

# CHALLENGE NATIONAL DES ECOLES DE C.O.



Course d'Orientation  
Fédération Française

## Guide d'organisation



# GUIDE D'ORGANISATION

## CHALLENGE NATIONAL DES ECOLES DE C.O.

### SOMMAIRE :

#### CAHIER DES CHARGES

#### REGLEMENT ET NATURE DES EPREUVES

#### Contact :

Fédération Française de Course d'Orientation  
15 passage des Mauxins - 75019 PARIS  
01 47 97 11 91 - [contact@ffcorientation.fr](mailto:contact@ffcorientation.fr)  
[www.ffcorientation.fr](http://www.ffcorientation.fr)

*Valérie BERGER CAPBERN - Responsable de la Commission Jeunes*  
[Valerie.berger-capbern@ffcorientation.fr](mailto:Valerie.berger-capbern@ffcorientation.fr)



## 1 - ORGANISATION LOGISTIQUE

L'organisation des épreuves est confiée à une ligue.

### 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 de 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 (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.

### 1.3 - 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).

### 1.4 - CONCEPTION ET MISE EN PLACE DES EPREUVES

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

Il est fortement conseillé de 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 fédération désigne des experts (un conseiller et un délégué/arbitre) sur l'épreuve du challenge national. Ils sont chargés de conseiller et valider la cohérence et les résultats des différentes épreuves.

### 1.6 - 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.

### 1.7 - ORGANIGRAMME ATELIER EPREUVE - SECRETARIAT

L'organisateur fournit aux représentants de la 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.

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

### 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. Il est donc nécessaire de prévoir cette épreuve durant les mois de mai ou juin.

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

### 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.

### 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 aux experts désignés par la FFCO.

### 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 doit fournir un tee-shirt souvenir de l'événement et portant la mention Challenge national de écoles de CO.

Tout autre sponsor est autorisé.

L'organisateur est libre de prévoir des récompenses complémentaires adaptées aux jeunes.



# REGLEMENT ET NATURE DES EPREUVES

## Préambule

Événement organisé dans le cadre fédéral, le challenge national 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 national 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 d'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 3 coureurs selon des critères d'âge
- 5 - Les équipes constituées d'une, deux ou trois filles se verront attribuées un bonus de points à chaque épreuve.
- 6 - L'organisation doit mettre en avant, les aspects « **modernes** » et « **sportifs** » de l'activité intégrant le système électronique de gestion des épreuves

### 2 - COMPOSITION DES EQUIPES

#### • CHALLENGE NATIONAL DES ECOLES DE CO

##### Constitution des équipes

Chaque équipe est constituée de 3 jeunes, selon des critères d'âges, issus d'un même club affilié à la FFCO et inscrit dans une Ecole de C.O labellisée par la FFCO.

##### Critères d'âges :

Les équipes sont constituées selon les critères suivant :

- Soit 3 jeunes âgés de 9 à 10 ans (H/D10)
- Soit 3 jeunes âgés de 11 à 12 ans (H/D12)
- Soit 3 jeunes âgés de 13 à 14 ans (H/D14)

##### Application du bonus « filles »

- Si 1 filles dans l'équipe = bonus de 3 points sur chaque épreuve
- Si 2 filles dans l'équipe = bonus de 7 points sur chaque épreuve
- Si 3 filles dans l'équipe = bonus de 13 points sur chaque épreuve

L'ajout du bonus « fille » au score réalisé par l'équipe ne peut en aucun dépasser le maximum de point attribuées à l'épreuve (en général 100 points)

##### 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<sup>ème</sup> année niveau VERT de concourir sur un niveau BLEU en H/D12
  - Il est possible pour un H/D12 - 2<sup>ème</sup> année niveau BLEU de concourir sur un niveau JAUNE en H/D14\*
- (\* 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)



## • CLASSEMENTS

### CHALLENGE NATIONAL ECOLE DE CO « DE CATEGORIES »

L'équipe gagnante est l'équipe qui totalise le plus grand nombre de points dans sa catégorie sur l'ensemble des épreuves (3 premières équipes de chaque catégorie récompensées). A égalité de points c'est le résultat à l'épreuve de relais obligatoire qui permet de départager les équipes

### CHALLENGE NATIONAL ECOLE DE CO « TOUTES CATEGORIES »

L'école de CO doit avoir une équipe inscrite dans chaque catégorie d'âge. L'école de CO gagnante est l'école qui totalise le moins de points sur la somme des places réalisées sur l'ensemble des 3 catégories.

Exemples de calcul de points : Catégorie H/D10 = 2<sup>ème</sup> place - Catégorie H/D12 = 12<sup>ème</sup> place – Catégorie H/D14 = 6<sup>ème</sup> soit un total de : 2 + 12 + 6 = 20 points

(3 premières Ecoles de CO sont récompensées)

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

## • EQUIPES OPEN

### Constitution des équipes

Chaque équipe est constituée de 3 jeunes, selon les mêmes critères d'âges, mais issus de clubs différents affiliés à la FFCO et/ou à l'USEP et /ou à l'UNSS.

### Critères d'âges :

Les équipes sont constituées selon les critères suivant :

- Soit 3 jeunes âgés de 9 à 10 ans (H/D10)
- Soit 3 jeunes âgés de 11 à 12 ans (H/D12)
- Soit 3 jeunes âgés de 13 à 14 ans (H/D14)

### Application du bonus « filles »

- Si 1 filles dans l'équipe = bonus de 3 points sur chaque épreuve
- Si 2 filles dans l'équipe = bonus de 7 points sur chaque épreuve
- Si 3 filles dans l'équipe = bonus de 13 points sur chaque épreuve

L'ajout du bonus « fille » au score réalisé par l'équipe ne peut en aucun dépasser le maximum de point attribuées à l'épreuve (en général 100 points)

### Possibilité de passage sur un niveau de couleur supérieur (idem challenge Ecole de CO)

## • CLASSEMENT

L'équipe gagnante est l'équipe qui totalise le plus grand nombre de points dans sa catégorie sur l'ensemble des épreuves (3 premières équipes de chaque catégorie récompensées)

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



# NATURE DES EPREUVES

## 1 - PRINCIPE GENERAL

Un minimum de 3 épreuves\*, parmi celles présentées, doit être organisé sur le Weekend.

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. 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 3, sous forme de relais

#### Mise en place :

- Tracer 3 relais correspondant aux 3 niveaux
- Temps de course : VERT : 3x15' – BLEU 3x15' – JAUNE : 3x15'
- Prévoir un espace permettant un départ en masse des 3 niveaux et le relais entre équipiers

#### 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)
- Toute équipe arrivée après la 50<sup>ème</sup> équipe(\*) marquera 1 point
- Les équipes non classées ou qui finissent hors temps marquent 0 pt

#### Barème :

la première équipe marque 100 pts et ainsi de suite suivant le barème ci-dessous (tenir compte du bonus fille)

clt	pts																		
1	100	6	90	11	80	16	70	21	60	26	50	31	40	36	30	41	20	46	10
2	98	7	88	12	78	17	68	22	58	27	48	32	38	37	28	42	18	47	8
3	96	8	86	13	76	18	66	23	56	28	46	33	36	38	26	43	16	48	6
4	94	9	84	14	74	19	64	24	54	29	44	34	34	39	24	44	14	49	4
5	92	10	82	15	72	20	62	25	52	30	42	35	32	40	22	45	12	50*	2



## O'score - épreuve au choix

### Objectifs :

- Totaliser le maximum de points en un temps donné par équipe de 3
- 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.
- La 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)
- 3 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 :

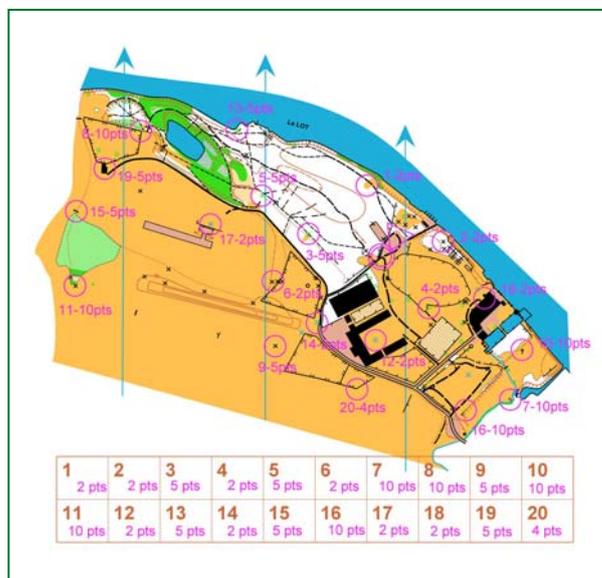
- 1 - Au premier TOP, les 3 équipiers consultent la carte pendant 2' pour se répartir le réseau de postes. Au second TOP, les équipiers ont la possibilité de partir soit en restant ensemble soit en se séparant
- 2 - Réaliser les balises dans l'ordre souhaité.
- 3 - Poinçonner le carton de contrôle dans 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 3 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.

### Barème :

Total des points réalisé par l'équipe en tenant compte des pénalités éventuelles. (Tenir compte du bonus fille)



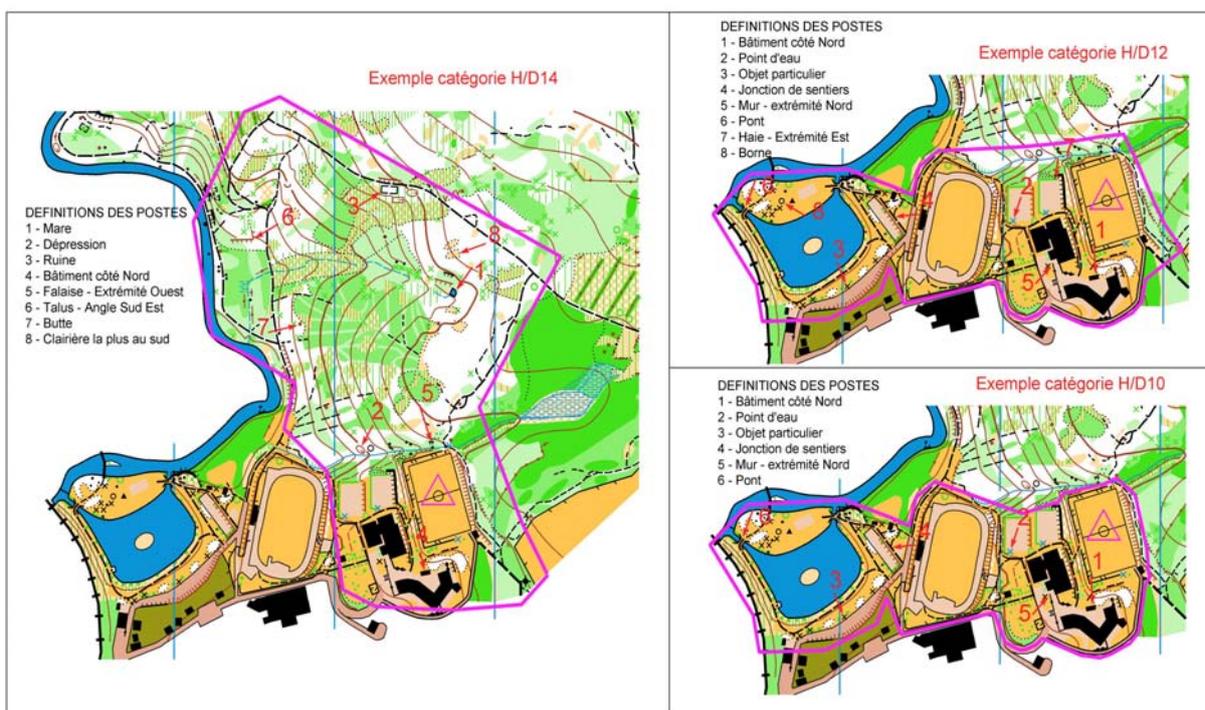
## O' postes inconnus - épreuve au choix

### 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 points en un temps donné en recherchant les éléments par équipe de 3

### 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 ...)
- 3 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 : 5 postes à trouver. Equipier 1 = 2 postes trouvés + Equipier 2 = 1 poste trouvé + Equipier 3 = 2 postes trouvés. 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

### Barème :

Total des points réalisé par l'équipe en tenant compte des pénalités éventuelles. (Tenir compte du bonus fille)



## O' agilité + O' concentration - épreuve au choix

### 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-contre)
- Les 2 parcours doivent être enchainés
- Variable : possibilité d'effectuer le parcours sous forme de relais à 3. 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

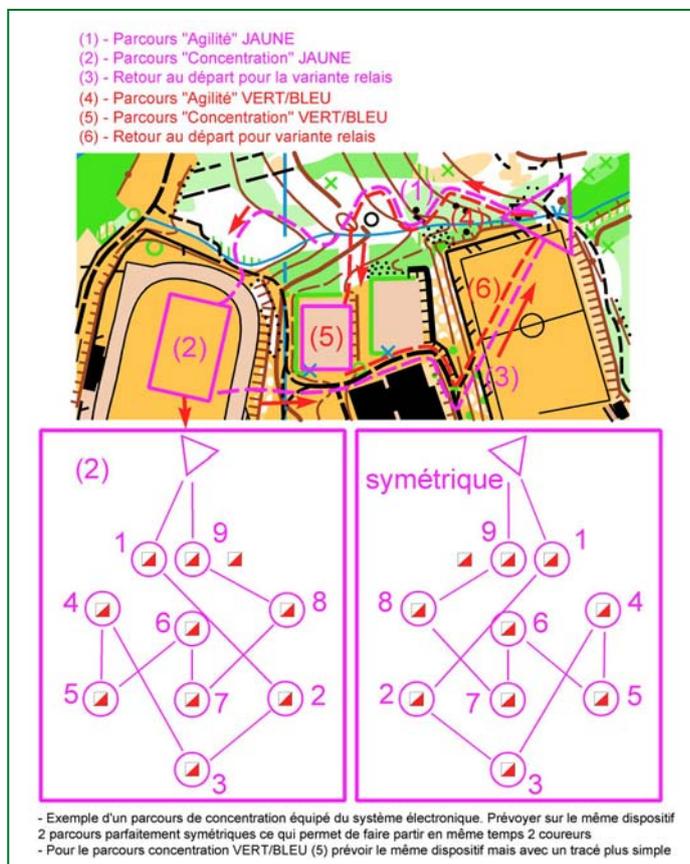
### Règles :

- les postes du parcours « labyrinthe » ne sont pas équipés de numéro code.
- les départs se font toutes les 30'' par groupe de 2 coureurs
- Parcours « labyrinthe » : Pénalité de 10 points par erreur de poinçonnage
- La durée de l'épreuve ne doit pas dépasser 45' pour l'ensemble des équipes

### Barème :

Le meilleur temps marque 100 pts et ainsi de suite suivant le barème ci-contre diminués des pénalités éventuelles (tenir compte du bonus fille)

clt	pts																		
1	100	11	90	21	80	31	70	41	60	51	50	61	40	71	30	81	20	91	10
2	99	12	89	22	79	32	69	42	59	52	49	62	39	72	29	82	18	92	9
3	98	13	88	23	78	33	68	43	58	53	48	63	38	73	28	83	18	93	8
4	97	14	87	24	77	34	67	44	57	54	47	64	37	74	27	84	17	94	7
5	96	15	86	25	76	35	66	45	56	55	46	65	36	75	26	85	16	95	6
6	95	16	85	26	75	36	65	46	55	56	45	66	35	76	25	86	15	96	5
7	94	17	84	27	74	37	64	47	54	57	44	67	34	77	24	87	14	97	4
8	93	18	83	28	73	38	63	48	53	58	43	68	33	78	23	88	13	98	3
9	92	19	82	29	72	39	62	49	52	59	42	69	32	79	22	89	12	99	2
10	91	20	81	30	71	40	61	50*	51	60	41	70	31	80	21	90	11	100	1



# 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
- Éviter 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 ses partenaires. 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 :

- La durée de l'épreuve pour l'ensemble des équipes ne doit pas dépasser 45'
- Pénalité de 10 points par erreur de poinçonnage ou poste non réalisé

## Barème :

- le meilleur temps marque 100 points et ainsi de suite suivant le barème ci dessous diminués des pénalités éventuelles (tenir compte du bonus fille)

clt	pts																		
1	100	11	90	21	80	31	70	41	60	51	50	61	40	71	30	81	20	91	10
2	99	12	89	22	79	32	69	42	59	52	49	62	39	72	29	82	18	92	9
3	98	13	88	23	78	33	68	43	58	53	48	63	38	73	28	83	18	93	8
4	97	14	87	24	77	34	67	44	57	54	47	64	37	74	27	84	17	94	7
5	96	15	86	25	76	35	66	45	56	55	46	65	36	75	26	85	16	95	6
6	95	16	85	26	75	36	65	46	55	56	45	66	35	76	25	86	15	96	5
7	94	17	84	27	74	37	64	47	54	57	44	67	34	77	24	87	14	97	4
8	93	18	83	28	73	38	63	48	53	58	43	68	33	78	23	88	13	98	3
9	92	19	82	29	72	39	62	49	52	59	42	69	32	79	22	89	12	99	2
10	91	20	81	30	71	40	61	50*	51	60	41	70	31	80	21	90	11	100	1



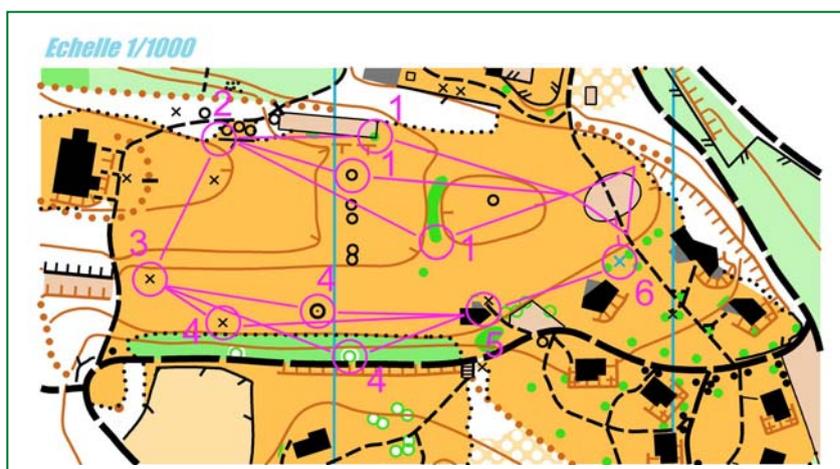
## Orient'show - relais - épreuve au choix

### Objectifs :

Effectuer un orient'show sous forme de relais, par équipe de 3.

### 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 du relais entre équipiers se fait au moyen de la carte
- Attention les postes n'ont pas de numéro code

### Règles :

- Fixer le temps de référence de l'épreuve (maximum 30')
- Un mauvais poinçon entraîne une pénalité de 10 pts
- Toute équipe arrivée après la 100<sup>ème</sup> équipe(\*) marquera 1 point
- Les équipes non classées ou qui finissent hors temps marquent 0 pt

### Barème :

- la première équipe marque 100 pts et ainsi de suite suivant le barème ci-dessous diminués des pénalités éventuelles (tenir compte du bonus fille)

clt	pts																		
1	100	11	90	21	80	31	70	41	60	51	50	61	40	71	30	81	20	91	10
2	99	12	89	22	79	32	69	42	59	52	49	62	39	72	29	82	18	92	9
3	98	13	88	23	78	33	68	43	58	53	48	63	38	73	28	83	18	93	8
4	97	14	87	24	77	34	67	44	57	54	47	64	37	74	27	84	17	94	7
5	96	15	86	25	76	35	66	45	56	55	46	65	36	75	26	85	16	95	6
6	95	16	85	26	75	36	65	46	55	56	45	66	35	76	25	86	15	96	5
7	94	17	84	27	74	37	64	47	54	57	44	67	34	77	24	87	14	97	4
8	93	18	83	28	73	38	63	48	53	58	43	68	33	78	23	88	13	98	3
9	92	19	82	29	72	39	62	49	52	59	42	69	32	79	22	89	12	99	2
10	91	20	81	30	71	40	61	50*	51	60	41	70	31	80	21	90	11	100	1

