

RALLYE PÉDESTRE – DIMANCHE 11 JUIN 2023

NOTE TECHNIQUE SIMPLIFIÉE

❶ Présentation du jeu

Ce rallye consiste dans une randonnée sur parcours partiellement en ville et partiellement en basse montagne. Il se compose d'un point de départ convenu puis de 6 étapes plus l'arrivée que les participants découvrent au fil de leur parcours. Le parcours peut être fait en solo ou en groupe, il convient aux sportifs comme aux familles avec de jeunes enfants accompagnant leurs parents.

Il s'étale sur 8 à 10 km, et des variantes qui allongent le parcours jusqu'à 5 km supplémentaires peuvent être empruntés par les marcheurs se sentant les plus aguerris.

Sa durée totale est estimée entre 4 h 00 et 5 h 00.

Plusieurs parcours dont la longueur est gérée sous forme de bonus seront proposés aux coureurs et marcheurs en fonction de leurs possibilités.

Les inscriptions se font sur place au départ sur le parvis de l'église Saint-Dominique de Vieux-Thann.

Le rallye est ouvert de 8 h 30 à 17 h 00, heure limite d'arrivée du dernier concurrent, le dernier départ étant donné à 12 h 00.

À chaque étape, les participants effectuent des épreuves ludiques non physiques. La qualité des réponses gratifie les équipes de points qui sont comptabilisés.

À la fin des épreuves, une enveloppe est remise aux équipes qui les oriente vers l'étape suivante.

En chemin entre deux étapes, ils doivent répondre aux questions contenues dans l'enveloppe. La qualité des réponses gratifie les concurrents de points qui sont également comptabilisés. Le temps du parcours n'est pas chronométré, seul le nombre de points cumulés fera l'objet d'un palmarès dévoilé à la fin de la dernière épreuve, à l'arrivée du rallye.

Afin de corser le jeu pendant leur randonnée, chaque équipe doit ramener une feuille de chêne, une feuille de houx piquante, une feuille de hêtre et une pomme de pin (bonifications par pomme de pin si davantage de pommes de pin).

Tout au long du parcours, moyennant une pénalité, des indices sont disponibles sur demande par téléphone pour éviter aux équipes de s'égarer du tracé ou de perdre trop de temps.

En outre, les équipes disposeront d'une enveloppe « secours » fournie à la 3^{ème} étape contenant le lieu de l'arrivée. Elle pourra être utilisée à tout moment ou être conservée intacte jusqu'à l'arrivée.

Les équipes auront donc à gérer l'utilisation des indices à leur disposition afin de se présenter à l'arrivée avant 17 h 00, heure de clôture de l'épreuve. Les équipes arrivant après 17 h 00 ne seront plus comptabilisées.

Le palmarès sera dévoilé à la fin du rallye après décompte des points, des bonus et des pénalités. Il sera également transmis par voie de presse.

❷ Les épreuves

Des questions seront posées sur les thèmes du club vosgien, de la région et, plus généralement, la nature et la forêt.

Les réponses de l'épreuve d'étape n doivent être fournies et contrôlées avant le départ vers l'étape n+1. Entre l'étape n et l'étape n+1, les équipes auront mission de trouver le lieu de l'étape n+1 et de répondre à de nouvelles questions contenue dans l'enveloppe dont les réponses seront contrôlées à l'étape n+1. Et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée.

Les étapes ne sont pas chronométrées afin de ne pas créer de risque pendant le parcours.

③ Les points

À chaque étape, les équipes sont créditées de 100 points.

Des points sont ensuite attribués aux épreuves et aux questions et sont additionnés. Le total est fait à l'arrivée.

④ Le rôle des arbitres :

Les arbitres possèdent la **feuille arbitre** des étapes : réponses, photo(s), emplacements étapes, indices.

Les arbitres sont amenés à :

- Valider et comptabiliser les réponses des épreuves et des bonus, au besoin en juger la complétude (réponses, calculs, prise de photos, ...).
- Effectuer les totaux partiels de points récoltés par chaque équipe pendant leur étape.

⑤ L'occupation des postes (premier départ 8h30 – dernier départ 12h00)

Les postes sont occupés par des arbitres responsables de leur poste dans un créneau estimé de passage des équipes.

⑥ La sécurité

Aucune difficulté particulière n'est recensée. Le parcours est considéré comme évoluant à une altitude maximum restant celle de la basse montagne.

Les concurrents devront emporter un peu d'eau.

Le circuit étant en partie en milieu urbain, respecter les règles du code de la route (marche sur les trottoirs lorsqu'ils existent, traversée sur les passages piétons, respecter les feux de circulation, prudence sur les pistes mixtes piétons/cyclistes).

À la 3^{ème} étape, rappeler aux concurrents qu'il est fortement déconseillé d'emprunter le chemin en forte pente de l'esplanade du château au café du pont de la Thur rue Marsilly.

⑦ L'environnement

Des extraits du PLU de Thann 2019 concernant la ZNIEFF de type 2 des coteaux du Rangen et le caractère protégé des Coteaux du Rangen sont rappelés aux concurrents, de même que la zone NATURA2000 des Forêts de l'Herrenstubenkopf, de l'Ihlersthal, du Rangenkopf, du Schlossberg et du rocher du Rosenbourg à proximité de laquelle ils cheminent.

⑧ Les indices et la gestion du temps

En cas de besoin, les concurrents sont invités à utiliser les indices mis à leur disposition afin d'obtenir plus rapidement le lieu de l'étape suivante.

Les indices sont fournis aux équipes par téléphone à leur demande.

Dans les enveloppes est donné un temps indicatif de passage avec bonus ou sans bonus grâce auquel les équipes peuvent évaluer leur progression. Les arbitres peuvent donc conseiller une équipe en fonction de leur avancement et rappeler à tout moment l'importance de la gestion du temps de parcours.

L'enveloppe « secours » fournie dès la 3^{ème} étape contient le nom du lieu de l'arrivée. Elle permet aux équipes le souhaitant d'aller directement à l'arrivée.