



DUO ASO 2019

Tél orga.
06 46 81 93 95
06.20.24.56.06

Consignes de course

Bienvenue à notre 19^e édition du DUO ASO. Une formule revisitée chaque année... !

Indispensable : vous partez tous avec une lampe, même pour le Raid Loisir 2H.

Nous considérons :

- que vous avez tous l'expérience de la CO en forêt sur carte IOF, et de nuit pour le 4H.
- que pour les 2 circuits, vous avez déjà utilisé notre système SPORTident (pointage balises et chrono). Si ce n'est pas le cas, vous devez impérativement faire le point avec un bénévole qui vous fera un briefing spécifique.

La capacité des pointeurs est suffisante quel que soit le modèle à l'exception des SI-card 8 et des Comcard Up (N° 2 000 000 à 2 999 999) qui ne peuvent valider que 30 balises. Pour les SI-card 5 la capacité (30+6) est suffisante à condition de ne pointer que vos balises !

Si vous avez un doute, faites vérifier votre pointeur et sa capacité à la GEC.

Pour 2019, une seule manche de jour et de nuit, en **4 heures maxi pour le Raid 4H**, en **2 heures maxi pour le Raid Loisir 2H** (depuis le top départ jusqu'au pointage de la balise ARRIVÉE).

Si vous dépassez le temps de course autorisé, vous écoperiez de 5 points de pénalité par minute entamée, prévoyez donc une montre et une petite marge de sécurité !

Aucune balise n'est obligatoire mais... quelques règles vous sont imposées, ... surtout si vous visez le podium du Raid 4 H.

Le classement s'effectue au nombre de points. En cas d'égalité, c'est le temps de course qui départagera les équipes.

ATTENTION, pendant la course, et notamment à proximité de l'arrivée, certaines balises sont proches de vignes, il est strictement interdit de traverser une parcelle de vigne, que ce soit en les enjambant perpendiculairement ou en passant par un rang de vigne (petit chemin parallèle au sens de la vigne servant à son entretien/exploitation). Seule la circulation sur les chemins ou fourrières dessinés sur la carte est autorisée. **Mise hors course en cas « d'infraction » constatée.**

Raid 4h

Chaque équipe sera dotée d'un numéro (sans dossard). Chaque participant recevra 2 cartes au format A4, à l'échelle 1/15000^e et avec une équidistance de 5m. La première carte, où sont représentés le départ et l'arrivée correspond à la zone Nord et Est de la course, cette carte est récente (relevés 2015-2018) et donc précise. La seconde carte, correspond à la partie Sud et Ouest de la course, celle-ci est plus ancienne (2004), et donc moins précise. Un trait violine sur la seconde carte représente la limite de la première carte (2015-2018). Pour la partie ancienne, ne vous fiez pas trop à la végétation... elle peut avoir évolué !

Toutes les balises vous rapporteront des points, de 1 à 5 selon la difficulté et l'éloignement (voir tableau ci-dessous). Les points sont indiqués dans les définitions sur la carte, colonne de gauche. 34 balises en tout, plus ou moins faciles. Pas de définitions sur papier libre.

Pénalité de 5 points par minute entamée au-delà des 4h de course.

→ Cette année, deux petites zones du terrain de jeux présentent **des grappes de balises**. Celles-ci représentées sur la carte par des lettres et des ronds bleus permettent de rapporter un joli pactole de points (4pts par balises, cf tableau). Cependant, il existe aussi dans ces zones, des balises qui ne correspondent pas à votre parcours, or toute erreur de poinçonnage dans ces zones entraînera une perte de 2pts par balise fautive (retrait de points valable exclusivement dans ces zones de grappes). Il s'agit donc de faire preuve de concentration et de précision dans ces zones pour profiter des points disponibles. D'autant plus que pour pimenter la chasse aux points, dans ces deux zones, les numéros des balises correctes (n° de code présent sur les piquets et balises) ne seront pas fournis. Enfin, **toutes les équipes n'auront pas forcément les mêmes balises dans ces deux zones de grappes**, attention donc à ne pas se fier forcément aux choix des autres concurrents...

Exemple : l'équipe « *Toujours Dans L'Bon Sens* » cherche sa balise A, la définition la dit située au sommet de la butte du milieu, sur le terrain il s'agit en réalité de la balise n°X, l'équipe trouve cette balise, est sûre d'elle et la pointe, elle gagnera 4 pts. L'équipe « *Vite A L'Envers* » cherche elle aussi sa balise A, la définition la dit située au sommet de la butte la plus au Nord, sur le terrain il s'agit en réalité de la balise n°Y, l'équipe tombe sur la balise n°X, pense être au bon endroit, la pointe, elle perdra 2 pts.

Attention : Deux barrières horaires vous sont imposées, après **2h** de course pour les balises présentes dans la zone ancienne (2004), à l'Ouest de la course, **et après 3h** pour les balises situées en partie Nord de la course. **Les zones de limites horaires seront indiquées sur les cartes**. Il sera inutile de chercher les balises dans ces zones après cette limite horaire : elles peuvent ne plus être présente et vous écoperiez d'une pénalité de 5 points par balise concernée en cas de non-respect.

Loisir 2h

Chaque participant recevra une carte au format A4 à l'échelle 1/15000^e et avec une équidistance de 5m. Il s'agit d'un secteur cartographié récemment (2015-2018).

Toutes les balises vous rapporteront des points, de 1 à 5 selon la difficulté et l'éloignement (voir tableau Raid 2H en dessous). Les points sont indiqués dans les définitions sur la carte, colonne de gauche. **Pénalité de 5 points par minute entamée** au-delà des 2h de course. Pas d'autres règles particulières. Faites-vous plaisir sur un choix de 31 balises plus ou moins faciles.

Remarques

Sur la carte, les points verts (buisson, fourré) représentent des houx, ils sont en général mentionnés comme arbres particuliers dans les définitions de postes. Un cercle vert (arbre isolé) représente un arbre majestueux ou isolé. Une croix verte représente un de nos rarissimes faux. La route qui borde la carte à l'Ouest est strictement interdite à la course.

L'écart entre 2 lignes du nord, ces traits bleus parallèles verticaux, équivaut à 250 m.

A l'arrivée, nous vous offrirons une soupe chaude, ensuite la buvette vous proposera sandwiches et boissons le temps de finaliser les résultats et d'annoncer les podiums (H, D et Mixtes sur le Raid 4 H en équipes de 2).

Valeur des balises Raid 2H

Poste	Point(s)
40	5
43	3
46	3
49	3
50	1
53	1
54	3
57	1
60	3
61	2
63	2
64	1
67	2
70	2
71	1
75	1
76	1
77	1
78	1
79	2
80	5
82	1
83	2
84	5
90	3
91	2
92	5
93	2
94	3
95	1
100	1
MAX	69

Valeur des balises Raid 4H

Poste	Point(s)
A	4
B	4
C	4
D	4
E	4
F	4
G	4
H	4
I	4
54	3
60	3
61	1
62	1
65	1
67	2
69	2
70	1
71	1
72	2
73	1
74	3
75	1
76	1
77	2
80	5
82	2
84	3
85	2
87	5
88	3
91	2
92	3
93	2
100	1
MAX	89