

# RAID LE SPORTIV DE MAZERES

(Projet au 08/09/15)

## 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, Carabines, ...).

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

**ATTENTION** : Des contrôles de matériel seront effectués lors du Raid. Au moins 1 des raideurs (et pas l'enseignant) de l'équipe devra être en permanence (y compris lors des spéciales) équipé du matériel de sécurité (couverture de survie, sifflet, portable). En cas de non présentation de ces éléments, la disqualification de l'équipe sera prononcée et la responsabilité de l'accompagnateur sera engagée si l'équipe poursuit le raid sans l'équipement de sécurité.

**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 3 spéciales et un itinéraire balisé non chronométré d'environ 12 Km à pied ponctué de 5 spéciales + 4 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.

**ATTENTION** : La plupart des épreuves seront gérées avec la technologie Sport Ident. L'ordre des épreuves indiqué sur votre feuille de route est à respecter scrupuleusement pour la bonne gestion informatique.

**ATTENTION** : Les courses d'orientation des Oiseaux et de BEBEILLAC sont calculées en difficulté pour un public Lycée réparti en 3 binômes. Les collèves seront répartis seulement en 2 binômes. Adaptez donc vos stratégies en conséquence (chaque balise, proche ou éloignée, ayant la même valeur).

### **Classement**

Classement par addition des places affectées du coefficient de l'épreuve. L'équipe qui aura le moins de points à l'issue des 13 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 4 élèves en mixité.

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.

# EPREUVES DU CAMPING

## 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 slackeur a deux essais : le meilleur compte.

Tout l'équipe passe et se répartit sur 4 slacklines différentes au choix.

### 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 EPREUVE PREHISTORIQUE (Coefficient 1)

### Présentation :

L'épreuve consiste en un concours de propulseur sur cible verticale à 10m environ.

Chaque élève dispose de 3 flèches d'échauffement (non comptabilisées) 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 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 binômes. 2 concurrents sont sur l'eau (1 canoë pour 2). 2 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 2 coureurs passent dans le bateau et vice-versa) pour effectuer le trajet retour.

Le port du casque de VTT est obligatoire. Longe interdite.

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.

## **ORIENT'SHOW (Coefficient 3)**

### **Présentation :**

L'épreuve consiste en une course d'orientation pédestre chronométrée par équipe par addition des temps. L'équipe dispose de 3 cartes et du doigt sport ident qui sert à valider les postes et qui sert aussi de témoin. L'équipe est scindée en 3 (1+ 1+2).

L'espace de course est cantonné au camping de la ville de MAZERES. Les équipiers partent en relais et le dernier binôme ne doit pas se séparer.

Il s'agit de poinçonner les 5 postes dans l'ordre indiqué sur la carte, de passer le relais (doigt sport ident) à l'équipier suivant. Chaque balise juste vaut 3 points.

Attention, les balises ne sont pas numérotées sur le terrain. Il faut donc être sûr de sa position avant de valider son poste. Tout poste faux entraînera une pénalité de 1 point.

Le temps total de l'épreuve ne doit pas dépasser 20 minutes.

Plusieurs équipes peuvent partir en même temps.

L'épreuve chronométrée débute au signal du boîtier de départ Sport Ident. La carte sera rendue à l'organisation à l'arrivée.

Le chronomètre s'arrête lorsque le binôme de l'équipe est dans le box d'arrivée (arrêt du chronomètre en insérant le doigt SI dans le boîtier d'arrivée).

### **Classement des équipes :**

Les équipes dont le temps total est inférieur ou égal à 20min seront classées dans un premier groupe, les autres dans un deuxième groupe. (Temps total = addition des temps de chaque équipier)

Dans chaque groupe, le classement s'effectue aux points (somme des balises justes à 3 points moins les balises fausses à 1 point), les ex-æquo étant départagés au temps. L'équipe qui aura poinçonné le plus de balises justes dans le minimum de temps sera donc proclamée vainqueur.

## BOUCLE VTT

### **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 RUN AND BIKE GIBEL (Coefficient 4)**

**Présentation :**

L'épreuve consiste en un parcours chronométré de 4,5km 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).

**2 gourdes ou 2 camel back par équipe en plus du matériel de sécurité.**

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.

## BOUCLE A PIED

**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 des épreuves.**

### **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 4 élèves se présentent au pas de tir et ont 5 tirs chacun pour valider leurs 5 cibles respectives. Ils se répartissent les carabines : 2 à plomb et 2 laser.

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 20 maximum de cibles manquées par les 4 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)**

**ATTENTION : Les courses d'orientation des Oiseaux et de BEBEILLAC sont calculées en difficulté pour un public Lycée réparti en 3 binômes. Les collèges seront répartis seulement en 2 binômes. Adaptez donc vos stratégies en conséquence (chaque balise, proche ou éloignée, ayant la même valeur).**

#### **Présentation :**

L'épreuve consiste en une course d'orientation mémo 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.

**ATTENTION : Toute équipe (y compris les accompagnateurs) qui tente de photographier la carte sera immédiatement disqualifiée pour l'intégralité du raid!**

Chaque équipe a deux cartons de contrôle de manière à ce que les postes puissent être répartis. Les cartes (en consultation uniquement) sont stockées à 2 points du circuit : La Zone de Départ et une Zone dans l'espace de course identifiée sur la carte. Les concurrents ont donc la possibilité de consulter les cartes autant de fois qu'ils veulent pendant la course dans les 2 zones pré-citées. La recherche des postes se fait sans carte (en mémo). L'accompagnateur ne peut pas aider au choix et doit rester à proximité de l'arrivée. Le scindement de l'équipe se fait en 2 binômes. 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 cartons de contrôle. Les cartons de contrôle sont rendus à l'organisation à l'arrivée. Les horaires de départ entre 2 équipes seront espacés au minimum de 2 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 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. Un seul et même VTT pour tous les concurrents de l'équipe.

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

Les concurrents se répartissent sur 4 parcours différents au choix.

**Classement des équipes :**

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



## **SPECIALE TRAIL DU GUERRIER (Mini-Raid) (Coefficient 4)**

### **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. **2 gourdes ou 2 camel back par équipe en plus du matériel de sécurité.**

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 4)**

**ATTENTION :** Les courses d'orientation des Oiseaux et de BEBEILLAC sont calculées en difficulté pour un public Lycée réparti en 3 binômes. Les collègues seront répartis seulement en 2 binômes. Adaptez donc vos stratégies en conséquence (chaque balise, proche ou éloignée, ayant la même valeur).

### **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 2 cartes et 2 cartons de contrôle de manière à ce que les postes puissent être répartis.

Le scindement de l'équipe se fait en binômes. 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.

# EPREUVE NOCTURNE

## SPECIALE COURSE D'ORIENTATION DE NUIT MAZERES (Coefficient 4)

### **Présentation :**

L'épreuve consiste en une course d'orientation urbaine pédestre au score chronométrée en relais. Chaque relayeur dispose de 1 carte et du doigt sport ident qui sert à valider les postes et qui sert aussi de témoin. L'équipe est scindée en 3 : 1+1+2.

Relayeur 1 : Dossard JAUNE ou VERT;

Relayeur 2 : Dossards NOIR ou ROUGE;

Binôme 3 : Dossards VIOLET et BLEU.

L'espace de course est cantonné à la ville de MAZERES. Les 3 parties de l'équipe partent de 3 endroits différents. Le binôme ne doit pas se séparer.

Il s'agit de poinçonner les 5 postes indiqués sur sa carte, de passer le relais (doigt sport ident) à l'équipier suivant.

Les équipes partent toutes les 30 secondes selon le numéro de dossard.

Le temps total de l'épreuve ne doit pas dépasser 30 minutes.

L'épreuve chronométrée débute au signal du boîtier de départ Sport Ident. La carte sera rendue à l'organisation à l'arrivée.

Le chronomètre s'arrête lorsque le binôme de l'équipe est dans le box d'arrivée (arrêt du chronomètre en insérant le doigt SI dans le boîtier d'arrivée).

Les concurrents en attente et ceux ayant fini leur épreuve seront « en quarantaine » jusqu'à la fin de l'épreuve. Prévoir une tenue adaptée en fonction de la météo (possibilité de se passer les tenues au moment du passage de relais pour les binômes 1 et 2 ; pour les binômes 3, l'arrivée est au camping ; ils auront donc accès à leur valise).

### **Classement des équipes :**

Les équipes dont le temps total est 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. (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 13 spéciales est déclarée vainqueur.

En cas d'égalité, le classement du Trail servira à départager les ex-aequo.