

## Consignes et infos de course

**Pointes et picots interdits.**

**Pensez à prendre un plastique pour la carte.**

### Infos circuits :

Circuits chronométrés	Distance (à vol d'oiseau) en km	Nombre de balises
Course n°1 – H20+	2.9	27
Course n°1 – D20+	2.6	25
Course n°1 – H Jeune	2.2	21
Course n°1 – D Jeune	2.1	18
Course n°1 – Enfant	1.2	16
Course n°2 – H Long	2.8	26
Course n°2 – D Long	2.7	27
Course n°2 – Court	2.0	20

Circuits non chronométrés	Distance (à vol d'oiseau) en km	Nombre de balises
Découverte Enfants	1.2	16
Découverte Adultes	3.1	27
PMR court	1.1	13
PMR long	2.0	24

### Sécurité :

Vos sacs pourront être stockés à l'accueil, mais en aucun cas près du départ/arrivée.

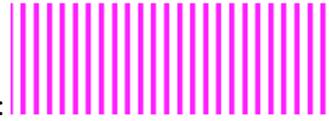
La circulation routière n'est pas neutralisée ; soyez donc vigilants et responsables. Le terrain est une zone de centre-ville, avec de nombreux piétons ; soyez courtois et ralentissez si vous sentez que ça ne passe pas entre le mur et la grand-mère devant vous ! Organiser une nouvelle course de ce genre à l'avenir dépendra de votre (bon) comportement.

Les circuits « Enfant » et « PMR court » resteront dans un secteur où la circulation est très faible et s'effectue à vitesse très réduite (mais pas 100% nulle)

Les autres circuits iront en ville :

- Les rues à très forte circulation (cartographiées comme étant interdites) seront traversées exclusivement par des passages supérieurs ou souterrains. Leur traversée à niveau est rigoureusement interdite (et de toute façon les tracés n'incitent pas à les traverser)

Symbole des zones interdites pendant la course:



- Les rues à moyenne circulation (cartographiées aussi comme étant interdites) seront traversées à niveau à des endroits spécifiques matérialisés par des passages obligatoires (passages piétons) sécurisés par des signaleurs. Vous devrez respecter les consignes de ces signaleurs et bien sûr le code de la route (vous ne serez en aucun cas prioritaires sur les voitures). Toute imprudence ou refus d'appliquer les consignes impliquera la mise hors course immédiate.

Symbole matérialisant un passage obligatoire :



- Vous serez amenés à longer ou à traverser d'autres rues à faible circulation, soyez attentifs quand vous les traversez et courez de préférence sur les trottoirs.

### **Enchaînement des circuits :**

Pour les circuits chronométrés, vous devrez effectuer d'abord la course n°1 puis la course n°2. Dernier départ (tous circuits confondus) à 17h, prenez donc vos précautions si vous arrivez tard et si vous voulez faire les 2 courses.

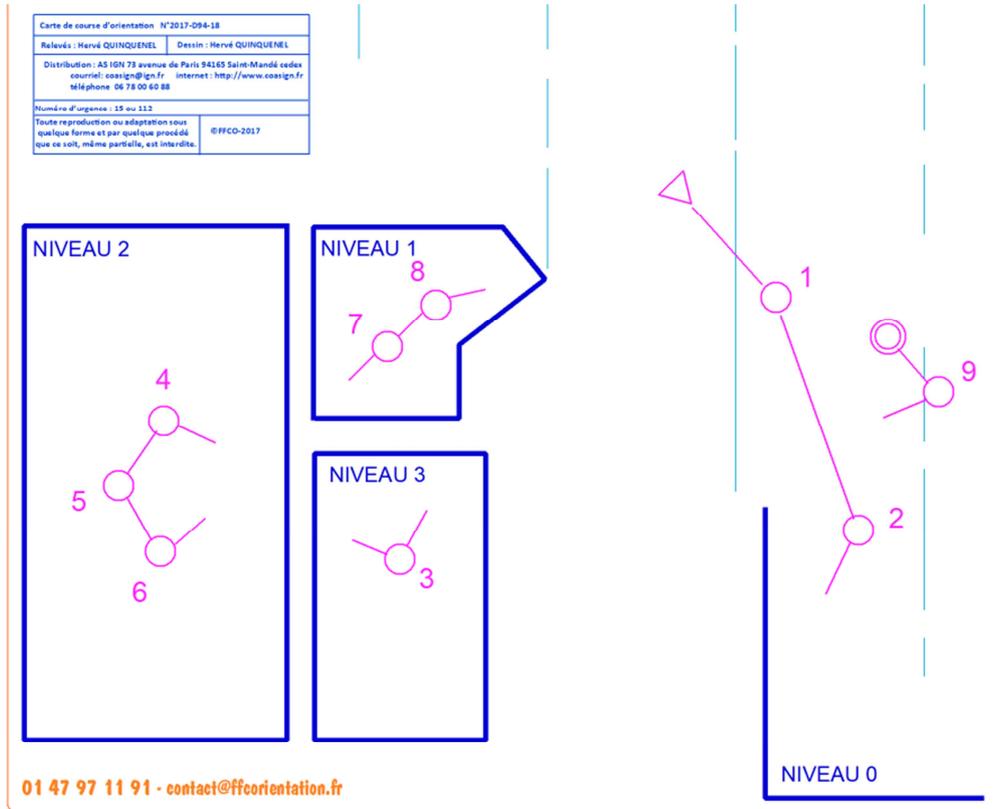
### **Le multi-niveaux :**

Les circuits chronométrés de la course n°2, « Découverte Adultes » et « PMR long » traverseront une zone en multi-niveaux. N'ayez pas peur, c'est assez simple :

- La carte que vous aurez entre les mains aura chaque niveau dessiné séparément pour une meilleure compréhension cartographique. (Niveau 0, Niveau 1, Niveau 2 et Niveau 3). Un niveau peut représenter un étage ou bien un « inter-étage ». Le niveau « 0 » correspond au niveau « par défaut », c'est à dire celui de la carte principale où se situent le départ et l'arrivée.

- Chaque balise n'est dessinée qu'une fois sur la carte (sur la carte du niveau où elle est placée), avec les traits matérialisant la direction des balises précédente et suivante interrompus si il y a un changement de niveau.

*Exemple : Le départ, l'arrivée et les balises 1, 2 et 9 sont au niveau 0, les balises 7 et 8 sont au niveau 1 et les balises 4, 5 et 6 sont au niveau 2.*



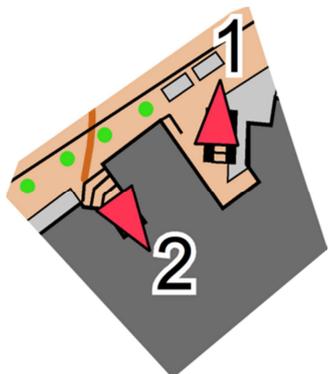
- L'indication du niveau est rappelée de façon cohérente dans les définitions du poste (ex : « Niv 1 » si le poste est placé au niveau 1. Si l'indication de niveau n'est pas renseignée, c'est que le poste est situé au niveau 0 « par défaut ».

*Exemple en rapport avec la carte précédente*

Exemple		1.9 km			
▶					
1	75	■		∨	
2	76	△		○	
3	139	⋯	⋯	Niv 3	
4	36	△		Niv 2	○
5	77	■		Niv 2	∨
6	78	■		Niv 2	◀
7	83	↗	△	Niv 1	○
8	80	■		Niv 1	◁
9	81	■			⋈
○◁		360 m		▷○	

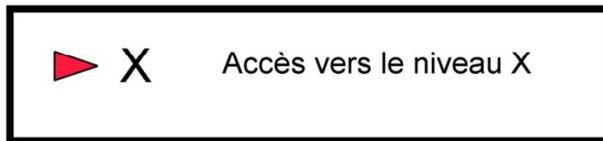
- Le passage d'un niveau à l'autre est matérialisé par une petite flèche avec une étiquette indiquant le niveau vers lequel on peut accéder. Cela correspond le plus souvent à un escalier ou une rampe.

*Exemple : Je suis sur la carte du niveau 0 et je peux accéder au niveau 1 par l'escalier qui se prolonge par la flèche indiquant « 1 ». Je peux accéder aussi directement au niveau 2 par l'escalier qui se prolonge par la flèche indiquant « 2 ».*



Légende particulière tous circuits multi-niveaux (sauf PMR) :

## LEGENDE PARTICULIERE



Légende particulière pour circuits PMR :

## LEGENDE PARTICULIERE PMR

