



DUO ASO 2020

Tél orga.
06.20.24.56.06

Consignes de course

Bienvenue à notre 20^e édition du DUO ASO. Une formule revisitée chaque année... !

Nous considérons que vous avez tous l'expérience de la CO en forêt sur carte IOF, de nuit (pour le 4h) et de l'utilisation de 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. **Pour tous, vérifiez votre pointeur et sa capacité en amont si possible et sinon à la GEC.**

Pour 2020, une seule manche de jour et de nuit, en **4 heures maxi pour le Raid**, en **2 heures maxi pour le Loisir** (depuis le top départ jusqu'au pointage de la balise ARRIVÉE), 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 ex-aequo. Vous veillerez à ne pas saturer le dispositif SportIdent en pointant des balises qui ne sont pas les vôtres ou en pointant certaines 2 fois. Les cartes sont à l'échelle 1/10000^{ème} et avec une équidistance de 5m. La cartographie est récente (2013 à 2019), cependant, des travaux forestiers peuvent avoir eu lieu et créé des traces non cartographiées.

ATTENTION, pendant la course, certaines balises sont situées à proximité de vignes, il est strictement interdit de traverser une parcelle de vignes, que ce soit en les enjambant perpendiculairement ou en passant par un rang de vigne. Seule la circulation sur les chemins ou fourrières dessinés sur la carte est autorisée. De même, les routes qui bordent ou traversent la carte sont strictement interdites à la course. (Croix violines). Encore une interdiction : les parcelles en forêt rayées de violine sont des secteurs que l'ONF interdit (protégés ou dangereux). **Toute personne repérée qui s'introduirait sur un secteur interdit (parcelle de vigne, de forêt, route) serait aussitôt mise hors course ou déclassée à l'arrivée.**

Raid 4h

Chaque équipe du 4h devra disposer d'un pointeur Sportident d'une capacité égale ou supérieure à 50 poinçons. A défaut, nous en mettrons un à votre disposition. Chaque participant, qu'il soit seul ou en duo comme cela est conseillé (et nécessaire pour figurer sur le podium), recevra 1 carte imprimée Recto-Verso au format A3. Le départ et l'arrivée sont au recto de la carte.

- Toutes les balises vous rapporteront des points, de 1 à 5 selon leur difficulté et leur éloignement. Les points sont indiqués dans les définitions sur la carte, colonne de gauche. 50 balises en tout, plus ou moins faciles, réparties dans 7 dizaines.
- Pour viser le podium (ou les hauteurs du classement), une seule solution : **chasser les bonus** ! Voici la règle : un bonus de 3 points si vous enchaînez les dizaines sans y revenir. Un super-bonus vous permet de doubler ces points en enchaînant des dizaines consécutives (ordre croissant ou décroissant). Cela permet donc d'obtenir un maximum (théorique) de 36 points bonus à ajouter aux 119 points que valent l'ensemble des 50 balises. Soit un maximum de 155 points à gagner. Exemple : vous poinçonnez la 70, la 75, la 73, la 71, puis vous passez à la 44, la 42, la 47, la 40, vous obtiendrez un bonus de 3 points (changement de dizaine des 70 aux 40) UNIQUEMENT si vous ne retournez pas poinçonner la 72 ou la 74 dans la suite de votre parcours. Si vous passez des 70 aux 80, ou bien aux 60, vous doublez le bonus soit 6 points (dizaines consécutives).
- **L'entrée sur la zone** de Verzy et de ses vignes doit obligatoirement se faire **par la 37** (à pointer en 1er parmi les n°30).
- Si vous décidez d'aller chercher les balises dans les vignes (au Nord de la carte recto), **l'accès et le retour doivent se faire par le passage obligatoire**. Juste avant de traverser, il est obligatoire de **pointer la 31 à l'aller et la 69 au retour** (sinon, les points de cette boucle ne seront pas comptés).
- **Attention : 3 barrières horaires existent :**
 - o **Après 2h00** de course pour les balises situées dans la zone Ouest de la carte côté verso.
 - o **Après 2h20** de course pour les balises situées dans toutes les autres zones forestières des 2 cartes.
 - o **Après 3h00** de course pour les balises situées dans la zone de vignes au Nord-Est de la carte côté verso.

Les zones de limites horaires sont indiquées sur les cartes. Il sera inutile d'y chercher des balises après ces barrières horaires car elles peuvent ne plus être présentes (points non validés et **pénalité de 5 points par balise concernée** en cas de non-respect).

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

Loisir 2h

Chaque participant recevra une carte au format A3. Toutes les balises vous rapporteront des points, de 1 à 3 selon la difficulté et l'éloignement, pour un total de 52 points. Les points sont indiqués dans les définitions sur la carte, colonne de gauche. Faites-vous plaisir sur un choix de 30 balises plus ou moins faciles.

Une seule règle : si vous décidez d'aller chercher les balises dans les vignes, **l'accès et le retour doivent se faire par le passage obligatoire**. Avant de traverser, il est obligatoire de **pointer la 31 à l'aller et la 69 au retour** (sinon, les points de cette boucle ne seront pas comptés). **Pénalité de 5 points par minute entamée** au-delà des 2h de course.

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.

L'écart entre 2 lignes du nord, ces traits bleus parallèles verticaux, équivaut à 500 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 (Raid 4 h par équipes de 2).

BONNE COURSE !