

**RÈGLEMENT GÉNÉRAL
RALLYE RAID DU PLATEAU PICARD
11^{ème} Edition**



**« 24 HEURES CHRONO »
Samedi 4 au Dimanche 5 Juin 2022
de 11h00 à 11h00**

version 21.11

SOMMAIRE

Page 1

A – GÉNÉRALITÉS

Page 2

CHAPITRE 1 : INSCRIPTIONS

Page 2

CHAPITRE 2 : SÉCURITÉ

Page 2

CHAPITRE 3 : LE MATÉRIEL

Page 3

CHAPITRE 4 : L'ACCUEIL

Page 3

CHAPITRE 5 : LES ÉQUIPES, REGLEMENT GENERAL

Page 4

B – LES ÉPREUVES

Page 5

C – DESCRIPTIF ET REGLEMENT DES EPREUVES Page 6, 7, 8, 9,10

D – CEREMONIE DE REMISE DES RECOMPENSES Page 10

A – GÉNÉRALITÉS

CHAPITRE 1 : INSCRIPTIONS

version 21.11

1) Conditions d'inscriptions:

- Le Raid est ouvert à toute personne de 14 à 77 ans.
- Remplir la fiche d'inscription sur le site et déterminer votre nom d'équipe.
- Droit d'inscription : 165€ par équipe (soit 55€ par concurrent)

2) Pièces à joindre à l'inscription pour les adultes :

- Fournir obligatoirement le certificat médical de l'organisation.
- Fournir une photocopie du brevet de natation (saison en cours). A défaut, attestation sur l'honneur pour la capacité à savoir nager (pour le canoë)

3) Pièces à joindre à l'inscription pour les mineurs :

- Fournir obligatoirement le certificat médical de l'organisation.
- Fournir obligatoirement une photocopie du brevet de natation.
- Fournir obligatoirement une autorisation parentale et une attestation d'assurance responsabilité civile des parents en cours de validité au moment du Raid.
- Prévoir un adulte encadrant si l'équipe est exclusivement composée de mineurs (Identité de l'adulte référent à préciser sur la fiche d'inscription ainsi que sur la déclaration d'adulte responsable).

4) Pour être validés, les dossiers devront impérativement être complets.

- Une équipe sera considérée inscrite quand elle aura validé l'inscription de ses 3 concurrents et envoyée tous les documents et règlement.
- Attention : pas de remboursement possible sauf en cas de force majeure (présentation d'un certificat médical).

CHAPITRE 2 : SÉCURITÉ

version 21.11

1) Responsabilité :

- Il est précisé que les concurrents participent à la compétition sur leur propre et exclusive responsabilité.
- L'organisation décline toute responsabilité en cas de vol.
- L'organisation se dégage de toute responsabilité civile en cas de dégradation volontaire ou tout autre fait dû à la malveillance.
- Seuls les certificats médicaux rédigés sur le formulaire de l'organisation seront pris en compte.
- Les concurrents s'engagent à respecter les dispenses médicales imposées et à ne pas usurper leur identité.

2) Règles de sécurité :

- Par le seul fait de s'inscrire au canoë, les 2 concurrents attestent savoir nager.

- Pour toute épreuve à vélo, le port du casque attaché est obligatoire.
- Pour toute épreuve après 22h30, la lampe frontale (voire ceinture lumineuse) est obligatoire (sauf stands éclairés et intérieurs).
- Les différents membres de l'organisation ont la possibilité d'interdire à un concurrent de poursuivre la compétition pour des raisons de sécurité

3) Installations - aménagements :

- Des secouristes seront présents sur les lieux de la compétition.
- Il y a 2 parkings voitures mais ils ne seront pas surveillés durant la compétition.
- Un parc VTT sécurisé avec vidéo surveillance sera mis à disposition des concurrents. Les horaires d'ouverture et de fermeture vous seront communiqués dans votre livret.
- Il n'y a pas de bivouac. Un espace herbeux non surveillé est proposé, donnant la possibilité aux équipes de s'aménager un temps de repos durant les temps creux.
- Durant les 24 heures, douches et WC seront à disposition des concurrents.

CHAPITRE 3 : LE MATÉRIEL version 21.11

1) Matériel fourni par l'organisation :

- matériel sportif (BMX, canoë, ergomètre, steps, cordes, raquettes, clubs de golf ...)
- jeu de maillots de sport de 3 couleurs (jaune fluo, bleu, rose fluo)
- dossards .
- gilet de sauvetage
- ticket repas du soir et petit déjeuner
- musette pour le samedi midi
- bracelet
- dossier par équipe contenant règlement, chronologie des épreuves, horaire d'ouvertures, plan du site, numéros de portables utiles, questionnaire kaléidoscope, tickets repas.

2)Matériel à prévoir par les concurrents :

- VTT
- petite trousse à pharmacie
- téléphone portable
- lampe frontale (ou ceinture lumineuse)
- gilet jaune ou orange fluo
- casque
- Clef USB, CD, (voire portable avec adaptateur) avec musique pour step
- antivol pour vélos
- épingles à nourrice pour dossard

CHAPITRE 4 : L'ACCUEIL version 21.11

1) Accueil des équipes

Chaque équipe s'engage à se présenter entre 9h00 et 10h30 le Samedi à l'accueil afin de valider son entrée dans la compétition.

2) L'inscription comprend :

- Le repas du samedi midi sous forme de musettes distribuées dès l'accueil.
- Le repas chaud du samedi soir, servi de 18h30 à 23h00, à votre convenance
- Le petit déjeuner du dimanche matin 5h00 à 6h30(attention: présence obligatoire au petit déjeuner de tous les concurrents sous risque de points malus)
- Des petits ravitaillements selon les épreuves.
- pot de fin d'amitié du rallye raid 2021

3) Départ du rallye raid :

NOUVEAUTE : A 11h00 précise, départ du rallye raid avec toutes les équipes et tous les concurrents par une course relais à 3 : le cross Ekiden.

CHAPITRE 5 : LE REGLEMENT DU RALLYE RAID version 21.11

1) Composition des équipes :

- Toutes les équipes seront composées de 3 athlètes
- Le nombre d'équipe est limité à 72. La numérotation est attribuée au fur et à mesure des inscriptions sur le site dédié.
- Une équipe est mixte suite à cette composition : 1 homme / 2 femmes
- Chaque discipline nécessite la participation de 2 ou 3 concurrents selon les épreuves (voir descriptif épreuves).
- Le choix des 2 participants aux épreuves à 2 est déterminé par l'équipe.

2) Règlement général du rallye raid :

-Chaque concurrent s'engage à respecter de façon intègre l'éthique sportive pour chacune des épreuves et ce sans chercher à contourner le règlement ou l'aménager de façon personnelle.

-Le port du maillot et du dossard de l'organisation est obligatoire pendant toute la durée du Raid (excepté au step). Le maillot **bleu** devra être rendu à l'accueil du petit déjeuner. Pour les épreuves de cross ekiden, tennis de table, golf et basket tour, l'ordre de passage des concurrents sera déterminé par la couleur du maillot : **jaune fluo** puis **bleu** puis **rose fluo**.

Les concurrents pourront échanger leur maillot à leur convenance au début de chacune de ces épreuves à 3.

Les épreuves du matin, fléchettes, VTT et courses aux lièvres se feront avec les maillots **jaune fluo** et **rose fluo**

-Après chaque épreuve, on attribue des points pour le classement général (72 points pour le premier..... 1 point pour le 72ème).

-Exception pour le kaléidoscope et les sauts à la corde (simple ou double cordes) qui peuvent donner des points bonus directement ajoutés au total du classement général.

-Une équipe qui ne se présente pas à une épreuve = pénalité de 15 points sur le total du classement général (sauf épreuves bonus).

- Une équipe en déficit de concurrents (2 au lieu de 3, 1 au lieu de 2) pourra participer à l'épreuve (excepté épreuves bonus : sauts à la corde et double dutch). Par contre, elle sera déclassée derrière toutes les équipes au complet.

- Une équipe ne respectant pas le règlement ou ayant triché dans une épreuve pourra être disqualifiée par le coach de cette épreuve et aura zéro point

B – LES ÉPREUVES : version 21.11

I – MADE IN RAID :

- Course d'orientation de nuit (à 3)
- Cross Ekiden (à 3)
- Course au lièvre (à 2)
- VTT (à 2)
- Run & Bike (à 2)

II – SURPRISES :

- BMX Biathlon (à 2)
- Orientation express (à 2)
- Basket Tour (à 3)

III – FIXETTES :

- Step (à 2+1)
- Canoë (à 2)
- Golf (à 3)

IV – CLASSIQUES :

- Tennis de table (à 3)
- Tir à l'arc (à 2)
- Tir à la carabine (à 3)
- Pétanque (à 2)
- Course navette (à 2)
- Saut en longueur (à 2)
- Force (à 3)
- Ergomètre (à 2)
- Médecin Ball (à 2)
- Fléchettes (à 2)

V – BONUS – SUPER BONUS:

- corde à sauter ou double dutch (à3)
- Kaléidoscope (à 3)

C- DESCRIPTIF ET REGLEMENT DES EPREUVES :

MADE IN RAID : version 21.11

Course d'orientation de nuit (par 3): 2h00.

Course aux points dans un temps limite.

Lampe frontale ou ceinture lumineuse obligatoire

Gilet jaune ou orange fluo obligatoire

Cross Ekiden (par 3) : (3 x 2,5 km environ + 2,5 km groupés à 3)

Course en passant un relais. Chaque équipier **jaune** puis **bleu** puis **rose** effectue une boucle de 2,5 km puis une boucle ensemble et groupés à 3.

Classement par ordre d'arrivée de l'équipe au complet

Course au lièvre (par 2) : parcours de 3km environ chronométré.

Attachés par 2, système de poursuite avec des départs toutes les 15" dans l'ordre des numéros de maillot.

Temps de la course des 2 coéquipiers attachés.

A l'arrivée, penser à rendre les maillots **jaune** et **rose** et les dossards

VTT (par 2): Boucle chronométrée de 25 km sur le plateau picard

Temps des 2 coéquipiers arrivant ensemble.

A deux tiers du parcours, 1 borne à poinçonner, pénalité en cas de non poinçon : on ajoute au temps la moitié du chrono de la plus mauvaise équipe.

Attention : Epreuve en même temps que les fléchettes, d'où heure de départ en fonction des classements run & bike et cross Ekiden

.Casque obligatoire

Run & Bike (par 2): Parcours de 10 à 12 km.

1 coéquipier part seul et effectue une boucle en course à pieds puis revient chercher le 2^{ème} coéquipier à vélo pour réaliser la fin du parcours

Pour l'échange piéton-vélo, obligation de se donner le vélo de la main à la main

Classement des équipes arrivant ensemble.

Casque obligatoire

SURPRISES

version 21.11

Basket Tour (par 3) : Relais à 3 équipiers pendant 8'.

L'équipier **jaune** doit lancer des ballons placés à 4 pas de tir différents, avec le choix de panier à 1 point ou 3 points à chaque pas.

Après chaque tir, il devra remettre le ballon en position

Ensuite, il passera le relais à l'équipier **bleu** en tapant dans la main, puis au **rose**, etc...

Au bout de 8 minutes, on totalisera le nombre de points obtenus par l'équipe.

En cas d'égalité: nombre de paniers à 3 points réussis.

Orientation express (par 2) : Temps pour poinçonner 2 tickets le plus rapidement

Etape 1 : le 1^{er} équipier tire au sort un ticket sur lequel un mot de 8 lettres est inscrit

Etape 2 : décode ce mot en remplaçant les lettres par des chiffres à l'aide d'un document (les chiffres correspondent à des balises numérotées)

Etape 3 : va poinçonner son ticket avec l'aide d'un plan (emplacement des balises)

Etape 4 : Rend son ticket poinçonné et passe le relais à son équipier.

Etape 5 : le 2^{ème} équipier tire un nouveau mot de 8 lettres et procède de la même manière.

Ordre du classement :

- 1) nombre de poinçons validés (16 au total)
- 2) temps total pour rapporter les 2 tickets poinçonnés. Pas de temps limite

BMX/Biathlon (par 2) : Parcours chronométré à obstacles et cibles

Effectuer en BMX un parcours à 2 coéquipiers en s'arrêtant pour tirer dans des cibles

- l'un des 2 vise une cible en tir à l'arc pendant que l'autre tient son BMX

- Ensuite les 2 coéquipiers reprennent leur BMX et font (ou non) des tours d'anneau de pénalité en fonction du nombre de cibles manquées et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée.

.Casque obligatoire

FIXETTES

version 21.11

Step (par 2+1) : 2 équipiers réalisent une chorégraphie synchronisée sur un temps donné, le 3^{ème} sert de coach actif (présente les dossards aux juges, voit le DJ pour le support musical, dispose les steps, présente son équipe aux juges, donne le départ, le rythme, orchestre la chorégraphie, peut être utilisé dans la mise en scène)

-Utilisation de 2, 3 ou 4 steps à votre convenance. Steps fournis par le rallye raid.

- support musical personnel (CD ou clé USB uniquement), la chorégraphie devra durer entre 2' et 3'30

- possibilité de choisir une tenue de représentation en concordance avec votre thème musical.

Chorégraphie imposée:

-doit comporter au moins 8 blocs de 8 temps différents qui pourront ensuite être répétés

- les concurrents devront au moins changer une fois de step(échange de steps, passage sur 3^{ème} step, passage sur 2 autres steps)

- l'un des blocs devra comporter un demi-tour ou tour complet.

Notation :

Artistique et technique : 60% de la note

Synchronisation des 2 équipiers: 15% de la note

Respect des blocs imposés, du temps, de l'utilisation du coach : 25% de la note

Equipes prioritaires 1 à 36

Possibilité de retirer les maillots numérotés, les présenter à l'accueil.

Canoë (par 2): Sur le canal, temps de parcours chronométré à 2 coéquipiers par canoë. Pénalité de 3' en cas de chute dans l'eau.

Casque obligatoire

Gilet de sauvetage obligatoire

Golf (par 3) Parcours de golf au parc de l'Abbaye. Temps du parcours : 8' maximum

Clubs et balles fournis par le rallye raid. **Equipes prioritaires 37 à 72**

Chacun des concurrents tirent à tour de rôle **jaune** puis **bleu** puis **rose** et doit rentrer sa balle dans un minimum de coups sur un parcours 3 trous.

A chaque trou, on attend que les 3 balles de l'équipe soient rentrées pour attaquer le trou suivant.

Pénalités : éviter les bunkers placés sur le parcours (pénalité = + 3 coups)

Classement :

- 1) nb de coups minimum (pénalités comprises pour rentrer les 9 balles)
- 2) en cas d'égalité de coups, temps minimum pour rentrer les 9 balles
- 3) nb de balles rentrées en 8'
- 4) nb de coups pour rentrer le nb de balles en 8'
- 5) en cas d'égalité, distance restante des balles non rentrées au trou en cours au bout de 8'.

CLASSIQUES version 21.11

Force (par 3) : temps chronométré

3 coéquipiers déplacent 1,5 stère de bois d'un endroit à un autre. Bien stéré

Pas de temps limite

Ergomètre (par 2) :

Réaliser la plus longue distance pendant 2'30.

Distance parcourue: on additionne les distances des 2 coéquipiers.

Tennis de table (par 3) : réaliser le maximum de tours sur une tournante pendant 8'

Raquettes fournies par le rallye raid.

Au service, l'équipier **jaune** sert sur le **bleu** qui renvoie sur le **rose** qui renvoie sur la table et le **jaune** =1 tour, et ainsi de suite...(on compte le nb de tours sur le **jaune**)

A chaque perte de balle, on reprend le service dans la même position de départ.

Ordre de classement :

- 1) meilleure série de tours complets en 8'
- 2) nombre le plus faible de services
- 3) nombre total de tours complets réalisés en cas d'égalité 1) puis 2)

Saut en longueur (par 2) : 2 sauts par concurrent

Distance totale: On additionne les 4 sauts en tenant compte des sauts nuls (mordus).

Tir à la carabine (par 3) : 5 plombs par concurrent
Total : additionner les points obtenus de l'équipe.

Tir à l'arc (par 2) : 5 flèches par concurrent
Additionner les points obtenus de l'équipe
Possibilité de toucher une fois le leurre par équipe
Leurre touché: nombre de points de l'équipe doublé

Fléchettes (par 2): 30 fléchettes par concurrent.
Chaque concurrent tire 10 volées de 3 fléchettes.
Additionner les points obtenus des 2 concurrents.

Attention : épreuve en même temps que VTT, d'où heure de passage selon les performances run & bike et cross Ekiden.

Pétanque (par 2) : boules fournies par le rallye raid. A 2 tireurs face à face pendant 6'
Essayer de marquer le plus grand nombre de points dans le cadre.
Dès que vous le souhaitez, vous avez -soit la possibilité de valider votre série de points
- soit d'essayer de multiplier son nombre par 5
en atteignant une cible plus petite (disque) à coté. 1 lancer par équipier, si la petite cible n'est pas atteinte, la série n'est pas validée.
Ensuite repartir pour une autre série et ainsi de suite.

Medecin Ball (par 2) : 2 lancés par concurrent
Distance totale : addition des 4 lancés en tenant compte des mordus (lancé nul)

Course navette (par 2) (4 x 15) : temps chronométré.
Course sous forme de relais de 2 coéquipiers.
Chaque équipier devra faire 4 x 15m.
Pénalité : 1' – ligne mordue
disqualification – ligne non franchie

BONUS / MALUS

version 21.11

Petit Déjeuner (par 3): le petit déjeuner devra se prendre à 3 coéquipiers sous peine de pénalité. Pointage des équipes au complet avec leur maillot **jaune** et **rose** + leur dossard, le maillot **bleu** étant rendu à l'accueil

Malus de – 100 points au classement général pour équipe incomplète

Kaléidoscope (par 3): Un montage de 8 photos mystère vous sera remis à l'accueil.
Vous aurez 22h pour répondre aux questions concernant ces photos.

Remise des bulletins complétés avant 9h00 le dimanche dans l'urne du grand barnum.

Bonus : 5 points par bonne réponse + 10 points supplémentaires si toutes les réponses bonnes.

Au choix : Bonus : Corde à sauter (par 3):

Pour toutes les équipes : Atelier démo-conseils-essai 2' possible pour le double dutch avant de faire son choix (bonus ou super bonus)

Saut à 1 corde d'escalade de 8m nylon tressée 12mm fournie par le rallye raid .

Possibilité prise de corde à la main plus courte à votre convenance.

2 coéquipiers prennent la corde, le 3^{ème} positionné au milieu la corde. Le chrono démarre quand la corde commence à tourner. Le sauteur doit réaliser un maximum de sauts pieds joints en 1 minute 30. Possibilité de changer de sauteur.

On prendra la meilleure série convertie en points directement ajoutés au classement.

Au choix : Super Bonus : Double Dutch (par 3):

Epreuve de sauts à 2 cordes de 3,60m x 10 mm coton 16 tresses fournies par le rallye raid. Prise de corde par des poignées en bois.

2 coéquipiers font tourner 2 cordes en sens opposé (les 2 bras tournent vers l'intérieur).

Le 3^{ème} positionné sur le coté entre dans les cordes et doit réaliser un maximum de sauts en 1 minute 30. Le juge commencera le comptage à 20 points dès le 1^{er} saut dans les cordes et déclenchera le chrono. Saut sur un pied puis l'autre alterné autorisé.

On ressort des cordes à chaque loupé.

La meilleure série sera multipliée par 2 et convertie en points ajoutés au classement

C- CEREMONIE DE REMISE DES RECOMPENSES :

version 21.11

Meilleure équipe Entreprises

Meilleure équipe Ado (14-18 ans)

Meilleure équipe Mixte (1 homme, 2 femmes)

Meilleure équipe Féminine (3 femmes)

Podium des 3 premiers au classement général

... suivi d'un pot d'amitié qui clôturera le Raid.