



TRANKIL LIVRET D'ACCUEIL

Édition 2025

24 MAI 2025

**Base de sports nature des Argales
Rieulay**



C'est paaaaarti!!! !

C'est parti pour 3 heures d'épreuves dans la base de sports nature des Argales.

Le but : **obtenir le plus de points possible mais surtout s'amuser en équipe**. À vous de jouer pour aller chercher chaque point à la force de vos bras, jambes ou cerveau !

Vous avez jusqu'à **17h** pour participer aux différentes épreuves situées à plusieurs endroits dans la base et revenir au point de départ. Passée cette heure, chaque minute de retard entraînera **5 points de pénalité**.

Chaque épreuve permet de cumuler **100 points maximum**. Vous réalisez les épreuves dans l'ordre de votre choix.

Dans votre inscription :

- Un cadeau par participant
- Ticket boisson pour les Chevrettes du Terril à partir du 25 mai 2025
- Tirage au sort pour gagner le vélo

Matériel conseillé : un stylo !

LE PROGRAMME

12h00 - Ouverture du retrait des dossards

-les épingles ne sont pas fournies-

13h30 - Clôture du retrait des dossards

13h45 - Briefing

14h00 - DÉPART !

17h00 : Fin

17h00 - 18h : Pause goûter

18h00 : Remise des récompenses

PLAN D'ACCÈS

Base de sports nature des Argales

Adresse : Rue Espace. Terril rieulay

En voiture

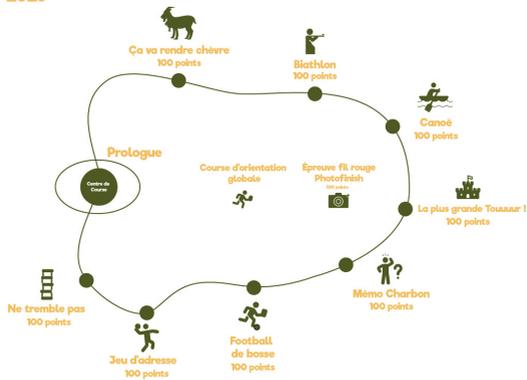
Depuis l'A21 - Sortie 27 - 5 minutes

PLAN ARENA



TRANKIL 2025

Départ 14h00 - Durée : 3h
Attention il y aura des pénalités en cas de dépassement de temps !



Les épreuves sont facultatives, peuvent être réalisées dans l'ordre de votre choix et arrêtées à tout moment. À vous d'élaborer votre stratégie pour marquer un maximum de points !

LES ÉPREUVES

Départ du Raid Trankil - Mission «Mot Mystère»

Chaque équipe reçoit une feuille avec **7 images**. Chaque image correspond à **une lettre**. Votre objectif ? Trouver le mot mystère !

Pour ça, explorez les alentours du stade (dans un rayon de 30 mètres autour de la pelouse). Les lettres sont indiquées sur des affiches accrochées à environ 1m20 de hauteur, principalement sur les arbres près de la piste. Pas d'inquiétude, des bénévoles seront là pour vous guider et éviter les zones trop éloignées.

Une fois les 7 lettres trouvées, donnez le mot à un bénévole. Si c'est le bon, il vous enverra chercher votre carte globale, indispensable pour commencer le raid.

Pas de points à gagner ici, mais c'est votre ticket d'entrée dans l'aventure !

Le selfie énigme

Résolvez 4 énigmes : chacune vous mène à un lieu, une personne ou une position.

Une fois l'énigme résolue, prenez-vous en photo tous ensemble à l'endroit indiqué.

Petites précisions :

- Toute l'équipe doit être sur la photo
- Venez montrer la photo aux organisateurs à l'arrivée sur l'arena
- Chaque énigme validée = **25 points** !

Après le ski de bosse, le Football de bosses

Chaque coéquipier doit faire un relais avec un **ballon au pied**, sur un parcours balisé au sol au cœur des bosses du terril.

Règles :

- Le parcours est divisé en **zones** : chaque zone franchie proprement = **25 points**
- 1 erreur autorisée par zone (sortie de rubalise). À la 2e erreur : **zone perdue** !
- Chacun doit faire au moins un relais
- Pas de relais consécutifs pour un même joueur
- Des arbitres surveillent tout ça (et ont le sifflet facile)

À vous de jouer les Zidane du terril !

Mémo Charbon

Attachés par le pied par deux (merci le serflex), vous devez traverser un parcours semé d'obstacles, lire un panneau d'infos, puis revenir répondre à un questionnaire... resté à la zone de départ !

Règles :

- L'épreuve se fait tous ensemble
- À 3 : 1 personne seule + 1 duo
- À 4 : 2 duos

Pas besoin de mémoriser à 100%, mais plus vous vous souvenez, plus vous marquez de points !

Tout en haut de ch'terril

L'épreuve commence en bas du terril. En haut : une figure en Kapla à mémoriser. Chacun leur tour, les coéquipiers montent, observent, redescendent... et posent 2 Kaplas pour reconstruire la figure !

Règles :

- La figure fait environ 8 Kaplas
- 1 seul relais à la fois : un coéquipier = 2 Kaplas
- Pas de relais consécutifs pour un même joueur
- Chacun doit faire au moins 1 passage
- Le chrono s'arrête quand la figure est complète et fidèle

Aller-retour, mémoire et construction : à vous de jouer les architectes du terril !

Biathlon

Julia Simon, es-tu là ? Où est-ce peut-être Quentin Fillon-Maillet ? Vous l'aurez compris, vous allez avoir besoin de précision pour réussir cette épreuve de biathlon laser. Mais comme l'enneigement n'est pas suffisant en ce mois de mai (si, si, il arrive que des gens chaussent les skis de fond à Rieulay), vous allez devoir courir !

L'épreuve se présente sous forme de relais. L'équipe doit faire au total **quatre tours** de course et **quatre passages sur le pas de tir**. Chaque passage devra être précédé d'un tour de course d'environ 300 m. Les équipiers se passent le relais après chaque passage sur le pas de tir.

La cible se déclenche dès qu'elle est touchée. Vous disposez alors d'une minute pour toucher cinq fois la cible. Vous ne pouvez quitter le pas de tir qu'après avoir touché cinq fois la cible ou à défaut, à la fin du temps déterminé par la cible. Cette épreuve est commune au raid Énergé.

Tour de Sable

Chaque équipe reçoit un seau (et un deuxième en bonus) pour construire la plus haute tour de sable possible.

Règles :

- 2 seaux max par équipe
- Une fois la tour terminée, appelez un bénévole pour la mesurer
- 1 cm = 1 point

Alors, à vos pelles... et surtout, à votre sens de l'équilibre ! Prêts à battre des records ?

Course d'orientation globale

8 balises réparties sur la zone du terril.

Chaque équipe est libre de les prendre quand elle le souhaite entre les épreuves.

- 6 balises à 10 points
- 2 balises à 20 points (plus éloignées)

Biquettes - Chevregramme

Plein de chèvres, dix lettres. À vous de former le plus long mot possible avec celles que vous repérez !

/>\ Pour le bien être animal Pas le droit de courir ni de crier = 10 points de pénalité si ça arrive /

Règles :

- 1 seul coéquipier dans l'enclos à la fois
- Il doit observer, mémoriser, puis transmettre les lettres aux autres (depuis le bord)

Une fois le mot trouvé, donnez-le à un bénévole qui vérifie s'il existe

1 lettre utilisée = 10 points

Alors on respire, on observe... et on joue les poètes des pâturages !

L'Kasse Kuille

Chaque coéquipier a 2 lancers pour faire tomber un max de quilles !

Le score final = moyenne des quilles tombées x10, avec un maximum de 100 points.

Règles :

- Tout le monde lance 2 essais chacun !
- Une ligne proche pour les enfants, une plus lointaine pour les adultes
- Appelez un bénévole à la fin pour valider le score

Exemple : 5 + 8 + 6 = moyenne de 6,3 → 63 points pour l'équipe

Faut viser juste... et viser ensemble !

Canoë

Course au score en canoë. Les coéquipiers doivent pointer les balises dans l'ordre de leur choix. Aucune balise n'est obligatoire.

Port du gilet de sauvetage obligatoire, pas de sac à dos sur le canoë.

RÈGLEMENT

Article 1 : organisation.

Le raid est organisé par le club Tous Azimuts Douai, affilié à la Fédération Française de Course d'Orientation, assuré par la Fédération Française de Triathlon et soutenu par l'agglomération du Coeur d'Ostrevent.

Article 2 : règlement.

2.1 - Le règlement définit les règles de fonctionnement de l'épreuve. Le fait de s'inscrire à l'épreuve entraîne l'acceptation totale et sans restriction du présent règlement.

2.2 - Le raid EclatAD Coeur d'Ostrevent se déroule dans le respect des lois visant la protection de l'environnement.

Article 3 : Inscriptions, assurances.

3.1 - Le raid se court par équipes de 2 à 4 coureurs âgés de plus de 8 ans (nés en 2017 minimum).

3.2 - Il s'adresse à tous les licenciés FFTri, et à tous les non-licenciés munis d'un certificat médical de non-contre-indication à la pratique du raid multisports en compétition.

3.3 - Inscription via Adeorun (<https://eclatad.adeorun.com/>) pour un montant de 9€ / personnes et ce jusqu'au 10/05/2024 inclus : refus possible après cette date. L'équipe organisatrice se donne le droit de refuser toute inscription après 500 personnes inscrites pour le raid "Trankil".

3.4 - Les jeunes de moins de 18 ans inscrits à l'épreuve devront présenter une autorisation parentale pour effectuer celle-ci (à télécharger sur le site d'inscription).

Article 4 : Matériel obligatoire.

Aucun matériel n'est proposé au départ. Les concurrents doivent être autonomes pour leur ravitaillement solide et liquide.

- Matériel obligatoire par concurrent : dossard visible (fourni).

- Matériel obligatoire par équipe : téléphone portable chargé avec les numéros des organisateurs (Maxence Malak : 0664089349 - Docteur Philippe Joly : 0685522701).

- Matériel conseillé : stylo.

Article 5 : Arrivée.

L'équipe sera considérée comme arrivée lorsque les deux partenaires auront franchi la ligne d'arrivée. ATTENTION : vous serez pénalisés par des retraits de points pour un temps limite dépassé.

Article 6 : Catégories.

Le classement se fait aux points. Le temps servira à départager les ex-aequo. Tout dépassement de temps sera pénalisé de 5 points par minute entamée.

3 heures d'effort. Départs en masse à 14h00 par un prologue puis enchaînement direct vers la suite des épreuves.

Article 7 : Règles spécifiques aux différentes activités.

- VTT et run&bike : port du casque obligatoire avec jugulaire fermée. Interdiction de circuler à deux sur le VTT. Les routes ne sont pas fermées à la circulation, les concurrents ne sont en aucun cas prioritaires et doivent respecter le code de la route et les consignes des signaleurs.
- Canoë : gilet de sauvetage obligatoire, port du sac interdit sous les gilets, chaussures obligatoires. Pas de sacs dans les pieds en canoë.
- Tir : respecter les consignes des organisateurs.
- CO urbaine : les routes ne sont pas fermées à la circulation, les concurrents ne sont en aucun cas prioritaires et doivent respecter le code de la route.

Article 8 : remboursement et annulation.

- Si nous sommes amenés à annuler l'épreuve, les participants seront intégralement remboursés du montant de leur inscription, à l'exception des frais de service.
- En cas de report de l'épreuve à une date ultérieure, les participants auront le choix entre maintenir leur inscription ou se faire rembourser.
- Si l'épreuve est maintenue à la date prévue, les demandes de remboursement en cas de désistement d'une équipe seront acceptées jusqu'au lundi 20 mai.

LES NUMÉROS IMPORTANTS

Organisation - 06.64.08.93.49

Médecin - 06.85.52.27.01

SAMU - 15

POMPIERS - 18



BON AMUSEMENT !