



Règlement : La Franchimontoise 2026

Art. 0 :

Tout participant à la «Franchimontoise 2026» adhère entièrement à ce règlement.

Art. 1 : Voies publiques

Toute chasse sur grandes routes ou autres voies jugées dangereuses, préalablement signalées par l'organisation, est strictement interdite.

Ces routes seront clairement identifiées et indiquées aux participants.

Il est interdit aux chassés d'emprunter ou de longer ces voies. Sauf pour les traverser afin de rejoindre un autre endroit sécurisé.

En cas de non-respect de cette règle, l'organisation se réserve le droit d'infliger une pénalité de 10 points ou de l'exclusion immédiate de l'équipe fautive.

Cette règle est mise en place pour garantir la sécurité de tous les participants.

Art. 1.1 : Infrastructures interdites (autoroutes, voies de chemin de fer et aéroport)

Conformément à la législation en vigueur, il est strictement interdit de traverser à pied toute infrastructure jugée dangereuse ou interdite d'accès, notamment les autoroutes, les voies ferrées, les aéroports, ainsi que toute autre zone explicitement prohibée par la loi.

Tout participant qui commet le délit de traverser de ces infrastructures sera automatiquement disqualifié, entraînant l'exclusion de l'ensemble de son équipe, qui sera priée de quitter la chasse.

Ces actions mettent non seulement en danger les participants, mais peuvent également entraîner des poursuites légales et d'autres sanctions prévues par la réglementation.

Art. 2 : Déplacements des chassés

Le chassé ne peut se déplacer qu'à la force de ses deux jambes : marche, course, jogging.

L'utilisation de vélos, trottinettes, transports publics, véhicules motorisés ou tout autre moyen de transport est strictement interdite.

De plus, le participant ne peut recevoir aucune aide extérieure, qu'elle soit humaine, mécanique ou technologique.

Il est également **interdit d'utiliser des outils de navigation ou de localisation** tels que GPS, traceurs ou toutes autres technologies **permettant de suivre ou d'optimiser les déplacements**.

Tout participant contrevenant à cet article sera immédiatement déclassé, avec d'éventuelles sanctions supplémentaires pour son équipe. L'organisation se réserve le droit de vérifier le respect de ces règles par des moyens appropriés.

Art. 3 : Pénalités

Lorsqu'un membre de l'équipe est touché par un chasseur, l'équipe subit une pénalité d'un point. Le participant touché doit immédiatement présenter la fiche de l'étape en cours au chasseur, qui y inscrit l'heure exacte de la touche.

L'immunité commence dès l'heure inscrite sur la fiche par le chasseur.

À partir de ce moment, tous les membres de l'équipe chassé bénéficient de 5 minutes d'immunité, durant lesquelles aucun chasseur ne peut les toucher **ni les suivre**.

Une immunité de 10 minutes est accordée entre l'équipe chassé et chasseur concernée par cette touche.

Si un chasseur ou un groupe de chasseurs touche plusieurs membres de la même équipe au cours d'une même interaction, une seule pénalité d'un point sera appliquée.

En cas de tricherie ou de comportement jugé de mauvaise foi (ex. : refus de présenter la fiche, dissimulation des touches), une pénalité de 5 points supplémentaires pourra être infligée à l'équipe par les organisateurs.

Art. 4 : Neutralisation

À chaque étape, la chasse est neutralisée pendant 15 minutes. Durant ce temps, tous les membres de l'équipe doivent venir pointer au point de contrôle désigné (l'emplacement exact sera précisé dans le programme). Le pointage doit être effectué par l'ensemble des membres de l'équipe.

Un chassé ne peut jamais pointer puis repartir pour l'étape suivante avant le début officiel de la période de neutralisation.

En cas de retard de moins de 15 minutes pour le pointage, l'équipe sera pénalisée de 5 points. En cas d'oubli de pointage à une étape ou de retard supérieur à 15 minutes, l'équipe sera pénalisée de 10 points.

De plus, après ce laps de temps, le ravitaillement prévu à l'étape ne sera plus assuré, et les chassés devront passer directement à l'étape suivante sans pause supplémentaire.

En cas d'oubli de pointage à une étape ou de retard supérieur à 15 minutes, la carte de pointage de l'équipe doit être remise à la neutralisation suivante à laquelle l'équipe se présente.

Chaque équipe doit avoir rendu toutes ses cartes de pointage de la journée au maximum 45 minutes après le début de la dernière neutralisation.

En cas de **non-restitution**, une **pénalité de 10 points** sera appliquée pour chaque carte de pointage non rendue.

Art. 5 : Chasseurs

Les chasseurs doivent être présents au point de contrôle de chaque étape pendant toute la durée de la neutralisation. Ils ne peuvent commencer leur chasse qu'après avoir signalé leur présence à la neutralisation précédant l'étape. Le véhicule de



l'équipe chasseur, qu'il soit motorisé ou non, ne peut quitter le lieu de neutralisation durant les 15 minutes de celle-ci uniquement avec l'autorisation des organisateurs (aller chercher un animé blessé, perdu, ...).

Les chasseurs sont tenus de respecter le Code de la route ainsi que les règles relatives aux propriétés privées (voir Art. 6). En cas de non-respect, les organisateurs déclinent toute responsabilité et se réservent le droit d'exclure l'équipe fautive.

Les points comptabilisés par une équipe de chasseurs ne seront pas divisés par le nombre de membres de cette équipe. Il n'y a donc pas de ratio pour les touches : 10 touches comptent pour 10 points, qu'il y ait 2 ou 5 chasseurs dans l'équipe. Chaque chasseur doit signer et respecter une charte de comportement, définissant les règles de conduite adéquates à suivre durant la chasse. Cette charte doit être signée avant le début de la chasse.

L'utilisation de véhicules motorisés est interdite pour la chasse elle-même. Ils peuvent **uniquement** être utilisés **pour se déplacer d'une neutralisation à la suivante**. La voiture ne peut pas s'arrêter au bord de la route pour déposer des chasseurs avant de continuer vers la neutralisation. Leur véhicule doit être correctement garé dans une zone sécurisée et autorisée. Les chasseurs ne peuvent sortir du véhicule et commencer leur chasse qu'après avoir coupé le moteur du véhicule.

Si une équipe de chasseurs est surprise en train de poursuivre une équipe de chassés en véhicule motorisé, elle sera immédiatement exclue de la compétition.

Le nombre de véhicules est limité à un par section.

La chasse à vélo est autorisée.

Une équipe de chasseurs ne peut pas suivre une équipe de chassé dans l'objectif de la touché à la fin de la neutralisation.

Art. 6 : Bois et propriétés privées

Il est strictement interdit, à tout participant, de traverser les propriétés privées, les champs cultivés, les zones de chasse gardée, ou toute autre zone protégée. Ces zones seront au maximum renseignées par les organisateurs en amont de la chasse. Si, au cours de la chasse, vous en rencontrez une non signalée, merci de la quitter le plus rapidement possible sans y faire le moindre dégât.

Veuillez en tenir compte lors de la préparation de votre parcours.

Le **respect des propriétés d'autrui est une priorité**, et **l'organisation se réserve le droit de sanctionner les équipes ne respectant pas cette règle, selon la gravité de la situation.**



Les sanctions peuvent aller d'une pénalité de points à l'exclusion de l'équipe. Si des infractions sont constatées, l'organisation se réserve le droit d'annuler l'étape concernée et d'exclure l'équipe fautive. En outre, nous vous rappelons que vous **risquez une amende de 150 euros par personne**, infligée par les autorités compétentes du **Département Nature et Forêts (DNF)**, si vous ne respectez pas les règles mentionnées ci-dessus. Cette amende sera **à la charge des participants ou de l'unité concernée**.

Art. 7 : Sécurité et soin

En cas de blessures légères ou de petits bobos, une équipe « premiers soins » sera disponible pour intervenir. Le numéro du responsable de cette équipe sera indiqué sur chaque feuille de touche pour pouvoir la contacter rapidement. Cette équipe sera présente à chaque point de contrôle d'étape.

Les chefs responsables de l'unité concernée sont tenus de transférer les animés légèrement blessés au point de neutralisation suivant pour que l'équipe « premiers soins » s'en occupe.

En aucun cas, l'équipe « premiers soins » ne se déplacera pour aller chercher une équipe de chassé ne pouvant se déplacer.

En cas de blessures graves ou d'accident nécessitant une intervention urgente, contactez immédiatement le **112** et informez l'organisation sans délai.

Les membres de l'association Les Scouts ASBL bénéficient de la couverture d'assurance de cette association.

Art. 8 : Responsabilité

En aucun cas les organisateurs ne pourront être tenus responsables des dommages causés à autrui. **Chaque chef de troupe est responsable des scouts de sa section et doit veiller au respect strict de ce règlement.** Il est **impératif qu'un chef de chaque section inscrite soit présent pendant toute la durée de l'activité.**

En cas de perte d'une équipe, les chefs responsables de la section concernée devront immédiatement entreprendre les démarches pour localiser et récupérer l'équipe.

Un chef responsable de chaque section devra obligatoirement être en possession d'un véhicule et prêt à intervenir pour aller chercher une équipe perdue ou blessée.

Chaque équipe de participants devra également disposer d'un téléphone fonctionnel, avec les numéros des chefs responsables présents sur site. Il est de la responsabilité des chefs de s'assurer que le téléphone est en état de marche.

En cas d'accident, l'organisation décline toute responsabilité, l'assurance de l'unité de l'animé prend alors le relais.

Il incombe aux chefs responsables de vérifier que chaque participant (chassé et chasseur) est couvert par cette assurance et de s'assurer que les fiches médicales



de tous les animés sont en leur possession, ainsi que la liste des numéros à contacter en cas d'urgence.

En cas de non-respect de ce règlement par les chefs responsables, l'organisation se réserve le droit de bannir l'unité concernée des futures éditions des Franchimontoises.

De plus, l'organisation se réserve le droit d'infliger des sanctions allant d'une pénalité de points à l'exclusion immédiate en fonction de la gravité du manquement.

Enfin, les chefs responsables doivent vérifier l'état de santé de leurs animés avant le début de chaque étape et s'assurer que ceux-ci sont en mesure de participer aux activités dans de bonnes conditions.

L'organisation décline toute responsabilité en cas de perte, casse ou vol d'objet personnel.

Art. 9 : Modifications de l'épreuve

Les organisateurs se réservent le droit de modifier un détail de l'épreuve ou d'annuler une étape en cas de force majeure ou de cas fortuit.

Art. 10 : Abandon

En cas d'abandon justifié (blessure grave, maladie nécessitant l'intervention d'un médecin, etc.) d'un membre de l'équipe, les organisateurs se réservent le droit de décider du maintien ou non de l'équipe en compétition, et d'appliquer ou non une pénalité en fonction des circonstances.

Dans le cas d'un abandon injustifié (fatigue, obligations personnelles telles qu'un match de basket, etc.), les organisateurs pourront décider du maintien de l'équipe à condition qu'elle comprenne toujours au moins deux membres. Cet abandon sera systématiquement accompagné d'une pénalité, dont la sévérité dépend de la situation.

Tout participant s'engage à prévenir les organisateurs dans les plus brefs délais en cas d'abandon, en contactant le chef d'équipe ou un organisateur désigné.

En cas de retour au domicile, les organisateurs ne seront pas responsables de la logistique du trajet de retour et de la gestion des sacs sur site. Le participant devra s'assurer de son propre moyen de transport et de récupérer ces objets personnels en fin de Franchimontoise.

Art 11 : Formation des équipes et bracelets

Une équipe « chassée » peut contenir entre 2 et 4 membres.

Une équipe « chasseur » peut contenir entre 2 et 5 membres.

Chaque équipe chassée sera identifiée par un bracelet de couleur distincte, au niveau de son poignet droit, en fonction du nombre de participants. Ce bracelet devra être porté de manière visible tout au long de la chasse sous peine d'une pénalité.

Si l'un des membres de l'équipe chassée refuse de présenter son bracelet, qui permet une identification, son équipe sera pénalisée de 5 points.



Chaque équipe chasseur sera identifiée par le port d'un brassard au niveau de son biceps droit. Ce brassard doit être porté de manière visible tout au long de la chasse sous peine d'une pénalité. Si l'un des membres de l'équipe chasseur ne porte pas son brassard, qui permet son identification en tant que chasseur, son équipe sera pénalisée de 5 points.

Art. 12 : Classement des chassés

Le classement des chassés sera établi selon quatre catégories : **12-15 ans fille, 12-15 ans garçon, 16-17 ans fille, 16-17 ans garçon.**

Les équipes mixtes seront incluses dans le classement garçons.

Cette distinction sera déterminée en fonction de l'âge du membre le plus âgé de l'équipe.

En cas d'égalité de points à la fin de la chasse, le classement final sera départagé par les résultats de l'épreuve "jogging".

Les équipes qui ont un comptage numérique, en phase de test, bénéficie également d'un comptage classique, par papier. Celui-ci sera pris en compte en priorité. Les équipes chasseurs sont cependant obligées de réaliser la touche à la fois numériquement et manuscritement.

Art. 12.1 : Classement des chasseurs

Le classement des chassés sera établi selon deux catégories : **fille, garçon.**

Les équipes mixtes seront incluses dans le classement garçons.

Le classement des chasseurs sera basé sur le nombre de touches effectuées, chaque touche rapportant **1 point**, sauf décision exceptionnelle de l'organisation.

Art. 13 : Encadrement des groupes

Pour chaque groupe appartenant à une même unité, il est obligatoire qu'au moins un chef soit présent en permanence durant tout le week-end, **y compris pendant la nuit.**

En cas de comportement déplacé (par exemple : non-respect des règles, attitude irrespectueuse, non-participation aux activités), l'organisation se réserve le droit de déclasser, d'exclure l'équipe concernée ou l'unité au complet, en fonction du comportement problématique.

La nuit du samedi au dimanche doit se dérouler dans le calme pour permettre à tous les participants de récupérer. Toute perturbation de l'ordre entraînera une pénalité de 10 points pour l'équipe ou les équipes responsables du trouble.

Si l'équipe d'un responsable d'unité est exclue pour non-respect du règlement, le responsable devra néanmoins rester sur place pour continuer à encadrer les animés de son groupe.

Art. 14 : L'alcool et produits illicites

Il est strictement interdit de consommer ou d'être sous l'influence de l'alcool ou tout produit illicite pendant la chasse. Toute infraction à cette règle entraînera le **renvoi**



immédiat du participant concerné, ainsi que de son équipe, à la discrétion de l'organisation.

En cas de consommation de produits illicites, l'organisation se réserve le droit de prévenir les autorités compétentes.

De plus, les participants ne peuvent fumer à proximité d'animés et animateurs non fumeur.

Art. 15 : Motivation

Le but premier de la chasse est d'effectuer son parcours de la manière la plus furtive possible, en faisant preuve de dynamisme et d'engagement. Les équipes qui ne respectent pas cet esprit, en se montrant « non motivées » (par exemple : ne pas courir, marcher lentement sans raison valable, emprunter les grandes routes de façon récurrente) seront sanctionnées.

Les sanctions pour manque de motivation peuvent inclure une pénalité de points à l'exclusion immédiate de l'équipe fautive, en passant par le déclassement de l'équipe.

Art. 15.1 : Respect et politesse

Tous les participants, qu'ils soient chasseurs, chassés ou membres de l'organisation, doivent adopter un comportement respectueux et courtois envers autrui et/ou matériel d'autrui, y compris entre les différentes unités.

Toute dégradation du matériel, manque de respect, attitude insultante, comportement agressif ou provocateur envers un autre participant ou envers l'organisation sera sanctionné. L'organisation se réserve le droit d'infliger des **pénalités de points** à l'équipe fautive, qu'il s'agisse d'une équipe de chassés ou de chasseurs.

En cas de récidive ou de comportement grave, l'équipe pourra être exclue de la chasse.

Art. 16 : Paiements et formation des équipes

L'inscription des équipes doit se faire via le site internet (voir section inscription).

Une équipe « chassée » peut contenir entre 2 et 4 membres.

Une équipe « chasseurs » peut contenir entre 2 et 5 membres.

La date limite des inscriptions est fixée au **14/02/2026**.

Le paiement sera effectué via le site internet (www.lafranchimontoise.be), à raison de **30€ par participant** (chassés ou chasseurs). La réception de celui-ci confirmera l'inscription de l'équipe

Le paiement se fera donc **groupé, un par équipe** (par exemple, pour une équipe de 3 chassés : un paiement de **3x30€ = 90€** sera fait via la plateforme du site internet).

Il est indispensable de **préciser le nom de votre équipe** en communication du virement, sans quoi nous ne pourrions valider votre inscription.

En cas d'annulation d'une équipe, aucun remboursement ne sera effectué par l'organisateur, sauf dans des cas exceptionnels laissés à la discrétion de l'organisation. Une fois inscrites, les équipes ne peuvent être modifiées qu'en cas de **force majeure** sur accord de l'organisation.

Le nombre d'équipes est limité.