

# RAID AVENTURE EN SEINE-ET-MARNE

## 2 JUILLET 2016 – REGLEMENT

### Organisation / Concept

Le Raid Aventure en Seine-et-Marne est organisé par la section « Course d'Orientation » de l'Association Sportive de l'IGN et par le club « Toutes Orientations Meaux »

Le Raid Aventure en Seine-et-Marne est un raid nature multisports en équipe regroupant :

- de la Course d'Orientation pédestre,
- de l'Orientation à VTT sur certains circuits
- du tir à l'arc
- des épreuves surprise.

Le principe consiste à valider le maximum de postes (balises) dans le délai imparti. Les coéquipiers devront établir leur itinéraire en fonction de leurs aptitudes.

La participation au Raid Aventure en Seine-et-Marne implique de la part des concurrents de savoir lire les cartes de course d'orientation aux normes IOF et des roadbooks VTT.

([http://www.fino46.org/pages/Bien\\_lire\\_une\\_CARTE\\_de\\_CO\\_Legendes\\_OIF-3223936.html](http://www.fino46.org/pages/Bien_lire_une_CARTE_de_CO_Legendes_OIF-3223936.html) et « la carte IOF » et <http://www.acbeauchamp-orientation.net/Docs/isom-vtt.zip>)

En cours de route et en fin de parcours, un ravitaillement sera proposé par l'organisation.

### Postes et circuits

4 circuits sont proposés, 2 en formule multisports (Sanglier et Marcassin), 2 en formule pédestre (Phacochère et Porcinet) (cf. rubrique « Infos de course »). Le circuit « Porcinet » est totalement non chronométré et non compétitif.

Un poste peut être matérialisé soit par une balise à poinçonner électroniquement ou manuellement, soit par un élément caractéristique du parcours (contrôle de passage obligatoire, etc.).

Pour des raisons logistiques et de sécurité, le délai imparti pour commencer ou terminer certaines épreuves sera limité. Au-delà de ce délai imparti, matérialisé par des barrières horaires, des pénalités seront apportées ou l'épreuve suivante sera inaccessible. Par conséquent, les concurrents devront gérer leur progression et ne pas hésiter à zapper des balises s'ils pensent dépasser les délais.

### Equipes

#### Formules multisports (Sanglier et Marcassin) :

Une équipe se compose de 3 personnes. La grande majorité des épreuves se fait à 2 coéquipiers (ce sera le cas de toutes les épreuves de VTT), mais quelques épreuves peuvent se faire à 3 ou à 1. Chaque équipe doit posséder un véhicule capable de transporter les 3 concurrents et leurs vélos (2 vélos recommandés). Sur les épreuves s'effectuant à 2 équipiers et en itinérant (c'est-à-dire que le point d'arrivée sera différent du point de départ) le 3ème équipier effectuera le trajet avec son véhicule et ralliera tranquillement le point d'arrivée directement, en mode « hors course » en respectant évidemment le Code de la route. Pour chaque épreuve, la composition des équipes est au libre choix. Cela permet de renforcer la stratégie d'équipe suivant les aptitudes techniques et physiques de ses membres.

Des lieux de remplacement d'équipiers seront définis par l'organisation et décrits sur une carte distribuée à chaque équipe avant le départ. Il est interdit d'effectuer un remplacement ou une assistance hors de ces lieux précis (en général à la fin de chaque épreuve).

Exemples :

- pour une épreuve de Run&Bike en itinérant à 2 équipiers, 2 équipiers et 1 vélo seront en course. Le 3<sup>ème</sup> équipier prendra sa voiture avec le 2<sup>ème</sup> vélo et rejoindra tranquillement ses coéquipiers sur le lieu d'arrivée de l'épreuve.
- pour une CO en boucle à 2 équipiers, 2 équipiers seront en course, le 3<sup>ème</sup> se reposera en les attendant
- si, suite à un dépassement de barrière horaire, l'équipe doit s'arrêter, les 3 équipiers rejoindront l'arrivée du raid en voiture en y chargeant leurs vélos, en mode « hors course ». Pour le circuit « Marcassin », cette action sera obligatoire vu que les épreuves de jour se termineront en un lieu différent du départ de la course nocturne finale.

- pour une épreuve en boucle à 3 équipiers, les vélos seront parkés dans un lieu surveillé par l'organisation, dans les autres cas les vélos sont sous la responsabilité des équipiers.

Les catégories admises sont hommes, femmes et mixtes, à partir de 16 ans..

Pour la catégorie Mixte, une femme doit toujours être présente sur chaque épreuve se déroulant à 2 (et a fortiori à 3) équipiers. Une équipe où 2 hommes courent ensemble sur une épreuve se déroulant à 2 équipiers sera considérée comme une équipe masculine pour l'ensemble du raid.

L'interlocuteur de l'équipe auprès de l'organisation sera nommé « le capitaine ». Une certaine polyvalence dans les différentes disciplines est nécessaire, mais surtout un véritable esprit d'équipe doit exister entre les coéquipiers. Sauf cas particuliers mentionnés par l'organisation, les équipiers ne doivent pas se séparer sur les épreuves et pointeront les balises ensemble. Sur les éventuelles épreuves de relais, chaque relai doit obligatoirement être effectué par un équipier différent.

#### Formules pédestres (Phacochère, et Porcinet):

Une équipe des formules pédestres se compose de 2 personnes (sur le circuit « Porcinet », un 3ème équipier peut être présent si vous le désirez). Les épreuves se feront toujours en équipe entière, sauf le tir à l'arc où il n'y aura qu'un seul tireur par équipe. Les épreuves étant distantes, les équipes effectueront les liaisons en véhicules personnels, en mode « hors course » en respectant évidemment le Code de la route.

Les catégories admises sont hommes, femmes et mixtes, à partir de 16 ans.

L'interlocuteur de l'équipe auprès de l'organisation sera nommé « le capitaine ». Une certaine polyvalence dans les différentes disciplines est nécessaire, mais surtout un véritable esprit d'équipe doit exister entre les coéquipiers. Sauf cas particuliers mentionnés par l'organisation, les équipiers ne doivent pas se séparer sur les épreuves et pointeront les balises ensemble.

## Assurances

L'AS IGN et le TOM, de par leur affiliation à la FFCO, bénéficient de la couverture assurance MAIF N° 142 3574 R.

L'épreuve est inscrite au calendrier régional de la Fédération Française de Course d'Orientation, et le circuit « Sanglier » sera qualificatif à la finale du trophée national des raids multisports d'orientation de la FFCO.

Chaque participant non licencié à la FFCO se verra délivrer une « licence-journée » appelée *Pass'Orientation*.

Cette licence assure pour l'épreuve une couverture identique à la licence annuelle. Le prix de cette licence est en sus du tarif du raid. Toutes les informations sont consultables à cette adresse :

[http://www.ffcorientation.fr/media/cms\\_page\\_media/121/Le%20Passp%27orientation.pdf](http://www.ffcorientation.fr/media/cms_page_media/121/Le%20Passp%27orientation.pdf)

L'organisation se dégage de toutes responsabilités en cas de fautes, imprudences ou négligences des participants durant l'épreuve et en ce qui concerne les vols, perte d'objets et dégradations pouvant survenir durant la manifestation, ainsi qu'en cas de fausse déclaration concernant le numéro de licence ou falsification de la date du certificat médical.

## Matériel

De façon générale une équipe doit avoir :

- **2 VTT**
- **1 véhicule d'assistance**
- et tout le matériel obligatoire décrit ci-dessous :

**Toujours sur vous en course :**

- o **un téléphone portable rechargé** (pour joindre les secours ou n° d'urgence dans les plus brefs délais)
- o un sifflet, **une couverture de survie, matériel de premier secours**
- o matériel de réparation pour VTT (pour les formules multisports)

Pour chaque concurrent :

- une boussole
- **ravitaillement (liquide - au minimum 0.5 litre)**
- un brassard réfléchissant pour la CO de nuit
- **Casque sur les épreuves de VTT et de Run & Bike** (pour les formules multisports)
- **Bon éclairage pour la CO de nuit**

La présence des éléments notés **en gras** seront contrôlés. Pour des raisons évidentes de sécurité, une équipe n'ayant pas ce matériel se verra refuser le départ.

Sur les épreuves pédestres, de façon évidente, le matériel dédié au VTT pourra rester dans les véhicules. Le véhicule d'assistance pourra contenir tout le matériel ou ravitaillement supplémentaire que vous désirez tant que cette assistance se fait aux seuls endroits autorisés par l'organisation.

***Et très vivement conseillé :***

- jambes couvertes
- une montre avec chronomètre
- barres énergétiques, ravitaillement en eau dans le véhicule d'assistance.
- porte-carte pour VTT (pour les formules multisports)
- compteur de vélo (pour les formules multisports)

***Équipement fourni par l'organisation***

- équipement complet pour le tir à l'arc
- les cartes d'orientation à pied ou à VTT supports de pontage
- prêt du doigt électronique (chèque de caution de 50 euros). Bien sûr, si vous avez votre propre puce **SI-6 ou SI-10- ou SI-11**, utilisez-la en priorité. (Les puces SI-5, SI-8 et SI-9 n'ont pas une capacité suffisante pour le raid) (sauf circuit Porcinet car non chronométré)

Les concurrents sont responsables pendant toute l'épreuve de leur matériel personnel ou prêté. Si un doigt électronique prêté est perdu, le chèque de caution correspondant à sa valeur sera encaissé. Par conséquent, soyez vigilants !

L'utilisation d'un dispositif électronique de positionnement couplé à un affichage cartographique est strictement interdit. (les téléphones et autres smartphones ne peuvent donc être utilisés qu'en cas d'urgence)

## Conditions d'inscription

Le Raid Aventure en Seine-et-Marne s'adresse à toutes les personnes âgées d'au moins 16 ans le jour du raid. L'inscription ne sera effective qu'après réception du dossier complet incluant :

- le bulletin d'inscription (de préférence sous forme électronique via le site internet <http://raidaventure77.free.fr>)
- pour les circuits de compétition (Sanglier + Marcassin) : les certificats médicaux de non contre-indication à ce type d'épreuve multi-sport (au minimum de course à pied) en compétition de moins d'un an (ou photocopies de licences sportives FFCO uniquement)
- Pour les concurrents mineurs : une autorisation parentale ou tutélaire. Les concurrents âgés mineurs le jour du raid ne pourront participer à ce raid qu'accompagnés d'un de leur parent ou tuteur. Néanmoins, la nature des épreuves ne convient pas au jeune public et la contrainte d'assistance en véhicules doit être compatible (tout assistant relayeur doit évidemment avoir son permis de conduire et par conséquent un équipier n'ayant pas son permis de conduire devra assurer l'intégralité des sections en itinérant)
- le règlement effectué par chèque uniquement à **l'ordre de « Toutes Orientations Meaux »**, à envoyer à l'adresse suivante:

<p><b>RAID AVENTURE EN SEINE-ET-MARNE</b></p>
-----------------------------------------------

<p><b>Chez Elodie Soucat</b></p>
----------------------------------

<p><b>7 rue de Tancrou</b></p>
--------------------------------

<p><b>77440 Jaignes</b></p>
-----------------------------

Les inscriptions seront acceptées au fur et à mesure de la réception des dossiers complets.

## Tarifs / Date limite d'inscription / Annulation

Les inscriptions se font à l'aide du bulletin électronique.

Le tarif d'inscription au Raid Aventure en Seine-et-Marne, pour les circuits Sanglier et Marcassin, est de 65 € par équipe + 2.5€ pour chaque équipier non licencié à la FFCO.

Le tarif d'inscription au Raid Aventure en Seine-et-Marne, pour le circuit Phacochère, est de 40 € par équipe + 2.5€ pour chaque équipier non licencié à la FFCO.

Le tarif d'inscription au Raid Aventure en Seine-et-Marne, pour le circuit Porcinet est de 17.5 € pour chaque équipier + 2.5€ pour chaque équipier non licencié à la FFCO.

La date limite d'inscription (et d'annulation) est fixée au 25 juin 2016 dernier délai, cachet de la poste faisant foi. Au-delà de cette date, aucun remboursement ne pourra être demandé.

Le montant de l'inscription inclut : le prêt du matériel concernant l'épreuve de tir à l'arc, les cartes et les collations. Il n'y aura pas d'inscription le jour de l'épreuve.

Seules les équipes dont les dossiers seront complets et qui auront approuvé le règlement pourront participer à l'épreuve.

## Le classement / Palmarès

Le classement sera effectué au temps. Ce « temps final » sera calculé suivant le temps de course couplé à des pénalités ou bonifications résultantes de balises non pointées, de dépassement de barrières horaires ou de performances sur les épreuves de tir à l'arc et surprises.

Le palmarès récompensera les meilleures équipes de chaque circuit chronométré dans les catégories Homme, Femme et Mixte.

## Abandon

Tout abandon devra être mentionné immédiatement aux organisateurs. Les équipes qui abandonnent doivent obligatoirement repasser par l'arrivée.

## Règlement général du raid

Il est interdit de déplacer ou de détériorer les balises d'orientation, toute équipe surprise sera immédiatement disqualifiée.

Les participants ne devront en aucun cas emprunter les voies de communications et zones interdites mentionnées sur la carte. Toute fraude entraînera la responsabilité exclusive du contrevenant et la disqualification de son équipe.

Chaque participant devra suivre les ordres des signaleurs et des assistants à la traversée des voies, se conformer strictement aux prescriptions du Code de la Route, le port du casque est obligatoire en VTT. Aucun détritue ne devra être jeté sur le circuit sous peine de disqualification.

Les équipiers, dans un souci du respect de l'environnement et dans une démarche de protection du milieu naturel, ne devront pas nuire aux cultures, aux plantations, ainsi qu'à tout autre bien matériel.

Les trajets en voiture d'assistance s'effectueront hors chrono et seront considérés comme étant hors compétition. Ils devront suivre impérativement l'itinéraire imposé par l'organisation. Le relais/assistance d'équipier ne pourra se faire qu'en les seuls lieux spécifiques autorisés par l'organisation.

Sur les voies de communications et terrains privés ou publics, les concurrents doivent respecter les ordres de priorité suivants :

- marcheur à pied prioritaire par rapport au coureur à pied et au cycliste,
- coureur à pied prioritaire par rapport au cycliste

Le non-respect du présent règlement ou de l'éthique sportive entraînera la disqualification immédiate de l'équipe.

Seul le capitaine peut déposer une réclamation auprès de la direction de course, pendant la course et au maximum 30 minutes après son arrivée. Toute infraction, constatée sur le terrain ou établie après réclamation,

entraînera la disqualification de l'équipe responsable. Tout concurrent s'engage à respecter les consignes ou demandes qui pourraient lui être faites par l'organisation et à porter secours à tout équipier ou concurrent qui lui en ferait la demande. L'organisation se réserve le droit d'arrêter la progression des équipes ou de modifier les épreuves pour des raisons de sécurité.

## **Cartes & Instructions de course**

Les concurrents se verront remettre avant ou pendant l'épreuve des cartes de Course d'Orientation pédestre et à VTT, roadbooks et divers documents.

## **Droit à l'image**

Par la signature du bulletin d'inscription, les concurrents autorisent expressément les organisateurs à utiliser les images fixes ou audiovisuelles sur lesquelles ils pourraient apparaître, prises à l'occasion de l'événement, sur tous supports y compris les documents promotionnels, publicitaires et pour la durée la plus longue prévue par la loi.