

SOMMAIRE

TITRE I- GENERALITES

pages 2 à 5

- ARTICLE 1 – INSCRIPTION
- ARTICLE 2 – LA SECURITE
- ARTICLE 3 – LE MATERIEL
- ARTICLE 4 – L'ACCUEIL
- ARTICLE 5 – PUBLICITE
- ARTICLE 6 – LES EQUIPES

TITRE II - LES EPREUVES

pages 6/ 7

- A - EPREUVES A QUATRE
- B - EPREUVES EN BINOME
- C - EPREUVES EN COUPLE
- D - PACK DU SAMEDI
- E - EPREUVES A COEFFICIENT ET JOKER

TITRE III - DESCRIPTIF DES EPREUVES

- 1 - tir à la carabine *page 8*
- 2 - tir a l'arc *page 8*
- 3 - canoë (course en ligne) *page 8*
- 4 - force *page 9*
- 5 - orientation de nuit *page 9/10*
- 6 - cross *page 10*
 - transition cross/VTT *page 10*
- 7 - VTT *pages 11/12*
- 8 - basket - tirs au panier *page 12*
- 9 - course de côte VTT *page 12*
- 10 - acro gym *page 13*
- 11 - relais : 4 x 100 m *page 13*
- 12 - athlétisme *pages 13/14*
- 13 - BMX *page 14*
- 14 - questionnaire *page 14*

- 15 A - tennis de table *page 14*
- 15 B - ergomètre (rameur) *page 15*
- 16 A - trial VTT *page 15*
- 16 B - fléchettes/énigme *page 15*
- 17 A - paintball *page 16*
- 17 B - force développer coucher *page 16*
- 18 A - natation *page 16*
- 18 B - run an bike *page 17*

- 19 - rangers ou autres *page 17*
- 20 - quads *page 18*
- 21 - course au lièvre *page 18*

- 22 - rollers *page 18*
- 23 - acro force *page 19*
- 24 - canoë (course contre la montre) *page 19*

EPREUVES A QUATRE

EPREUVES EN BINOME

EPREUVES EN COUPLE

PACK DU SAMEDI

TITRE IV – CLASSEMENT ET TABLEAU DES PENALITES pages 20 à 22

TITRE I - GENERALITES

ARTICLE 1 – INSCRIPTION

- ◆ Peuvent participer à ce raid toutes personnes, femmes, hommes et adolescents âgés de 14 à 77 ans.
- ◆ Les épreuves pour adolescents et seniors sont identiques mais adaptées sur certaines épreuves
- ◆ Les droits d'engagement (voir fiche d'inscription) comprennent la restauration et la prise en charge des équipes dans l'organisation du raid
- ◆ Les modalités d'inscription sont les suivantes :

1.1 Modalités générales

- ◆ Remplir la fiche d'inscription en prenant soin de renseigner chaque rubrique
- ◆ Joindre 1 chèque indépendant (38.00 €) pour la caution chasubles – dossards – plaques de VTT
- ◆ Joindre chèque(s) pour le règlement correspondant au nombre d'engagés (participants + remplaçants) 60.00€ + 1 € au profit de l'association « Les Clowrs de l'Espoir » soit **61.00 € par concurrent**
- ◆ En cas de location de VTT - Joindre 1 chèque de règlement location (20;00€ par VTT) + un 2^{ème} chèque pour la caution (80.00 € par VTT)

1.2 Pièces à joindre pour les adultes (Documents restitués à l'issue du raid)

- ◆ **Fournir obligatoirement** : le certificat médical de l'organisation
- ◆ **Fournir obligatoirement** : une photocopie du brevet de natation ou de licence de natation ou triathlon saison sportive en cours, à défaut , attestation sur l'honneur pour les activités aquatiques (piscine et épreuves de canoë)
- ◆ **Copie de votre licence sportive de la saison en cours si vous êtes licencié UFOLEP**
- ◆ **Certificat d'engagement nominatif**

1.3 Pièces à joindre pour les adolescents (Documents restitués à l'issue du raid)

- ◆ **Fournir obligatoirement** le certificat médical fourni de l'organisation
- ◆ **Fournir obligatoirement** une photocopie du brevet de natation
- ◆ **Copie de votre licence sportive saison en cours si vous êtes licencié UFOLEP**
- ◆ Autorisation parentale de participation au Rallye Raid et de bivouaquer (imprimé spécifique) – attestation responsabilité civile des parents valide au moment du raid
- ◆ Préciser sur la fiche d'inscription le nom de l'adulte accompagnateur de l'orientation nocturne et bivouac – fournir 1 certificat médical d'aptitude à la course à pieds (- 8 mois) , (pas de participation financière, ravitaillement orientation + petits déjeuners samedi et dimanche fournis)

1.4 Validation de l'inscription

Pour être validés les dossiers devront comporter toutes les pièces citées ci-dessus et être déposés avant le 27/05/2011 date limite d'engagement

Attribution des dossards par ordre d'inscription à réception du dossier complet

Exceptionnellement : remplacement ou ajout d'un équipier à l'accueil :
aucun départ sans les documents exigés

Après validation de l'inscription, permanences retrait du dossier raid équipe – chasubles – maillots
27 /05/2011 : 10 H à 19 H 28 /05/2011 : 10 H à 18 H 29 /05/ 2011 : 09 H à 12 H

Gymnase Municipal de St Just en Chaussée

1.5 Remboursement

- ◆ En cas de désistement, il est fort conseillé de trouver un remplaçant (fournir les documents)
- ◆ Dès le 1^{er} juin 2011 :
 - désistement pour convenance personnelle, aucun remboursement
 - désistement pour cas de force majeure sur justificatif officiel, abattement de 20.00 €

ARTICLE 2 – LA SECURITE

1. OBLIGATIONS :

- ◆ Il est indiqué que les concurrents participent à la compétition sous leur propre et exclusive responsabilité.
- ◆ Tout concurrent s'engage sur sa seule responsabilité, il est le seul juge de prendre le départ d'un des ateliers de la compétition. Néanmoins, les juges ou les responsables des activités se réservent le droit d'interdire à un concurrent de poursuivre ou d'arrêter la compétition.
- ◆ Par le seul fait de s'inscrire à la natation et au canoë tout concurrent atteste savoir nager. Pour certaines épreuves aquatiques (canoë) le port du gilet et du casque sont obligatoires
- ◆ Veiller au respect de l'éthique de la compétition et bannir les manquements au règlement

2. SANTE :

- ◆ Des secouristes seront en permanence sur les lieux de compétition
- ◆ Seuls les certificats médicaux fournis par les organisateurs seront pris en compte
- ◆ Les concurrents s'engagent à respecter les dispenses médicalement imposées et à ne pas se présenter aux ateliers contre-indiqués par leur état de santé
- ◆ Les concurrents s'engagent à ne pas usurper leur identité, l'organisation peut contrôler les concurrents à tout moment et pénaliser les contrevenants.

3. ASSURANCE : l'association est couverte par une police souscrite à cet effet,

- ◆ Nous informons les pratiquants de leur intérêt à souscrire un contrat d'assurance comprenant des formules de garanties susceptibles de réparer les atteintes à leur intégrité physique
- ◆ .L'organisation décline toute responsabilité en cas de vol, sachant que tout est mis en œuvre pour la sécurité :
 - Le terrain bivouac, le parc VTT et le parking voitures seront gardés par des maîtres-chiens
 - Les accès aux parcs ne seront autorisés qu'aux concurrents porteurs d'un badge (2 véhicules au maximum par équipe) pour le parc voitures/ d'un bracelet pour le parc VTT, d'un bracelet pour le bivouac.
- ◆ Elle se dégage de toute responsabilité civile en cas de dégradation volontaire ou tous autres faits dus à la malveillance.
- ◆ Aucun objet de valeur au bivouac et lieux d'activités

ARTICLE 3 – LE MATERIEL

Par équipe	Par concurrent	Fourni par l'organisation
<ul style="list-style-type: none">◆ 1 nécessaire réparation VTT◆ 1 petite trousse de secours/pharmacie légère◆ 1 tente légère pour le bivouac◆ Stylos / crayons◆ 1 téléphone portable◆ 1 porte carte étanche pour orientation◆ Une paire de rollers + casque, protections coudes et genoux◆ 2 boussoles	<ul style="list-style-type: none">◆ 1 VTT◆ 1 casque VTT obligatoire◆ 1 lampe frontale ou pile électrique◆ 4 épingles pour le dossard◆ 1 duvet◆ Slip de bain pour la natation (caleçon interdit)	<ul style="list-style-type: none">◆ 4 chasubles◆ 4 dossards par équipe◆ 4 plaques VTT◆ 4 à 6 tee-shirts organisation◆ 1 dossier concurrent (tickets repas + ravitaillement + infos sur disciplines + feuille de route : parcours des 4 étapes VTT- parcours cross)◆ Cartes◆ Pagaies et gilets canoë◆ 4 à 6 badges (accès parking voitures)◆ 1 sac/ équipe pour les changes◆ 1 ou 2 sacs pour le ravitaillement repas du samedi midi◆ bracelets◆ doigt électronique remis à l'accueil

- ◆ Les demandes de location VTT devront être clairement précisées sur la fiche d'inscription ATTENTION prêt de VTT limité à 10 (premiers inscrits = premiers servis)
- ◆ Ravitaillement sur le parcours à l'arrivée du cross, pendant certaines spéciales VTT et à l'arrivée du run and bike
- ◆ Ravitaillement/Déjeuner sur le circuit VTT

ARTICLE 4 – L'ACCUEIL

4.1 Modalités générales

- ◆ Chaque équipe devra se présenter au bureau d'accueil dès son arrivée pour retirer les dossards et un doigt électronique ainsi que signer une fiche de confirmation «composition d'équipe et l'activité joker»
- ◆ **Le bivouac est obligatoire pour l'équipe complète (4 à 6) et noté sur la présence**, nous rappelons que les concurrents habitant le secteur de St Just en Chaussée seront surveillés et pénalisés en cas de non-respect de cette obligation.
Vérification à l'installation, vérification de nuit par des commissaires habilités voire épreuve sportive spontanée.
En cas de manquement, une pénalité de 50 points sera appliquée sur le classement général du run and bike et de la natation.
- ◆ En cas de pluie importante, le bivouac sera établi dans le gymnase de Saint Just en Chaussée
- ◆ Les douches des vestiaires du foot, du gymnase municipal seront à disposition des concurrents - 1 mobil home WC/douches sera mis à la disposition des féminines
- ◆ Prévenir l'organisation si vous souhaitez camper à proximité d'autres équipes
- ◆ Prévenir l'organisation si vous êtes en possession d'un camping car ou d'une caravane (renseigner la fiche d'inscription)
- ◆ **Important** : pas d'admission de camping cars ou caravanes de dernières minutes – renseigner obligatoirement cette rubrique sur la fiche d'inscription

4.2 Repas

- ◆ Des tickets correspondants à chaque repas seront remis
- ◆ Aucun repas ne sera servi sans présentation du ticket correspondant - Donner le coupon adéquat :
VS (vendredi soir)
Petit déjeuner samedi matin - SS (samedi soir)
Samedi – midi :
musette ravitaillement sur le circuit VTT 3^{ème} étape pour 4 concurrents
+ Tickets rations ravitaillement pour les remplaçants VTT d'une équipe de 5 ou 6 équipiers ,
enlèvement le samedi matin de 7 H 00 à 8 H 00 à la buvette principale
Petit déjeuner dimanche matin - DM (dimanche midi)
- ◆ Ne pas perdre les tickets repas (aucun remboursement des tickets perdus)

Les repas chauds du vendredi soir et du samedi soir seront servis dans le bâtiment de tennis couvert

- ◆ Dimanche midi : plateau repas froid servi au bâtiment de tennis couvert

ARTICLE 5 – PUBLICITE

Le raid est couvert par une équipe de cinéastes et photographes.

L'Association **se réserve un droit à l'image** sur tous les documents – site internet – CD ROM et autres supports pour assurer sa publicité auprès des concurrents et de tous les partenaires du raid (sponsors, prestataires, collectivités, bénévoles, etc.)

L'association peut transmettre les coordonnées de l'équipe aux organisateurs de manifestations sportives similaires (sauf interdiction par l'équipe notifiée par écrit à l'association)

ARTICLE 6 – LES EQUIPES

6.1 Modalités générales

- ◆ Le nombre des équipes est limité à 110 équipes maximales
- ◆ **Les ports de la chasuble et du dossard de l'organisation sont obligatoires pendant toute la durée du Raid et pour les 4 athlètes. En cas de non-respect de cette obligation :**
 - le départ ne sera pas autorisé
 - des pénalités sur chaque discipline seront distribuées (- 5 points) (perte au cours de l'épreuve)
- ◆ Le dossard doit être épinglé visiblement sur le torse
- ◆ Durant les épreuves, les ports des chasubles de leaders (jaunes) seniors et adolescents sont obligatoires
- ◆ Le maillot organisation doit être porté au maximum durant les temps de récupération, repos, etc

6.2 Composition des équipes

- ◆ Les équipes seront formées de 4 joueurs avec possibilité de 2 remplaçants (voir fiche d'inscription)
- ◆ Chaque discipline nécessite un nombre d'athlètes précis (1 – 2 – 4),
- ◆ Les épreuves à 4 ne peuvent se dérouler qu'à seulement 4 athlètes (y compris l'orientation)
- ◆ Une équipe doit toujours arriver au complet 4 participants tamponnés (spéciales VTT ou autres)

BONUS :

Un quota ou une somme de points est attribué à l'inscription suivant la composition de l'équipe. Ces points seront affectés dès le début du Raid sur le classement général.

Des vérifications seront faites à la distribution des repas et lors d'activités par des commissaires connaissant bien votre composition d'équipe.

COMPOSITION DE L'EQUIPE	BONUS
Equipe de 4 à 6 concurrents	30 points par équipière féminine ou homme âgé de plus de 50 ans

TITRE II - LES EPREUVES

- ◆ **Pour les épreuves chaque concurrent doit être porteur de la chasuble et du dossard organisation (cf. article 4.1)**
- ◆ A chaque épreuve et avant le départ, passage par une table de contrôle
- ◆ Faire connaître la catégorie de l'équipe : Masculine – Féminine – Mixte – Adolescents
- ◆ Faire connaître si vous concurrez dans la catégorie «Challenge Entreprises»
- ◆ Chaque concurrent s'engage sous sa propre responsabilité et est seul juge pour savoir s'il peut ou non prendre le départ d'une épreuve et continuer le Raid
- ◆ Après abandon dans une épreuve, il est possible de repartir dans une autre discipline

- ◆ **Les différents horaires et lieux de départ seront donnés ou transmis aux concurrents à l'inscription ou dans la semaine précédant le raid, ils seront scrupuleusement respectés pour le bon déroulement du raid**

- ◆ **Les chronologies de passage dans les ateliers sportifs fournies dans la chemise concurrents doivent être respectées (voir surtout pour le vendredi soir**

A – EPREUVES A QUATRE

4 participants par équipe devront se présenter aux épreuves ci-dessous

- | | | |
|---------------------------|----------------------|--------------------|
| ◆ Tir à la carabine | ◆ Cross | ◆ Relais 4 x 100 m |
| ◆ Tir à l'arc | ◆ VTT | ◆ Athlétisme |
| ◆ Canoë (course en ligne) | ◆ Basket | ◆ BMX |
| ◆ Force | ◆ Course de côte VTT | ◆ Questionnaire |
| ◆ Orientation de nuit | ◆ Acro gym | |

B - EPREUVES EN BINOME

- ◆ Tennis de table – ergomètre (rameur)
- ◆ Trial – fléchettes
- ◆ Paintball – développer/coucher
- ◆ Natation - run and bike

Vous devez désigner vos concurrents avant chaque épreuve – ils seront tamponnés pour identification (impossibilité pour un même concurrent de cumuler les 2 épreuves du binôme concerné)

C - EPREUVES EN COUPLE

- ◆ Rangers ou autres
- ◆ Quads
- ◆ Course au lièvre

Le libre choix vous est laissé pour la sélection de vos participants

D – PACK DU SAMEDI

- ◆ **Rollers** : 1 participant
- ◆ **Acro force** : 1 participant
- ◆ **Canoë** (course contre la montre) : 2 participants

Vous devez désigner votre concurrent avant l'épreuve et il est interdit de le changer (sauf après blessure grave constatée par le médecin du Raid)

Il sera tamponné par l'organisation

E - EPREUVES A COEFFICIENT ET JOKER

EPREUVES A COEFFICIENT	BONUS
<ul style="list-style-type: none">◆ Force◆ Acro gym◆ Relais 4 x 100◆ Tir à la carabine	Pour bénéficier de ce coefficient de 1.5 sur les points obtenus, il faut terminer dans les 20 premiers dans chacune des épreuves retenues (exemple 96 points obtenus X coefficient de 1.5 = 144 points retenus pour l'épreuve)
EPREUVES JOKER	BONUS
<ul style="list-style-type: none">◆ Canoë (course en ligne)◆ Orientation de nuit◆ BMX◆ Cross◆ Course de côte	Vous pouvez jouer un joker dans une discipline s'effectuant à 4 concurrents hormis les épreuves coefficientées. Joker = Valeur de l'épreuve multipliée par 2.

TITRE III - DESCRIPTIF DES EPREUVES

A - EPREUVES A QUATRE

1. TIR A LA CARABINE épreuve permanente à coefficient / fin dimanche 12 h 00

- ◆ 4 concurrents à la carabine
- ◆ Voir chronologie de passage du vendredi dans le dossier concurrent
- ◆ Fin des épreuves dimanche midi
- ◆ Respecter les directives du responsable du pas de tir
- ◆ Discipline dangereuse \Rightarrow rigueur et concentration
- ◆ Respecter le temps de tir de chacun
- ◆ Distance de la cible 10 m
- ◆ 1 équipe par passeur
- ◆ 1 joueur par pas de tir/1 carton par joueur/5 balles par joueur
- ◆ Comptabilisation des 3 meilleurs impacts par concurrent
- ◆ Pour patienter en attendant votre passage présence de jeux picards sur le site

2. TIR A L'ARC /vendredi

- ◆ Voir chronologie de passage du vendredi dans le dossier concurrent
- ◆ 8 ou plus pas de tir pour la compétition (2 pas de tir par équipe)
- ◆ pas de tir d'entraînement
- ◆ Respecter les directives du responsable du pas de tir
- ◆ Tir à 10 ou 15 mètres sur cible
- ◆ Une volée de 6 flèches pour chaque équipier
- ◆ Comptabilisation des 3 meilleures flèches par concurrent
- ◆ 1 leurre se trouve à droite de la cible – bonus : triple de la valeur du rond jaune de la cible
- ◆ Ce leurre ne peut être touché qu'une seule fois par l'équipe

3. CANOE/COURSE EN LIGNE (canal-étang) /Epreuve permanente fin dimanche 12 h 00

- Epreuve réservée aux concurrents ayant fourni l'un des documents exigé pour l'inscription
 - ◆ Voir chronologie de passage du vendredi dans le dossier concurrent
 - ◆ Fin des épreuves dimanche midi
 - ◆ Chaque équipe doit se conformer aux directives du responsable de l'épreuve ainsi qu'aux normes de sécurité (ports du casque et du gilet obligatoires)
 - ◆ Départ espacé entre chaque équipe
 - ◆ 1 canoë pour 2 équipiers
 - ◆ 2 canoës par équipe
 - ◆ 1 pagaie par équipier
 - ◆ Système de relais : passage de témoin ou dépassement d'une ligne fictive - toucher pagaie
 - ◆ Réaliser le parcours
 - ◆ Possibilité de porter le canoë (sous réserve) suivant le tracé du parcours
 - ◆ Chaque chute à l'eau entraîne une pénalité de 3 minutes ajoutée au temps de l'équipe
 - ◆ Disqualification en cas de non-respect des règles définies
 - ◆ Classement de l'épreuve au temps de l'équipe (2 canoës)
 - ◆ Possibilité d'une zone à franchir en pagayant en arrière
 - ◆ Disqualification en cas de non respect des règles définies
 - ◆ Prendre l'anneau de l'étang dans le bon sens
 - ◆ Visualiser le parcours affiché sur le carton information

4. FORCE (épreuve permanente à coefficient) / fin samedi soir

- ◆ Voir chronologie de passage du vendredi dans le dossier concurrent
- ◆ Fin des épreuves samedi soir
- ◆ Equipe de quatre
- ◆ Nombre de longueurs à effectuer
- ◆ Tirer le traîneau à l'aide d'une barre – 2 équipiers de chaque côté – traîneau en béton
- ◆ Durée de l'épreuve entre 6 et 8 mn
- ◆ Effectuer le plus grande nombre possible de longueurs
- ◆ Le traîneau doit impérativement franchir la ligne fictive d'arrivée avant de repartir à défaut l'aller en cours ne sera pas comptabilisée

5. COURSE D'ORIENTATION NOCTURNE / vendredi

Généralités

- ◆ L'orientation ne s'effectue qu'en équipe de 4, impossibilité d'emmener et de faire participer des remplaçants
- ◆ Les équipes adolescents doivent obligatoirement être accompagnées d'un adulte pour prendre le départ voir fiche d'inscription
- ◆ Rassemblement de toutes les équipes à 23 H 00 devant le podium central ou dans le gymnase pour les informations et la distribution de tous les documents relatifs à l'épreuve
- ◆ Départ alterné en car selon l'ordre chronologique défini à partir de 23 H 15 – respecter ces horaires et le lieu de départ (rue Jean Jaurès)
- ◆ Vérifier et respecter le numéro du car attribué à l'équipe (selon le n° de dossard, voir affichage)
- ◆ Vérification de la composition de l'équipe avant la montée dans le car
- ◆ Aucun départ en voiture personnelle = disqualification
- ◆ Prévoir une pile électrique ou une lampe frontale par concurrent, des stylos, des boussoles
- ◆ Téléphone portable obligatoire (pas de départ sans portable)

Epreuve orientation : course aux points

chronologie de l'épreuve	
23 H 00	explications
23 H 15/23 H 35	Transport en car
23 H 35/24 H 00	Départ de l'épreuve (2 vagues)
Durée de l'orientation : 3 H 00 avec un trail au départ	
3 H 00	Fin de l'épreuve à St Just en Chaussée + récupération du doigt
3 H 30	Retour gymnase : ravitaillement - douche - couchage

- ◆ Durée de l'épreuve 3 H 00 maximum, tout dépassement de temps entraînera une pénalité (5 points enlevés par minute entamée)
- ◆ L'organisation se réserve le droit de modifier le parcours en fonction des conditions atmosphériques

Départ de l'orientation par un trail d'environ 3.500 km, à l'arrivée du trail, les équipes se dirigent vers le chemin déterminé au départ (A – B etc)

- ◆ A partir de ce chemin, l'équipe doit retirer la carte correspondante à son numéro
- ◆ Dès le retrait de cette carte, l'orientation et la course aux points sont commencées
- ◆ L'arrivée de l'orientation se trouve à l'endroit indiqué sur la carte
- ◆ Se déplacer en groupe (toujours à quatre) pour poinçonner sa feuille
- ◆ Attention de bien poinçonner l'emplacement correspondant à la balise trouvée sur la fiche
- ◆ Si une équipe n'est pas complète lors d'un pointage sur le lieu d'une balise, elle sera pénalisée de 20% des points totaux.
- ◆ En cas de fraude, de dégradations de la signalisation ou de la nature, l'équipe prise en flagrant délit marque 0 point et arrête l'épreuve
- ◆ Equipe incomplète classement après les équipes à 4
- ◆ Perte du doigt électronique (disqualification)
- ◆ Service de ravitaillement à l'arrivée sur le site de St Just en Chaussée

6. CROSS / samedi matin

- ◆ Pour le départ se rendre à 7 h 45 sur le parking du Centre Leclerc ,route d'Amiens
 - ◆ L'horaire de départ doit être respecté.
 - ◆ Prévoir le temps du déplacement comme échauffement 10' à 15' – départ groupé pour la traversée de St Just en Chaussée
 - ◆ Se présenter dès votre arrivée pour identification
 - ◆ Distance de 9 km
 - ◆ Le départ se fait ensemble sur une même ligne – attention à l'entonnoir
 - ◆ Suivre le parcours proposé, en cas de non-respect: disqualification
 - ◆ Parcours dans St Just être prudent
- nouveau
- ◆ Course en équipe, franchir la ligne d'arrivée l'équipe complète
 - ◆ Zone de regroupement avant l'arrivée
 - ◆ En cas de manque d'un équipier , classement après les équipes à 4 etc

TRANSITION CROSS/VTT

Attention : se présenter au départ de la 1^{ère} étape VTT dans un délai de **15'** maximum suivant le temps d'arrivée de son équipe au cross.

- bonus : moins 2' sur le temps de l'étape VTT 1 pour un départ jusqu'au 15' imparties
- malus : plus 4' sur le temps de l'étape VTT 1 pour un départ après ces 15'

En cas d'attente à ce départ, une zone d'attente sera à disposition

7. VTT / samedi

Sécurité

- ◆ Port du casque obligatoire pour tous les membres de l'équipe
 - . départ interdit sans casque (disqualification)
 - . pas de casque à l'arrivée = dernier de l'épreuve
- ◆ Prévoir une trousse de réparation
- ◆ Prévoir une trousse de secours (autonomie)
- ◆ Prévoir un portable
- ◆ En cas de problèmes (abandon, blessure...), ne pas prendre d'initiatives personnelles avant d'avoir appelé la cellule de coordination (n° d'appel sur fiche cartonnée) le 06 13 39 07 31 ou le 06 81 79 31 36
- ◆ Des commissaires encadreront les endroits stratégiques ou dangereux.
- ◆ **Prévoir les cartes des parcours**
- ◆ Les conditions météorologiques peuvent obliger l'organisation à stopper des équipes pour des raisons de sécurité alors que d'autres seront déjà passées, aucun recours n'est envisageable.
- ◆ Le parcours pourra être modifié dans des circonstances météorologiques extrêmes, aucune réclamation ne sera prise en compte

- ◆ **Attention aux intersections avec le circuit routier, vous n'êtes pas et jamais prioritaires, le respect du Code de la Route est formel :**
 - . en cas de non-respect l'équipe peut être disqualifiée ou
 - . des pénalités de temps de 3 à 5 minutes peuvent être infligées par un cibiste ou un commissaire
- ◆ **Attention au temps des liaisons, pénalité de temps de 2 mn suivant excès jugé par l'organisation**

Epreuve : nouveauté : spéciales

- | | |
|---------------------------|-------|
| 1 ^{ère} spéciale | 14 km |
| 2 ^{ème} spéciale | 13 km |
| 3 ^{ème} spéciale | 15 km |
| 4 ^{ème} spéciale | 12 km |
- attention dernier départ à 16 H 00** ravitaillement : pendant plusieurs étapes

1ère spéciale

- ◆ Il est possible aux remplaçants de partir avec son équipe en se rendant dans le sas disposé et réservé à côté de la ligne de départ VTT 1
- ◆ Départ échelonné par groupe de plusieurs équipes

2ème - 3ème et 4ème spéciales

- ◆ Possibilité de changer de coéquipiers pour la 2^{ème} étape, la 3^{ème} étape et la 4^{ème} étape. Les 4 concurrents porteurs du dossard et tamponnés sur le dessus des mains seront les mêmes à l'arrivée.
 - ◆ Les remplaçants doivent se rendre sur les lieux de rendez-vous et d'ateliers par leurs propres moyens, pas de prise en charge par l'organisation du raid
 - ◆ Les remplaçants peuvent faire les parcours pour le plaisir (pas de chronométrage),
 - ◆ L'équipe doit toujours arriver au complet (4 participants tamponnés) – ne perdre personne
 - ◆ Le temps de l'équipe sera arrêté à l'arrivée groupée des concurrents ou à l'arrivée du 4^{ème} équipier s'il est isolé.- attention zone de regroupement avant l'arrivée
 - ◆ Chaque équipe sera classée par rapport à son temps et à sa composition en nombre
 - ◆ Respecter au cours des spéciales VTT et des ateliers sportifs les horaires d'arrivée et de départ (pas de temps mort) pas de chronométrage durant les liaisons
 - ◆ Le départ se fait ensemble sur une même ligne – attention à l'entonnoir
 - ◆ Suivre le parcours proposé, en cas de non-respect: disqualification
 - ◆ Sur les parcours, des points de contrôle et de pointage seront mis en place (voire balises obligatoires et pénalisantes sur le temps total final)
- ◆ Bien que chronométrée individuellement, le total des temps des 4 étapes donnera le classement de l'équipe pour cette épreuve sportive (système Tour de France)

◆ Une équipe finissant à 3 concurrents sur une étape sera classée après les équipes à 4 avec comme temps : le plus mauvais de la spéciale + une pénalité de 10'. Idem pour les équipes finissant une étape à 2 avec une pénalité de 10' par concurrent manquant.

◆ Classement suivant le nombre d'étapes effectué

◆ Dans la 3ème étape respecter l'environnement suite à la prise des sacs de ravitaillement.

SAS VTT REPAS

Un espace obligatoire appelé « sas VTT repas » est mis en place dans la 3^{ème} spéciale VTT. Cet endroit servira de remise de la musette et de lieu de restauration. Toutes les équipes devront y rester exactement 10 mn,

- impossibilité de partir avant ces 10 mn.

- temps imparti dépassé = pénalité (temps dépassé x 2) ajouté à votre temps de la 3^{ème} spéciale

Ces mesures sont prises pour éviter que la prise des repas sur le site de Wavignies crée une forme de « bouchon/tampon ». Nous incitons les équipes à utiliser cet espace repas proposé pour faciliter tant la progression que l'organisation du rallye raid.

8. BASKET - TIRS AU PANIER / vendredi

- ◆ Voir chronologie de passage du vendredi dans le dossier concurrent
- ◆ Shooter derrière la ligne de tir (distance lancer franc)
- ◆ Changer de pas de tir à chaque fois (2 pas de tirs)
- ◆ S'organiser pour le passage de témoin, pas d'arrêt de chronométrage
- ◆ Temps 6 minutes par équipe soit 1,30 minute pour chaque concurrent
- ◆ Réaliser un maximum de paniers par joueur et par équipe (1 point par panier réussi)
- ◆ En cas de séries de paniers successifs, le point sera doublé :
1 panier = 1 point ; 2 paniers = 4 points ; 3 paniers = 6 points

9. COURSE DE COTE / Epreuve permanente jusqu'à dimanche 12 h 00

- ◆ Voir chronologie de passage du vendredi dans le dossier concurrent
- ◆ Epreuve se déroulant à quatre – départ simultané en VTT
- ◆ Port du casque obligatoire
- ◆ Parcours en dénivellation
- ◆ Parcours contrôlé par des signaleurs et des commissaires
- ◆ Epreuve chronométrée – temps pris sur le 4^{ème} concurrent
- ◆ Trajet structuré en 2 parties

1ère partie : tir à l'arc – au départ

nouveauté

Cette épreuve est réservée à 1 seul concurrent de l'équipe (désigné avant l'épreuve)

Un tir de 2 flèches, 1 tour de pénalité à VTT sur un anneau par cible ratée pour toute l'équipe

2ème partie : trajet sous bois en côte

Sécurité : après votre épreuve, emprunter le trajet fléché opposé au parcours

10. A C R O G Y M / épreuve permanente à coefficient jusqu'à dimanche 12 h 00

- ◆ Voir chronologie de passage du vendredi dans le dossier concurrent
- ◆ Dans un temps limite de 2 minutes 30 à 4 minutes, effectuer un nombre maximum de figures gymniques à 4 concurrents
- ◆ Varier les possibilités de conception des figures en exploitant vos concurrents, exemple : binôme – 2 binômes – en trio avec un pareur etc)
- ◆ Les figures doivent être maintenues 5" minimum
- ◆ Mettre au point cette épreuve avant le raid
- ◆ Possibilité d'apporter un support musical CD ou cassette
- ◆ Présentation sur un podium de 2 x 4 m, dans l'allée principale et devant le public (hauteur maxi pour les levées 2 m)
- ◆ Epreuve notée en fonction de la réalisation des figures (nombre, esthétique, variété)
Pour votre aide, voir fiche dossier d'inscription – consulter le site de l'association pour des exemples de « figures »

11. RELAIS : 4 X 100 M épreuve à coefficient / dimanche après midi

- ◆ Le relais est considéré comme une discipline à part entière
- ◆ Le passage de témoin doit être réalisé dans la zone définie
- ◆ Un passage de témoin raté = classement après les équipes à 4 et ainsi de suite pour chaque échec
- ◆ Les commissaires sont les seuls juges de la conformité des passages de témoin
- ◆ **Se rendre au départ du relais à l'horaire inscrit sur votre feuille d'ordre de passage**

Pendant toutes les épreuves sportives, par mesure de sécurité et par respect pour les athlètes, prendre garde à ne pas traverser les pistes, aires de sports à l'improviste, utiliser les passages prévus à cet effet

12. ATHLETISME / dimanche après midi

- ◆ Préparer le nom des concurrents par discipline A B C D table de présence ou inscription
- ◆ Passer par l'entrée principale pour se faire identifier et se faire tamponner A B C D sur l'épaule gauche
- ◆ 8 disciplines sportives :

Joueur A 2 épreuves	Joueur B 2 épreuves	Joueur C 2 épreuves	Joueur D 2 épreuves
- stade municipal - <u>Longueur</u> : 2 essais - <u>Haies</u> : 2 essais	stade municipal <u>Course navette</u> Stade rue de Montdidier - <u>Lancer de javelot</u> : 2 essais H : 700 g – F : 400 g A la suite d'une petite course d'élan, lancer le javelot sans mordre la limite au sol. Distance mesurée uniquement si le javelot est piqué	Stade rue de Montdidier <u>Lancer de poids</u> : 2 essais H : 5 kg – F : 3 kg stade municipal <u>80 m</u> : 2 essais	Stade municipal <u>penta bonds</u> 2 essais réaliser 5 bonds sans élan, à la suite et arriver pieds jointes (distance mesurée) <u>medecine ball</u> : 2 essais H : 5 kg – F : 3 kg Dos à l'aire de lancer, jambe station écart, genou fléchi, medecine ball tenu à 2 mains, se relever et le jeter vers l'arrière sans élan (distance mesurée)

Course navette : obligation de prendre appui d'un pied derrière la ligne pour repartir :

- pied n'ayant pas franchi la ligne = disqualification

- ligne mordue = pénalité de 5 secondes

- ◆ Longueur / haies / poids et vitesse : barème selon la performance
- ◆ Course navette / javelot / penta bonds / medecine ball : point selon classement
- ◆ Addition des points des différentes disciplines pour le classement général (excepté le relais)

Pendant toutes les épreuves sportives, par mesure de sécurité et par respect pour les athlètes, prendre garde à ne pas traverser les pistes, aires de sports à l'improviste, utiliser les passages prévus à cet effet (2 lieux de pratique)

13. B M X (épreuve permanente jusqu'au samedi soir)

- ◆ Voir la chronologie de passage du vendredi sur le dossier concurrent
- ◆ Epreuve se déroulant à quatre
- ◆ Port du casque obligatoire
- ◆ Epreuve chronométrée, temps pris sur le 4^{ème} concurrent
- ◆ Parcours varié avec dénivellation
- ◆ 1 seul passage par équipe

14. QUESTIONNAIRE / samedi soir

- ◆ Le questionnaire est considéré comme une véritable épreuve au même titre que le VTT, la force, etc
- ◆ Prévoir des crayons
- ◆ Préparer le questionnaire par rapport à la documentation transmise par l'organisation
- ◆ Thème du questionnaire :
 - Patrimoine
 - Règlement du raid
 - Résultats sportifs des jeux olympiques antérieurs hiver / été
- ◆ Obtention du questionnaire après la prise du plateau repas du samedi soir
- ◆ Le questionnaire sera rempli pendant le repas
- ◆ Le questionnaire sera à remettre au retour du plateau repas

B - EPREUVES EN BINOME

15. A) TENNIS DE TABLE / vendredi

- ◆ Voir chronologie de passage du vendredi dans le dossier concurrent
- ◆ Epreuve filmée /CD distribué à chaque équipe engagée
- ◆ Gymnase
- ◆ Echange dans cibles de différentes tailles au choix et d'une certaine valeur de points
- ◆ Choisir sa cible avant l'activité
- ◆ Nombre d'échanges multiplié par le nombre de points
- ◆ Bonus : Voir vidéo de l'épreuve

15. B) ERGOMETRE (RAMEUR) / vendredi

- ◆ Voir chronologie de passage du vendredi dans le dossier concurrent
- ◆ Gymnase
- ◆ Epreuve sur un temps donné = distance parcourue
- ◆ 6 minutes composées de 2 minutes d'échauffement et 4' de compétition
- ◆ Epreuve en binôme – un rameur par équipier
- ◆ Concurrents tamponnés
- ◆ Classement à la distance : addition des deux distances
- ◆ En cas d'égalité, la meilleure distance du binôme

Pour le tennis de table et le rameur l'équipe doit se présenter à 4 concurrents au lieu déterminé

16. A) TRIAL VTT / samedi à Maignelay

- ◆ Port du casque obligatoire

- ◆ Réaliser un parcours comportant 4 blocs d'obstacles (passerelle, équilibre sur bastaing, échelle, 2 palettes)
- ◆ Suivre scrupuleusement le parcours balisé (cônes – poteaux)
- ◆ Parcours en boucle
- ◆ Tout bloc non franchi dans son intégralité, ayant entraîné une chute ou la pose d'un pied à terre ne sera pas validé
- ◆ Classement : temps de passage du binôme et nombre de blocs franchis + pénalités de temps
- ◆ Possibilité d'un temps limite
- ◆ Le 2^{ème} concurrent doit partir dès que son coéquipier a atteint le 3^{ème} bloc et ne doit pas le rattraper sous peine de disqualification

16. B) FLECHETTES/ENIGME / samedi à Maignelay

- ◆ 5 fléchettes par concurrent à tirer dans un temps limite de 1 mn/concurrent – le top chrono est donné
- ◆ pas de tir 4 à 5 mètres
- ◆ 1 cible = 1 indice
- ◆ 5 cibles à atteindre
- ◆ 5 indices donnent 1 mot énigme
- ◆ A la fin des 10 tirs un nombre d'indices équivalent au nombre de cibles atteintes (5) vous sera remis
- ◆ en cas d'absence ou d'insuffisance d'indice, il vous sera possible de sacrifier 1 des 2 équipiers pour récupérer un indice (dans ce cas l'équipier restant devra trouver seul l'énigme)
- ◆ la gestion du temps de tir (-2mn pour les 2 concurrents) peut donner plus de temps de réflexion
- ◆ Si l'énigme est trouvée avant les 3 minutes du top chrono, le nombre de secondes économisées sera déduit du temps total de l'épreuve de trial.
- ◆ Le mot énigme doit être inscrit sur une fiche réponse et déposé dans une urne.

17. A) P A I N T B A L L / samedi à Wavignies

- ◆ dans un couloir, effectuer à la suite :

1 tir debout
1 tir coucher
1 tir à genou
1 tir surélevé



= 1 bloc sur une cible matérialisée

attention : chaque équipier se verra équipé d'un chargeur de 10 à 15 billes.

- ◆ L'équipier B pourra partir lorsque l'équipier A aura atteint une zone d'arrivée
- ◆ Classement en fonction des blocs réussis et du temps total du binôme (8 blocs)

Obligation de porter le masque pendant toute l'épreuve et de respecter les règles de sécurité

17. B) F O R C E : D E V E L O P P E R C O U C H E R / samedi à Wavignies

- ◆ En position allongée sur le dos, jambes relevées, effectuer le plus de développer/coucher en un temps donné
- ◆ Mouvements comptabilisés : mouvement exact complet
 - flexion, cage thoracique,
 - extension, bras tendus
- ◆ Classement : addition du nombre de développer/coucher du binôme

18. A) N A T A T I O N (épreuve réservée aux nageurs) / dimanche matin

(épreuve qui se déroule (en même temps) et sur un site différent du run and bike/
Epreuve qui se déroulera dans deux centres aquatiques différents

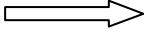
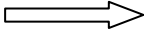
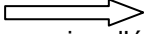
- ◆ Epreuve réservée aux concurrents ayant fourni l'un des documents exigé pour l'inscription
- ◆ Vous devez désigner vos concurrents avant chaque épreuve – ils seront tamponnés pour identification
- ◆ Prévoir un slip de bain (caleçon interdit)
- ◆ Les départs à la piscine sont échelonnés, une chronologie est préétablie pour les équipes
- ◆ Vérifier et respecter l'ordre de départ en car pour la piscine qui vous sera attribuée **aucun départ en voiture personnelle sous peine de disqualification**
- ◆ Impossibilité d'emmener (et de faire participer) des remplaçants
- ◆ A la piscine, le n° de dossard est inscrit au marqueur sur l'épaule gauche de chaque concurrent
- ◆ Un vestiaire commun hommes et un vestiaire commun femmes sont mis à disposition à la piscine
- ◆ Système de relais des deux nageurs pendant 7 minutes
- ◆ Toucher le mur du bassin pour le demi-tour
- ◆ Relais obligatoire après 50 m ou 1 aller/retour – toucher le mur pour le passage de témoin
- ◆ Au coup de sifflet final résultat = distance parcourue par le binôme au mètre près

18. B) RUN AND BIKE / dimanche matin

(épreuve qui se déroule (en même temps) et sur un site différent de la natation)

- ◆ Compétition par équipe de 2 (un coureur à pied, un coureur en VTT)
- ◆ Epreuve commune de 8 à 10 km

Témoin	Couloir de départ
Remis à l'entrée du couloir au coureur à pied terminant son parcours qui le transmet au coureur VTT Le vététiste s'en défait à la sortie du couloir	Divisé en deux parties : départ – lieu d'attente par ordre chronologique des dossards le concurrent y attend le retour du coéquipier parti en solo, assis à la place désignée par son n° de dossard

- ◆  Départ du coureur à pied pour une boucle d'environ 1600 m
- ◆  Passage du témoin au vététiste qui part pour un circuit de 2000 m environ
- ◆  Au terme de ce circuit, le vététiste rejoint son équipier, ils partent alors ensemble poursuivre l'épreuve.
- ◆ **Tous les déplacements dans le couloir de départ se font à pieds, VTT à la main**
- ◆ **Le port d'un casque homologué dûment sanglé à coque rigide est obligatoire**
- ◆ Le nombre de relais entre coéquipiers est libre
- ◆ Les relais entre coéquipiers ne sont valables que si le VTT est passé de main à la main
- ◆ Il est formellement interdit d'abandonner le VTT sur le bas côté sous peine de disqualification.
- ◆ Un ou plusieurs lieux de pointage sauvage seront disposés sur le parcours.
- ◆ A partir d'un endroit fixe, zone de regroupement, les coéquipiers devront impérativement faire la course et passer la ligne d'arrivée ensemble.
- ◆ Classement et points selon l'ordre d'arrivée.
- ◆ Le non-respect d'une des règles énoncées entraîne une rétrogradation de 5 places pour son équipe sur le classement général.
- ◆ En cas de non-respect de plusieurs de ces règles, l'équipe sera disqualifiée sur cette épreuve
- ◆ Seul les commissaires sont habilités à juger les fautes commises.

C - EPREUVES EN COUPLE

19. RANGERS OU AUTRES - épreuve permanente jusqu'à dimanche 12 h 00

- ◆ Voir chronologie de passage du vendredi dans le dossier concurrent
- ◆ 1 chauffeur, 1 équipier
- ◆ Activité motorisée sous la directive d'un responsable – la sécurité et l'application des règles seront strictes.
- ◆ Pas de « casse cou » et de course de vitesse (maîtrise)
- ◆ Parcours à dominante de dextérité
- ◆ Sur chaque épreuve, travail sur base de collaboration, d'entraide, rôle du coéquipier
- ◆ Le rôle de l'équipier sera défini sur le site
- ◆ Les règles et les pénalités seront spécifiées sur l'activité - 10" de pénalités par faute
- ◆ Classement au temps

20. Q U A D S - épreuve permanente jusqu'à dimanche 12 h 00

- ◆ Voir chronologie de passage du vendredi dans le dossier concurrent
- ◆ Activité motorisée sous la directive d'un responsable – la sécurité et l'application des règles seront strictes.
- ◆ Pas de « casse cou » et de course de vitesse (maîtrise)
- ◆ Parcours à dominante de dextérité
- ◆ 1 parcours chronométré différent par équipier
- ◆ Les règles et les pénalités seront spécifiées sur l'activité - 10" de pénalités par faute
- ◆ Addition des 2 temps des équipiers

21. COURSE AU LIEVRE / dimanche après midi

nouveauté

Chronologie de départ déterminée par l'addition des classements (tir à l'arc et basket), l'écart des points se transformera en espace temps.

- ◆ Chambre d'appel située au bout du stade d'athlétisme
- ◆ Les concurrents devront être présents
- ◆ Couple d'athlètes relié par un système élastique au poignet
- ◆ Course d'environ 3 kilomètres
- ◆ Le temps d'arrivée de l'épreuve donne le classement de l'épreuve **et non le classement général du raid**
- ◆ Les coéquipiers pourront encourager leur lièvre le long du parcours
- ◆ Ambiance kermesse / corrida

D - PACK DU SAMEDI

22. ROLLERS / 1 seul concurrent / samedi soir

- ◆ Rendez-vous pour toutes les équipes dans la chambre d'appel du site 21 H 00
- ◆ Voir ordre chronologique des ordres de départ dans le livret concurrent
- ◆ Ports du casque et des protections coudes et genoux obligatoires : disqualification pour la manche en cas de non respect
- ◆ Epreuve effectuée toujours par un même concurrent identifié
- ◆ Rester toujours sur le site
- ◆ 2 passages chronométrés, meilleur temps comptabilisé
- ◆ Pénalités :
 - Concurrent appelé qui ne se présente pas au départ : passe son tour et sa course, 1 seul temps pris en compte
- ◆ Classement : suivant le meilleur temps des deux courses

23 . A C R O F O R C E / 1 seul concurrent / samedi soir

- ◆ Rendez-vous pour toutes les équipes dans la chambre d'appel du site
- ◆ Respecter la chronologie de départ voir livret concurrent
- ◆ Bien visualiser le parcours et s'échauffer avant le départ
- ◆ Atelier alliant force et agilité
- ◆ Port du casque obligatoire
- ◆ Athlète seul et lesté par un fardeau à transporter, hisser et ramener à l'arrivée
- ◆ Fardeau allégé pour les équipes adolescents
- ◆ Se déplacer sur un parcours physique et semé d'embûches constitué de 5 blocs
- ◆ Des commissaires jugeront de la réussite au passage des blocs et des pénalités à appliquer
- ◆ Classement : temps de passage de l'athlète et nombre de blocs franchis
- ◆ Des précisions seront apportées sur le site
- ◆ Adolescents, fardeau allégé

24 . C A N O E (course contre la montre) / 2 concurrents / samedi soir

- ◆ Epreuve réservée aux concurrents ayant fourni l'un des documents exigé pour l'inscription
- ◆ Rendez-vous pour toutes les équipes dans la chambre d'appel du site 21 H 00
- ◆ Voir ordre chronologique des ordres de départ dans le livret concurrent

- ◆ Deux chambres d'appel : côté pair : A tribord – côté impair B - bâbord

- ◆ Poursuite : départ de 4 canoës à chaque extrémité (côté pair : A – côté impair B) du plan d'eau pour effectuer une boucle complète.

- ◆ Les 24 meilleurs temps seront retenus et répartis en 4 courses de 6 équipes (3 par côté)

- ◆ Les 6 meilleurs temps seront retenus pour la grande finale

1er : + 100 points 2ème : + 70 points	3ème : + 60 points 4ème : + 50 points	5ème : + 40 points 6ème : + 30 points 7ème au 24ème : + 10 points
Du 1er au 24ème : les points bonus s'ajoutent aux points du classement Exemple 1 ^{er} sur 110 équipes = 110 + 100 points bonus = 210 points etc		
Du 25ème au 110ème : classement selon temps		

NON PRESENTATION A UNE EPREUVE AVANT LA CLOTURE ALORS QUE LE TEMPS LE PERMETTAIT:

- ◆ **EPREUVE COMPTE NULLE + moins 25 POINTS DE PENALITES SUR LE CLASSEMENT GENERAL**

TITRE III - LE CLASSEMENT

- ◆ Le comité d'organisation est garant du respect de l'éthique du sport
- ◆ En cas de litige, la décision du comité d'organisation est déterminante et sans appel
- ◆ Des contrôleurs et des juges se trouveront sur les différents parcours pour surveiller le bon déroulement des épreuves
- ◆ Des contrôles imprévus seront installés avec pointages obligatoires
- ◆ Toutes tricheries, manque de loyauté pourront entraîner des pénalités sur le total des points, voire la disqualification de l'équipe
- ◆ Chaque épreuve rapporte des points,
- ◆ Durant les épreuves, une équipe finissant à 3 est classée après les équipes à 4 et ainsi de suite pour les équipes à 2...etc.. Idem pour les épreuves en binôme et pour les équipes perdant une puce dans les épreuves
- ◆ C'est le total des points qui détermine le classement
- ◆ Ne seront classées que les équipes ayant satisfait à tous les pointages et contrôles
- ◆ En cas d'égalité au classement final du Rallye Raid Sportif, le questionnaire sera l'épreuve qui départagera les ex aequo
- ◆ A chaque épreuve, un classement est établi et l'organisation octroie des points (suivant le nombre d'équipes)
- ◆ ***Pour toute épreuve non disputée : EPREUVE COMPTE NULLE + moins 25 POINTS DE PENALITES par discipline non effectuée SUR LE CLASSEMENT GENERAL***
- ◆ Toutes les équipes du classement seront récompensées et félicitées au cours d'une cérémonie officielle et participeront à un apéritif
- ◆ Vous serez invité ultérieurement gratuitement pour visionner le film sur grand écran en présence des commissaires bénévoles et sponsors et un buffet froid.

CLASSEMENTS INTERMEDIAIRES

- ◆ 1er classement provisoire : le samedi matin (7 H 30) après le tir à l'arc, le rameur, le tennis de table et le basket
- ◆ 2ème classement provisoire le samedi matin (11 H 00) après la course d'orientation et le cross (affichage à Wavignies)
- ◆ 3ème classement provisoire le samedi soir (20 H 30) après le VTT, paint ball, force développer/coucher, trial, fléchettes énigme
- ◆ 4ème classement provisoire le dimanche midi (13 H 30) après le pack du samedi soir'(acro force, rollers, canoë) la natation et le run and bike
- ◆ A chaque classement provisoire, le maillot jaune sera endossé par la nouvelle équipe leader adolescents et seniors

T A B L E A U R E C A P I T U L A T I F D E S P E N A L I T E S E T B O N U S

Bivouac obligatoire y compris pour les remplaçants	Absence	♦ pénalité de 20 points sur le classement général du run and bike et de la natation.
Toutes les épreuves	Tricheries, manque de loyauté	♦ pénalités sur le total des points, voire disqualification de l'équipe
	Non-port de la chasuble et du dossard par les 4 athlètes	♦ le départ ne sera pas autorisé ♦ des pénalités sur chaque discipline seront distribuées (- 5 points) (perte au cours de l'épreuve)
Non présentation aux épreuves du programme sur les 3 jours		♦ épreuve compte nulle pour l'équipe ♦ 25 points de pénalité sur le classement général par épreuve non effectuée
Tir à l'arc – bonus	Leurre touché	♦ 3 fois la valeur du point jaune
Canoë course en ligne	Epreuve non effectuée	♦ 0 point pour l'équipe
	Chute à l'eau	♦ pénalité de 3 minutes ajoutée au temps de l'équipe
	Non-respect de l'épreuve dans son contenu Non-respect de la marche arrière	♦ Disqualification ♦ Disqualification
Force	Le traîneau doit impérativement franchir la ligne fictive d'arrivée avant de repartir	♦ Aller en cours non comptabilisée
Orientation	Binôme incomplet lors d'un pointage sur le lieu d'une balise	♦ pénalité de 20% des points totaux
	Fraude, dégradations de la signalisation ou de la nature	♦ 0 point pour l'équipe et arrêt de l'épreuve
	Dépassement des zones interdites	♦ 0 point pour l'équipe et arrêt de l'épreuve - voire disqualification du raid
	Perte du doigt électronique	♦ disqualification
	Dépassement du temps imparti (3 h 00)	♦ 1 minute de retard = 5 points ♦ 2 minutes = 10 points ♦ 3 minutes = 15 points etc
Cross	Abandon d'un équipier	♦ classement après les équipes à 4 voire à 2
	Non-respect du parcours	♦ disqualification
Transition cross/VTT	Abandon d'un équipier	♦ classement après les équipes de 4
	Départ de la 1ère étape VTT dans les 15' après le temps d'arrivée de son équipe	♦ bonus de 2' sur le temps de l'étape VTT 1
VTT	Départ au delà de ces 15'	♦ malus de 4' sur le temps de l'étape VTT 1.
	4 ^{ème} étape : aucun départ après 16 H	♦ retour transition Wavignies/St Just
	Non-port du casque	♦ départ interdit sans casque (disqualification) ♦ pas de casque à l'arrivée = dernier de l'épreuve
	Non-respect du Code de la Route	♦ disqualification de l'équipe ♦ pénalités de temps de 3 à 5 minutes
	Non-respect de la composition de l'équipe départ/arrivée d'une étape	♦ disqualification
	Points de contrôle et de pointage (balises) non respectés	♦ + la moitié du temps de l'étape concernée
Tir basket - bonus	Séries de paniers successifs	♦ dépassement temps X 2 et ajouté au temps de la 3 ^{ème} étape
Course de côte	Sas 3 ^{ème} étape VTT 10 mn pas de départ avant ces 10 mn	♦ le point sera doublé 1 panier = 1 pt ; 2 paniers = 4 points ; 3 paniers = 6 points
	2 flèches = 2 cibles à réussir Cible ratée	♦ 1 tour de pénalité à VTT pour toute l'équipe par cible ratée
Relais 4 x 100 M	Passage de témoin raté	♦ classement après les équipes à 4 et ainsi de suite pour chaque échec

Tennis de table	bonus	♦ cf. vidéo
Trial VTT	Bloc non franchi dans son intégralité, ayant entraîné une chute ou la pose d'un pied à terre Rattraper son partenaire	♦ bloc non validé ♦ disqualification
Fléchette énigme	1 indice par cible atteinte 1 mn par concurrent total de l'épreuve 3 minutes (2x1' tir + 1' réflexion)	♦ absence ou insuffisance d'indice, possibilité de sacrifier 1 équipier ♦ <u>bonus</u> : énigme trouvée avant les 3 minutes imparties ,secondes économisées déduites du temps total de l'épreuve de trial
Paintball	Bloc non réussi Non respect des règles de sécurité	♦ bloc non validé ♦ disqualification
Natation	Départ en voiture personnelle	♦ disqualification
Run and bike	Abandon du VTT sur le bas côté Non-respect d'une des règles	♦ disqualification ♦ rétrogradation de 5 places pour son équipe sur le classement général.
Rangers ou autres – Quads	Non-respect du parcours dans son intégralité	♦ les pénalités seront spécifiées sur l'activité 10" de pénalités par faute
Course au lièvre	Ne pas se présente à la chambre d'appel Ne pas rester solidaire de son équipier	♦ disqualification ♦ disqualification
Rollers	Concurrent appelé qui ne se présente pas au départ Non respect du parcours Non ports du casque et des protections	♦ disqualification pour la manche
Course navette	- pied n'ayant pas franchi la ligne - ligne mordue	♦ disqualification ♦ pénalité de 5 secondes

*Toute inscription
engage le concurrent à :*

*avoir pris connaissance
du règlement et
l'accepter
dans son intégralité*

