



Ça te dit Night Fever 2024

- Port en Bessin -

Samedi 13 janvier 2024

CIRCUITS LOISIRS



Les Vik'Azim sont très heureux de vous accueillir pour cette 18^{ème} édition de la *Ça te dit Night Fever*, 3^{ème} étape du Challenge des Raids d'Orientation Normands. Ce document apporte des informations sur votre course. Il ne se substitue pas et ne vous dispense pas du briefing d'avant course.

1. Sécurité







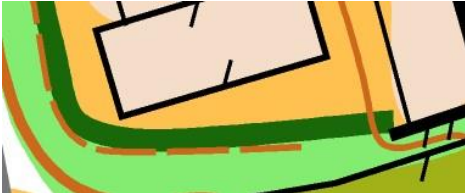


Afin que votre course se passe dans les meilleures conditions, nous vous demandons de :

- Respecter le code de la route. La circulation dans Port en Bessin n'est pas coupée et vous n'êtes pas prioritaire.
- Ne pas pénétrer dans les propriétés privées (couleur vert olive sur votre carte)
- Porter un gilet réfléchissant et de le garder pendant toute la durée de la course. Vous devez également avoir une lampe, un téléphone portable correspondant au numéro donné lors de l'inscription et une couverture de survie.
- Ne pas vous séparer de votre coéquipier pendant la course et de rester à portée de voix l'un de l'autre.
- De faire preuve de discrétion et de courtoisie à l'égard des passants.
- De ne pas pénétrer sur les zones indiquées en violette sur votre carte.
- Matériel facultatif : une boussole et un peu de ravitaillement. L'épreuve se fait en totale autonomie.
- Un stylo pouvant écrire sur du papier plastifié est indispensable.

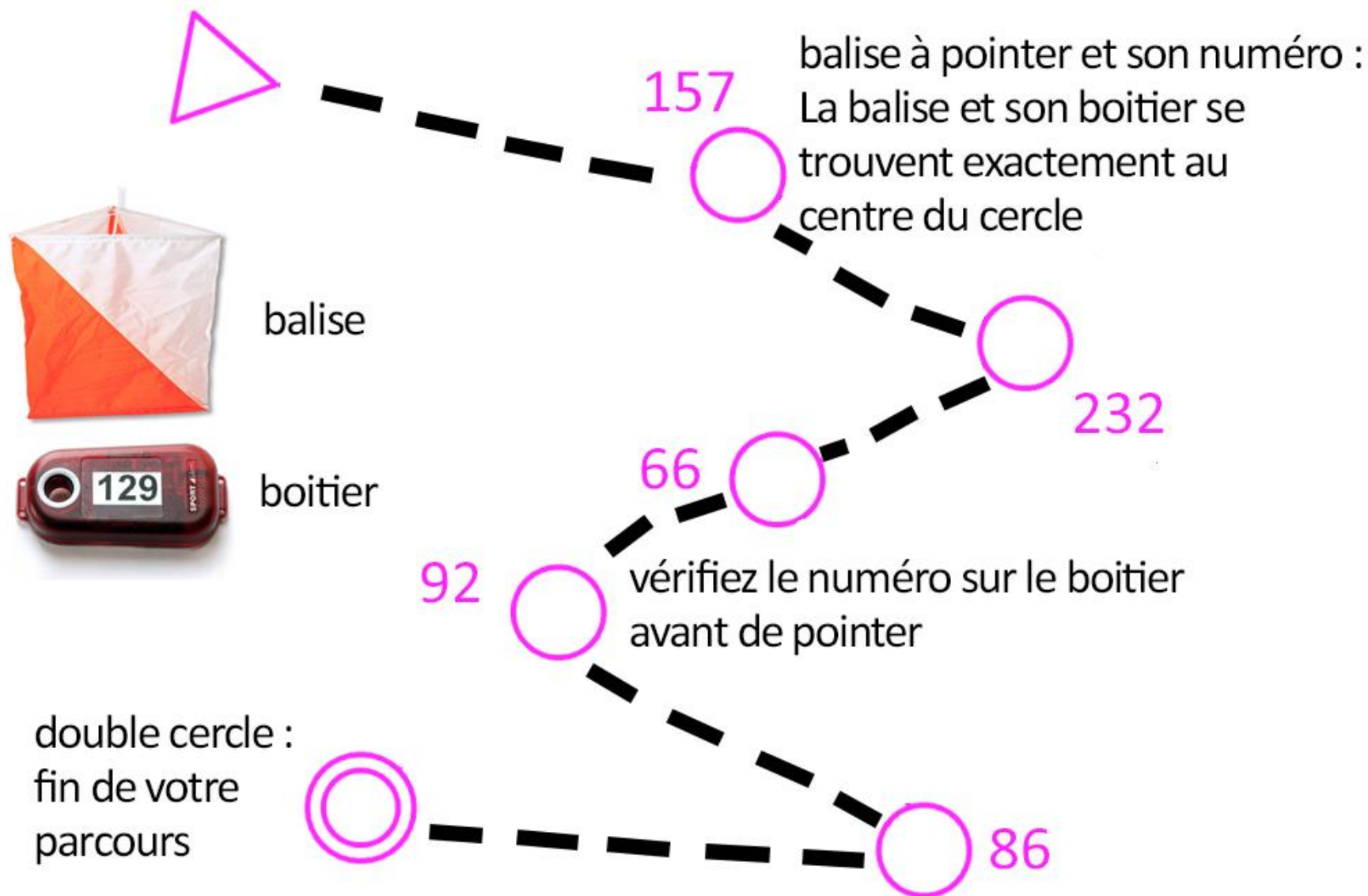
Des numéros à appeler en cas de besoin seront écrits sur votre carte.

2. Informations cartographiques à connaître

Voici quelques rappels des symboles cartographiques utilisés en course d'orientation.

<p>!!! Attention !!!</p> <p>Une route très passante (D514) traverse la carte. Seuls certains secteurs sont autorisés pour la traverser. Merci de bien respecter ces zones afin de garantir votre sécurité.</p>	<p>Un trait large continu en violette sur une route indique qu'il est interdit de la traverser en-dehors des passages autorisés.</p> 	<p>Les passages autorisés sont matérialisés par le symbole ci-dessous :</p> 
<p>La couleur vert-olive indique des propriétés privées interdites d'accès.</p> 	<p>Les hachures en violette indiquent des zones interdites d'accès.</p> 	<p>Les falaises infranchissables (et dangereuses) sont symbolisées par un trait noir épais.</p> 
<p>Les clôtures infranchissables : un trait épais noir avec 2 petits traits obliques.</p> 	<p>Les haies infranchissables : un trait épais vert.</p> 	<p>Les murs infranchissables : un trait épais noir.</p> 
<p>Le ruisseau de gauche est franchissable. Les tirets bleus horizontaux indiquent une zone marécageuse.</p>		<p>Il est interdit de traverser une <u>rivière</u> dessinée avec un liseré noir de chaque côté (comme celle au centre de l'illustration).</p>

Triangle de départ :
c'est là que débute votre parcours



3. Informations circuit par circuit

Pour tous les circuits, le briefing, le départ et l'arrivée se feront à la salle Blachet de Port en Bessin.



LOISIR

- Accueil : à partir de 17h30
- Briefing : 18h45
- Départ : 19h00
- Fermeture du circuit à 21h00



LOISIR - 7KM

- Accueil : à partir de 17h30
- Briefing : 18h45
- Départ : 19h00
- Fermeture du circuit à 22h00

Vous trouverez sur votre jeu de cartes une feuille de définitions (descriptions des balises). Cette feuille est la même pour tous les circuits. Vous y retrouverez donc forcément des numéros de balises qui ne sont pas sur votre parcours.

Circuits « Loisirs »

📍 Circuit « LOISIR » - 2H00 de course max.

Circuit sans contraintes : vous pointez les balises de votre choix pendant le temps imparti. Vous rentrez quand vous voulez. Il n'y aura pas de pénalités par balises manquantes.

Trois « spéciales » vous sont proposées : la balise phare, la COgit'O et la mém'O disco. Ces jeux sont facultatifs.

Le circuit fait 6,5km si vous prévoyez de prendre toutes les balises. Si vous découvrez la CO, nous ne pouvons que vous conseiller d'aller vous perdre dans le centre-ville de Port en Bessin (zone Nord-Ouest de votre carte) Si vous souhaitez vous creuser les méninges, essayez les jeux !

A la fin de votre course, revenez à la salle pour lire le contenu de votre doigt et nous vous donnerons un récapitulatif des balises pointées.

📍 Circuit « LOISIR – 7km » - 3H00 de course max.

Vous partez pour 7km environ et les balises sont à prendre dans l'ordre que vous voulez. Il n'y aura pas de pénalités par balises manquantes.

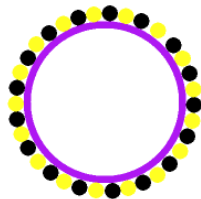
Trois « spéciales » vous sont proposées : la balise phare, la COgit'O et la mém'O disco.

A la fin de votre course, revenez à la salle pour lire le contenu de votre doigt et nous vous donnerons un récapitulatif des balises pointées.

4. Les spéciales

📍 **la COgit'O** : vous trouverez sur votre carte des jeux et énigmes. Les solutions de ces énigmes vous donnent la balise à pointer. Inutile de vous rendre à la « mauvaise » balise, pour le LOISIR elle n'y sera pas et pour le LOISIR – 7 km, elle y sera mais ne vous donnera pas de points.

📍 **balise phare** : port de pêche oblige, 2 balises « phare » seront disposées. Le principe est simple : la balise Est s'allume pendant 15min (vous pouvez donc la pointer), la Ouest est éteinte. Au bout de 15min, c'est l'inverse. Ces balises seront très espacées dans l'espace. A vous de faire le bon choix. Inutile de pointer les 2 balises « phare », une seule suffit. Il s'agit de la balise 155.



Balise phare représentée sur votre carte

Pour les circuits LOISIR et LOISIR - 7km : compte tenu de la taille de votre carte, seule la balise EST sera disponible. La OUEST sera beaucoup trop loin.

Horaires des balises phare (ces horaires seront rappelés sur votre carte) :

Balise EST (port)		17h45		18h15		18h45		19h15	
----------------------	--	-------	--	-------	--	-------	--	-------	--

Balise EST (port)	19h45		20h15		20h45		21h15		21h45
----------------------	-------	--	-------	--	-------	--	-------	--	-------

📍 **mém'O disco** : le « plat signature » de la *Ça te dit*. Mémorisez les balises et allez les pointer dans l'ordre que vous voulez. Très simple, enfin...

Inutile de repasser par la salle après les avoir pointées.

Pour tous, la Vika'soupe et la vente de gâteaux par les enfants de l'école de CO vous attendront à votre retour. Pour les personnes ayant commandé le dîner, vous trouverez dans votre sac un ticket repas à remettre à notre chef à la fin de votre course. N'oubliez pas d'apporter vos couverts et votre verre. Nous fournirons l'assiette.

Podiums « compétition » prévus aux alentours de 20H30 – 21H00.

Nous tenons à sincèrement remercier tous les partenaires sans qui cette organisation ne pourrait exister.

PORT  **BESSIN**
HUPPAIN



Bonne course, soyez prudents et n'oubliez pas...THINK FAST, RUN HARD !!

