

Vendredi 2 Décembre 2016
Une animation familiale nocturne



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).....€

2€ minimum par équipe

SIGNATURE:

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.

LIMITE D'INSCRIPTION : Mercredi 30 Novembre 2016

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 2 DECEMBRE 2016

de 19h00 à 23h00



RAND'ORIENTATION

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

la tête et les jambes!!!



2€ minimum par équipe

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 consacrera 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, téléphone portable 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

Défi jaune 12 points :

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

Défi orange 18 points :

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

Défi rouge 30 points :

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

Défi noir 36 points :

épreuve spéciale alliant course d'orientation et trail vous amenant dans l'obscurité des chemins campagnards sur une distance **d'environ 10 km**

Balise arrivée : 2 points

**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.

BULLETIN 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

