



3.2 - Les passages obligatoires (traversées de route ...), indiqués sur la carte et les itinéraires indiqués en traits pointillés de couleur pourpres sur la carte, doivent être impérativement respectés sous peine d'exclusion de la manifestation.

3.3 - Les participants doivent respecter le Code de la route sur l'intégralité de leur parcours.

3.4 - Les participants doivent respecter les consignes des organisateurs.

3.5 - Chaque équipe doit posséder durant toute la course un téléphone portable en état de fonctionnement avec le numéro de téléphone de l'organisation enregistré.

3.6 - Chaque participant doit posséder durant toute la course le matériel suivant :

- un gilet jaune fluo norme EN 471
- une lampe frontale en état de fonctionnement

3.8 - Il est recommandé à chaque équipe de posséder durant la course le matériel suivant : de l'eau, des barres énergétiques et une boussole.

3.7 - La fermeture des parcours est prévue à 22h00. Après la fermeture des parcours, les participants doivent rejoindre immédiatement l'arrivée. Après la fermeture des parcours, les balises sont enlevées.

Code de civilité

4.1 - Les participants doivent respecter les personnes et les biens, notamment :

- respecter les autres usagers des lieux fréquentés
- ne pas abîmer et franchir les clôtures
- ne pas accéder aux zones interdites (indiquées par des hachures ou une surface pourpres sur la carte)
- ne pas traverser les propriétés privées (indiqué par un vert-olive, voir légende sur la carte)
- ne pas entrer dans les enclos gardant des animaux

4.2 - Les participants doivent respecter l'environnement :

- ne pas traverser les massifs de fleurs et les plantations
- ne pas abandonner de déchets (des poubelles sont proposées sur les zones d'accueil et d'arrivée)
- ne pas pénétrer dans les zones de régénération de la flore

Clause de sauvegarde de l'organisateur

5.1 - Les participants s'engagent à cette manifestation sous leur propre responsabilité.

5.2 - En cas de non respect du règlement, l'organisateur décline toute responsabilité si un accident survient ou une infraction est commise.

5.3 - En cas de force majeure (par exemple, alerte météorologique orange ou rouge, avis de l'autorité publique, ...) l'organisation se réserve le droit d'annuler la manifestation. Dans ce cas, les participants peuvent prétendre au remboursement d'une partie du montant de l'engagement, dans la limite des sommes non-engagées par l'organisateur.

Droit à l'image

6.1 - Chaque participant autorise l'usage de leur image à des fins de promotion de la manifestation. Pour les participants mineurs, l'autorisation est accordée implicitement par la personne majeure qui engage ou autorise l'engagement.

6.2 - Le droit à l'image n'est pas limité dans le temps, ne fait pas l'objet d'une contre-partie et concerne tous les supports médias.

Données personnelles

7.1 - Chaque participant accepte l'enregistrement de ses coordonnées personnelles par l'organisateur : nom, prénom, numéro de téléphone portable et adresse courriel.

7.2 - L'organisateur s'engage à protéger et ne pas diffuser les données personnelles à des tiers. Les données sont conservées un an.

7.3 - Dans le cadre de l'affichage public nécessaire au bon fonctionnement de la course, seul le nom ou le pseudo de l'équipe est affiché.

Fin du règlement

Inscription O'Zen 2023 – 10 novembre 2023

Nom de l'équipe

Votre association

Circuit

6 km

12 km

Equipier 1

Nom prénom

Courriel

Téléphone

Equipier 2

Nom prénom

Courriel

Téléphone

Equipier 3

Nom prénom

Courriel

Téléphone

En s'inscrivant à cette manifestation, toutes les personnes composant l'équipe s'engagent à respecter le règlement de la manifestation, voir pages 3 et 4 de ce document.

Visa et date
des équipiers

Merci d'adresser votre inscription à l'OSEN avant le 1er novembre 2023.

Le secrétariat de l'OSEN

Place Georges Coudray

35400 Saint-Malo

02 99 40 04 55

contact@osensaintmalo.fr

Horaires ouvertures du secrétariat

Lundi : fermé

Mardi et Jeudi : permanence de 9h00-12h00 et 13h30-17h30

Mercredi : sur RDV

Vendredi : de 9h00 à 16h00

Comment participer ?

Les bases de la course d'orientation

La course d'orientation est un sport qui fait marcher la tête et les jambes, mais courir n'est pas la priorité : il faut découvrir un maximum de balises.

La meilleure équipe est celle qui découvre le plus de balises. Chaque équipe doit élaborer la meilleure stratégie et le meilleur itinéraire pour découvrir les balises : sans faire de détour inutile et sans se perdre !

Bien sûr, selon le niveau de chacun, il est possible de pointer tout ou une partie des balises. En tout cas, choisissez votre rythme : en marchant, en trottant ou en courant ...

Les balises et le pointeur

Les balises sont des petites toiles orange et blanches associées à un boîtier électronique. Elles sont représentées sur la carte fournie par l'organisation par des petits cercles pourpres numérotés. Le boîtier sert à enregistrer votre passage dans un pointeur électronique fourni par l'organisateur à chaque équipe.

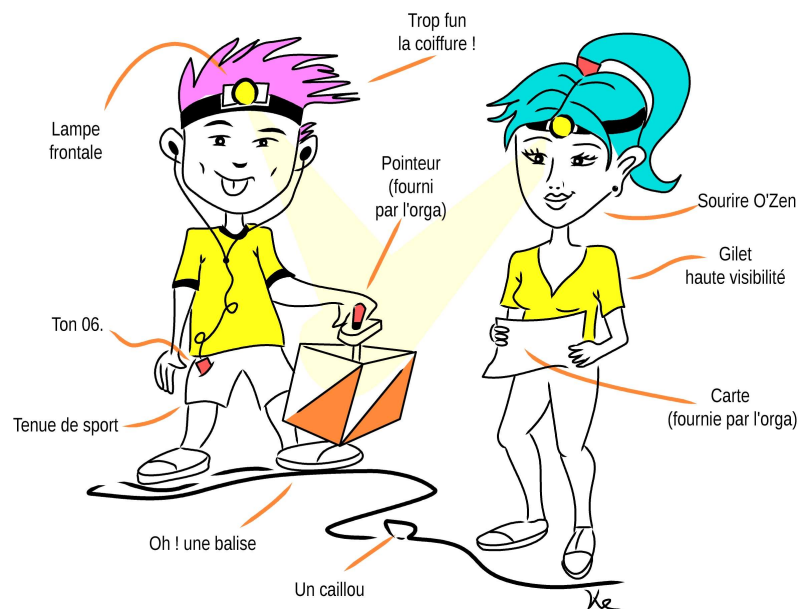
C'est simple ... quand vous trouvez la balise, placez le pointeur dans le boîtier, le boîtier « beep », et vous repartez débusquer une autre balise.

La carte

Au départ, l'organisateur remet à chaque équipe une carte du terrain de jeu. Il y figure :

- le départ, représenté par un triangle pourpre,
- les balises représentées par un cercle pourpre et le numéro de la balise,
- l'arrivée par un double-cercle pourpre

La carte est à l'échelle 1/7500, c'est à dire qu'un centimètre sur la carte représente 75 mètres sur le terrain. Elle est très détaillée et vous permettra de déterminer le meilleur itinéraire pour découvrir les balises. Le Nord est en haut de la carte.



Sur la carte figure la légende : elle donne la signification des symboles. La couleur de chaque symbole indique sa famille : en bleu l'hydrographie (ruisseau, mer ...), en brun le relief (courbe de niveau, butte, ravine), en noir les constructions (mur, clôtures, bâtiments) et les roches (rochers, falaises...), en blanc-jaune-vert la végétation (jaune les pelouses, vert foncé les bois impénétrables...).

L'équipement

L'organisation fournit la carte et prête le pointeur électronique.

Prévoyez le matériel de sécurité : un gilet haute visibilité (celui de la voiture convient très bien), une lampe frontale et le téléphone portable.

La tenue de sport ou de marche est recommandée.

La boussole peut-être utile pour ne pas perdre le Nord !

A vous de jouer !

Règlement de la manifestation

L'O'Zen est une randonnée d'orientation pédestre, en milieu semi-urbain ouvert au public et à la circulation. L'itinéraire est librement choisi par les participants, mais comporte des points de passage obligatoires (balises ou postes). La course se base sur la capacité de chacun à se déplacer de façon optimale en s'orientant à l'aide d'une carte.

Engagement

1.1 - L'engagement à la manifestation "O'Zen" implique l'acceptation du présent règlement dans son intégralité.

1.2 - L'organisateur propose deux parcours dont la longueur optimale est d'environ six kilomètres ou douze kilomètres, les participants peuvent parcourir tout ou partie du parcours proposé.

1.3 - La participation s'effectue par équipe composée de deux personnes.

1.4 - Les participants âgés de moins de quatorze ans doivent être accompagnés d'une personne majeure.

1.5 - Les participants âgés de quatorze ans à dix-sept ans inclus participant seul à la course doivent produire une autorisation de leur responsable légal, les autorisant à participer à la course.

1.6 - Seules les équipes ayant fourni un dossier d'inscription complet peuvent prendre part à la manifestation.

1.7 - Les équipes sont identifiées par un nom ou un pseudo, le choix est de la responsabilité de l'équipe et doit respecter le droit en vigueur sur les noms et marques déposées. L'organisateur se réserve le droit d'interdire un nom ou un pseudo qui pourrait porter préjudice à l'image de la manifestation.

Déroulement de la manifestation

2.1 - Le départ est donné à partir de 19h30. Sur le lieu de départ, chaque équipe doit vider son pointeur électronique et contrôler son bon fonctionnement. Ces opérations se font en utilisant les boîtiers "Effacer" et "Contrôler" sur le lieu du départ.

2.2 - Chaque équipe reçoit deux cartes.

2.3 - Le départ est indiquée sur la carte par un triangle de couleur magenta. Il est matérialisé sur le terrain par une balise qui n'est pas nécessaire de pointer.

2.4 - Les équipiers doivent impérativement rester ensemble tout au long de la course. Cette condition est considérée valide que si l'ensemble de l'équipe peut être réunie en moins de deux minutes.

2.5 - Chaque équipe peut pointer les balises dans l'ordre de son choix (ne pas suivre l'ordre de numérotation des balises).

2.6 - L'arrivée est indiquée sur la carte par un double cercle de couleur magenta.

Sécurité des participants

3.1 - Le passage par l'arrivée est obligatoire, y compris en cas d'abandon.