



Ça te dit Night Fever 2026

- Port en Bessin -

Samedi 10 janvier 2026

CIRCUITS LOISIRS



Les Vik'Azim sont très heureux de vous accueillir pour cette 20^{ème} édition de la *Ça te dit Night Fever*, 3^{ème} étape du Challenge des Raids d'Orientation Normands. Ce document rassemble les informations essentielles sur votre course.

1. Sécurité et matériel

Merci de bien vouloir prendre connaissances des consignes suivantes. Des numéros à appeler en cas de besoin seront indiqués sur votre carte.

Consignes de SÉCURITÉ



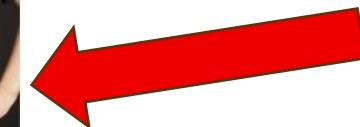
Respectez le code de la route. La circulation n'est pas coupée et vous n'êtes pas prioritaires.



Ne pénétrez pas dans les propriétés privées (vert olive sur votre carte)



Portez votre gilet réfléchissant pendant toute la durée de la course.



Pas de gilet, pas de départ !!



Ne vous séparez pas de votre coéquipier pendant la course.



Faites preuve de discrétion et ne laissez aucune trace de votre passage (papiers...)



Ne pénétrez pas sur les zones indiquées en violine sur votre carte (zones interdites)

Bonne Ça te dit !

Par équipier : (OBLIGATOIRE)



un gilet réfléchissant



une lampe

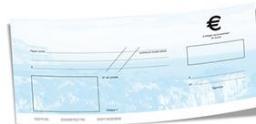


un téléphone portable

Par équipe : (OBLIGATOIRE)



une couverture de survie



un chèque de caution prérempli (60€)

Recommandé :



des vêtements adaptés



des chaussures adaptées



des aliments énergétiques



une boussole



de l'eau



un stylo

Voici une liste du matériel nécessaire à votre course. L'épreuve se fait en totale autonomie (pas de ravitaillement).

i La salle Blachet (départ/arrivée) sera bien chauffée, mais le sol restera froid. Petite astuce : prévoyez des chaussettes sèches et une paire de chaussures propres pour après la course. Votre expérience soupe et débriefing n'en sera que plus agréable.

Afin de fluidifier l'accueil, merci de bien vouloir vous présenter avec votre **chèque de caution prérempli à l'ordre de Vik'Azim**

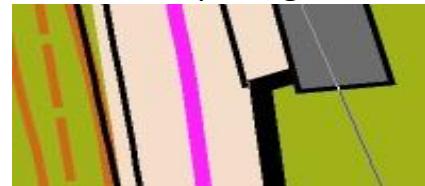
2. Informations cartographiques à connaître

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

!!! Attention !!!

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.

Un trait large continu en violine sur une route indique qu'il est interdit de la traverser en-dehors des passages autorisés.



Les passages autorisés sont matérialisés par le symbole ci-dessous :



La couleur vert-olive indique des propriétés privées interdites d'accès.



Les hachures en violine indiquent des zones interdites d'accès.



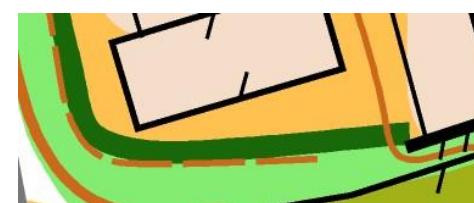
Les falaises infranchissables (et dangereuses) sont symbolisées par un trait noir épais.



Les clôtures infranchissables : un trait épais noir avec 2 petits traits obliques.



Les haies infranchissables : un trait épais vert.



Les murs infranchissables : un trait épais noir.



Le ruisseau de gauche est franchissable.
Les tirets bleus horizontaux indiquent une zone marécageuse.



Il est interdit de traverser une rivière dessinée avec un liseré noir de chaque côté (comme celle au centre de l'illustration).



Représenté par un triangle,
c'est là que débute votre aventure.
N'hésitez pas à tracer votre itinéraire
sur votre carte...



153
balise à pointer
et son numéro



75

la balise et son boîtier
électronique se trouvent
exactement au centre
du cercle

spéciale



63



un boîtier



une balise

191

spéciale

portion de votre parcours proposant un défi particulier,
différent du reste du circuit.



79



92

Vérifiez le numéro sur
le boîtier avant de pointer



117

3. Informations circuit par circuit

Pour tous les circuits, l'accueil, le départ et l'arrivée se feront à la salle Blachet. Les cartes vous seront remises à l'accueil. Dès que vous aurez votre carte, vous pourrez soit partir directement sur le parcours, soit passer à la table des bénévoles pour bénéficier d'une formation express sur les bases de la course d'orientation.



P'TIT CIRCUIT

- Accueil et distribution des cartes : entre 17h30 et 18h30
- libres et immédiats après le retrait de la carte
- Fermeture du circuit à 21h15

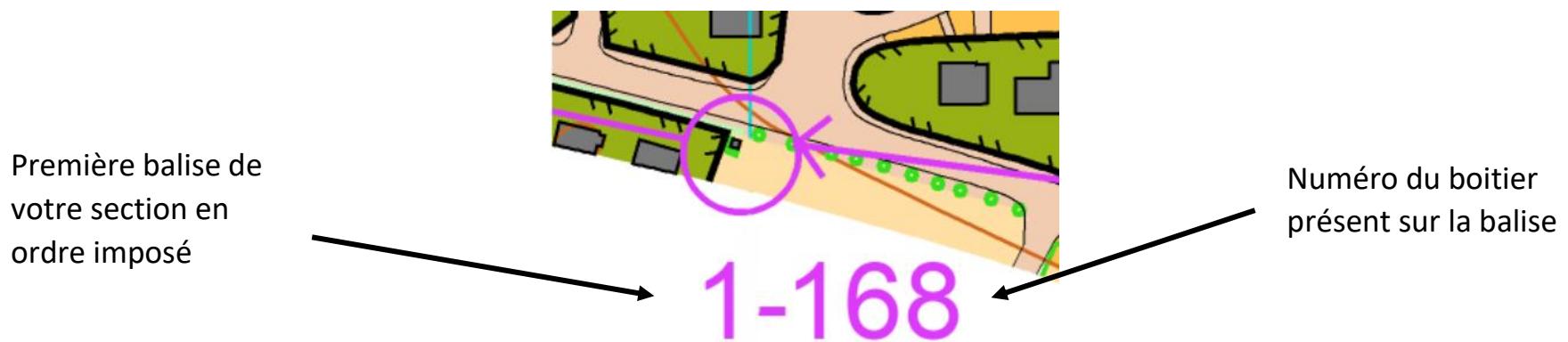


GRAND CIRCUIT - 7KM

- Accueil et distribution des cartes : entre 17h30 et 18h30
- Départs : libres et immédiats après le retrait de la carte
- Fermeture du circuit à 22h00

➲ « P'tit circuit »

Vous partez pour un parcours de 4 km (kilométrage optimum), urbain, avec environ 60m de dénivelé positif. Vous débuterez par une section en ordre imposé, dans laquelle vous devrez suivre les balises dans l'ordre indiqué.



Une fois celle-ci terminée, vous poursuivrez avec une section en ordre libre : construisez alors votre itinéraire (par exemple en le traçant sur votre carte) puis pointez les balises dans l'ordre de votre choix. Aucune pénalité ne sera appliquée pour les balises manquantes.

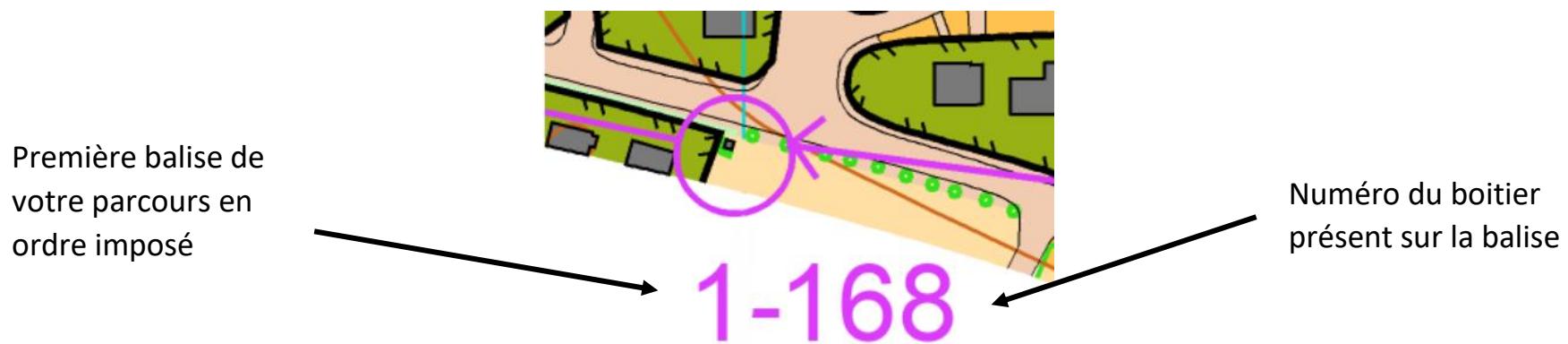
Sur votre parcours et donc sur votre carte, vous pourrez rencontrer une spéciale non prévue initialement : la *Balise Party*. Un détour (environ 1,5km spéciale comprise) sera nécessaire pour y accéder, mais vous aurez la possibilité d'y participer si vous le souhaitez.

Plus loin sur votre itinéraire, dans les 4 km du parcours et sans détour, une spéciale indiquée sur votre carte vous attend : la *Balise on the Beat*. Rendez-vous au point prévu, réalisez cette spéciale (si vous le souhaitez), puis poursuivez votre parcours.

À la fin de votre course, revenez à la salle pour lire le contenu de votre doigt électronique ; un récapitulatif des balises pointées vous sera alors fourni.

⌚ « Grand circuit »

Vous partez pour un parcours de 7 km (kilométrage optimum). Vous débuterez par une section en ordre imposé très légèrement différente de celle du P'tit Circuit, dans laquelle vous devrez pointer les balises dans l'ordre indiqué.



Une fois cette étape terminée, vous arriverez à la première spéciale de votre parcours : la *Balise Party*, que vous pouvez réaliser ou non. Vous continuerez ensuite votre parcours avec une section en ordre libre : construisez votre itinéraire, par exemple en le traçant sur votre carte, puis pointez les balises dans l'ordre de votre choix. Si vous le souhaitez, vous pourrez ensuite rejoindre la deuxième spéciale, la *Balise On the Beat*, également indiquée sur votre carte, avant de terminer votre parcours.

Aucune pénalité ne sera appliquée en cas de balises manquantes. Le circuit alterne zones urbaines et passages en milieu naturel (souvent hors sentiers), avec un dénivelé positif d'environ 120 m (une forte pente et quelques montées). Le port de chaussures à crampons est indispensable.

À l'issue de votre course, merci de revenir à la salle afin de procéder à la lecture de votre doigt électronique. Un récapitulatif des balises pointées vous sera alors remis.

4. Les spéciales

Ce sont de petits défis d'orientation, distincts du reste du parcours, conçus pour apporter une touche ludique et pimenter votre soirée.

👉 **Balise on the Beat** : entrez dans la salle des fêtes de Port-en-Bessin et bipez la balise STOP-TEMPS. À l'entrée, prenez le temps de mémoriser l'ordre des trois balises à pointer à l'aide des cartes mises à disposition : aucun support ne sera consultable ensuite. Parcourez alors le labyrinthe et pointez les balises uniquement de mémoire, dans le bon ordre, puis ressortez par le couloir. Bipez enfin la balise REPRISE-TEMPS et poursuivez votre parcours. Attention, il est obligatoire de se trémousser pendant toute cette spéciale !

👉 **Balise Party** : de nombreuses balises seront installées sur la zone, mais vous ne devrez pointer que celles indiquées sur votre carte. Vérifiez bien les numéros des boitiers et attention aux leurre ! Pour le P'tit circuit, si vous décidez de faire le détour pour cette spéciale, il faudra demander la carte à la tente Vik'Azim, présente à l'endroit indiqué sur la carte, là où c'est écrit « Balise Party ». Pour le Grand circuit, elle est imprimée au verso de la carte que vous recevrez à l'accueil.

5. Consignes particulières pour le Grand Circuit

👉 Vous allez traverser le golf Omaha Beach pendant votre parcours. Il est **strictement interdit de traverser les bunkers et les greens**. Les bunkers (ou fosse de sable) sont des obstacles d'un parcours de golf. Il s'agit de dépressions remplies de sable. Les greens quant à eux sont la surface du terrain qui termine chaque trou. Cette partie est généralement ensemencée d'une herbe spéciale coupée très rase (2 à 3 mm de hauteur). Son extrême densité donne au sol cet aspect très vert caractéristique.

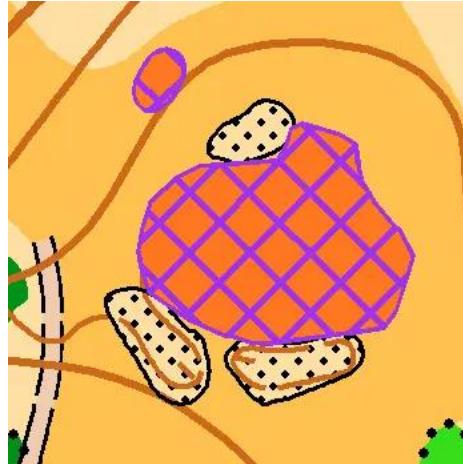


un bunker



un green

Ces zones, très fragiles, sont indiquées en **violine** sur votre carte comme sur l'exemple ci-dessous. Certains greens seront entourés de rubalise. Nous vous demandons - évidemment - de ne pas passer dessous.



Merci de respecter scrupuleusement cette interdiction car il en va de la pérennité de l'épreuve sur ce site.

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

Nous tenons à remercier chaleureusement tous nos partenaires, sans qui cette organisation ne pourrait exister, ainsi que tous les propriétaires qui nous permettent de traverser leurs terrains.



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

