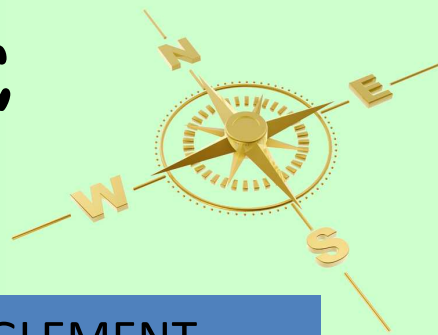




RAID COLLEGE NATURE du 16^{ème}



REGLEMENT

I. Conditions d'acceptation

Le RAID COLLEGE NATURE s'adresse aux Associations sportives scolaires du district Ouest adhérentes de l'Union Nationale du Sport Scolaire, mais l'organisation se réserve le droit d'accepter d'autres associations, sollicitant une inscription dans la limite des places disponibles.

Le nombre d'équipe par structure participant pourra être limité afin de favoriser la mixité du trophée, cette limite sera laissée à l'appréciation de l'organisateur.

Tous les concurrents doivent justifier leur aptitude physique en fournissant à l'inscription leur licence UNSS, ainsi qu'un certificat médical de non contre indication à la pratique des sports de Raid datant de moins d'un an.

Les certificats pour la course à pied, le triathlon ou la course d'orientation en compétition sont également acceptés.

La consommation, d'alcool, de stupéfiants ou de produits dopants, est strictement interdite.

L'organisateur se réserve le droit de refuser l'inscription d'une équipe ou d'un concurrent.

II. Déroulement de l'épreuve

Une feuille de course sera remise à chaque équipe dès le départ. Elle comprendra l'itinéraire du raid, les détails techniques des épreuves et les règles à respecter par tous les participants afin d'être classés.

Les informations figurant dans la feuille de route feront références en cas de contestation.

A aucun moment l'écart entre les coéquipiers ne devra excéder trente secondes, sous peine de disqualification. Toutes les épreuves comportent des risques potentiels auxquels nous vous sensibiliserons tout au long du raid.

III. Chronométrage

Le chronométrage se fera par l'intermédiaire d'une puce électronique permettant de poinçonner des balises. Celle-ci sera remise à chaque équipe lors de la récupération des dossards contre une caution de 30 €, versée à l'inscription.

Toute perte entrainera l'encaissement du chèque. L'utilisation de la puce électronique est impérative pour être chronométré et être autorisé à prendre le départ. La puce se fixe à un doigt.

IV. Le Run & Bike

Sur le trajet balisé à cet effet (1,5 Km), chaque équipe partira au complet avec un VTT pour les trois équipiers. L'objectif sera de se relayer (1 sur le VTT et 2 coureurs à pied) pour boucler le tour au plus vite.

Il ne devra à aucun moment avoir plus de 10 mètres d'écart entre chaque coéquipier. L'équipe devra franchir les 3 points de contrôle et l'arrivée en étant groupée.

Il est interdit de monter à plusieurs sur un vélo.

V. La course d'orientation

Afin de justifier chaque balise trouvée, les équipes devront les poinçonner dans l'ordre de leur choix, grâce à la puce électronique.

Chaque balise non trouvée entraîne pour l'équipe une pénalité de 10 minutes.

Il est strictement interdit de déplacer ou de cacher les balises.

L'utilisation de la boussole est autorisée mais pas nécessaire, la lecture de la carte sera suffisante.

VI. L'escalade

Epreuve technique non chronométrée

3 voies sont proposées : une voie facile, une voie moyenne et une voie difficile.

Chacune des voies permet à l'équipe de gagner du temps sur son temps total : facile 1 minute, moyenne 2 minutes, difficile 3 minutes.

Chaque équipier choisi l'une des 3 voies et obtient le gain de temps correspondant en poinçonnant grâce à la puce électronique en haut de la voie.

VII. Le relais VTT

Sur un parcours varié (2 Km), chaque membre de l'équipe effectue une boucle. Une balise, à poinçonner, se trouvera à l'extrémité de cette boucle.

Le passage du témoin qu'est la puce servant à poinçonner, se fait dans une zone de relais spécifique pieds à terre.

Le port du casque à coque dure homologué «C.E» est obligatoire. La jugulaire du casque doit-être serrée de la prise du vélo jusqu'à son passage à l'équipier suivant. Il est interdit de monter à vélo dans la zone de relais. Le port de gant est conseillé.

VIII. Le tir à l'arc

Chaque participant réalise une volée de 10 flèches sur une cible située à 10m.

Une flèche dans le jaune rapporte 10 points, dans le rouge 7 points, dans le bleu 5 points, dans le noir 3 points et dans le blanc 1 point.

Le résultat de chaque candidat permet de gagner du temps pour l'équipe. : 3 minutes pour un total supérieur à 85 points, 2 minutes pour un total compris entre 60 et 85 points, 1 minute pour un total compris entre 40 et 60 points.

IX. Règles de conduite

Pour tout concurrent, le fait de s'inscrire au Raid implique qu'il connaît le règlement, qu'il en accepte tous les termes et s'engage à les respecter.

L'organisation ne pourra être tenue pour responsable en cas de non respect de celui-ci.

Les concurrents sont tenus de respecter toutes les consignes données par les organisateurs. Celles-ci sont prioritaires sur les indications données sur la feuille de course.

Tout concurrent doit se comporter correctement dans toutes les circonstances, y compris en dehors des épreuves.

Les raids multisports sont des épreuves respectueuses de l'environnement. Les concurrents devront veiller à ne pas laisser de détritrus après leur passage.

Les équipes doivent défendre sportivement leurs chances. L'entente frauduleuse en course entre équipes est interdite.

Tout abandon disqualifie l'équipe.

X. Classement

Les 3 premières équipes de chaque catégorie seront récompensées :

- Scratch
- Féminin
- Mixte

Récompenses :

Le classement scratch est prioritaire sur les classements par catégories.

XI. Matériel

- Fourni par l'organisation :

L'organisation fournit la feuille de course, les dossards, le matériel d'escalade, le matériel de tir à l'arc, la carte et la puce électronique.

- A apporter par l'équipe:

Au moins 1 vélo et un casque par équipe.

- Conseillé :

Des vêtements techniques, une boussole, gourde de 75 cl mini

XII. Droit d'image

En participant à cette initiative, vous nous permettez d'utiliser votre droit à l'image à des fins promotionnels des activités physiques ou à des publications dans différents supports.

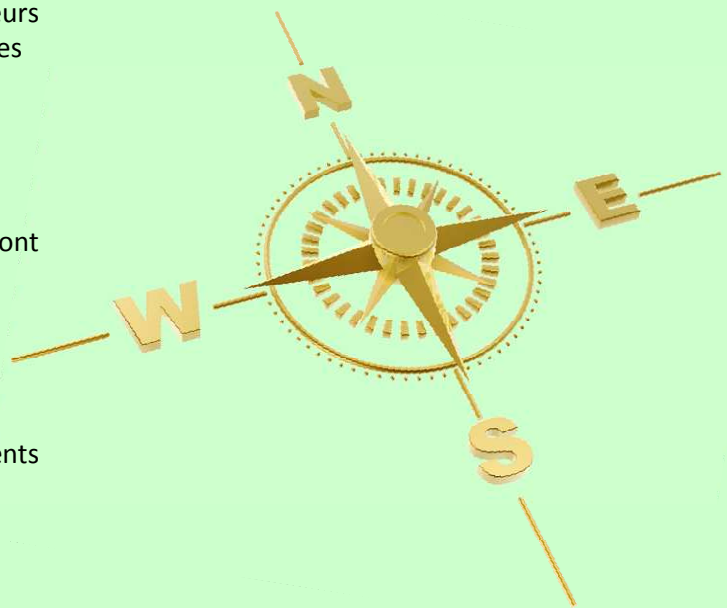
XIII. Recours possibles

Le présent règlement est susceptible d'être soumis à des modifications, qui seront alors portés à la connaissance et à l'approbation des concurrents.

Des épreuves pourront être modifiées ou supprimées si l'organisation le juge nécessaire.

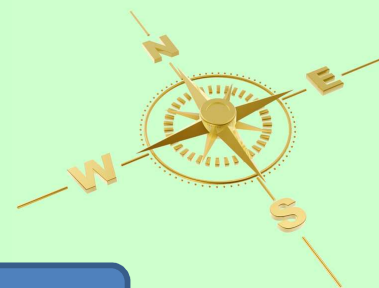
L'organisation se donne le droit d'annuler l'épreuve en cas de force majeure.

Pour valider votre inscription vous devez accepter le règlement en cochant la case sur le bulletin d'inscription.





RAID COLLEGE NATURE du 16^{ème}



BULLETIN D'INSCRIPTION

Association :

Nom de l'équipe :

CAPITAINE D'ÉQUIPE

Nom :

Prénom :

Sexe : Masculin Féminin Date de naissance :

Adresse :

.....

Code postal : [][][][][][] Ville :

Téléphone : E-mail :

ÉQUIPIERS

Nom :

Nom :

Prénom :

Prénom :

Sexe : Masculin Féminin

Sexe : Masculin Féminin

Date de naissance :

Date de naissance :

E-mail :

E-mail :

CATÉGORIE

Femme Mixte Homme

Dossier à renvoyer avant le
18 avril 2010

Lycée La Fontaine
RAID COLLEGE NATURE
1 place de la porte Molitor
75016 PARIS

À JOINDRE OBLIGATOIREMENT AU BULLETIN :

→ Par personne

Un certificat médical de non contre-indication à la pratique des sports de raid

→ Par équipe

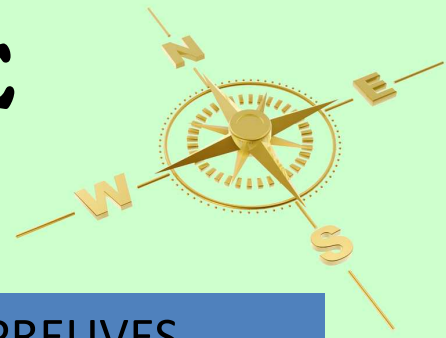
Un chèque de caution de 30€, pour la puce électronique,
à l'ordre de l'AS du lycée la Fontaine

Je certifie avoir pris connaissance de l'intégralité du règlement du RAID COLLEGE NATURE du
16^{ème} et en accepte toutes les conditions.

Date et Signatures (obligatoires de l'ensemble des équipiers) avec mention « lu et approuvé »



RAID COLLEGE NATURE du 16^{ème}



EPREUVES

Retrait des dossards à partir de 13H00
au stade G. HEBERT 10 boulevard Murat 75016 PARIS

Départ de la course à 14H00 devant l'entrée de l'hippodrome d'Auteuil

I. Run & Bike

Parcours de 1,5 Kms de la porte d'Auteuil à l'esplanade Mortemart.

II. Course d'orientation

Parcours de 2Kms comportant 4 balises dans le bois de Boulogne

III. Escalade

Epreuve technique non chronométrée sur la SAE du Fond des Princes
Grimper une voie par personne avec choix du niveau de difficulté

IV. Course d'orientation

Parcours d'1 Km comportant 2 balises pour rejoindre l'esplanade Mortemart.

V. Relais VTT

Chaque relayeur parcourt une boucle de 2 kms avec passage de témoin pieds à terre dans une zone de relais matérialisée

VI. Run & Bike

Parcours de 1 Km pour rejoindre le stade G. Hebert

VII. Tir à l'arc

Epreuve technique non chronométrée sur le stade G. Hebert
Volée de 10 flèches par personne

VIII. Course à pied

Un tour du stade G. Hebert pour rejoindre la ligne d'arrivée.

Remise des prix à 16H30 au stade G. HEBERT
en présence des élus de l'arrondissement

Fin prévisionnelle à 17H00