

RAID AVENTURE DU GRAND MORIN 7^{me} édition

Consignes de course

Généralités

- Code la route à respecter impérativement (priorités, interdictions, sens de circulation, etc.) !
- Ordres des signaleurs à respecter impérativement !
- Routes et zones interdites à respecter impérativement ! (interdit de traverser les cultures, jardins et autres zones ou routes spécifiquement interdites)

Des contrôles inopinés seront organisés. Le non-respect de ces consignes entraînera l'exclusion immédiatement de l'équipe car, si ces pratiques surviennent, elles conduisent inévitablement à rendre ce genre d'organisation impossible à l'avenir.

- Propreté, civisme et assistance obligatoire en cas d'accident.
- Respecter la tranquillité des riverains, et des éventuels promeneurs et pêcheurs.
- **DE NUIT : SILENCE PRES DES HABITATIONS en particulier dans les rues et sentes des villages !!**
- Le raid traversera exceptionnellement des zones privées, d'habitude interdites au public. Nous vous demanderons donc d'être encore plus respectueux des lieux et de ne pas y retourner après le raid.
- Il est très vivement conseillé de courir les jambes couvertes (quelques ronces et orties) et la tête protégée, afin de limiter les risques d'insolation et de déshydratation.
- Certaines zones sont habitées par des moustiques affamés. Nous vous conseillons de vous munir d'une lotion répulsive.
- **Chaque équipe est responsable de son matériel de course (cartes, puce SportIdent, pochettes plastiques...), et en particulier de sa feuille de route qui comporte toutes les infos importantes sur la course (épreuves, barrières horaire, etc..) et qui n'a pas vocation à être rangée au fond du sac ! Certaines de ces informations seront reportées sur les cartes afin de vous aider à gérer votre temps de façon aisée.**

Gestion électronique de course :

- Le pointage des balises s'effectuera avec un système de puces électroniques (sauf Porcinet : pointage sur des cartons de contrôle)
- **L'ordre des balises est libre pour chaque étape, sauf pour la CO de jour où l'ordre est imposé.**
- Si un boîtier électronique de chronométrage ne fonctionne pas (ni bip, ni lumière), poinçonnez un document (la carte) et signalez-le au retour de l'étape.
- **L'arrivée de l'étape de jour et de l'étape de nuit est matérialisée par un boîtier de chronométrage obligatoire "Arrivée" ().**
- **La puce devra être lue immédiatement après l'arrivée de l'étape de jour et après l'arrivée de l'étape de nuit.**

Autres infos :

- **Le départ sera effectué en masse, circuit par circuit (Sanglier en premier, Marcassin en deuxième, Porcinet en troisième).** Les VTT seront disposés avant le départ dans un "parc". Les équipiers partiront à pied, se saisiront de leurs cartes VTT et s'élanceront pour la première épreuve de jour.
- **Les 2 membres de l'équipe doivent toujours rester groupés.** Il y aura des contrôles.
- **Le classement se fait au nombre de balises pointées, retranché des pénalités de retard.** En cas d'égalité, c'est le plus faible temps effectif de course qui sera considéré comme le meilleur.
- **Seules les meilleures équipes pourront (peut-être) tout pointer sur le VTT et sur la CO de nuit (et encore j'en doute). Le fait de récupérer toutes les balises du raid (dans les temps) relève de l'exploit ! Vous devrez donc faire de nombreux choix d'itinéraires et de stratégie en fonction de vos forces et faiblesses et surtout des barrières horaires.**

Etape de jour :

Vous aurez un temps imparti pour pointer les balises de cette étape, la seule contrainte étant le créneau horaire d'embarquement en canoë correspondant à votre circuit (Sanglier, Marcassin, Porcinet). Elle se terminera par une barrière horaire (**21h45 pour les Sangliers, 21h30 pour les Marcassins**) où chaque "2 minutes entamées de retard" impliquera une pénalité d'1 balise.

Le OVTT :

- Au score, sur carte(s) IOF au 1:22500 (!) avec un zoom au 1:10000 d'une zone urbaine complexe. (cette zone complexe sera grisée sur la carte au 1:22500 pour vous obliger à vous orienter grâce au zoom et à bien prendre en compte les routes interdites ou en sens unique ainsi que les rares passages autorisés)
- **Le port du casque est obligatoire sur toutes les parties à VTT.**
- **Certaines routes sont à sens unique (matérialisées par un "  " sur la carte). Il est strictement interdit de les emprunter à contresens en roulant à vélo. Néanmoins vous pourrez les emprunter, sur le trottoir, en poussant le vélo les 2 pieds à terre.**
- **Certaines routes à grande circulation ou dangereuses sont explicitement interdites à longer ou à traverser (à pied ou à vélo). Elles sont matérialisées par un "  " ou un "  " sur la carte. Dans une agglomération traversée par le raid (représentée sur le zoom), une route spécifique ne sera autorisée au franchissement que par 2 passages souterrains, matérialisée par des "  " et en aucun cas à niveau !**
- **A un endroit pentu dans les bois, nous avons organisé un sens unique pour la descente et la montée. Cela sera bien indiqué sur la carte, merci de le respecter pour la sécurité de tous.**
- **Pensez que vous n'êtes pas seuls sur les chemins et sur les routes et que le parcours se fait "au score", c'est à dire que les équipes peuvent emprunter tous les chemins dans n'importe quel sens. Vous n'êtes pas prioritaires sur les usagers. Ainsi, pour des raisons de sécurité et de courtoisie, les équipiers d'une même équipe roulent en file indienne, et pas côte à côte.**

- **Soyez prudents sur les grosses descentes, pensez que d'autres équipes (ou simples promeneurs) peuvent rouler en sens inverse ! Ce n'est pas la peine de risquer l'accident pour quelques secondes de gagnées.**
- **Une zone ne sera accessible que via le passage par 2 points de contrôle ("CP" sur la carte). L'accès et la sortie de cette zone est interdite ailleurs qu'à ces "CP". Le CP signale la traversée d'une route importante. Lors de ces traversées, vous serez considérés "hors configuration de course", cad que, plus que jamais, vous devrez être prudents et attendre que les signaleurs vous autorisent à passer.**
- Certaines zones herbeuses sont autorisées à la circulation en VTT (en orange foncé sur la carte ). Les autres zones jaunes sont interdites (prés, cultures, etc.)
- Si le temps est humide, certains chemins peuvent être extrêmement glissants ; soyez vigilants !

La CO de jour:

- Dans l'ordre, sur carte IOF au 1:7500 avec un itinéraire obligatoire mentionné 
- Les balises de la CO de jour sont à pointer dans l'ordre, du départ à l'arrivée, avec possibilité de ne pas poinçonner certaines balises pour gagner du temps. Une fois que vous avez atteint l'arrivée de cette CO, vous ne pouvez plus retourner pointer les balises de cette CO.
- Pour les Porcinets, l'accès à cette épreuve se fera en véhicule personnel que vous devrez garer aux endroits indiqués sur la carte. Aussi, comme vous n'avez pas de puce électronique, l'organisation ne pourra pas contrôler que vous avez fait les balises dans l'ordre. Néanmoins, pour que le parcours soit intéressant, nous vous recommandons de jouer le jeu.

Canoë :

- Au score, mais de fait en ligne, sur document cartographique insolite.
- **L'embarquement du canoë ne sera possible que pendant une plage horaire précise.** Si les équipes arrivent avant, elles devront attendre. Si elles arrivent après la fin du créneau, elles ne pourront plus embarquer ; à vous de bien gérer votre itinéraire pour arriver dans le créneau.
- Cette épreuve est une quasi boucle devant être faite en entier. Quelque soit le circuit, merci de ne pas trop flâner sur l'eau car votre embarcation resservira à une autre équipe et surtout vous devrez être tous rentrés à l'heure pour prendre le train.
- Le fait de ne pas faire la section de canoë (par choix ou à cause d'un retard) conduira à une pénalité de 5 balises.
- Pour les Porcinets, l'accès à cette épreuve se fera en véhicule personnel que vous devrez garer aux endroits indiqués sur la carte.

La transition entre l'épreuve de jour et celle de nuit sera assez, voire très courte. Vous aurez donc très peu de temps (15 minutes pour les Sangliers, 30 pour les Marcassins) pour lire votre puce électronique, ranger vos vélos dans le parc et enfiler vos affaires de nuit (que nous vous conseillons de bien préparer à l'avance).

Le départ en convoi vers la gare se fera à 22h, pour une montée dans le train quelques minutes plus tard.

Les Marcassins + Porcinets débarqueront à une certaine station, les Sangliers à la suivante. Le train étant tout juste dimensionné pour 200-250 personnes nous vous demanderons de bien vous tasser, de façon bien répartie (avec les Sangliers au fond...vu qu'ils débarqueront en dernier)

Etape de nuit :

Elle se terminera par une barrière horaire (**1h30 du matin**) où chaque "2 minutes entamées de retard" impliquera une pénalité d'1 balise. Cette étape sera ponctuée de plusieurs "CP" obligatoires qui devront être franchis pour que votre équipe soit classée.

- **Au score sur cartes IOF au 1:10000 et 1:15000** (le papier d'impression de la carte de CO étant assez fin, utilisez les pochettes plastique distribuées au départ du raid.)
- 3 secteurs seront proposés :
 - secteur 1 : carte au 1:10000 uniquement pour les Sangliers avec une barrière horaire conseillée pour le terminer
 - secteur 2 : carte au 1:10000 pour tous les circuits avec une barrière horaire conseillée pour le terminer (les Marcassins et Porcinets auront 2 balises à reporter pour étaler les départs)
 - secteur 3 : carte au 1:15000 pour tous les circuits avec la barrière horaire finale imposée pour le terminer
- **Les barrières horaire conseillées sont là pour vous aider à gérer votre temps et arriver à l'heure à la fin.** Si vous les passez en avance ou à l'heure, vous aurez de grandes chances de ne pas être en retard. Si vous les passez en retard, c'est à vos risques et périls ; il est clair que dans ce cas vous devrez forcément zapper des balises pour rattraper le temps perdu.

Matos

A présenter avant le départ aux contrôleurs :

- Casque VTT
- Téléphone portable chargé.
- Couverture de survie
- 1.5 litre d'eau minimum par personne (2 litres conseillés)

Autre matériel obligatoire :

- **Lampe frontale pour la nuit (que vous pouvez laisser à la voiture pendant l'épreuve de jour)**
- **matériel de report de points (stylo, règle, rapporteur)**
- **une montre à l'heure**
- **Minimum de premiers secours.**

Autre matériel très vivement recommandé :

- Matériel de réparation VTT, porte-carte VTT
- lotion anti-moustiques
- jambes protégées (pour les CO)
- Boussole
- Propre ravitaillement pendant le raid (eau + barres énergétiques). Des ravitaillements en eau supplémentaires seront mis en place pendant l'épreuve de jour. En cas de fortes chaleurs, il est conseillé de boire au moins un demi-litre d'eau par heure.
- un anti-vol pour vélo à utiliser pour le parc VTT pendant votre CO de nuit. (on n'est jamais trop prudent)