « labyrinthe » et « orient'show », les échelles peuvent être supérieures ou égales au 1/1000 (donc, possibilité d'utiliser le 1/500...)

### 1.3 - MATERIELS DE CONTROLE

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

### 1.4 - 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 ».

### 1.5 - CONSEILS ET CONTROLE DES EPREUVES

La FFCO désignent un moniteur sur l'épreuve du Challenge. Il est chargé de conseiller et de valider la cohérence et les résultats des différentes épreuves.

### 1.6 - ORGANIGRAMME ATELIER EPREUVE - SECRETARIAT

L'organisateur fournit à la commission « jeunes » FFCO, un organigramme de chaque atelier, de chaque épreuve. Un secrétariat général est mis en place pour centraliser les résultats de chaque épreuve.



## 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 « jeunes » 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 doit être en adéquation avec le travail réalisé dans les écoles de CO.  
Pour le formulaire d'inscription, utiliser le site fédéral en ligne.

### 2.3 - MONTANT DES DROITS D'INSCRIPTIONS

Tarif par équipe : 20€.

### 2.4 - FRAIS D'HEBERGEMENT

Ils sont à la charge des clubs.

### 2.5 - 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 au moniteur désigné par la FFCO.

### 2.6 - RESULTATS

Les résultats, après validation du moniteur, sont transmis au secrétariat fédéral pour mise en ligne.

### 2.7 - RECOMPENSES – MATERIELS PROMOTIONNELS

Les trophées et/ou médailles sont fournis par la FFCO, ainsi qu'un cadeau souvenir à chaque participant.  
L'organisateur est libre de prévoir des récompenses complémentaires adaptées aux jeunes.



# REGLEMENT ET NATURE DES EPREUVES

## 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 national des écoles de CO.

### 2 - COMPOSITION DES EQUIPES

#### • CATEGORIES D'AGE

Les équipes sont constituées selon les critères suivant :

- Soit 2 jeunes âgés de 9 à 10 ans (D/H10)
- Soit 2 jeunes âgés de 11 à 12 ans (D/H12)
- Soit 2 jeunes âgés de 13 à 14 ans (D/H14)

#### **Possibilité de passage à une catégorie d'âge supérieure**

- Il est possible pour un jeune de 7 ou 8 ans de concourir sur le niveau D/H10 s'il est titulaire de la balise verte
- Il est possible pour un D/H10 niveau VERT de concourir sur un niveau BLEU en D/H12 s'il est titulaire de la balise bleue
- Il est possible pour un D/H12 niveau BLEU de concourir sur un niveau JAUNE en D/H14 s'il est titulaire de la balise jaune

*Nous attirons l'attention des animateurs sur cet aspect des compétences acquises surtout entre le niveau D/H12 et D/H14 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 issues 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 NATIONAL ECOLE DE CO « TOUTES CATEGORIES »**

L'école de CO d'un même club 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 par ses 2 meilleures équipes mixtes et sur 2 catégories d'âges.

Exemples de calcul de points : Catégorie D/H10 = **2<sup>ème</sup>** place - Catégorie D/H12 = **12<sup>ème</sup>** 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 (par la somme des classements).

### 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



## NATURE DES EPREUVES

### 1 - PRINCIPE GENERAL

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<sup>er</sup> décembre.

Celles-ci devront être validées par la commission « jeunes » avant intégration au présent règlement.

### 2 - LES EPREUVES

Calcul des points pour toutes les épreuves : en fonction du nombre de postes valides trouvés et validés, la première équipe marque 1 point, la deuxième 2 points et ainsi de suite. En cas d'égalité, c'est le temps qui permet de départager les équipes.

#### 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
- 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.

**Temps de référence de l'épreuve : maximum 1h30**

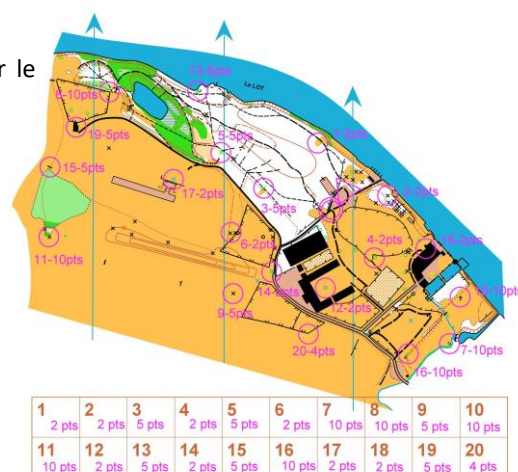
#### O'score (épreuve au choix)

##### Objectifs :

- Totaliser le maximum de postes 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.
- Possibilité d'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.

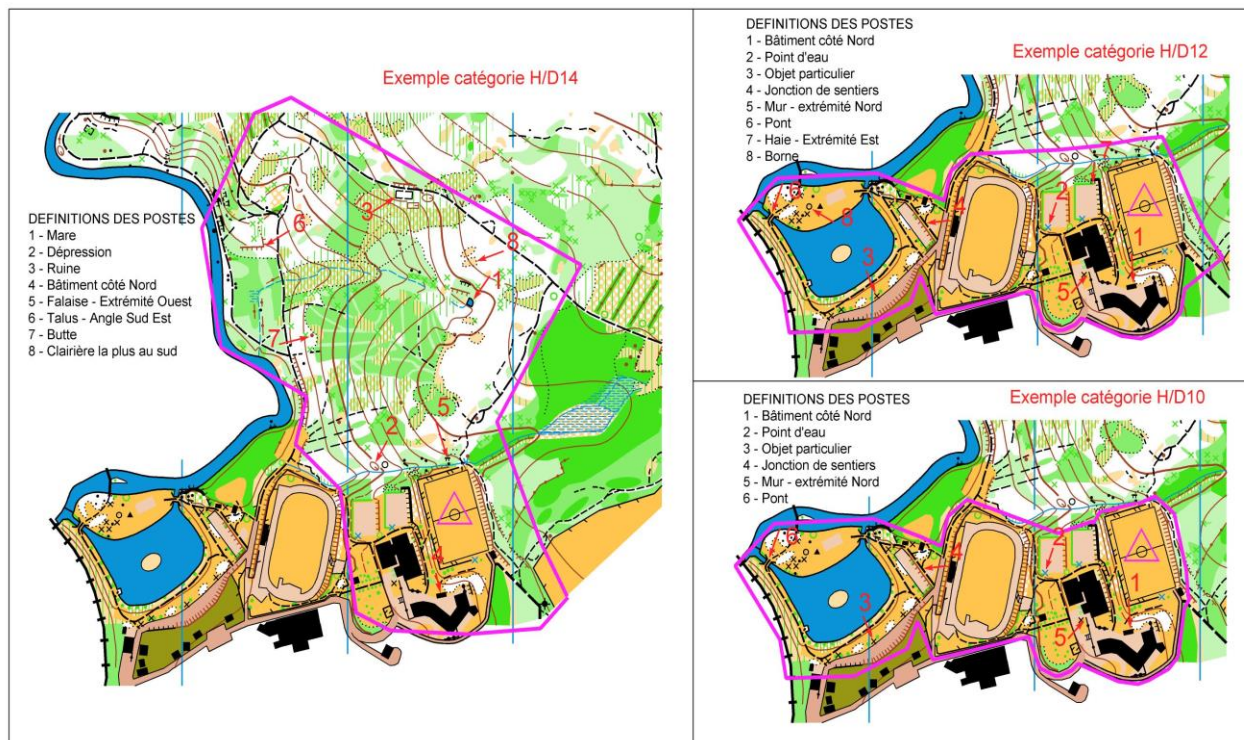
##### Ce qu'il faut faire :

- 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 postes dans l'ordre souhaité.
- 3 - Poinçonner le carton de contrôle dans la case correspondant au numéro de poste.
- 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

**Temps de référence de l'épreuve : 45'**



## O'postes 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 postes 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 postes 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 choisis en fonction de la définition.
- 3 - Chaque poste trouvé doit être poinçonné et situé 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).

**Temps de référence de l'épreuve : 45'**

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

(1) - Parcours "Agilité" JAUNE  
(2) - Parcours "Concentration" JAUNE  
(3) - Retour au départ pour la variante relais  
(4) - Parcours "Agilité" VERT/BLEU  
(5) - Parcours "Concentration" VERT/BLEU  
(6) - Retour au départ pour variante relais

- Exemple d'un parcours de concentration équipé du système électronique. Prévoir sur le même dispositif 2 parcours parfaitement symétriques ce qui permet de faire partir en même temps 2 coureurs  
- Pour le parcours concentration VERT/BLEU (5) prévoir le même dispositif mais avec un tracé plus simple

### Objectifs :

- Etre 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-dessus*)
  - . Les 2 parcours doivent être enchaînés.
  - . 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 remonter 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

**Temps de référence de l'épreuve : 45'**

## Mém'O (épreuve au choix)

### Objectifs :

Etre capable de mémoriser un parcours et le réaliser sans carte.

### Mise en place :

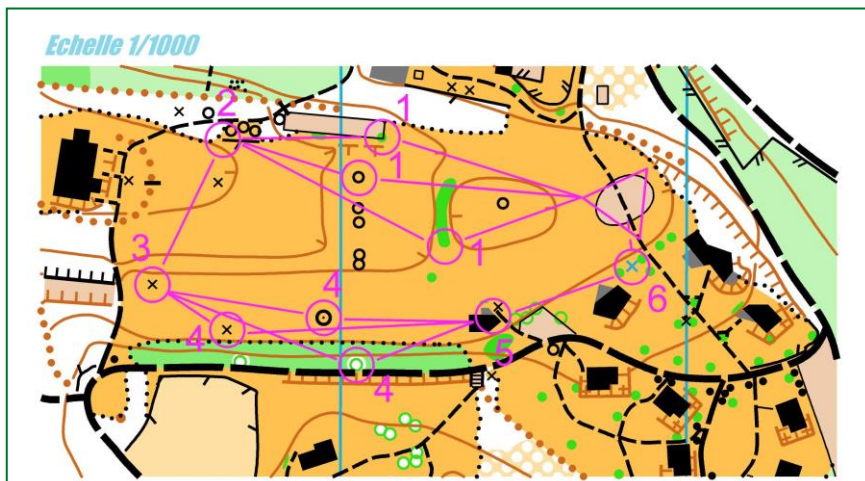
- Placer 6 postes (ou plus) en étoile correspondant au niveau.
- Préparer 6 cartes (ou plus). Sur chaque carte figure le point de départ et le poste à aller chercher.
- Préparer 3 box, un par niveau permettant d'accueillir une équipe par niveau.
- Eviter de mettre les postes de différents niveaux à proximité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

**Temps de référence de l'épreuve : 45'**

## 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 postes.
- Les postes peuvent être posées sur les objets particuliers artificiels.
- Les postes 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 du relais entre équipiers se fait au moyen de la carte, possibilités de faire 2 fois 2 relais.
- Attention les postes n'ont pas de numéro code.

**Temps de référence de l'épreuve : 45'**