

# Vendredi 8 Décembre 2017

Une animation familiale nocturne

## Mais qui a dérobé le médicament ??

à partir de 18H30

### Bulletin d'inscription

Pour cette animation, il vous faut constituer un duo avec une personne de votre famille: un enfant de 4 à 12 ans et un adulte.

Nom de l'équipe:.....

Nom et prénom de l'adulte:.....

Ville:..... Tel:.....

Email:.....@.....

Nom et prénom de l'enfant:.....

Sexe:..... Date de Naissance:.....

PARTICIPATION VERSEE: (ESPECES OU CHEQUE) \_\_\_\_\_ €

SIGNATURE :

2€ minimum par équipe

# LE PASS'FAMILY

s'invite

# au TELETHON

GORGUILLON

sur une idée originale du service des sports

# VENEZ NOMBREUX



initiation au tir à l'arc par la 1ère compagnie d'archers gorguillons

0.50 cts la volée de 3 flèches

ANIMATIONS DURANT TOUTE LA SOIREE

BAR ET RESTAURATION RAPIDE

100% DES RECETTES reversées à l'A.F.M.

Inscriptions limitées à 100 équipes.

Règlement en espèces ou par chèque  
à l'ordre de AFM Téléthon.

MAISON MUNICIPALE DU SPORT  
COMPLEXE SPORTIF PIERRE DE COUBERTIN  
59253 LA GORGUE  
Tél. 03-28-48-87-35  
maisonduport@ville-lagorgue.fr

# VENDREDI 8 DECEMBRE 2017

de 19h00 à 23h00



# RAND'ORIENTATION

au profit du Téléthon  
course au score par équipe de 2. départ libre



la tête et les jambes!!!



# LA GORGUE

Complexe Sportif Pierre de Coubertin  
service des sports 03/28/48/87/35 maisonduport@ville-lagorgue.fr

## Infos Parents

Faites votre choix en fonction de votre niveau de pratique et de l'âge de votre enfant. Dans tous les cas, quelque soit la formule que vous choisissez, elle sera validée dans le cadre du **Pass'family**.

## PRINCIPE DE L'EPREUVE RAND'ORIENTATION

Par équipe de deux personnes vous allez vivre un, deux, trois ou quatre défis enchaînés à votre convenance et à allure libre selon votre condition physique. Cette épreuve s'effectue sous la forme d'une **course au score**. Le but étant de récolter le plus de points en un minimum de temps (3heures maximum).

A chaque défi correspond une couleur et 6 balises d'une certaine valeur, parfois sous un format original, à retrouver. Elles auront des valeurs différentes (2,3,5 et 6 points) selon la difficulté du défi.

L'équipe gagnante est celle ayant accumulé le plus grand nombre de points dans le minimum de temps.

**Chaque équipe décide, en respectant les propriétés privées et les règles de circulation, de l'itinéraire à emprunter, et de la stratégie à adopter.**

L'ensemble de l'épreuve reste accessible à tous, à partir du moment où l'équipe est constituée de deux adultes ou d'un adulte et d'un enfant de plus de huit ans.

Dès votre arrivée, vous vous rendez à la table d'inscription pour retirer le complément d'information sur l'épreuve. Puis selon votre stratégie, vous choisirez de vous aventurer sur l'un des 4 défis (jaune, orange, rouge ou noir) en validant la **balise départ (1) avant 21 heures**.

Chaque équipe décide de faire une partie ou l'ensemble des défis ainsi que du temps qu'elle consacrerà à la recherche des balises, sachant qu'il faut pointer la **balise arrivée (26) avant 23 heures et vous rendre à la table informatique entre chaque défi**.

Ces deux balises se trouveront près de la table informatique.

Nous conseillons aux équipes constituées avec un enfant de ne pas s'aventurer trop loin, et de réduire le temps à 1 heure ou plus, si vous le désirez.

### MATERIEL OBLIGATOIRE

**documents spécifiques remis par l'organisation pour chaque défi (à retirer avant de partir)**

**Lampes, smartphone, boussole, crayon et gilets jaunes pour assurer votre visibilité (à prévoir, non fourni par l'organisation).**

## DEROULEMENT DE L'EPREUVE

Départ libre Complexe Pierre de Coubertin entre 19h00 et 21h00  
Retour 23h 00 dernier délai sinon vous ne serez pas classés.  
Maximum 3h00 pour la recherche des balises

BALISE 1 = BALISE DEPART à pointer au début de l'épreuve  
BALISE 26 = BALISE ARRIVEE à pointer lorsque vous décidez de stopper l'enchaînement des défis

### Puis, défi au choix à effectuer et à enchaîner à votre convenance

Entre chaque défi vous devez vous rendre à la table informatique afin de valider celui-ci  
**100 POINTS répartis en 4 DEFIS**  
**Balise départ : 2 points Balise arrivée : 2 points**

#### La Flèch'O 12 points :

épreuve combinant tir à l'arc et trail urbain en orientation « *SELFIES* » de **3 km maximum**.

#### La Pist'O 18 points :

épreuve alliant course d'orientation et sens de l'orientation sur une distance de **6 km maximum**.

#### La Géocatch'O 30 points :

épreuve combinant course d'orientation et "esprit" géocaching (sans GPS), sur une distance de **5 km environ**

#### L'Azimuth'O 36 points :

épreuve d'orientation à la boussole  
Ou il vous faut placer les balises sur votre carte grâce à des coordonnées sur une distance **d'environ 6 km**  
**Munissez vous d'une boussole**

**LAISSEZ LES BALISES EN PLACE**  
**SOYEZ ATTENTIF AUX INSTRUCTIONS.**

### **NE TRAVERSEZ PAS DE PROPRIETES PRIVEES**

**Ne surestimez pas vos forces et pensez au chemin que vous devrez parcourir pour revenir vers la salle.**

**Infos pratiques : vestiaire, douche et restauration rapide sur place.**

## BULLETTIN D'INSCRIPTION

NOM DE L'EQUIPE : .....

RESPONSABLE DE L'EQUIPE : .....

N° DE PORTABLE : .....

(A POSSEDER LE JOUR DE L'EPREUVE)

### EQUIPIER 1 (responsable de l'équipe)

NOM : .....

PRENOM : .....

SEXE : ..... DATE DE NAISSANCE : ...../...../.....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

TEL : ...../...../...../...../.....

EMAIL : .....@.....

### EQUIPIER 2 (partenaire ou enfant)

NOM : .....

PRENOM : .....

SEXE : ..... DATE DE NAISSANCE : ...../...../.....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

TEL : ...../...../...../...../.....

EMAIL : .....@.....

PARTICIPATION VERSEE:

(ESPECES OU CHEQUE)

\_\_\_\_\_ €

SIGNATURE :

**2€**  
**minimum**  
**par équipe**

