

EPREUVES

Raid'Y Jeunes



Consignes générales

- VTT, Course à pied et Run and Bike:

1. Parcours en suivi d'itinéraire fléché, les concurrents ne doivent pas s'en écarter.

- Run and Bike :

1. Stratégie à vue.
2. Interdiction d'être à deux sur le même vélo.

- Parc à vélo :



Ce sigle signifie un passage obligatoire par un parc à vélo.

1. Descendre du VTT obligatoirement avant d'entrer dans les parcs à vélo.
2. Reconstitution du binôme obligatoirement avant chaque entrée dans les parcs à vélo.

Sommaire :

Page 2 : Epreuves 8/10 ans

Page 3-4 : Epreuves 11/12 ans

Page 5-6 : Epreuves 13/15 ans

ENCHAINEMENT des EPREUVES

8/10 ans (4,5 kms) *

ESCALADE- entre 13h15 et 14h15

Epreuve déterminant les départs décalés sur le site des Ozières.

1. Chaque équipier devra grimper sur une voie qui lui sera attribuée.
2. Chaque grimpeur devra atteindre le sommet de la voie en moins de 2 minutes.
3. En cas de chute, le grimpeur reprend à l'endroit où il a réussi à se stopper.
4. Une seule chute autorisée par grimpeur.
5. Pour arriver en haut de la voie, seules les prises d'escalade sont autorisées (interdiction d'utiliser un point d'encrage, la corde ou l'angle de structure pour s'aider).
6. Le chronomètre commence lorsque le grimpeur n'a plus de contact avec le sol et il s'arrête lorsqu'il atteint le sommet.
7. Le nombre de fois où le sommet sera atteint (2 grimpeurs=2 fois, 1 grimpeur=1 fois, 0 grimpeur= 0 fois) déterminera le départ de l'épreuve suivant, **1 minute de pénalité par sommet non atteint.**
8. Clôture de l'épreuve et briefing devant le podium dans la continuité.

VTT- à partir de 14h30 (3km)*

Départ décalé sous l'arche (en fonction des pénalités obtenues à l'escalade)



N°1 Dépôt des 2 VTT

Enchaînement des autres épreuves en COURSE A PIED (1,5 km)* Passage sous ARCHE (temps intermédiaire)

TIR A L'ARC

1. 2 flèches à tirer par équipe. (Tireur au choix)
2. Cible à 8m.
3. **1 minute de pénalité** par cible ratée.
4. Liaison vers épreuve suivante en course à pied

LABYRINTHE

1. Les 2 équipiers effectueront le labyrinthe.
2. Le labyrinthe sera matérialisé par de la rubalise et des piquets
3. Une carte par équipier sera distribuée à l'entrée du labyrinthe- 2 zones de recherche – 2 entrées distinctes
4. Des symboles seront à trouver sous des coupelles dans chaque zone.
5. Une zone sera interdite pour cette formule.
6. L'équipe devra additionner le nombre de symbole trouvé dans les 2 zones et le noter sur la carte
7. La carte devra être restituée en binôme.
8. En cas d'erreur l'équipe repartira dans le labyrinthe jusqu'au bon résultat qui autorisera l'enchaînement vers la dernière épreuve.
9. Echange de rôle pour s'aider uniquement en passant dans le SAS prévu à cet effet.
10. **Tout passage sous la rubalise d'une manière ou d'une autre entrainera 10 minutes de pénalité**

Reconstitution du binôme

PARCOURS DU COMBATTANT

1. Les 2 équipiers partent en même temps dans la continuité de l'épreuve précédente.
2. Progression simultanée.
3. **Une pénalité de 5 minutes** par obstacle non franchi est rajoutée au temps additionnel final.
4. **Le franchissement de la table irlandaise se fera par le dessous.**

5. A la sortie du dernier agrès (table irlandaise), l'équipe devra repasser sous l'arche pour arrêter le chronomètre.

PASSAGE FINAL SOUS ARCHE : Arrêt du chronomètre

* distances approximatives

ENCHAINEMENT des EPREUVES

11/12ans (9 kms) *

ESCALADE entre 12h et 13h

Epreuve déterminant les départs décalés sur le site des Ozières.

1. Chaque équipier devra grimper sur une voie qui lui sera attribuée.
2. Chaque grimpeur devra atteindre le sommet de la voie en moins de 2 minutes.
3. En cas de chute, le grimpeur reprend à l'endroit où il a réussi à se stopper.
4. Une seule chute autorisée par grimpeur.
5. Pour arriver en haut de la voie, seules les prises d'escalade sont autorisées (interdiction d'utiliser un point d'encrage, la corde ou l'angle de structure pour s'aider).
6. Le chronomètre commence lorsque le grimpeur n'a plus de contact avec le sol et il s'arrête lorsqu'il atteint le sommet.
7. Le nombre de fois où le sommet sera atteint (2 grimpeurs=2 fois, 1 grimpeur=1 fois, 0 grimpeur= 0 fois) déterminera le départ de l'épreuve suivant. **1 minute de pénalité par sommet non atteint.**
8. Clôture de l'épreuve et briefing devant le podium dans la continuité.



N°1 Dépôt d'un VTT

RUN AND BIKE à partir de 13h30 (3 kms)*

Départ décalé sous l'arche (en fonction des pénalités obtenues à l'escalade).



N°1 Dépôt du VTT

Enchaînement des autres épreuves en COURSE A PIED Passage sous ARCHE (temps intermédiaire)

LABYRINTHE / COURSE D'ORIENTATION (2 kms) *

1. Stratégie libre : 1 seul équipier effectuera le labyrinthe et le 2^{ème} attendra dans un SAS d'attente. Possibilité d'échanger de rôle et de se transmettre la carte dans ce SAS. Un seul équipier dans le labyrinthe
2. Le labyrinthe sera matérialisé par de la rubalise.
3. Une carte sera donnée à l'entrée: des balises ou indices seront à trouver. Attention aux leurres !
4. L'entrée, l'emplacement des balises, des indices, la sortie et le lieu de restitution de la carte seront indiqués sur cette carte.
5. **Poinçonnage obligatoire des balises trouvées**, chaque balise non trouvée entrainera des points de pénalités.
6. **Un seul poinçon accepté par case.**
7. **Pénalité** par indice et/ou balise non poinçonnés
8. **Pour la partie Labyrinthe, tout passage sous la rubalise d'une manière ou d'une autre entrainera 10 minutes de pénalité**

➤ Reconstitution du binôme et liaison en course à pied vers épreuve suivante



N°1 Retrait des 2 VTT

Passage sous ARCHE (temps intermédiaire)

VTT (3 kms)*



N°1 Dépôt des 2 VTT

COURSE A PIED LIAISON pour enchaîner vers les autres épreuves (1km)*
Passage sous ARCHE (temps intermédiaire)

TIR A L'ARC

1. 2 flèches à tirer par équipe. (Tireur au choix)
2. Cible à 8m.
3. **2 minutes de pénalité** par cible ratée.
4. Liaison vers épreuve suivante en course à pied

PARCOURS DU COMBATTANT

1. Les 2 équipiers partent en même temps dans la continuité de l'épreuve précédente.
2. Progression simultanée.
3. Une pénalité de 5 minutes par obstacle non franchi est rajoutée au temps additionnel final.
4. Le franchissement de la table irlandaise se fera par le dessous.
5. A la sortie du dernier agrès (table irlandaise), l'équipe devra repasser sous l'arche pour arrêter le chronomètre.

PASSAGE FINAL SOUS ARCHE : Arrêt du chronomètre

* distances approximatives

ENCHAINEMENT des EPREUVES

13/15ans (15 kms)*

ESCALADE entre 12h et 13h

Epreuve déterminant les départs décalés sur le site des Ozières.

1. Chaque équipier devra grimper sur une voie qui lui sera attribuée.
2. Chaque grimpeur devra atteindre le sommet de la voie en moins de 2 minutes.
3. En cas de chute, le grimpeur reprend à l'endroit où il a réussi à se stopper.
4. Une seule chute autorisée par grimpeur.
5. Pour arriver en haut de la voie, seules les prises d'escalade sont autorisées (interdiction d'utiliser un point d'encrage, la corde ou l'angle de structure pour s'aider).
6. Le chronomètre commence lorsque le grimpeur n'a plus de contact avec le sol et il s'arrête lorsqu'il atteint le sommet.
7. Le nombre de fois où la cloche sera atteinte (2 grimpeurs=2 fois, 1 grimpeur=1 fois, 0 grimpeur= 0 fois) déterminera le départ de l'épreuve suivante, **1 minute de pénalité par sommet non atteint**.
8. Clôture de l'épreuve et briefing devant le podium dans la continuité.



N°1 Dépôt d'un VTT

RUN AND BIKE à partir de 13h30 (3 kms)*

Départ décalé sous l'arche (en fonction des pénalités obtenues à l'escalade).



N°2 Dépôt du VTT

Enchaînement en COURSE A PIED

COURSE D'ORIENTATION

1. La carte sera remise en présence des 2 équipiers. Les deux concurrents devront rester ensemble.
2. Un nombre de balises seront réparties sur le site seront à trouver. Attention : balises leurres (fausses balises)
3. Poinçonnage obligatoire des balises, chaque balise non trouvée entrainera une pénalité de 5 minutes.
4. Un seul poinçon par case sera accepté.
5. Les cartes de la course d'orientation seront à remettre à la table de marque pour pouvoir prétendre au classement.

Enchaînement en COURSE A PIED



N°2 Récupération du VTT

RUN AND BIKE (2 kms)*



N°1 Dépôt du VTT

Enchaînement des autres épreuves en COURSE A PIED

Passage sous ARCHE (temps intermédiaire)

LABYRINTHE

1. Stratégie libre : 1 seul équipier effectuera le labyrinthe et le 2^{ème} attendra dans un SAS d'attente. Possibilité d'échanger de rôle et de se transmettre la carte dans ce SAS. Un seul équipier dans le labyrinthe
2. Le labyrinthe sera matérialisé par de la rubalise.
3. Une carte sera donnée à l'entrée: des balises ou indices seront à trouver. Attention aux leurres !
4. L'entrée, la sortie, indices ou balises seront indiqués sur la carte.

5. **Pénalité** par balise ou indice non validés
6. **Tout passage sous la rubalise d'une manière ou d'une autre entrainera 10 minutes de pénalité**

➤ **Reconstitution du binôme et liaison en course à pied vers épreuve suivante**

CANOE

1. Les canoës, pagaies et gilets de sauvetage seront fournis par l'organisation et se trouveront dans le canoë.
2. Récupérer un canoë.
3. Port du gilet de sauvetage et du casque obligatoire pendant la durée de l'épreuve.
4. Les concurrents devront suivre les consignes et réaliser un parcours imposé.



N°1 Récupération des 2 VTT

VTT (5km)*

Passage sous ARCHE (temps intermédiaire)



N°1 Dépôt des 2 VTT

Passage sous ARCHE (temps intermédiaire)

Enchaînement des autres épreuves en COURSE A PIED

TIR A L'ARC

5. 2 flèches à tirer par équipe. (Tireur au choix)
6. Cible à 12m.
7. **2 minutes de pénalité** par cible ratée.
8. Liaison vers épreuve suivante en course à pied

PARCOURS DU COMBATTANT

6. Les 2 équipiers partent en même temps dans la continuité de l'épreuve précédente.
7. Progression simultanée.
8. Une pénalité de 5 minutes par obstacle non franchi est rajoutée au temps additionnel final.
9. Le franchissement de la table irlandaise se fera par le dessous.
10. A la sortie du dernier agrès (table irlandaise), l'équipe devra repasser sous l'arche pour arrêter le chronomètre.

PASSAGE FINAL SOUS ARCHE : Arrêt du chronomètre

* distances approximatives