



RÈGLES DU JEU ET INFORMATIONS PRINCIPALES

Concept général

Zomb'in The Dark est une course d'orientation nocturne où les participants (« survivants ») doivent valider un maximum de balises en moins d'une heure, tout en évitant des « zombies » éparpillés sur le terrain de course. Ces zombies ont pour but d'arracher des « languettes de vie » accrochées à la ceinture des participants.

Chaque balise validée rapporte des points selon sa difficulté d'accès.

Chaque minute au-delà du temps imparti entraîne un malus de points.

Chaque « vie » arrachée entraîne un malus de points.

Aucun contact n'est autorisé entre les participants.

Inscription

Les survivants sont inscrits en équipe de 1, 2 ou 3 survivants. Les survivants qui souhaiteraient participer à plus de 3 peuvent constituer plusieurs équipes et courir ensemble en communiquant et en s'entraïdant.

La composition et le nom des équipes sont définis au moment de l'inscription en ligne, qui a lieu environ deux mois avant chaque course.

Les survivants non licenciés à la Fédération Française de Course d'Orientation doivent présenter un certificat médical de non contre-indication à la course d'orientation en compétition. Ce document doit être présenté lors de l'inscription en ligne.

L'âge minimal pour participer en tant que survivant est 14 ans (année 2003 pour les courses de 2017).

Seules les personnes majeures au jour de la course peuvent participer en tant que zombie.

Comptage des points

Lorsqu'une équipe valide une balise, elle accumule des points. Il existe 3 types de balises, qui rapportent 1, 3 ou 5 points en fonction de leur difficulté d'accès.

Lorsqu'une équipe dépasse le temps imparti, toute minute écoulée équivaut à un point en moins.

Lorsqu'une équipe perd des « vies », arrachées par les zombies, elle perd des points :

- 1 vie perdue : - 2 points
- 2 vies perdues : - 5 points
- 3 vies perdues (duos et trios) : - 10 points
- 4 vies perdues (duos et trios) : - 15 points
- 5 vies perdues (trios) : - 25 points
- 6 vies perdues (trios) : - 30 points

Lorsqu'un participant ou une équipe n'a plus de vie, il continue de jouer.

À la fin de la course, les points gagnés et perdus permettent d'obtenir un score par équipe et un classement global. Ce classement est publié sur le site officiel <http://www.zombinthedark.fr/> dans les jours qui suivent la course.

Rencontres entre participants

Aucun contact entre zombies et survivants n'est autorisé. La seule solution des survivants pour échapper aux zombies est de prendre la fuite.

Les zombies ont le droit de ramper, se cacher, courir, etc. pour surprendre les survivants. Par mesure de sécurité, les zombies ont pour consigne de ne poursuivre les survivants que sur quelques mètres.

Les zombies doivent respecter une distance d'environ 5 mètres entre eux et les balises, afin que ces dernières restent accessibles pour les survivants.

Il est interdit de camoufler ses languettes ou de les porter ailleurs qu'à la ceinture.

Il est interdit de déplacer des balises.

Il est interdit aux survivants de voler les languettes des autres équipes.

Il est interdit de voler le matériel des autres équipes.

Il est interdit aux survivants d'éblouir volontairement d'autres participants (zombies ou survivants) avec leurs lampes.

Il est interdit aux zombies de se faire passer pour des survivants (en utilisant sa lampe électrique sans raison par exemple).

Il est dans l'obligation pour les survivants comme pour les zombies de :

- venir en aide à une personne blessée
- signaler tout comportement à risque

État d'esprit et respect des règles

Toute insulte, tricherie ou action malveillante, selon l'appréciation des organisateurs, est strictement interdite et peut entraîner une élimination et un bannissement de la course Zomb'in The Dark.

Les participants (zombies comme survivants) sont seuls en forêts : ils sont donc considérés comme responsables de leurs actes et chargés de respecter les règles.

En cas d'urgence (blessure ou autre), un numéro de téléphone est fourni au départ, mais les participants (zombies comme survivants) sont priés de venir en aide à toute personne en difficulté.

Briefings et conseils d'avant-course

Avant de partir en forêt, les survivants peuvent recevoir les conseils des orienteurs organisateurs pour apprendre des notions de base : lecture de carte, utilisation de la boussole, validation des balises...

Avant de partir en forêt, les zombies reçoivent les conseils et instructions des organisateurs : tactiques d'approches, heure de rentrée au village de course, territoire assigné... Ils s'engagent à les suivre pour le bon déroulement de la course.

Matériel

Matériel obligatoire pour les survivants :

- Lampe (au moins une par équipe)
- Boussole (au moins une par équipe)
- Chaussures adaptées à la course en forêt
- Chronomètre ou montre (une par équipe)
- Un téléphone chargé

Matériel obligatoire pour les zombies :

- Lampe
- Un téléphone chargé par groupe de zombies
- Chaussures adaptées à la course en forêt

- Une poche ou un sac pour rapporter les languettes de vie arrachées

Matériel recommandé pour les survivants et les zombies :

- Tenue couvrante (bras et jambes)
- Une lampe par personne
- Poches fermées pour transporter des objets précieux

Matériel interdit pour les survivants et les zombies :

- Toute arme, même factice

Matériel fourni (survivants) :

- Prêt d'un doigt électronique par équipe (contre un chèque de 50€ par équipe)
- Carte du terrain
- Languettes de vie

Matériel fourni (zombies) :

- Aide au maquillage par des professionnels
- Repas sur place

Bonus et particularités de chaque course

Selon la faisabilité de chaque course, différents bonus (temps en plus, points en plus) peuvent être proposés aux survivants. Ils sont alors précisés sur la page de la course concernée sur le site <http://zombinthedark.fr/>.

Environnement

Les courses Zomb'in The Dark ont lieu dans des lieux boisés et publics : le respect de la nature, des infrastructures et des règles les plus élémentaires de civilité est donc exigé.

Assurance

Toutes les courses Zomb'in The Dark sont couvertes par l'assurance de la FFCO et/ou par les assurances des clubs de Course d'Orientation partenaires à l'organisation.

