

RAID LE SPORTIV DE MAZERES

(Projet au 24/09/14)

REGLEMENT GENERAL

Matériel

Matériel commun obligatoire = Matériel fourni sur place par l'organisation sans le modifier en vue d'en changer les performances (VTT, Canoës, Kayaks, Arcs, Carabines, Boules, ...).

Matériel personnel obligatoire = Matériel servant à la réparation (rustines, maillons rapides, ...) et à la sécurité (casque VTT, frontale, couverture de survie, ...).

Les longes sont autorisées, sous la responsabilité exclusive de l'enseignant de l'équipe.

Matériel spécifique = 1 Doigt Sport Ident par équipe. **Caution obligatoire de 50 euro par équipe.**

Horaires

Les horaires de départ doivent être respectés. Ils pourront être modifiés, notamment pour respecter l'horaire prévu du protocole du MERCREDI.

Une barrière horaire sera instaurée pour le MERCREDI afin que toutes les équipes soient présentes au protocole. Elle sera précisée lors du briefing.

Toute équipe hors délai sera classée dernière pour les épreuves auxquelles elle n'aura pas participé. Par ailleurs, l'organisation se réserve le droit d'annuler les résultats d'une spéciale si les retards sont de son fait.

Itinéraire

Les journées consistent à suivre un itinéraire balisé non chronométré d'environ 30 km en VTT ponctué de 4 spéciales et un itinéraire balisé non chronométré d'environ 12 Km à pied ponctué de 6 spéciales + 3 épreuves à réaliser le premier jour au camping (avant ou après la boucle) + 1 épreuve de Course d'Orientation de nuit dans la ville de MAZERES.

L'adulte accompagnateur doit veiller à ce que son équipe suive l'itinéraire indiqué sur la carte et respecte le code de la route.

Un planning horaire sera distribué lors de l'accueil et devra être respecté pour le bon déroulement du raid.

Classement

Classement par addition des places affectées du coefficient de l'épreuve. L'équipe qui aura le moins de points à l'issue des 14 spéciales est déclarée vainqueur.

Cas particuliers : Une équipe incomplète sera classée dernière pour toutes les spéciales restantes. Autrement dit, si un concurrent abandonne en cours de raid, les résultats obtenus en équipe complète (avant l'abandon) sont comptabilisés.

Equipes

Equipes constituées de 3 filles + 3 garçons.

Nous rappelons que la présentation d'une attestation de réussite au test de natation (25m + immersion) doit être fournie lors de l'inscription de l'équipe.

PETANQUE (Coefficient 1)

Présentation :

L'épreuve consiste en un concours de pétanque sur cible horizontale à 10m avec des zones de différentes valeurs (de 1 à 10).

Chaque élève dispose de 2 boules comptant pour le concours. L'ordre des joueurs est libre. Les boules déjà lancées peuvent être touchées par celles des autres concurrents de l'équipe.

Le score de l'équipe correspond à la somme des points marqués par les 12 boules lorsque tous les concurrents ont lancé leurs boules.

Classement des équipes :

Le classement s'effectue au score.

SLACKLINE (Coefficient 1)

Présentation :

L'épreuve consiste en un parcours à réaliser sur une slackline sans tomber.

6 slacklines seront tendues sur des longueurs différentes (3m, 4m, 6m et 7m, 8m, 9m).

Comment marque-t-on des points ?

x points sont attribués si la slack a été marchée dans sa totalité. En fonction des zones atteintes chaque participant se verra attribuer des points :

- Zone 1 (1/4 de la slackline) = x points,
- Zone 2 (la moitié de la slackline) = x points
- zone 3 (3/4 de la slackline) = x points

Attention !! Les points de zones ne seront validés que si le participant est équilibré et a les deux pieds dans la zone.

Pour cela la slackline est divisée en quatre avec du scotch de couleur. À un mètre d'un des poteaux, un morceau de scotch doit être fixé comme point de départ (celui-ci doit être touché avec le pied).

Le slacker a deux essais : le meilleur compte.

Tout l'équipe passe et se répartit sur l'ensemble des slacklines.

Barème d'attribution des points :

Slackline/distance	Zone 1= 1/4	Zone 2= 2/4	Zone3=3/4	Traversée entière
3m	1 point	2	3	5
4m	2	4	6	10
6m	3	6	8	15
7m	4	8	10	20
8m	5	10	12	25
9m	6	12	14	30

Le score de l'équipe correspond à la somme des points marqués par chaque concurrent.

Classement des équipes :

Le classement s'effectue au score.

SPECIALE RUN AND CANOE CAMPING (Coefficient 3)

Présentation :

L'épreuve consiste en une course en canoë et à pied chronométrée en relais par équipe en aller/retour. L'équipe est scindée en 2 trinômes. 3 concurrents sont sur l'eau (1 canoë pour 2 et 1 kayak). 3 concurrents sont à pied. Les concurrents doivent parcourir 600m (un peu plus pour le parcours à pied), puis échanger les gilets et les pagaies dans la zone de relais et inverser les rôles (les 3 coureurs passent dans les bateaux et vice-versa) pour effectuer le trajet retour.

Le port du casque de VTT est obligatoire.

L'épreuve chronométrée débute au boîtier de départ SI. Les trinômes s'élancent en même temps.

Plusieurs équipes peuvent concourir en même temps, selon le nombre de bateaux disponibles.

Le chronomètre s'arrête lorsque le dernier concurrent de l'équipe est dans le box d'arrivée, bateau et pagaies rangés, en validant le boîtier d'arrivée.

Classement des équipes :

Le classement s'effectue au temps.

SPECIALE VTT DE TRACANET (Coefficient 4)

Présentation :

L'épreuve consiste en un parcours chronométré en VTT. Le cheminement suit un sentier large (800m environ) avec quelques courbes de niveau à franchir, puis un sentier monotrace où il est difficile de rouler à 2 de front (environ 800m) avec un virage à angle droit suivi d'un pont en rondins 300m avant l'arrivée.

L'épreuve chronométrée débute au signal du boîtier de départ Sport Ident. Les concurrents de l'équipe s'élancent un par un toutes les 30 secondes dans l'ordre de leur choix. L'adulte accompagnateur part obligatoirement en dernière position.

Le chronomètre s'arrête lorsque tous les concurrents de l'équipe ont franchi la ligne d'arrivée avec leurs vélos (arrêt du chronomètre en insérant le doigt SI dans le boîtier d'arrivée). Les concurrents peuvent s'entraider à tout moment, sauf après avoir franchi la ligne.

Classement des équipes :

Le classement s'effectue au temps.

SPECIALE TRIAL VTT DE LA PLAGES (Coefficient 1)

Présentation :

L'épreuve consiste en un parcours technique non chronométré en VTT avec franchissement de zones. Le franchissement d'une zone est validé lorsque le candidat a réalisé le parcours sans poser le pied par terre ni toucher la rubalise. La pose de pied au sol invalide la zone en cours. Possibilité dès lors de se replacer avant d'attaquer la zone suivante. Une zone est considérée comme réussie lorsque l'axe de la roue avant du vélo a dépassé la fin de zone.

6 parcours constitués de zones à points sont proposés. Les 6 parcours sont de difficultés et de cotations croissantes (5, 7, 9, 11, 13 et 15 points). Une reconnaissance à pied est autorisée avant passage. Un seul essai est autorisé.

Chaque parcours comporte 5 zones de 1,3 ou 5 pts.

Chaque concurrent décide du parcours qu'il réalisera. 1 concurrent par parcours.

Classement des équipes :

Le classement s'effectue aux points. L'addition des points acquis par chaque concurrent détermine le résultat de l'équipe.

SPECIALE RUN AND BIKE BERNARD RAMON (Coefficient 4)

Présentation :

L'épreuve consiste en un parcours chronométré de 7km environ en course à pied et/ou en VTT. L'équipe dispose de 1 VTT pour 2 personnes. Tout le monde doit posséder un casque sanglé. Le parcours s'effectuera à partir de la lecture d'un roadbook simple (type boule-flèche). Porte-carte conseillé. Pour éviter de perdre des équipes, des croix matérialiseront les mauvais sentiers (200 à 400m après les intersections), et de la rubalise matérialisera le parcours dans les zones boisées pour aider à l'orientation.

Attention ! Les premiers 500m sont dans une zone boisée avec un fort dénivelé négatif (15 à 20%). Adaptez vos stratégies et la vitesse en fonction. Le reste du circuit est plutôt roulant.

La transmission du VTT se fait de la main à la main. L'équipe doit rester groupée jusqu'à l'arrivée (Pas plus de 20m d'écart entre le premier et le dernier membre de l'équipe. Nous vous rappelons qu'il n'y a qu'un roadbook par équipe.). Des contrôleurs seront postés le long du parcours et arrêteront une équipe qui ne respecte pas le règlement. Une pénalité (STOP de 1 minute de l'équipe entière) sera infligée en cas de non respect du règlement.

Le responsable de l'équipe ne participe pas à l'épreuve et attend son équipe à l'arrivée.

L'épreuve chronométrée débute au boîtier départ SI.

Le chronomètre s'arrête lorsque tous les concurrents de l'équipe ont franchi la ligne d'arrivée avec leurs vélos et valident le boîtier d'arrivée.

Classement des équipes :

Le classement s'effectue au temps.

SPECIALE MONTEE (IMPOSSIBLE) DE MILLET (Coefficient 1)

Présentation :

L'épreuve consiste en un parcours technique non chronométré en VTT avec franchissement de zones. Le franchissement d'une zone est validé lorsque le candidat a réalisé le parcours sans poser le pied par terre ni toucher la ligne de sortie peinte au sol. La pose de pied au sol signifie la fin de l'épreuve. Une zone est considérée comme réussie lorsque l'axe de la roue avant du vélo a dépassé la fin de zone.

Un seul essai est autorisé.

Le parcours comporte plusieurs zones allant de 1 à 100 pts.

Le score du concurrent correspond à la dernière zone atteinte.

Classement des équipes :

Le classement s'effectue aux points. L'addition des points acquis par chaque concurrent détermine le résultat de l'équipe.

SPECIALE TIR A L'ARC GYMNASSE (Coefficient 2)

Présentation :

L'épreuve consiste en un concours de tir à l'arc sur cible verticale à 10m avec des cercles numérotés de 1 à 10. Pour des raisons de sécurité, les équipes en attente ne doivent pas s'approcher du pas de tir.

Chaque élève dispose d'une flèche d'échauffement (non comptabilisée) avant de réaliser une volée de 3 flèches comptant pour le concours.

Le nombre de points marqués par chaque concurrent est égal à la somme des points de la volée des 3 flèches.

Le score de l'équipe correspond à la somme des points de chaque équipier.

Classement des équipes :

Le classement s'effectue au score.

SPECIALE COURSE D'ORIENTATION SPRINT STADE (Coefficient 1)

Présentation :

L'épreuve consiste en une course d'orientation pédestre chronométrée en relais par équipe. L'équipe dispose d'une seule carte et d'un seul carton de contrôle.

Il s'agit de poinçonner les 3 postes indiqués sur son carton de contrôle et de transmettre la carte et le carton au relayeur suivant de la main à la main dans la zone de transmission. Chaque relayeur doit poinçonner 3 postes le plus vite possible.

Les postes sont matérialisés par des plots non numérotés disposés sur le stade.

L'épreuve chronométrée débute au boîtier de départ Sport Ident. Le responsable distribue alors la carte et le carton de contrôle.

La carte et le carton de contrôle sont rendus à l'organisation à l'arrivée.

2 équipes peuvent concourir en même temps, avec des zones de départ et d'arrivée différentes.

Le chronomètre s'arrête lorsque le dernier concurrent de l'équipe est dans le box d'arrivée et valide le boîtier d'arrivée.

Classement des équipes :

Le classement s'effectue au nombre de balises correctement poinçonnées, les ex-æquo étant départagés au temps.

Attention, pour se rendre du Biathlon à la CO (ou inversement), pour des raisons de sécurité évidentes, il est autorisé de traverser la Route Départementale uniquement par le passage clouté qui se trouve en face du départ du Biathlon.

SPECIALE BIATHLON DOMAINE DES OISEAUX (Coefficient 4)

Présentation :

L'épreuve consiste en un parcours chronométré à pied (Boucle de 3 km environ) comprenant une épreuve de tir à la carabine laser et/ou à air comprimé.

L'épreuve chronométrée débute au boîtier de départ Sport Ident. Les concurrents de l'équipe s'élancent ensemble et arrivent ensemble au pas de tir. Les horaires de départ entre 2 équipes seront espacés au minimum de 3 minutes afin de limiter le nombre d'équipes présentes sur le parcours.

Les 6 élèves se présentent au pas de tir et ont 5 tirs chacun pour valider leurs 5 cibles respectives. Une fois que tous les concurrents de l'équipe ont réalisé leurs tirs, ils se regroupent dans la zone de Transition et effectuent les pénalités cumulées éventuelles sous forme de relais libre (environ 150m à parcourir x le nombre total 30 maximum de cibles manquées par les six tireurs) (Relais libre = Plusieurs passages possibles pour un même coureur). Une fois les pénalités éventuelles effectuées, les concurrents repartent ensemble jusqu'à l'arrivée.

Le chronomètre s'arrête lorsque tous les concurrents de l'équipe ont franchi la ligne d'arrivée (arrêt du chronomètre au boîtier d'arrivée).

Le responsable de l'équipe ne participe pas à l'épreuve et attend son équipe à l'arrivée.

Classement des équipes :

Le classement s'effectue au temps.

SPECIALE COURSE D'ORIENTATION DOMAINE DES OISEAUX (Coefficient 3)

Présentation :

L'épreuve consiste en une course d'orientation pédestre chronométrée au score par équipe. Il s'agit de poinçonner le maximum de balises possible en 30 minutes et de rentrer dans le box d'arrivée avant la fin du temps imparti.

L'espace de course est plat et partiellement boisé. Les limites de zone à ne pas franchir sont : la route départementale, la rivière l'HERS et les clôtures.

La carte est une carte de CO au 1/5000.

Chaque équipe a trois cartes et trois cartons de contrôle de manière à ce que les postes puissent être répartis. L'accompagnateur ne peut pas aider au choix et doit rester à proximité de l'arrivée. Le scindement de l'équipe peut se faire en 3 + 3, 4 + 2, ou 2 + 2 + 2, mais il est interdit qu'un coureur se retrouve seul (disqualification de l'équipe). La concertation éventuelle entre équipiers est incluse dans le temps de course. Vérification des cartons : addition des balises différentes poinçonnées (une balise poinçonnée plusieurs fois ne compte qu'une seule fois pour l'équipe).

L'épreuve chronométrée débute au boîtier SI lors de la distribution des cartes et des cartons de contrôle. Les cartes et les cartons de contrôle sont rendus à l'organisation à l'arrivée. Les horaires de départ entre 2 équipes seront espacés au minimum de 3 minutes afin de limiter le nombre d'équipes présentes sur le parcours.

Le chronomètre s'arrête lorsque tous les concurrents de l'équipe sont dans le box d'arrivée et valident le boîtier d'arrivée.

Classement des équipes :

Les équipes rentrées avec un temps inférieur ou égal à 30min seront classées dans un premier groupe, les autres dans un deuxième groupe.

Dans chaque groupe, le classement s'effectue au nombre de balises différentes correctement poinçonnées, les ex-æquo étant départagés au temps.

L'équipe qui aura poinçonné le plus de balises différentes dans le minimum de temps sera donc proclamée vainqueur.

SPECIALE TRAIL DU GUERRIER (Mini-Raid) (Coefficient 3)

Présentation :

L'épreuve consiste en une course à pied sur sentier d'environ 3km. 120m de dénivelé positif. Départ de CALMONT et arrivée à la table d'orientation. 3 gourdes ou 3 camel back par équipe. L'épreuve chronométrée débute au boîtier SI. Le parcours sera balisé par de la rubalise. Les concurrents de l'équipe s'élancent un par un toutes les 30 secondes dans l'ordre de leur choix. Le responsable de l'équipe ne participe pas à l'épreuve et attend son équipe à l'arrivée de la CO. Le chronomètre s'arrête lorsque tous les concurrents de l'équipe sont arrivés et valident le boîtier d'arrivée.

Classement des équipes :

Le classement s'effectue au temps.

SPECIALE COURSE D'ORIENTATION DE BEBEILLAC (Mini-Raid) (Coefficient 3)

Présentation :

L'épreuve consiste en une course d'orientation pédestre chronométrée au score par équipe. Il s'agit de poinçonner le maximum de balises possible en 60 minutes et de rentrer dans le box d'arrivée avant la fin du temps imparti.

L'espace de course comporte des dénivelés importants et est partiellement boisé. Les limites de zone à ne pas franchir sont : la route départementale, la rivière l'HERS et les clôtures.

La carte est une carte de CO au 1/15000.

Chaque équipe a trois cartes et trois cartons de contrôle de manière à ce que les postes puissent être répartis.

Le scindement de l'équipe peut se faire en 3 + 3, 4 + 2, ou 2 + 2 + 2, mais il est interdit qu'un coureur se retrouve seul (disqualification de l'équipe). La concertation éventuelle entre équipiers est incluse dans le temps de course. Vérification des cartons : addition des balises différentes poinçonnées (une même balise poinçonnée plusieurs fois ne compte qu'une seule fois pour l'équipe).

L'épreuve chronométrée débute au boîtier SI de départ qui se situe juste de l'autre côté de la route par rapport au boîtier d'arrivée du TRAIL : Les équipes ont 1 minute maximum pour valider le boîtier de départ de la CO après avoir validé celui d'arrivée du Trail. Nous sommes donc sur une logique d'enchaînement des 2 épreuves (en banalisant la traversée de la route pour un principe de sécurité). Toute équipe qui dépasse le temps imparti pour valider les 2 boîtiers (1 minute maximum) se verra infliger une pénalité de 10 minutes sur l'épreuve de CO.

Les cartes et les cartons de contrôle sont distribués à l'arrivée du TRAIL, de l'autre côté de la route départementale, et devront être rendus à l'organisation à l'arrivée.

Le chronomètre s'arrête lorsque tous les concurrents de l'équipe sont dans le box d'arrivée et valident le boîtier d'arrivée.

Classement des équipes :

Les équipes rentrées avec un temps inférieur ou égal à 60 min seront classées dans un premier groupe, les autres dans un deuxième groupe.

Dans chaque groupe, le classement s'effectue au nombre de balises différentes correctement poinçonnées, les ex-æquo étant départagés au temps.

L'équipe qui aura poinçonné le plus de balises dans le minimum de temps sera donc proclamée vainqueur.

MINI RAID (TRAIL + CO DE BEBEILLAC) (Coefficient 3)

Classement des équipes :

Les équipes rentrées dans les délais en CO seront classées dans un premier groupe, les autres dans un deuxième groupe.

Dans chaque groupe, le classement s'effectue par addition des temps de l'épreuve de Trail et de l'épreuve de CO majoré de 5 minutes par balise manquante.

SPECIALE COURSE D'ORIENTATION DE NUIT MAZERES (Coefficient 3)

Présentation :

L'épreuve consiste en une course d'orientation urbaine pédestre chronométrée par équipe par addition des temps. L'équipe dispose de 3 cartes et de 3 cartons de contrôle. L'équipe est scindée en 3 binômes.

L'espace de course est cantonné à la ville de MAZERES. Les 3 binômes partent en même temps et ne doivent pas se séparer (personne ne doit être seul).

Il s'agit de poinçonner les 4 postes indiqués sur son carton de contrôle, de ramener le carton de contrôle dans le box d'arrivée en 20 minutes maximum.

Les équipes partent toutes les minutes selon le numéro de dossard.

L'épreuve chronométrée débute au signal du starter lors de la distribution de la carte et du carton de contrôle. Le temps de concertation est inclus dans le temps de course. La carte et le carton de contrôle sont rendus à l'organisation à l'arrivée.

Le chronomètre s'arrête lorsque le binôme de l'équipe est dans le box d'arrivée.

Classement des équipes :

Les équipes dont chaque binôme rentre avec un temps inférieur ou égal à 20min seront classées dans un premier groupe, les autres dans un deuxième groupe.

Dans chaque groupe, le classement s'effectue au nombre de balises différentes correctement poinçonnées, les ex-æquo étant départagés au temps. (Temps total = addition des temps de chaque binôme). L'équipe qui aura poinçonné le plus de balises différentes dans le minimum de temps sera donc proclamée vainqueur.

CLASSEMENT FINAL

Classement par addition des places affectées du coefficient de l'épreuve. L'équipe qui aura le moins de points à l'issue des 14 spéciales est déclarée vainqueur.

En cas d'égalité, le classement du mini-raid servira à départager les ex-æquo.