

# Informations de courses : Ca te dit la Mortainaise 2024

**Accueil :** Gymnase Lebigot à Mortain-Bocage (ne pas oublier son chèque de caution de 60€)



## Sécurité :

- Matériel obligatoire : un gilet fluo par équipier, un téléphone, une couverture de survie, de quoi se ravitailler (pas de ravitaillement en course). Conseillé : un stylo.
- Ne pas pénétrer dans les zones interdites hachurées de violette, ne pas traverser les routes avec un trait en violette sauf aux endroits signalés (voir les informations cartographiques).
- Respect du code de la route. Vous n'êtes pas prioritaires.
- Les équipiers doivent rester groupés.

## Horaires :

Nom	Durée maximale	Accueil à la salle	Briefing	Horaires de départ
Une heure pépère	1h30 max	De 14h à 14h45	15h	15h30
Deux heures tranquilles	2h30 max	De 13h30 à 14h15	14h30	15h
Trois heures en sueur	3h30 max	De 13h30 à 14h	14h	14h30

**Départ :** il se déroulera à 10 min à pied du gymnase. Des Vik'Azim vous y amèneront après le briefing.

**Arrivée :** elle est indiquée par un double cercle sur la carte, elle sera à la salle Lebigot.

**La GEC** (la gestion électronique de la course) : une fois votre course terminée, il faudra sans tarder vider votre puce au gymnase, la rendre et récupérer votre chèque de caution.

## C'est une course au score :

- le 1h30 : la totalité est en ordre libre, vous pourrez récolter jusqu'à 40 points.
- le 2h30 et le 3h30 : vous pourrez récolter jusqu'à 80 points.

Des précisions et des consignes spécifiques sont données en page 2 et 3 de ce document.

**Pénalités :** 5 points de pénalité par minutes dépassées.

Sur la carte seront indiqués les numéros que vous trouverez sur les boîtiers.

Par exemple, sur cette balise, il sera écrit 163 sur le boîtier.



**Les podiums :** ils se dérouleront à partir de 18h30 au gymnase. Les 3 premières équipes hommes, femmes et mixtes pour chaque circuit seront appelées.

**Douches** : les vestiaires du stade de football face au gymnase seront ouverts.

**Vikazimut (application smartphone)** : les cartes des parcours seront déposées dans Vikazimut le dimanche. Vous pourrez y déposer votre trace gps et comparer votre stratégie avec les autres équipes.

## **Consignes spécifiques pour le 1h30**

**Départ spécial Côte 314** : à 15h30, vous partirez à la conquête de la Côte 314, sur les traces du bataillon perdu, en suivant un cheminement de 700m indiqué sur une petite carte par un couloir rouge. Au cours de votre cheminement, vous rencontrerez 1 balise à 2 points à pointer et un mot à retenir sur une balise inhabituelle.

**Ce n'est qu'au retour de cette boucle et avec le mot à retenir que nous vous donnerons la carte complète de la Mortainaise.**

**La totalité des balises vaut 1 point et peut être validée en ordre libre.** A vous de choisir votre stratégie.

**La O'Précision** : dans une petite zone indiquée sur votre carte principale se trouveront 15 balises :

- 5 balises à pointer valent 2 points,
- 10 balises à ne pas pointer valent -1 point !!!

Les 5 balises à 2 points qui sont à pointer sont indiquées dans un encart sur votre carte principale. Cet encart est un zoom de cette petite zone.

Soyez vigilant, les balises sont très proches !!!

## Consignes spécifiques pour les 2h30 et 3h30

**Départ spécial Côte 314** : pour commencer l'aventure 2024, vous partirez à la conquête de la Côte 314, sur les traces du bataillon perdu !

Nous vous donnerons 2 petites cartes :

- L'une pour un **Trail'O** : il s'agit de suivre un cheminement de 1km indiqué par un couloir rouge. Sur votre chemin, vous croiserez 2 balises inhabituelles, chacune avec un mot dessus. **Ce n'est qu'en nous écrivant ces 2 mots à l'arrière de votre carte (ne criez pas les mots, svp!) que nous vous donnerons la carte complète de la Mortainaise.**
- L'autre pour une **CO forêt** : CO de 5 balises à pointer valant 2 points chacune. Vous la faites (ou pas!) quand vous voulez (avant, pendant ou après le Trail'O).

*Remarque : pour ce départ, c'est le seul moment de la course pendant lequel, vous avez le droit de vous séparer. 4 solutions :*

- soit l'un fait le Trail'O et l'autre la CO avec la puce.
- soit vous faites ensemble le Trail'O puis la CO ou inversement.
- soit vous faites ensemble le Trail'O, tout en allant pointer les balises de la CO.
- soit vous ne faites que le Trail'O et vous faites l'impasse sur la CO.

*A vous de choisir votre stratégie ! La seule chose obligatoire : il faut avoir fait le Trail'O pour avoir la carte complète de la Mortainaise.*

**La totalité des balises peut être validée en ordre libre.** A vous de choisir votre stratégie.

*Pour pimenter tout ça, on vous a préparé quelques zones spécifiques :-) !!!*

**La O'Précision** : dans une petite zone indiquée sur votre carte principale se trouveront 15 balises :

- 5 balises à pointer valent 2 points,
- 10 balises à ne pas pointer valent -1 point !!!

Les 5 balises à 2 points qui sont à pointer sont indiquées dans un encart sur votre carte principale. Cet encart est un zoom de cette petite zone.

Soyez vigilant, les balises sont très proches !!!

**Les corridors** : sur votre carte, vous trouverez 1 corridor dessiné en rouge. En le suivant, vous pourrez y trouver 10 balises, non indiquées précisément sur la carte mais bien visibles sur le terrain, d'une valeur de 1 point chacune. Elles sont réparties régulièrement dans le corridor.

**Remarques** : Il est possible de quitter les corridors pour pointer d'autres balises et d'y revenir ensuite. Ils peuvent être empruntés dans les 2 sens.

**Le puzzle'O** : Une carte donnée au départ a été découpée en morceaux qui ont été mélangés, mais tous bien orientés au nord. A vous de reconstituer le puzzle et de trouver les 10 balises à 1 point.