



RAID CAPONORD – 26 septembre 2020

Descriptif des ateliers « non conventionnels » – Formule Famille

PROLOGUE : La danse des orienteurs.

3 postes sur cette CO, sans ordre obligatoire, validation à la pince.

Après un petit trail, vous récupérez votre carton de contrôle de 3 cases. Dans chaque case, 1 orienteur dansant est représenté, soit 3 orienteurs différents au total. Grâce à la carte générale affichée, vous pourrez (en mémorisation) aller bipper les postes correspondants à vos orienteurs dansants.

Après vérification de votre carton de contrôle, si les 3 bons postes ont été trouvés, vous pouvez passer à la suite du raid. Dans le cas contraire, il faut retourner poinçonner la ou les bonnes balises.

BOUCLE :

- Section « VTT'O score » et « VTT'O suivi »

La boucle VTT est composée d'une CO Score (8 balises de 5 points représentées sur la carte à prendre dans un ordre quelconque) à laquelle s'ajoute un suivi d'itinéraire au nord de la carte (1 balise sauvage de 20 points = non représentée).

La carte de cette boucle est en fait la carte générale du raid Famille, donnée à l'issue du prologue et sur laquelle vous trouverez tous les départs des ateliers décrits ci-dessous.

5 points pour les 8 balises + 20 points pour la balise sauvage soit un total de 60 points.

- Section « Tir et Micro CO » : CO score dans un espace restreint.

9 balises (au boîtier) à 5 points à prendre dans l'ordre souhaité. Attention, la balise 1 est obligatoire, ainsi que l'atelier tir laser (signalé sur la carte). Chaque raideur réalise 5 tirs, chaque erreur entraîne 1mn d'arrêt en prison à hauteur de 5mn maximum pour l'équipe. Frontale Obligatoire ou téléphone muni d'une lampe !!!

- Section « CO Rébus »

La CO Rébus est une CO à pied. La carte des 12 postes est remise au départ de l'atelier (l'arrivée est au même endroit). A chaque poste de contrôle se trouve une balise, un boîtier et un dessin. Les 12 dessins sont les images d'un rébus (la 1ère image est au poste N°1, ... la 12ème au poste 12). Il s'agit de résoudre le rébus. Les équipes vont aux postes dans l'ordre de leur choix.

5 points par balise trouvée et 30 points supplémentaires si le rébus est décodé dans son intégralité.

- Section « CO Ninjag'O »

Première partie (CO score): 4 Ninjagos ont été capturés par les forces du mal. Parcourez les 8 postes placés sur la carte, dans l'ordre de votre choix, pour découvrir où ils sont emprisonnés et, si vous les trouvez, relevez les codes à 3 chiffres qui vous permettront de les libérer (deuxième partie). N'oubliez pas de bipper les 4 boîtiers des Ninjagos !

Deuxième partie (4 CO en ligne): Effectuez les CO en ligne associées à chaque code récupéré lors de la première partie (4 CO en ligne puisque 4 codes). Exemple : pour libérez le Ninjago dont le code est 123, bipper les postes 1, 2 et 3 (dans l'ordre) et rejoignez l'arrivée pour la correction. Attention, on ne peut libérer qu'un seul Ninjago à la fois.

20 points par Ninjago libéré.