

EPREUVE DE RECHERCHE PRATIQUE : BREVET

Age du parcours	1 heure 30
Distance	environ 1 km
Temps accordé	30 minutes
Aire de départ	dans un rayon de 5 mètres environ autour du juge où un objet de référence aura été déposé
Le parcours	assise verte au maximum, herbe, cultures ou chemins. Les objets personnels au nombre de cinq, en tissu, auront été posés sur le parcours.

EPREUVE DE RECHERCHE PRATIQUE : CLASSE 1

Age du parcours	2 heures
Distance	entre 1,2 et 1,5 km
Temps accordé	1 heure
Aire de départ	1 200 m ² environ, configuration variable

La personne partira dans la direction indiquée après avoir perdu un objet personnel (genre gant ou mouchoir) servant de seconde référence (non comptabilisé).

Elle adoptera un pas de promeneur avec une marche très lente sur environ 50 mètres, puis pas de course sur environ 50 mètres, errera en se laissant attirer par tel ou tel passage (trou dans une haie, chemin de terre ou herbe par exemple).

Elle pourra passer des clôtures électriques, franchir des fils de fer barbelés, transpercer une partie de forêt sans taillis épais, traverser une route à circulation limitée pour en ressortir de l'autre côté. Elle pourra longer une route, sauter des fossés.

Sur le parcours, à intervalles d'environ 250 mètres, elle laissera tomber sur des terrain à faible végétation cinq objets, il est recommandé de cacher les objets situés dans des endroits passants, par exemple bordure de route à faible circulation, pour qu'ils ne soient subtilisés. Un objet pourra être accroché à 50 centimètres du sol (branche, clôture).

EPREUVE DE RECHERCHE PRATIQUE : CLASSE 2

Age du parcours	2 heures 30
Distance	entre 1,8 et 2 km
Temps accordé	1 heure 15
Aire de départ	A thème proche d'une situation réelle (forêt, aire de pique nique, champs, hangar agricole, ferme, prairie, véhicule laissé en bordure de chemin à l'abandon).

La personne partira dans une aire de départ clairement définie et dans la direction prévue. Elle perdra le premier objet à environ 150 mètres de la sortie de l'aire de départ.

La personne à chercher adoptera un pas de promenade (environ 100 mètres de marche très lente) puis 100 mètres de marche rapide, et pas de course. Un arrêt de l'ordre de 1 minute, situé à plus de 100 mètres d'un objet. En plus des difficultés prévues en classe 1, elle devra s'ingénier à traverser: une (des) haie(s) touffue(s), passer dans une forêt avec taillis, franchir un obstacle contournable d'un mètre cinquante de hauteur au maximum, passer à proximité de bâtiments ou d'habitations, emprunter une route bitumée à faible circulation, qu'elle ait été longée avant ou après la traversée.

Sur le parcours, à des intervalles de 300 mètres, elle laissera tomber cinq objets au total (certains pouvant être dissimulés, rappelons-le. Les objets les plus petits seront à placer sur des terrains à faible végétation).

Un objet pourra être accroché en hauteur (branche, clôture, etc,...).

EPREUVE DE RECHERCHE PRATIQUE : CLASSE 3

Age du parcours	4 heures
Distance	entre 2,2 et 2,5 km
Temps accordé	1 heure 30
Aire de départ	Proche d'une situation réelle (ex: maison de retraite,,centre aéré, stade, forêt, aire de jeux, carrière, parking)

Le départ de la personne s'effectuera dans les mêmes conditions que celles prévues dans la classe 2.

La personne adoptera un pas de promeneur, avec pas de course et marche lente de temps à autre, de même que marche rapide, deux arrêts de l'ordre de deux à trois minutes: "points chauds" à environ 150 mètres d'un objet.

En plus des difficultés prévues en classe 2, la personne s'efforcera de traverser par exemple, une cour de ferme, de passer dans un petit groupe d'habitations, petit hameau, lotissement, pénétration d'environ 150 mètres d'un quartier d'agglomération (périphérie d'une ville).

Sur le parcours, après avoir laisser tomber le premier objet à environ 150 mètres de la sortie de l'aire de départ, elle laissera tomber les autres objets à environ 450 mètres d'intervalle. L'un de ces objets pourra être accroché en hauteur, à une branche ou à une clôture, par exemple.