



RÈGLEMENT DES SPORTS

COURSE D'ORIENTATION

INFORMATIONS PRATIQUES

Merci de vous présenter au niveau de la tente accueil muni de votre dossard, obligatoire pour participer à l'épreuve. **Pas de dossard, pas de course.**

ADRESSE

Plan d'eau du Baggerse
67400 Illkirch-Graffenstaden

HORAIRES

Samedi après-midi.

Retrait des doigts électroniques de 13h30 à 13h45, au niveau de la tente accueil orientation muni de son dossard.

Briefing de la course à 13h45 puis départ en vagues différées (hommes, femmes, mixtes).

ÉQUIPES

Équipe mixte ou non de 2 personnes.

Classement masculin, classement féminin et classement mixte.

ÉPREUVE

Il s'agit d'une course "chasse à la balise", dans un temps limité de 2h00.

Les 2 équipier(e)s doivent TOUJOURS ÊTRE ENSEMBLE.

L'objectif est de pointer le maximum de balises dans le temps imparti : 2 heures maximum.

L'ordre des balises est libre. Il y a environ 30 balises.

Chaque équipe reçoit une puce électronique, qui permet de valider le pointage des balises. Le boîtier émet un signal sonore et lumineux.

Le pointage du boîtier d'arrivée arrête le chronomètre.

Départ de la course "en masse". Les cartes sont récupérées après environ 500m de course. Chaque concurrent reçoit une carte. La carte est une carte aux normes de la course d'orientation, à l'échelle 1/5000ème (1cm sur la carte correspond à 50 m sur le terrain).



LES SANCTIONS

Une pénalité de 5 points est appliquée par tranche de 1 minutes de retard, au-delà des 2h imparties.

ÉQUIPEMENT

Prévoir un équipement adapté à la course en forêt (jambes couvertes recommandé) Apporter une boussole par équipe.

L'organisation fournit les cartes et la puce électronique.

CLASSEMENT

Chaque balise vaut 10 points.

Les équipes sont classées par nombre de points, puis par temps.

L'équipe gagnante est l'équipe qui a le plus de points avec le moins de temps de course. Par exemple, une équipe qui termine en 1h50 en ayant pointé toutes les balises sera classée devant une équipe qui termine en 1h30, mais à qui il manquerait une balise.

SPORTS CUMULABLES

Cette épreuve fait partie des sports combinables et peut être cumulée avec

- Samedi matin : Course à pied

INTEMPÉRIES

En cas d'intempéries, les organisateurs se réservent le droit de suspendre momentanément ou d'annuler les compétitions sportives et d'orienter les participants vers des points de repli. En cas de temps orageux, les participants sont invités à s'abriter.



RÈGLEMENT DES SPORTS MÖLKKY®

INFORMATIONS PRATIQUES

Merci de vous présenter au niveau de la tente accueil muni de votre dossard, obligatoire pour participer à l'épreuve. **Pas de dossard, pas d'épreuve.**

ADRESSE

Plan d'eau du Baggersee
67000 Strasbourg

HORAIRES

Convocation des équipes à 13h30 le samedi.

Samedi 13h45 à 18h00 : phases de qualifications puis phases finales et classement.

Les équipes doivent se présenter à la tente accueil à leur arrivée pour valider leur présence.

ÉQUIPES

Tournoi mixte.

Équipes mixtes ou non de 2 joueurs + 1 remplaçant optionnel (pas de changement en cours de partie, uniquement sur une manche différente).

En cas d'élimination lors des qualifications, vous pouvez pratiquer en jeu libre jusqu'à la fin de l'événement.



MATCHS

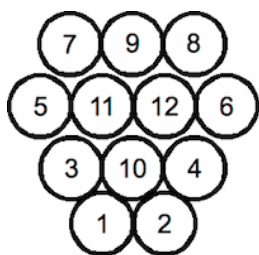
Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la manche.

Au début d'une manche, les quilles sont placées à environ 4 mètres des joueurs.

Lorsqu'une quille a été abattue, on la redresse sur son pied (et non à la tête), le numéro face à la zone de lancer, juste là où elle se trouve et sans la soulever du sol. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

Les joueurs (ou équipes) jouent chacun à leur tour. On ne rejoue pas immédiatement lorsqu'on a fait un raté.

PLACEMENT DES QUILLES



POINTS

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le Mölkky.

Tous les styles de lancers sont autorisés, à partir du moment où le lancer n'est pas dangereux pour les personnes autour.

Il y a deux façons de marquer des points :

- si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.
- si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus.

Exemple :

- *un joueur vise la quille n°12 et la fait tomber seule, il marque 12 points.*
- *s'il fait tomber la n°12 et dans le même temps la n°4, il ne marque que 2 points.*

Attention : une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée entièrement sur le sol et ne repose sur aucune autre. Si une quille repose sur une autre quille ou sur le Mölkky elle n'est pas considérée comme tombée.



L'équipe gagnante est la première qui arrive à totaliser exactement 50 points. La manche s'arrête

Si une équipe dépasse ce score, elle retombe à 25.

Élimination : L'équipe qui fait trois blancs consécutifs (trois lancers au cours duquel aucun point n'est marqué, ou un mordu sur la ligne de lancement) est éliminé. Bien entendu, si tous les joueurs sont éliminés avant que quiconque atteigne 50 points, le dernier en jeu a gagné.

Après 2 manches, et, en cas d'égalité 1 manche partout, chaque équipe additionne ses points des deux manches. Celle qui a marqué le plus de points commence la troisième et dernière manche. En cas d'égalité, il y a Mölkkout.

Le Mölkkout est un exercice de tir de précision pour départager deux équipes qui ont le même nombre de points. L'équipe qui commence est désignée à pile ou face.

Les quilles 6, 4, 12, 10 et 8 sont placées les unes derrière les autres et espacées d'une longueur de Mölkk. La quille 6 étant à 3,5 mètres.

INTEMPÉRIES

En cas d'intempéries, les organisateurs se réservent le droit de suspendre momentanément ou d'annuler les compétitions sportives et d'orienter les participants vers des points de repli. En cas de temps orageux, les participants sont invités à s'abriter.

[Se protéger en cas d'orage](#)