

Programme du Week End

Samedi 25 septembre : accueil à partir de 12h00 sur le lieu des épreuves

Rue des Callunes à Vieux Boucau (GPS 43,70° et – 1,38°)

- Passage obligatoire à l'accueil pour le contrôle pass sanitaire des plus de 18 ans (un bracelet sera remis pour le WE)
- Retrait des dossards
- Consignes. Une seule puce référente pour chaque équipe. Masque obligatoire.

13h00 : déplacement vers les ateliers, sous le contrôle des accompagnants de clubs.

- équipes " Vertes" vers atelier **O'Agilité / O'concentration** à 700 m, munies d'une puce par équipe.
- équipes "Bleues et Jaunes" vers atelier **Mém'O** à 300 m, munies d'une puce par équipe.

A l'issue de la première épreuve les équipes effectuent une rotation d'ateliers pour réaliser la suite du programme (les zones sont éloignées de 400m).

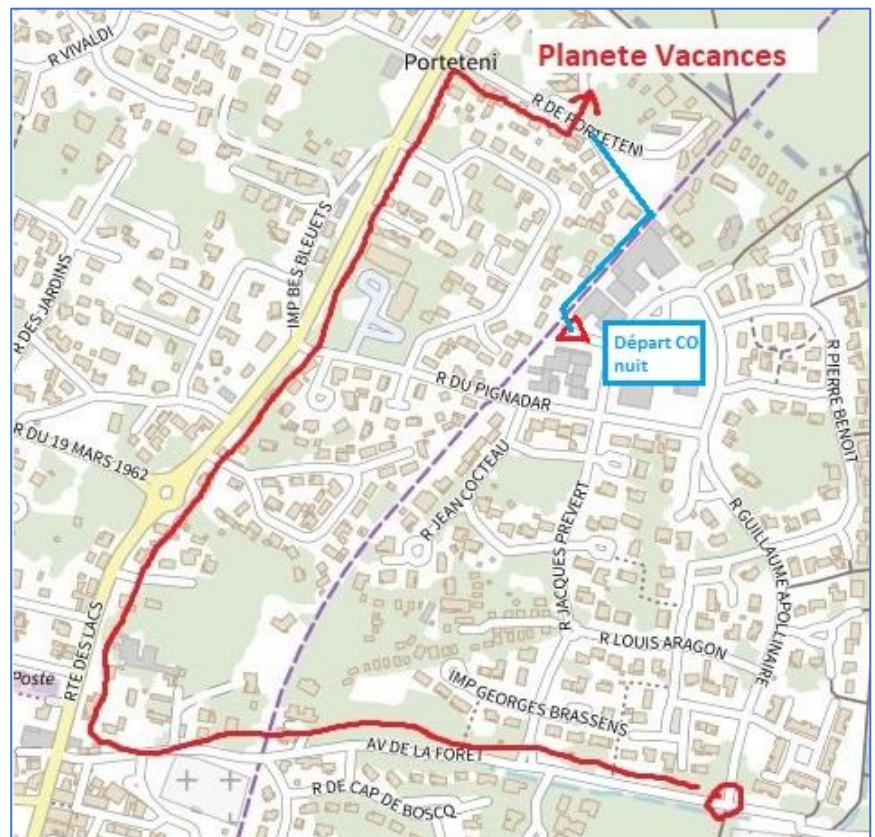
17h00 : fin des activités et déplacement vers les hébergements (voir plan)

Répartition dans les hébergements, douche, repas, etc.

21h00 : CO nocturne

- Durée prévue de 20 à 30 min
- Départ à 200 m et arrivée à l'entrée de l'hébergement.
- 1 carte, 1 puce par équipe et départ au boîtier toutes les 30 secondes (Verts, Bleus, Jaunes)

Pour les équipes vertes et bleues, une lampe électrique de poche suffit. Pour les 'Jaunes', la frontale est recommandée.



Rappel, cette CO est facultative et ne compte pas dans le challenge, mais a pour but de faire pratiquer une CO nocturne facile et sécurisée dans un lotissement avec un éclairage public conséquent. Ce qui n'exclut pas, par sécurité, de courir sur les bas-côtés herbeux présents partout, mais bien sûr de rester vigilants avec la circulation de quelques vélos et voitures. Et aussi respect total des zones et habitations privées.

Dimanche 26 septembre : 9h00 au même endroit que la veille (Rue des Callunes)

Départ en masse du 1er relayeur.

- 10h00 : 1er équipier 'Jaune'
- 10h10 : 1er équipier 'Bleu'
- 10h20 : 1er équipier 'Vert'

12h00 : fin des relais – possibilité de douche à l'hébergement.

13h00 : résultats

14h00 : logements libérés et retour vers les clubs.

Constitution des équipes

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 des clubs sur cet aspect des compétences acquises surtout entre le niveau D/H12 et D/H14 où la différence de niveau est relativement importante. Soyez vigilants et réalistes, 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, UNSS, USSEP, UGSEL...

Classements

1- 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, filles et garçons 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 au même titre que les équipes de clubs.

2- CHALLENGE NATIONAL ECOLE DE CO « TOUTES CATEGORIES »

IMPORTANT : pour participer au classement du challenge national des écoles, un même club doit avoir une équipe mixte inscrite dans au moins 2 catégories d'âge. (Ex : une équipe mixte H/D 10 et une équipe mixte H/D 12)

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 dans au moins 2 catégories d'âges.

Exemples de calcul de points si 3 équipes concourent : Catégorie D/H10 = **2ème** place - Catégorie D/H12 = **12ème** place – Catégorie 2H14 = **5ème** place soit un total de : **2 + 5 = 7** points.

Les équipes OPEN comptent dans le classement même si elles ne peuvent prétendre au Challenge National des Écoles.

Seule la première École 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.

Nature des épreuves

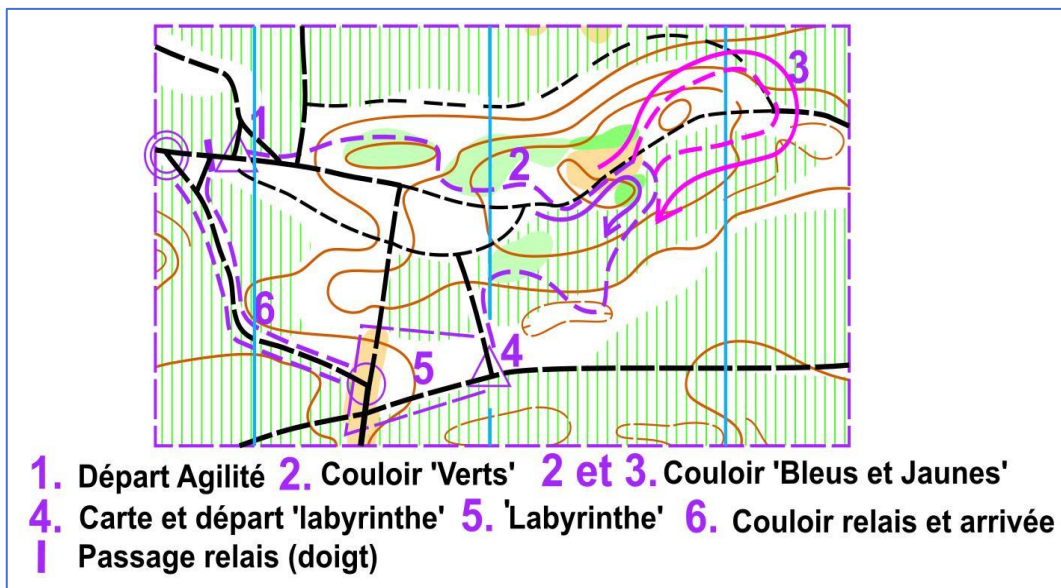
Calcul des points pour toutes les épreuves : en fonction du nombre de postes valides trouvés et validés, la première équipe marque 1 point, la deuxième 2 points et ainsi de suite.

En cas d'égalité, c'est le temps qui permet de départager les équipes.

Épreuve 1 : O'agilité + O'concentration

Un parcours tout terrain dans un couloir rubalisé qui débouche sur une sorte de "labyrinthe" avec un multiposte (sans N° de code) à enchaîner.

Le 1er relayeur poinçonne le départ, fait son circuit, passe la puce (témoin) au 2ème relayeur qui enchaîne son circuit et poinçonne l'arrivée. A l'arrivée de leur circuit, les relayeurs mettent la carte dans le 'sac' de leur club.



Épreuve 2 : Mém'O

Mémoriser un parcours (1 poste) et le réaliser sans carte à tour de rôle pour l'équipe. A répéter sur les 6 postes en étoile proposés pour chaque couleur d'équipe.

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, poinçonne le poste puis revient au point de départ. Il passe la puce (témoin du relais) à son équipier qui effectue la même tâche et ainsi de suite.

Épreuve 3 : O'relais

Course sous forme de relais avec départ en masse pour chaque "couleur".

Le passage du relais entre équipier s'effectuera par la carte, chaque relayeur aura sa puce.