

Festival forestier de Senneterre

Règlements – Challenge féminin

Les équipes :

- Toutes les équipes sont formées de 2 femmes.
- Les places sont limitées à 14 équipes
- Durant toutes les épreuves, chaque personne doit porter le casque de sécurité, une paire de gants et des bottes capées.
- Présentez-vous au moins 30 minutes avant la compétition pour l'accueil et l'enregistrement. Un survol des règlements sera effectué.

Les épreuves :

1. Cogne ton clou et sciote

- a. 2 équipes s'affrontent tour à tour.
- b. Chaque équipe doit scier une rondelle sur un billot et enfoncer un clou de 6 pouces dans une bûche à l'aide d'une petite masse. Des petits points sont faits sur la bûche pour indiquer l'emplacement du clou. Tour à tour, elles vont donner un seul coup sur le clou et reviennent porter la masse à leur coéquipière qui pendant ce temps scie la bûche.
- c. La course commence dès que l'animateur a dit : « Chronomètres prêts, compétiteurs prêts, Flûte » et elle se termine quand le clou est complètement enfoncé, que la bûche est sciée en 2 et qu'elles ont traversé la ligne d'arrivée et sonner la cloche.
- d. Pendant l'épreuve, les filles doivent faire l'échange des outils une fois qu'elles ont traversé la ligne.
- e. Une pénalité de 10 secondes est applicable si la personne donne 2 coups de marteau, même si elle n'a pas touché la cible la 1re fois.
- f. Les billots sont d'un diamètre de : 8 pi X 8po (bois tourné)

2. Le bois de chauffage

- a. 2 équipes s'affrontent tour à tour.
- b. Le portereau est situé devant le billot à la ligne de départ. Les compétitrices doivent traîner le billot à l'aide du portereau de la ligne de départ jusqu'au bac à copeaux. Le billot doit dépasser l'autre extrémité du bac.
- c. Chaque équipe doit ramasser la cordée de bois, la déposer dans la brouette et faire traverser chaque bûche dans la cible prévue à cet effet située à la ligne de départ. .
- d. Par la suite, il faut ramasser toutes les bûches, les déposer dans la brouette et la ramener au bac à copeaux. Les 2 compétitrices doivent revenir.
- e. La course commence dès que l'animateur a dit : « Chronomètres prêts, compétiteurs prêts, Flûte!!! » et elle se termine quand les compétitrices ont traversé la ligne d'arrivée avec la brouette.

- f. Une pénalité de 10 secondes est applicable si une bûche est transportée dans les bras (toutes les bûches doivent être dans la brouette). Une pénalité sera aussi additionnée si vous n'avez pas les manchons de la brouette dans les mains à la ligne d'arrivée.
- g. Nombre de bûches : 12 belles bûches

3. Hache de précision

- a. 2 équipes s'affrontent tour à tour.
- b. Chaque équipe doit apporter sa bûche de la ligne d'arrivée jusqu'au tréteau et la scier à l'aide d'une sciote dans le bac à copeaux.
- c. Ensuite, les coéquipières prennent chacun leur moitié de la bûche et elles doivent la fendre en 2 dans le cercle rouge. Elles doivent fendre leur bûche sur la planche située à l'extérieur du bac. Il doit y avoir du rouge sur chaque morceau.
- d. Quand les bûches sont fendues, elles doivent ensemble aller sonner la cloche.
- e. La course commence dès que l'animateur a dit : « Chronomètres prêts, compétiteurs prêts, Flûte!!! » et elle se termine quand la cloche est sonnée.
- f. Il n'y aura pas de pénalités, si la bûche n'a pas de rouge des 2 côtés, l'équipe est disqualifiée.
- g. Diamètre et longueur de la bûche : 32po X 8po

4. La course de la forestière

- a. 2 équipes s'affrontent tour à tour.
- b. Chaque équipe doit compléter le parcours de la forestière en passant sur le pont de corde où elles doivent accrocher un drapeau, puis sous et sur les billots dans la piscine et piler dans tous les pneus. La seconde coéquipière peut partir uniquement quand elle a donné la main à sa partenaire et faire le trajet à l'inverse.
- c. Le départ et l'arrivée se font à la ligne d'arrivée entre les bacs à copeaux.
- d. La course commence dès que l'animateur a dit : « Chronomètres prêts, compétiteurs prêts, Flûte » et elle se termine quand les 2 personnes ont complété le parcours et qu'elles sont revenues à la ligne d'arrivée.
- e. Des pénalités de 5 secondes s'appliquent si un pied touche à terre durant la traversée du pont de corde et pour chaque pneu oublié. De plus, les compétitrices doivent marcher sur la partie peinte de la courroie du pont et il est interdit de sauter sinon une pénalité de 10 secondes sera ajoutée au temps.