



## **21<sup>ème</sup> Raid DE JOUQUES**

**18 MAI 2019**



## **Règlement spécifique**

Tous les participants devront avoir pris connaissance du règlement général et du règlement spécifique. La signature de la fiche d'émargement, obligatoire pour chaque concurrent, engage ce dernier à le respecter.

## 1. Introduction, Règles communes

Le Raid de Jouques est un ensemble d'épreuves sportives que doivent affronter des équipes de 2 concurrents.

- Enfants et adultes âgés de plus de 16 ans. Si un équipier est mineur, l'autre obligatoirement doit être majeur.
- Pour des raisons de sécurité, tout abandon d'un équipier entraîne l'abandon de l'autre.

Le Raid comporte deux types d'épreuves :

1. **Les épreuves chronométrées** : le temps du dernier équipier est celui pris en compte pour la notation de l'équipe.

Le chronométrage et le pointage des épreuves sont réalisés par le système Sportident. Il est à la charge des concurrents de pointer aux boîtiers électroniques disposés sur la totalité des parcours du Raid à l'aide du doigt électronique fourni par l'organisation, mis à zéro en début d'épreuve chronométrée. Les équipiers doivent être ensemble sur la totalité du raid.

2. **Les épreuves bonifiantes** : chaque équipe gagne du temps en fonction des performances des deux équipiers. Ce temps (en secondes) vient en déduction du temps des épreuves chronométrées ;

**L'équipe qui gagne est celle qui a le meilleur temps.**

### **L'important n'est pas de gagner mais de participer :**

L'organisation se réserve le droit d'appliquer des pénalités pouvant aller jusqu'à la **disqualification**, en particulier dans les cas suivants :

- Comportements anti sportif (ex : dégradation du balisage, non-assistance à équipe en danger, jet de débris, non-respect de l'itinéraire balisé...)
- **Equipe incomplète aux points de sécurité**

Le Raid se déroule dans un environnement naturel protégé et fragile. Les parcours empruntent parfois des voies privées pour lesquelles l'organisation a obtenu l'accord de passage des propriétaires. Chaque concurrent s'engage à ne jeter aucun débris par terre. Les circuits étant ouverts à la circulation, il est possible que vous croisie des véhicules, des randonneurs ou des promeneurs :

### **RESPECTEZ les règles de sécurité routière tout au long de l'épreuve**

- Roulez à droite
- Ralentissez à chaque croisement de route
- Soyez vigilants dans les descentes ou en traversant une route

## 2 Epreuves chronométrées du Raid

Le briefing a lieu à 9h30 sur le Grand Pré. Toute absence d'une équipe au briefing entraîne sa disqualification

### 2.1 Course d'Orientation (15 balises)

La CO est une épreuve qui consiste à trouver le plus possible de balises en un temps de recherche de 1h maximum. Chaque minute supplémentaire entraîne une pénalité de 5mn à rajouter à l'épreuve. Les équipes ne peuvent quitter l'épreuve de CO avant 30 mn de recherche de balises.

Les équipes doivent être au complet au pointage de chacune des balises.

La bonification des balises varie en fonction de la difficulté. Total des bonifications 2h00, selon les valeurs attribuées à chaque balise. Ces bonifications sont déduites du temps de l'épreuve (30' mini, 60' maxi).

Pénalité pour abandon équipe / présentation hors délai = 4h00

### 2.2 VTT (22.2 km ou 37.6 km avec partie bonifiante)

Les concurrents effectuant la partie bonifiante se verront attribuer un bonus temps de 4h00.

Le VTT est une épreuve chronométrée sur un parcours balisé au début puis en suivi d'itinéraire. Ce deuxième tronçon est non balisé. Les concurrents se verront remettre une carte IGN avec la trace à suivre impérativement. Chaque balise de contrôle non pointée occasionnera 1h de pénalités.

Un Trail balisé a lieu au milieu du parcours en suivi d'itinéraire. Le chrono ne s'arrête pas durant la transition entre les épreuves.

En bonus un Trail CO et un Bike&Run CO sont proposés sur le parcours VTT bonus.

### 2.3 TRAIL (3.2 ou 6.8km avec partie bonifiante)

Le Trail est une épreuve chronométrée sur un parcours balisé, au milieu de l'épreuve VTT. L'organisation n'autorisera plus l'accès au trail au-delà d'une certaine heure. Pénalité pour abandon équipe entière / présentation hors délai = 4h

Les concurrents effectuant la partie bonifiante se verront attribuer un bonus temps de 1h30.

La participation d'une équipe au Trail bonus est conditionnée au fait que l'équipe se présente avant une porte horaire préalablement définie (**14h30 environ**).

Le chrono ne s'arrête pas après le Trail (quel que soit le temps pris pour récupérer les VTT) les concurrents repartent pour continuer le parcours VTT suivi d'itinéraire.

Pour des raisons de sécurité, ces épreuves doivent obligatoirement être effectuées à 2. L'abandon d'un équipier implique l'arrêt de l'autre.

## 2.4. TRAIL CO Bonus (5.1 kms)

Les concurrents effectuant le Trail CO bonus se verront attribuer un bonus temps de 2h00 si toutes les balises sont pointées.

Les concurrents effectuent un Trail en course d'orientation. Les concurrents se verront remettre une carte IGN où sont placées quatre balises de contrôle. Des bonus de temps seront attribués par balise pointée. L'arrivée du Trail s'effectue au départ de l'épreuve de VTT suivante, le chronomètre ne s'arrête pas.

Par définition, heure arrivée Trail = heure départ VTT (quel que soit le temps pris pour récupérer les VTT).

## 2.5. Bike&Run CO Bonus (5.2 km)

Les concurrents effectuant le Bike and Run CO bonus se verront attribuer un bonus temps de 2h00 si toutes les balises sont pointées.

La participation d'une équipe au BR CO bonus est conditionnée au fait que l'équipe se présente avant une porte horaire préalablement définie (**13h09 environ**).

Le Bike&Run est une épreuve au cours de laquelle un équipier sur deux l'effectue en VTT, l'autre en course à pied, les équipiers peuvent changer de rôle en cours de course.

Les concurrents se verront remettre une carte IGN où sont placées deux balises de contrôle. Des bonus de temps seront attribués par balise pointée.

L'arrivée du Bike & Run s'effectue au départ de l'épreuve de VTT, le chronomètre ne s'arrête pas.

Par définition, heure arrivée Bike & Run = heure départ VTT (quel que soit le temps pris par l'équipe pour la transition).

# 3 Epreuves bonifiantes

Il s'agit d'un ensemble de 3 activités regroupées sur le grand pré permettant de gagner une bonification de temps sur les parcours chronométrés. Les concurrents enchaîneront ces épreuves en fonction de leur ouverture par l'organisation.

## 3.1 Tir à l'arc

Une épreuve de tir à l'arc est proposée aux concurrents. Chaque équipier doit tirer 5 flèches. Le total des points obtenus par l'équipe est donc de 100 points maximum.

Ce nombre de points est converti en minutes de bonus déduit du temps total des parcours de la manière suivante :

- De 0 à 50pts → 10 mn de bonus
- De 51pts à 80 pts → 30 mn de bonus
- De 81pts à 100 pts → 50 mn de bonus

### 3.2 Slack-line

Un parcours de 10m sur sangle est proposé aux concurrents dans un temps maximum de 1'30 minutes. Si une aide est apportée au concurrent par son équipier, l'attribution sera de 1 point par mètre parcouru. Si aucune aide n'est apportée au concurrent par son équipier, l'attribution sera de 2 point par mètre parcouru. La réussite du parcours complet (2 fois 10m non aidé) permet de gagner 40 points au maximum par équipe.

Ce nombre de points est converti en minutes de bonus déduit du temps total des parcours de la manière suivante :

- De 0 à 20pts → 10 mn de bonus
- De 21pts à 30 pts → 20 mn de bonus
- De 31pts à 40 pts → 40 mn de bonus

### 3.3 Quizz nature

Chaque équipe doit répondre à 20 questions « nature » proposées par le Grand site Sainte Victoire. Chaque réponse juste donne droit à 1 point.

Ce nombre de points est converti en minutes de bonus déduit du temps total des parcours de la manière suivante :

- De 0 à 10pts → 5 mn de bonus
- De 11pts à 15 pts → 10 mn de bonus
- De 16pts à 20 pts → 20 mn de bonus

**NE PAS OUBLIER DE RENDRE LE DOIGT ELECTRONIQUE !**