

BULLETIN D'INSCRIPTION
«CHALLENGE AD'VENTURE»

PARTICIPANT 1

Nom : _____
Prénom : _____
Mail : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____
Ville : _____
Date de naissance : _____
Tél : _____

PARTICIPANT 2

Nom : _____
Prénom : _____
Mail : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____
Ville : _____
Date de naissance : _____
Tél : _____

Enfant 1

Nom : _____ Prénom : _____ Âge : _____

Enfant 2

Nom : _____ Prénom : _____ Âge : _____

Enfant 3

Nom : _____ Prénom : _____ Âge : _____

Enfant 4

Nom : _____ Prénom : _____ Âge : _____

Autorisation Parentale

Je soussigné(e), M.....atteste sur l'honneur
exercer l'autorité parentale sur.....

en qualité de :

- Père
- Mère

et l' (les) autorise(ent) à participer à Challenge Ad'venture.

Fait à _____

Le _____

Signature : _____



Le CHALLENGE AD'VENTURE 2026 est organisée par la commune de Saint Etienne-au-Mont. Ce règlement peut être modifié jusqu'au dernier jour.

ARTICLE 1 : ORGANISATION

Le CHALLENGE AD'VENTURE 2026 aura lieu le samedi 30 mai 2026. L'organisation se réserve le droit de modifier le parcours ou de supprimer une épreuve pour des raisons de sécurité.

Sur les domaines traversés (publics ou privés), les concurrents doivent respecter les ordres de priorités suivants :

- Le marcheur à pied est prioritaire par rapport au coureur à pied et au cycliste.
- Le coureur à pied est prioritaire par rapport au cycliste.
- Le cheval est prioritaire par rapport au cycliste.

Les concurrents n'ont en aucun moment priorité sur les routes et chemins.

Le non-respect du règlement ou de l'éthique sportive entraînera la responsabilité exclusive du contrevenant et la disqualification immédiate de l'équipe.

Les dossards devront être visibles tout au long de l'épreuve.

ARTICLE 2 : GÉNÉRALITÉS

Les équipes sont composées de 2 personnes.

Possibilité de faire la CO en famille (Enfants et parents).

L'épreuve est ouverte aux équipes masculines, féminines ou mixtes.

Chaque équipe doit effectuer la totalité du parcours à 2 (la distance maxi entre les 2 est de 50m et respecter le code de la route sous peine de disqualification.

ARTICLE 3 : ÉQUIPES

Par le simple fait de leur inscription, les concurrents autorisent l'organisation à utiliser les images fixes ou audiovisuelles sur lesquelles ils sont susceptibles d'apparaître.

CNIL:

Conformément à la loi informatique et liberté n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les concurrents disposent d'un droit d'accès et de rectifications des données personnelles les concernant.

Par l'intermédiaire de l'organisation, ils peuvent être amenés à recevoir des propositions d'autres organisations. Ceux qui ne le souhaitent pas, doivent le signaler par écrit en indiquant : nom, prénom, adresse, et si possible le n° de dossard

ARTICLE 10 : DROIT D'IMAGE

RÈGLEMENT CHALLENGE AD'VENTURE 2026

L'assistance pour une équipe lors de l'épreuve est interdite et entraînera la mise hors course de l'équipe.

ARTICLE 4 : ASSISTANCE

Les inscriptions se font en ligne sur internet (Adéorun), sur bulletin d'inscription à renvoyer à la mairie avant le 25 mai, ou sur place le jour de course. L'épreuve est ouverte à partir de 6 ans (avec autorisation parentale pour les mineurs) et un mineur de moins de 14 ans doit être accompagné d'un adulte. Chaque participant mineur doit présenter une autorisation parentale, au plus tard le jour de l'épreuve.

Chaque orienteur doit présenter une attestation spécifiant l'aptitude à la pratique de l'orientation.

L'inscription comprend :

le cadeau d'accueil, un ravitaillement en fin d'épreuve.

un dossard, l'accès aux épreuves, l'assistance médicale, la carte et le prêt du doigt électronique (Sportident).

Le montant de l'inscription est de 6 euros par équipe (en ligne sur le site ecoaventure ou 8 euros le jour de la course)

Chaque inscription sera prise en compte dès validation du paiement et réception des documents obligatoires .

Prévoir une pièce d'identité pour le prêt du doigt électronique (Sportident).

Aucun remboursement en cas d'annulation de votre part

Chaque concurrent s'engage à posséder une assurance responsabilité civile et individuelle.

Les concurrents s'engagent sur l'épreuve en toute connaissance de cause et dégagent par avance l'organisateur de toute responsabilité pénale ou civile en cas d'accident corporel ou matériel qui pourrait survenir pendant l'épreuve. L'organisation n'est pas responsable du comportement des équipes enfreignant la législation du code de la route et seront considérées hors course.

Seules les équipes dont le dossier sera complet et qui auront accepté le règlement pourront participer à l'épreuve.

ARTICLE 5 : INSCRIPTIONS REMBOURSEMENT - ASSURANCE

En cas d'abandon de l'équipe ou d'un coéquipier, l'équipe devra en informer directement l'organisation. En cas d'accident, prévenir l'organisation, les secours. Et rapporter sa puce électronique à l'accueil.

ARTICLE 9 : ABANDON

Matériel obligatoire par personne : un vêtement adapté aux conditions climatiques.

Matériel obligatoire par équipe : un téléphone portable (fournir le numéro à l'organisateur), un sac comprenant le ravitaillement personnel (liquide et solide).

Matériel conseillé par équipe : une protection étanche pour le téléphone.

Le port du dossard visible devant, sera obligatoire sur toute la course (prévoir épingles)

ARTICLE 6 : MATÉRIEL

Le départ sera déclenché en début de l'épreuve générale et arrêté à la fin.

L'épreuve générale comprend 4 sections :

- une chasse au trésor , il s'agira de retrouver le plus de trésors possibles, chaque trésor à une valeur de 5 points
- une séquence de tir à la carabine laser : 5 points + laser Run 5 points
- une séquence de tir à l'arc : 5 points
- une épreuve surprise : 10 points (obligatoire)

Chaque équipe doit retrouver le maximum de trésors et obtenir le maximum de points pendant le temps imparti à l'ensemble de l'épreuve.

Les sections peuvent s'enchaîner en fonction du choix des participants (ordre libre).

Certaines sections pourront être sautées si l'équipe le souhaite ou si les délais sont dépassés.

Les équipiers doivent se présenter ensemble à chaque trésor et sur les différentes sections

Les trésors, matérialisés sur le terrain par des cônes jaunes, sont représentés par des ronds de couleurs rouges sur la carte générale. L'emplacement des sections (Tir à la carabine + laser run, Tir à l'arc et surprise) seront indiquées sur la carte générale.

Les équipes sont responsables de leur pointage, aucune réclamation ne sera acceptée en cas d'oubli.

Les équipes géreront leur temps de repos (qui est compris dans le temps de course). Le temps de course maximum est de 2h00

Si des équipes rentrent après un temps de course de 2h00, elles auront une pénalité de 2 pts par minute de retard entamée.

ARTICLE 7 : PRINCIPE DE L'ÉPREUVE

Récompenses

Lieu : L'accueil de la course aura lieu à proximité du camping de la Warne 62360 Saint-Etienne-au-Mont

Horaires : Briefing 17H45

Accueil à partir de 16h00

Départ libre entre 18h00 à 18h15

Dernier départ à 18h15

ARTICLE 8 : LIEUX, HORAIRES, ARRIVÉE, CLASSEMENT