

# Festival forestier de Senneterre

## Règlements – Challenge NAPA Waléco

### Les équipes :

- Toutes les équipes sont formées de 2 hommes.
- Les places sont limitées à 20 équipes.
- Durant toutes les épreuves, chaque personne doit obligatoirement porter le casque de sécurité, une paire de gants et des bottes capées. Les compétiteurs peuvent apporter leurs propres gants.
- Présentez-vous au moins 1 heure avant la compétition pour l'accueil et l'enregistrement. Un survol des règlements sera effectué avant chaque épreuve.

### Les épreuves :

#### 1. Poteau hydraulique

- 2 équipes s'affrontent tour à tour.
- Au départ, les 4 compétiteurs attendent à la ligne. Quand le départ est donné, 1 gars cours vers le billot centrale au dessus de la piscine alors que le 2e va chercher la clé et revient la donner à son partenaire. Son coéquipier prend la clé et marche ou rampe sur le billot jusqu'au tuyau hydraulique. Le compétiteur ne doit pas touché à l'eau, sinon il y aura une pénalité de 5 secondes. Il doit dévisser la hose déjà en place, la remettre à son coéquipier qui va chercher l'autre hose à la ligne de départ et la lance au gars sur le billot, celui-ci la remet en place et on fait le test d'eau. Si c'est OK, le gars dans le poteau remet la clé au gars au sol et celui-ci doit avec la clé aller sonner la cloche.
- La course commence dès que l'animateur a dit : « Chronomètres prêts, compétiteurs prêts, Flûte » et elle se termine quand la cloche est sonnée.

#### 2. Hache de précision

- 2 équipes s'affrontent tour à tour.
- Chaque équipe doit transporter sa bûche jusqu'au bac à copeaux, la déposer dans le chevalet puis la scier en 2 à l'aide d'une sciote.
- Ensuite, les coéquipiers prennent chacun leur moitié de la bûche et doivent la fendre en 2 dans le cercle rouge. La buche doit être dans le bac à copeau, mais les compétiteurs doivent être à l'extérieur. Il doit absolument y avoir du rouge sur chaque morceau.
- Une fois les bûches fendues, les 2 compétiteurs doivent aller sonner la cloche.
- La course commence dès que l'animateur a dit : « Chronomètres prêts, compétiteurs prêts, Flûte!!! » et elle se termine quand la cloche est sonnée.
- Diamètre et longueur de la bûche : 32po X 10po

#### 3. Le bois de chauffage

- 2 équipes s'affrontent tour à tour. Les compétiteurs peuvent tester la scie avant le signal de départ.
- Tour à tour, les coéquipiers devront traîner leurs billots à l'aide d'un crochet jusque dans le bac à copeaux. Le 1<sup>er</sup> doit rapporter le crochet à son coéquipier à la ligne de départ.
- Une fois les 2 billots embarqués dans le bac, la personne qui scie, une fois sa visière abaissée, peut démarrer la scie mécanique et couper les billots sur les marques. Pendant qu'il coupe les billots, son partenaire doit aller chercher la brouette à la ligne de départ.

- d. Seulement une fois que la scie est arrêtée, ils peuvent ramasser les bûches et les déposer dans la brouette. Toutes les buches doivent être dans la brouette, il est interdit de courir avec des buches dans les bras. Si une buche tombe, elle doit être ramassé et remise dans la brouette avant de poursuivre. Ensuite, ils doivent faire traverser chaque bûche dans la cible prévue à cet effet.
- e. Par la suite, il faut que les 2 coéquipiers reviennent à la ligne d'arrivée au bac à copeaux. Le retour de la brouette doit se faire en la faisant rouler en tout temps.
- f. La course commence dès que l'animateur a dit : « Chronomètres prêts, compétiteurs prêts, Flûte » et elle se termine quand les compétiteurs ont traversé la ligne d'arrivée avec la brouette.
- g. Dimension du billot : 8 pieds par 10 pouces

#### **4. « Winchage du bois »**

- a. 2 équipes s'affrontent tour à tour.
- b. Chaque équipe doit traîner 4 billots jusqu'à la ligne d'arrivée avec les câbles de skideuse. Tour à tour, un coéquipier attache les billots et l'autre tourne la manivelle pour tirer les billots. La même personne qui a attaché les billots doit les détacher. Il est important de mettre le billot avec le câble de la même couleur.
- c. La course commence dès que l'animateur a dit : « Chronomètres prêts, compétiteurs prêts, Flûte » et elle se termine quand les 4 billots ont traversé la ligne d'arrivée.
- d. 10 secondes de pénalités sont applicables si les couleurs ne sont pas respectées.
- e. Les billots sont d'un diamètre de : 8 à 10 pouces (8 de couleur)

#### **5. La course du forestier**

- a. 2 équipes s'affrontent tour à tour.
- b. Chaque équipe doit compléter le parcours du forestier en passant sur le pont de corde en accrochant ou décrochant le mousqueton, puis sous et sur les billots dans la piscine et piler dans tous les pneus. Le second coéquipier peut partir uniquement quand elle a donné la main à son partenaire qui fait le parcours dans le sens inverse.
- c. La course commence dès que l'animateur a dit : « Chronomètres prêts, compétiteurs prêts, Flûte!!! » et elle se termine quand le 2<sup>e</sup> compétiteur revient à la ligne d'arrivée.
- d. Des pénalités de 5 secondes s'appliquent si un pied touche à terre durant la traversée du pont de corde, si un compétiteur ne marche pas sur les extrémités (courroie peinte) du pont et pour chaque pneu oublié.