



DEFI ROCK AND ROAD REGLEMENT GENERAL

Article 1-Généralités :

La section sport du comité des fêtes de La Beaume (05140) organise le 12 mai 2018, la troisième édition du raid multisports « Rock and Road» qui se déroulera conformément aux dispositions du présent règlement.

Article 2 –Description du Raid :

2.1 Le défi « Rock and Road » consiste en un parcours chronométré à réaliser par équipe de deux concurrents, où les épreuves sportives s'enchaîneront sans interruption (à l'exception de l'épreuve Alpinisme et certaines épreuves surprises).

Trois parcours sont proposés:

- le « Monstre Défi » 49 km et 1900 m de dénivelé positif (D+) environ
- le « Défi » 36 km et 1300 m de dénivelé positif environ
- le « Définou » 20 km et 450 m de dénivelé positif environ

2.2 L'équipe qui réalise le meilleur temps, en comptabilisant les pénalités et les bonus, remporte l'épreuve.

2.3 Après avis favorable des autorités municipales locales, les parcours traverseront les communes de la Beaume, Veynes, Saint-Pierre d'Argençon, Aspres sur Buech et La Faurie.

Article 3-Organisation :

3.1 Les inscriptions et l'information des coureurs sont gérées par le comité des fêtes de la Beaume section sport.

3.2 En s'inscrivant, les concurrents renoncent à tout recours contre les organisateurs, acceptent le présent règlement et s'engagent à le respecter.

3.3 Les concurrents devront se conformer au présent règlement et aux directives de l'organisation. Des épreuves pourront être ajoutées, modifiées ou supprimées si l'organisation le juge nécessaire.

3.4 L'organisation se donne le droit d'annuler ou de reporter le raid en cas de trop mauvaises conditions météorologiques.

3.5 L'organisateur souscrit une assurance responsabilité civile organisateur auprès de la compagnie GAN assurance.

Organisateur du Raid : « Comité des fêtes de la Beaume section sport » – 05140 La Beaume, responsable: Laurent ARNAUD.

3.6 L'équipe organisation est composée des dix membres de la « section sport du comité des fêtes de la Beaume », ainsi que de plusieurs membres de l'association « Sébio »

Mail : cfbssport@gmail.com

Site internet: <http://www.defi-rock-and-road.com/>

facebook : <https://www.facebook.com/defirockandroad/>

Association Sébio <http://www.sebio-ssm.fr/>

Article 4- Conditions générales :

4.1 Le raid «Rock and Road» se déroule en conformité avec le présent règlement et dans le respect des règles visant à la protection de l'environnement des régions traversées. Les concurrents évolueront dans des zones préservées et devront respecter la faune et la flore environnante: interdiction de jeter des débris, limiter le piétinement et les nuisances sonores.

4.2 Ce règlement pourra être complété et les équipes inscrites en seront informées. Les concurrents s'engagent à se soumettre au règlement par le seul fait de leur inscription.

4.3 Ils acceptent l'exploitation par l'organisateur des images et des photos faites sur l'opération, exception faite des mineurs où l'assentiment parental est obligatoire.

4.4 Ils affirment être parfaitement conscients des risques inhérents à la pratique des disciplines sportives en milieu naturel (et pour la partie VTT, sur des routes ouvertes à la circulation), telles qu'elles sont proposées dans le cadre du raid.

Article 5- Equipes et concurrents :

5.1 Documents obligatoires:

511 Chaque équipe est composée de deux concurrents.

512 L'inscription se fait auprès du comité des fêtes de la Beaume section sport. Les frais d'inscription sont à régler par chèque à l'ordre du comité des fêtes de La Beaume et à envoyer à l'adresse postale:

Laurent ARNAUD
13 Rue Pasteur - app 26
05100 BRIANCON

513 Un certificat médical d'aptitude à la pratique sportive du raid multi-sports en compétition est obligatoire ; il pourra être remplacé par la présentation d'une licence sportive de compétition (FFA, FFME, FFCAM, FFC, FFCO), en cours de validité, mentionnant la date de la visite médicale.

5.2. Les mineurs et personnes handicapées à mobilité réduite:

521 Age minimum requis :

- Pour le parcours « Définou » l'âge minimum requis est de 12 ans. Les équipes de 2 mineurs de moins de 16 ans sont autorisés s'ils ont une licence sportive couvrant la course à pied ou le VTT ou le raid multi-sports ou le triathlon ou la course d'orientation.
- Pour le parcours « Défi », 16 ans,
- Pour le parcours « Monstre Défi », 18 ans.

522 Les mineurs doivent présenter une décharge de responsabilité et une autorisation parentale pour la participation au raid Rock and Road signées de leurs parents ou du représentant légal.

523 Le parcours « Définou » est ouvert aux personnes à mobilité réduite sous la responsabilité de deux accompagnateurs majeurs. Le déplacement pourra se faire en joëlette tout terrain, avec l'aide d'au moins deux accompagnateurs. Le port du casque est obligatoire, des harnais adaptés seront mis à disposition par l'organisation pour les épreuves en milieu vertical. Toutefois ces épreuves ne sont pas obligatoires et ne se feront qu'après l'accord du concurrent et de ses accompagnants.

5.3 Obligations avant le départ

531 Tout concurrent s'engage sous sa seule responsabilité, cependant, l'organisation se réserve le droit, après consultation d'un médecin, d'interdire à un concurrent de prendre le départ ou de poursuivre la compétition.

532 Chaque équipe comprend obligatoirement deux personnes dont un capitaine responsable de l'équipe. Chaque équipe gère elle-même sa préparation, sa promotion et son déplacement. Chaque équipe devra se trouver au complet tout au long de l'épreuve. Les équipes courent sous leur nom ou le nom de leur sponsor.

533 Les concurrents sont en autonomie complète pendant la durée de la course (nourriture, tenues de rechange, etc....).

534 Toute équipe qui se présentera sur la ligne de départ en retard partira avec le handicap de son retard. Le départ sera refusé aux équipes qui ne portent pas le dossard fourni par l'organisation. Le dossard doit être visible et il est interdit de le recouvrir sous peine de pénalités. L'abandon d'un des membres de l'équipe ou un changement d'équipier, même temporaire, entraînera la mise hors classement de l'équipe recomposée. Tout concurrent ou équipe ayant abandonné, ou étant hors course, devra quitter l'épreuve, rejoindre et prévenir le Check Point ou contrôle de passage (CP) le plus proche et lui rendre les dossards.

5.4 Assurances :

Les concurrents doivent être en possession d'une responsabilité civile et individuelle accident, garantissant les risques inhérents à leur participation au « Défi Rock and Road »

Article 6-Les Parcours :

6.1 Les parcours du « Défi Rock and Road » se déroulent en milieu naturel. La progression des équipes se fait à pied, en descente en rappel, en escalade, en VTT, en via ferrata et en spéléologie. Le parcours à suivre sera indiqué aux concurrents sur un road book remis à chaque équipe, par l'organisation.

6.2 Les cartes figurant dans le road book sont des TOP 25 (IGN) ou des cartes IOF (carte d'orientation). Le parcours comporte plusieurs points de contrôle de passage obligatoires qui doivent être passés en équipe, c'est à dire groupé. La position de chaque CP sera clairement indiquée dans le « road book ». Les équipes doivent se conformer à l'itinéraire et aux moyens de progression indiqués dans le « road book ».

6.3 Tous les axes empruntés par le raid sont ouverts au public (randonneurs, automobilistes,...) en conséquence, les équipes se doivent de respecter les règles du Code de la Route et les autres usagers.

6.4 Lorsque le parcours traverse un axe routier, un panneau annonce « Attention – course en cours ». Des signaleurs équipés de téléphones portables et de chasubles fluorescentes arrêtent les coureurs si besoin. Les coureurs ne sont en aucun cas prioritaires.

6.5 L'organisation se réserve le droit de modifier le parcours prévu sur le « road book » pour des raisons de sécurité. Les concurrents devront alors suivre les consignes données par l'organisation. Le parcours du raid sera tenu secret et ne sera dévoilé que lors de la remise des « road books ».

6.6 Les trois **Parcours** :

« Le Monstre Défi » : temps: 6h00 environ pour les premiers, 8h00 pour les derniers, distance 50 km, dénivelée cumulée: 1800m

- Épreuve n° 1: Trail 3,5km
- Épreuve n° 2: Surprise
- Épreuve n° 3: VTT Orientation 15,5 km
- Épreuve n° 4: CO pédestre 4 Km,
- Épreuve n° 5: VTT Orientation 5 Km
- Épreuve n° 6: Alpinisme (Escalade, via ferrata, spéléologie)
- Épreuve n° 7: CO pédestre 2 Km,
- Épreuve n° 8: VTT Orientation 10,5 Km
- Épreuve n° 9: Surprise
- Épreuve n° 10: VTT balisé km Run and bike balisé 4km

« Le Défi » : temps: 5h00 pour les premiers, 7h00 pour les derniers, distance 36 km, dénivelée cumulée: 1300m

- Épreuve n°1: Prologue Surprise
- Épreuve n° 2: VTTO 3km
- Épreuve n° 3: VTT Orientation 5 km
- Épreuve n° 4: CO pédestre 4 Km
- Épreuve n° 5: VTT Orientation 5 km
- Épreuve n° 6: Alpinisme (Escalade, via ferrata, spéléologie)
- Épreuve n° 7: CO pédestre 2 Km
- Épreuve n° 8: Surprise
- Épreuve n° 9: VTT Orientation 16 km

« Le Définou » : Temps: 3h10 pour les premiers, 5h00 pour les derniers, distance 18 km, dénivelée cumulée: 450m

- Épreuve n°1: Escalade
- Épreuve n° 2: Trail 2,5 km

- Épreuve n° 3: Run and bike 2 km
- Épreuve n° 4: VTT Orientation 5 km
- Épreuve n° 5 et 6: Surprises
- Épreuve n° 7: VTT Orientation 8 km
- Épreuve n° 8: CO pédestre 2 km

6.7 Horaires :

Parcours Monstre Défi :

- Retrait des dossards au village course à LA BEAUME dès le vendredi 11/05/18 à 18h et également le lendemain à partir de 06h30
- Dépose des 2 VTT par les concurrents au parc à vélo à la Beaume : Avant 07h00
- Briefing avant course au village course à LA BEAUME: 7h15
- Départ en ligne 07h30 à LA BEAUME
- Barrière horaire : horaire des premiers + 2 heures trente à tous les CP

Parcours Défi :

- Retrait des dossards au village course à LA BEAUME dès le vendredi 11/05/18 à 18h et également le lendemain à partir de 6h30 à **ST PIERRE D ARGENCON**
- Briefing d'avant course : 07h00 à **ST PIERRE D'ARGENCON**
- Prologue « surprise » **ST PIERRE D ARGENCON** : 07h15
- Départ : 08h00 à l'issue du prologue en masse en VTT.
- Barrière horaire : horaire des premiers + 2 heures trente à tous les CP

Parcours Définou:

- Retrait des dossards au village course à LA BEAUME dès le vendredi 11/05/18 à 18h et également le lendemain à partir de 06h30
- Briefing d'avant course : 09h00 au village course à LA BEAUME
- Prologue Escalade au village course à LA BEAUME : 09h15
- Départ à l'issue du prologue Escalade au village course à LA BEAUME : 10h00
- Barrière horaire : horaire des premiers + 2 heure 30 à tous les CP.

NB: Possibilité de retirer les dossards la veille de 18H à 19H AU VILLAGE COURSE A LA BEAUME

Article 7- Respect de l'environnement

Sur le plan environnemental, le parcours sera balisé grâce à des produits respectueux de l'environnement qui seront tous retirés par la suite. Le parcours sera ouvert en VTT, des éco-cup

seront distribués aux participants.

Article 8-Niveau requis, entraînement :

8.1 Avoir des notions d'orientation et savoir lire une carte IGN au 1/25000. Pratiquer la course à pieds ou marcher vite sur des terrains accidentés (chemins, GR, sentiers, pierriers, etc....). Pratiquer aisément le VTT, être endurant et avoir l'esprit d'équipe et le sens du fair-play.

8.2 Il est recommandé de ne pas avoir une trop grande appréhension du vide, et d'être capable de pratiquer l'escalade facile niveau 4, cependant un refus d'obstacle au rappel ou à l'épreuve d'escalade n'est pas éliminatoire. L'encadrement de l'épreuve d'escalade et de la descente en rappel sera assuré par des professionnels (guides de haute montagne).

Article 9-Matériel :

9.1 Chaque concurrent court avec son propre matériel. Le matériel de chaque équipe peut être vérifié à tout moment par l'organisation. Une équipe se verra refuser le départ si son équipement n'est pas conforme aux règles de sécurité, notamment celles relatives aux EPI. L'équipe devra courir dans une tenue si possible uniforme et porter les dossards fournis par l'organisation.

9.2 Liste du matériel obligatoire par concurrent :

Un sifflet,

Une lampe frontale,

Une couverture de survie,

Un VTT (fourche télescopique à l'avant non obligatoire mais recommandée) : vélo à assistance électrique interdit, tandem autorisé.

Un casque VTT à coque rigide homologué NF,

Un sac à dos suffisamment grand pour pouvoir contenir une paire de chaussures, une réserve d'eau d'un litre minimum.

Des vivres de course pour la durée de l'épreuve (barres énergétiques ou équivalent)

Des vêtements et chaussures appropriés aux différentes épreuves

9.3 Liste du matériel obligatoire à prévoir par équipe :

Une boussole

Un porte-carte étanche

Un téléphone portable par équipe (avec numéro de la sécurité de la course).

9.4 Matériel fourni par l'Organisation :

Le road book, les cartes IGN et IOF, les puces de chronométrage (Si card) et les dossards.

Le matériel d'escalade, de via ferrata et de spéléologie: baudrier, longes avec absorbeurs de choc, cordes, moyen d'assurance, casques.

Tous les autres matériels nécessaires lors des épreuves surprises.

Article 10-Chronométrage :

Seule la direction de course est habilitée à donner le départ.

- **Le chronomètre sera effectué en continu durant toutes les épreuves hormis l'épreuve d'alpinisme et certaines épreuves surprises. En effet durant celles-ci, le temps est neutralisé, puis réenclenché instantanément à l'issue de l'épreuve. Les équipes passeront aux ateliers par ordre d'arrivée et pourront être sanctionnées d'une pénalité en cas d'arrêt abusif.**
- Les temps sont exprimés en heures, minutes, secondes.
- Le temps ne sera validé que si les deux équipiers ont respecté le présent règlement, franchi ensemble la ligne d'arrivée et après vérification des cartons de pointage.
- Le comité de course peut décider de modifications pour des raisons d'organisation qui seront comptabilisées et prises en compte pour le classement final.
- La direction de course s'accorde le droit d'attribuer des pénalités ou des bonifications au temps chronométré.
- Les éventuelles pénalités de temps infligées à chaque équipe seront ajoutées au temps final.

Article 11-Principe de déroulement du raid :

11.1 Dépose des VTT: Les vélos doivent être déposés sur les parcs VTT 30 mn avant le début de chaque course.

Les parcs à vélo seront gardés. Les vélos doivent avoir obligatoirement leur plaque de cadre pour entrer et sortir du parc VTT.

11.2 Les départs seront décalés et l'ordre des épreuves variera en fonction de chaque parcours.

Le départ en ligne du parcours « Monstre Défi » sera donné à 7h00 à LA BEAUME, le samedi 12 mai 2018.

Le départ en ligne du parcours « Défi » sera donné à 8h30 après le prologue « Surprise » à ST PIERRE D ARGENCON, le samedi 12 mai 2018

Le départ en ligne du parcours « Définou » sera donné à 10h après le prologue « Escalade » à LA BEAUME, le samedi 12 mai 2018.

11.3 Les équipes enchaîneront sans interruption les épreuves décrites à l'article 3. Plusieurs points de Contrôle de Passage (CP) sont mis en place sur le parcours. A l'arrivée à un CP, chaque équipe devra se présenter spontanément au contrôleur éventuel et faire enregistrer son passage. Le CP ne pourra être franchi que si l'équipe arrive complète devant le contrôleur.

11.4 A l'arrivée sur une balise, chaque équipe devra pointer électroniquement son passage à l'aide d'un doigt électronique fourni par l'organisation. Les équipes sont responsables de leur doigt électronique. Aucune réclamation ne sera admise en cas d'oubli de pointage. La perte du doigt électronique entraîne la mise hors classement de l'équipe et un remboursement de l'appareil. Le pointage final se fera sur une balise située sur la ligne d'arrivée.

11.5 Un temps maximum est imposé pour chaque section du parcours. A chaque CP, en fonction du temps écoulé, les équipes pourront être orientées sur un parcours raccourci moyennant pénalités ou arrêtées par l'organisation.

Article 12-Pénalités, Mise hors classement, Mise hors course et gestion des CP:

12.1 Pénalités :

- Non pointage à un CP : 1 heure 30 minutes de pénalité
- Pointage non groupé (Les balises doivent être poinçonnées en équipe) : 30 minutes de pénalité
- Perte du dossard : 30 minutes de pénalité
- Dossard non visible ou non porté : 30 minutes de pénalité
- Balises de CO non pointées ou fausses : 15 minutes de pénalité
- Balise VTT non pointée : 1 heure de pénalité

12.2 Mise hors classement :

Perte de la puce de chronométrage, non remise du carton de pointage à l'arrivée, non respect des heures de passage indiquées dans le road book ou indiquées lors du briefing.

12.3 Mise hors course (liste non limitative) :

- Abandon de l'un des deux équipiers,
- Non-respect des consignes de course données par l'organisation,
- Assistance autre que celle de l'organisation,
- Utilisation de moyens de transport non autorisés (vélo à assistance électrique),
- Changement non signalé ou non autorisé d'équipier pendant la course,
- Vol ou déplacement de CP,
- Non remise des dossards à l'arrivée,
- Non-respect du code de la route,
- Absence du port du casque (jugulaire attachée) pendant l'épreuve de VTT,
- Non respect des règles de sécurité et des itinéraires obligatoires,
- Non respect de l'environnement, abandon de détritrus sur le parcours.
- Utilisation du GPS
- Toutes pollutions, dégradations de biens publics ou privés (passages dans propriétés, jardins, cultures, plantations, etc...), tout manquement aux règles de l'assistance à personne en danger.

12.4 Pointage aux CP(check-point)

Tout CP manqué entraîne l'application d'une pénalité. Une équipe peut revenir en arrière pour passer un CP manqué. L'organisateur donne des temps maximum de passage à certains CP ; si celui-ci est dépassé, l'équipe est soumise à des pénalités ou orientée sur un circuit raccourci (voir paragraphe 6,7 : barrières horaires).

Article 13-Classement :

13.1 Seules les équipes se présentant complètes à l'arrivée sont classées. Le classement de l'épreuve sera établi à partir du temps chronométré (passage du deuxième équipier) et modifié par la direction de course en fonction des pénalités ou des bonifications attribuées pendant la course. Les

réclamations éventuelles devront être formulées par écrit et déposées par le capitaine de l'équipe auprès du jury de course 30 minutes au plus tard après l'arrivée.

13.2 Le jury de course sera composé de : 2 membres de l'organisation, 2 contrôleurs de passage,

13.3 Plusieurs classements seront effectués et récompensés (Général, Mixte, Femme).

Article 14-Sécurité et Secours :

14.1 Chaque participant devra posséder un téléphone portable ainsi que le numéro du PC sécurité qui sera inscrit dans le road-book.

14.2 Les concurrents devront se conformer au présent règlement et aux directives de l'organisation. Tout concurrent blessé ne devra pas rester seul : son équipier doit donner l'alerte et rester avec lui jusqu'à l'arrivée des secours.

14.3 Le non respect de cette clause pouvant entraîner des recherches inutiles fera l'objet d'une facturation des frais de secours éventuels et sera sanctionné par le refus irrévocable d'engagement de l'équipe sur une autre édition du raid.

14.4 Pour l'atelier « Alpinisme », un poste de secours composé de secouristes en montagne (PGHM) et de secouristes du secours spéléo français 05 seront présents sur le site de l'atelier.

Article 15-Demande d'engagement :

15.1 Les équipes qui désirent participer au « Défi Rock and road » doivent s'inscrire en téléchargeant sur le site du « défi Rock and Road » <http://www.defi-rock-and-road.com> le formulaire d'inscription puis d'envoyer **un chèque à l'ordre du comité des fêtes de La Beaume:**

A l'adresse suivante: Laurent ARNAUD 13 rue pasteur, app 26 , 05100 BRIANCON

15.2 La date limite de réception des inscriptions est le 12 mai 2018, limité à 100 équipes.

15.3 Par le fait de s'inscrire sur le site, les concurrents se soumettent acceptent les dispositions du présent règlement.

15.4 Les équipes seront enregistrées par ordre d'arrivée des dossiers d'inscription complets. La liste des inscrits sera visible sur le site internet de la course.

15.5 L'organisation se réserve le droit de refuser une équipe sans avoir à fournir d'explication.

15.6 Pour que l'inscription soit retenue, les certificats médicaux des participants devront être également envoyés par mail avant le 12 mai 2018.

Article 16-Droits d'engagement :

16.1 Les droits d'engagement sont fixés à : 68€ par équipe pour le monstre Défi, 64 € par équipe pour le Défi et 45 € par équipe pour le Définou.

16.2 La demande d'engagement ne sera acceptée que si elle est accompagnée du dossier d'engagement dûment rempli et signé des deux équipiers, des certificats médicaux (ou licences), des attestations demandées et du montant des droits d'engagement.

16.3 Ces droits d'engagement comprennent :

-Le matériel fourni par l'organisation (voir article 9);

-les frais d'inscription;

-le repas rapide offert à l'arrivée et le repas du soir;

- les récompenses;
- la sécurité et l'encadrement pendant l'épreuve;
- le lot de bienvenue;

Article 17-Annulations-Remboursements :

Les droits d'engagement seront remboursés :

- Aux candidats non acceptés;
 - en cas d'annulation du raid : Les équipes bénéficient d'une inscription automatique sur l'épreuve reportée ou le raid de l'année suivante si l'épreuve reportée ne peut avoir lieu ; les équipes qui le souhaitent seront remboursées de leur inscription à l'exception d'une somme de 8 € par équipe, qui reste acquise à l'organisateur;
 - en cas de forfait d'une équipe (blessure ou force majeure), le remboursement sera effectué:
 - à 100%, si le forfait survient un mois plein avant la date du raid
 - à 50% si le forfait survient entre un mois et quinze jours avant la date du raidpassé ce délai, aucun remboursement ne pourra être demandé
- les équipes ne se présentant pas à l'épreuve, quelle qu'en soit la raison, ne pourront prétendre à aucun remboursement.**

Règlement et déroulement des épreuves

Grand Parcours: le « Monstre Défi »

Le grand parcours du Raid « **Rock and Road** » consiste à un enchaînement de plusieurs épreuves sportives, qui s'articulent de la façon suivante :

Le Départ se fait en ligne au village de la Beaume à 07h00.

1- TRAIL :

Caractéristiques de l'épreuve:

- Distance: 3,5 km
- Départ: La Beaume
- Arrivée: CP 1

Matériel obligatoire : matériel de sécurité (tph portable chargé, couverture de survie, sifflet), dossard

Matériel conseillé : Chaussures de course à pied

Consignes spécifiques :

L'épreuve trail est entièrement balisée.

2- VTT ORIENTATION

Caractéristique de l'épreuve:

- Distance: 15,5 km
- Départ: CP 1
- Arrivée: CP 2

Matériel obligatoire : matériel de sécurité (tph portable chargé, couverture de survie, sifflet), VTT, casque homologué, dossard + dossard VTT

Matériel conseillé : Chaussures de VTT, Cuissard, Gants, Lunettes

fourni par l'organisation : Une carte CO du parcours, indiquant les points de contrôle et de ravitaillement, ainsi que les consignes de sécurité sont remises à chaque équipe.

Consignes spécifiques :

Autonomie des équipes en cas de problème mécanique ou crevaison

Pas d'assistance prévue par l'organisation

Les cartes seront fournies par l'organisation avant le début de l'épreuve. Il s'agira de cartes Top 25 à l'échelle 1/25000èmes

Les équipiers doivent poinçonner toutes les balises, sous peine de pénalité.

L'ordre est imposé.

Règles spécifiques:

- Les équipes doivent pointer toutes les balises dans l'ordre imposé.
- En cas de pointage incorrect ou de balise non trouvée, l'équipe se verra infliger une pénalité d'une heure

3 – LA COURSE D'ORIENTATION

Caractéristiques de l'épreuve:

- Distance topo: 4 km
- départ : CP 2
- arrivée : CP 2

Matériel obligatoire : carte de CO fournie par l'organisation, matériel de sécurité (tph portable chargé, sifflet)

Matériel conseillé : boussole

Consignes spécifiques : Épreuve comportant une dizaine de balises de pleine nature.

Les cartes seront fournies par l'organisation avant le début de l'épreuve. Il pourra s'agir de carte Top 25 ou carte IOF.

Les équipiers doivent poinçonner toutes les balises, sous peine de pénalité: **15mn par balise fausse ou manquante.**

L'ordre n'est pas imposé.

Règles spécifiques:

- Les équipes doivent poinçonner toutes les balises dans l'ordre de leur choix.
- Si tous les poinçons sont bons, l'équipe n'a pas de pénalité.
- En cas de pointage incorrect ou de balise non trouvée, l'équipe se verra infliger une pénalité de 15 minutes.

4- VTT ORIENTATION :

Caractéristique de l'épreuve:

- Distance: 5 km
- Départ: CP 2
- Arrivée: CP 3

Matériel obligatoire : matériel de sécurité (tph portable chargé, couverture de survie, sifflet), VTT, casque homologué, dossard + dossard VTT

Matériel conseillé : Chaussures de VTT, Cuissard, Gants, Lunettes

fourni par l'organisation : Une carte CO du parcours, indiquant les points de contrôle et de ravitaillement, ainsi que les consignes de sécurité sont remises à chaque équipe.

Consignes spécifiques :

Autonomie des équipes en cas de problème mécanique ou crevaison

Pas d'assistance prévue par l'organisation

Les cartes seront fournies par l'organisation avant le début de l'épreuve. Il s'agira de cartes Top 25 à l'échelle 1/25000èmes

Les équipiers doivent poinçonner toutes les balises, sous peine de pénalité.

L'ordre est imposé.

Règles spécifiques:

- Les équipes doivent pointer toutes les balises dans l'ordre imposé.
- En cas de pointage incorrect ou de balise non trouvée l'équipe se verra infliger une pénalité d'une heure

5- ÉPREUVE D'ALPINISME (escalade, via ferrata, spéléologie)

Caractéristiques de l'épreuve:

- départ : CP 3
- arrivée :CP 4
- Matériel obligatoire : baudrier, double longe avec absorbeurs de choc et casque d'escalade, fournis par l'organisation, matériel de sécurité (tph portable chargé, sifflet, lampe frontale)
- Les épreuves sont encadrées ou sécurisées par des professionnels de la montagne (guides de haute montagne, spéléologues du PGHM 38 en collaboration avec la fédération française de spéléologie 05).
- Cette épreuve est intégrée dans l'épreuve n° 4 qui est une course d'orientation . Il s'agit donc pour les coureurs de trouver l'emplacement des atelier en « mode CO » grâce à une carte qui leur sera fournie au départ de l'épreuve.

Consignes spécifiques :

Cette épreuve se décompose en 3 parties et le chrono est neutralisé durant les 3 épreuves.

Les équipiers doivent poinçonner les balises dans chaque épreuve, sous peine de pénalité

- épreuve d'escalade:

A l'issue de l'épreuve de VTTO, les deux équipiers rejoignent la falaise grâce à leur carte jusqu'au départ de l'atelier escalade.

Règles spécifiques:

- la progression est en basket pour tous, équipés de baudrier fournis par l'organisation et assurés par des membres de celle-ci. L'escalade s'effectue en moulinette. Un seul équipier réalise cet atelier.
- Deux parcours sont proposés :
 - 5A qui donne accès à un bonus de 5 mn en cas de réussite
 - 5B qui donne accès à un bonus de 10 mn en cas de réussite

Attention :

La non réussite à cet atelier n'occasionne ni bonus ni malus.

La non-présentation à cet atelier occasionne une pénalité d'une heure.

- épreuve de via ferrata:

A l'issue de l'épreuve de VTTO, les deux équipiers rejoignent la falaise grâce à leur carte jusqu'au départ de la via ferrata.

Règles spécifiques:

- progression sur via ferrata, est en basket pour tous, équipés de baudrier muni d'une paire de longes avec absorbeur de choc. Les systèmes artisanaux ne sont pas acceptés. Casque type Escalade/montagne. Chaque équipier sera encordé à son camarade formant ainsi une cordée.
- Deux parcours sont proposés :
 - un parcours facile qui donne accès à un bonus de 5 mn en cas de réussite
 - un parcours plus difficile qui donne accès à un bonus de 10 mn en cas de réussite

Attention :

La non réussite à cet atelier n'occasionne ni bonus ni malus. Cependant dans ce cas une pénalité de 20 minutes sera attribuée, pour des raisons d'équité entre coureurs, celle-ci correspond au temps de réalisation de l'atelier.

La non-présentation à cet atelier occasionne une pénalité d'une heure.

- épreuve de descente :

En haut de la via ferrata, les deux équipiers sont descendus par un membre de l'organisation par les techniques de la moulinette au pied de la falaise.

- épreuve de spéléologie :

- La progression se fait dans une portion de cavité d'initiation permettant une approche des différents aspects du milieu souterrain et techniques de la spéléologie avec des obstacles ponctuels.
- Dans les parties verticales, présence de professionnels de la montagne où les deux équipiers sont descendus à tour de rôle par les techniques de la moulinette.

Matériel obligatoire : lampe frontale, casque, matériel de sécurité (tph portable chargé, sifflet)

Règles spécifiques:

Attention :

Si aucun des deux équipiers ne se sent de réaliser cette épreuve, l'équipe se verra attribuer, pour des raisons d'équité entre coureurs, une pénalité de 20 mn. Celle-ci correspond au temps de réalisation de l'atelier,

Si un des équipiers réalise le parcours l'atelier est validé pour l'équipe.

La non-présentation à cet atelier occasionne une pénalité d'une heure.

6 – LA COURSE D'ORIENTATION

Caractéristiques de l'épreuve:

- Distance topo: 2 km
- Départ : CP 4
- Arrivée : CP 5

Matériel obligatoire : carte de CO fourni par l'organisation, matériel de sécurité (tph portable chargé, sifflet)

Matériel conseillé : boussole

Consignes spécifiques :

Les cartes seront fournies par l'organisation avant le début de l'épreuve. Il pourra s'agir de carte Top 25 ou carte IOF.

Les équipiers doivent poinçonner toutes les balises, sous peine de pénalité: **15mn par balise fausse ou manquante.**

L'ordre n'est pas imposé.

Règles spécifiques:

- Les équipes doivent poinçonner toutes les balises dans l'ordre de leur choix.
- Si tous les poinçons sont bons, l'équipe n'a pas de pénalité.
- En cas de pointage incorrect ou de balise non trouvée, l'équipe se verra infliger une pénalité de 15 minutes.

7 – VTT ORIENTATION

Caractéristiques de l'épreuve:

- distance : 10,5 km
- départ : CP 5
- arrivée : CP 6
- Matériel obligatoire : VTT, Casque homologué dossard + dossard VTT

Matériel obligatoire: matériel de sécurité (tph portable chargé, couverture de survie, sifflet), VTT, casque homologué, dossard + dossard VTT

Matériel conseillé : Chaussures de VTT, Cuissard, Gants, Lunettes, trousse de réparation, un porte-carte.

Matériel fourni par l'organisation : Une carte du parcours, indiquant les points de contrôle et de ravitaillement, ainsi que les consignes de sécurité sont remises à chaque équipe.

Consignes spécifiques :

Autonomie des équipes en cas de problème mécanique ou crevaison

Pas d'assistance prévu par l'organisation

Règles spécifiques:

- Les équipes doivent pointer toutes les balises dans l'ordre imposé.
- En cas de pointage incorrect ou de balise non trouvée l'équipe se verra infliger une pénalité

d'une heure

•

8- RUN AND BIKE

Caractéristiques de l'épreuve:

- distance : 5 km en VTT sur circuit balisé et 3 km en run and bike sur circuit balisé
- départ : CP 6
- arrivée : La Beaume

Matériel obligatoire : matériel de sécurité (tph portable chargé, couverture de survie, sifflet), VTT, casque homologué, dossard + dossard VTT, chaussures adaptées

Matériel conseillé : Cuissard, Gants, Lunettes

Consignes spécifiques :

Autonomie des équipes en cas de problème mécanique ou crevaison

Pas d'assistance prévu par l'organisation

Au cours de cette épreuve, un équipier court, l'autre pédale à côté de lui. Le relais consiste à inverser les rôles. Les relais sont libres.

Règles spécifiques:

Dans la mesure du possible, il doit y avoir un concurrent sur un VTT et l'autre en footing. Il est interdit de monter à deux sur un VTT. Les changements s'effectuent au grès des participants. Si une montée trop raide oblige un concurrent à pousser son VTT ceci ne l'exclut en aucun cas de la course.

CONSIGNES PERMANENTES :

- les équipiers doivent respecter du code de la route même en présence de signaleurs
- les concurrents ne doivent jamais se séparer
- en cas de blessures ou d'accident, les équipes doivent porter assistance et prévenir le PC secours de l'organisation
- le chronomètre ne s'arrête pas durant toute la durée du raid, hormis pour l'épreuve d'alpinisme et certaines épreuves surprises.
- les deux équipiers doivent franchir la ligne d'arrivée ensemble
- tout accompagnement (à pied, à vélo ou autre ...), toute assistance sont formellement interdits.
- L'abandon de l'équipe doit être obligatoirement signalé au PC et la puce restituée.

Règlement et déroulement des épreuves

Parcours Défi (parcours moyen)

Le parcours « Défi » du Raid « **Rock and Road** » consiste à un enchaînement de plusieurs épreuves sportives, qui s'articulent de la façon suivante :

A l'issue du prologue « surprise » :

1- VTT ORIENTATION :

Caractéristique de l'épreuve:

- Distance: 9 km
- Départ: St Pierre d'Argençon
- Arrivée: CP 2

Matériel obligatoire : matériel de sécurité (tph portable chargé, couverture de survie, sifflet), VTT, casque homologué, dossard + dossard VTT

Matériel conseillé : Chaussures de VTT, Cuissard, Gants, Lunettes

fourni par l'organisation : Une carte CO du parcours, indiquant les points de contrôle et de ravitaillement, ainsi que les consignes de sécurité sont remises à chaque équipe.

Consignes spécifiques :

Autonomie des équipes en cas de problème mécanique ou crevaison

Pas d'assistance prévu par l'organisation

Les cartes seront fournies par l'organisation avant le début de l'épreuve. Il s'agira de cartes Top 25 à l'échelle 1/25000èmes

Les équipiers doivent poinçonner obligatoirement toutes les balises, sous peine de pénalité.

L'ordre est imposé.

Règles spécifiques:

- Les équipes doivent pointer toutes les balises dans l'ordre imposé.
- Si tous les pointages sont bons, l'équipe n'a pas de pénalité.
- En cas de pointage incorrect ou de balise non trouvée l'équipe se verra infliger une pénalité d'une heure

2 – LA COURSE D'ORIENTATION

Caractéristiques de l'épreuve:

- distance topo: 4 km
- départ : CP 2

- arrivée : CP 2

Matériel obligatoire : cartes de CO et talons de contrôle fournis par l'organisation, matériel de sécurité (tph portable chargé, sifflet)

Matériel conseillé : boussole

Consignes spécifiques : Épreuve comportant une dizaine de balises de pleine nature.

Les cartes seront fournies par l'organisation avant le début de l'épreuve. Il pourra s'agir de cartes Top 25 ou carte IOF

Les équipiers doivent poinçonner toutes les balises, sous peine de pénalité: **15mn par balise fausse ou manquante.**

L'ordre n'est pas imposé.

Règles spécifiques:

- Les équipes doivent poinçonner toutes les balises dans l'ordre de leur choix.
- Si tous les poinçons sont bons, l'équipe n'a pas de pénalité.
- En cas de pointage est incorrect ou de balise non trouvée l'équipe se verra infliger une pénalité de 15 minutes.

3- VTT ORIENTATION

Caractéristique de l'épreuve:

- Distance: 5 km
- Départ: CP 2
- Arrivée: CP 3

Matériel obligatoire : matériel de sécurité (tph portable chargé, couverture de survie, sifflet), VTT, casque homologué, dossard + dossard VTT

Matériel conseillé : Chaussures de VTT, Cuissard, Gants, Lunettes

fourni par l'organisation : Une carte CO du parcours, indiquant les points de contrôle et de ravitaillement, ainsi que les consignes de sécurité sont remises à chaque équipe.

Consignes spécifiques :

Autonomie des équipes en cas de problème mécanique ou crevaison

Pas d'assistance prévue par l'organisation

Les cartes seront fournies par l'organisation avant le début de l'épreuve. Il s'agira de cartes Top 25 à l'échelle 1/25000èmes

Les équipiers doivent poinçonner obligatoirement toutes les balises, sous peine de pénalité.

L'ordre est imposé.

Règles spécifiques:

- Les équipes doivent pointer toutes les balises dans l'ordre imposé.
- Si tous les pointages sont bons, l'équipe n'a pas de pénalité.
- En cas de pointage est incorrect ou de balise non trouvée l'équipe se verra infliger une

pénalité d'une heure

4- ÉPREUVE D'ALPINISME (escalade, via ferrata, spéléologie)

Caractéristiques de l'épreuve:

- départ : CP 3
- arrivée : CP 4
- Matériel obligatoire : baudrier, double longe avec absorbeurs de choc et casque d'escalade, fournis par l'organisation, matériel de sécurité (tph portable chargé, sifflet, lampe frontale)
- Les épreuves sont encadrées ou sécurisées par des professionnels de la montagne (guides de haute montagne, spéléologues du PGHM 38 en collaboration avec la fédération française de spéléologie 05).
- Cette épreuve est intégrée dans l'épreuve n° 4 qui est une course d'orientation . Il s'agit donc pour les coureurs de trouver l'emplacement des atelier en « mode CO » grâce à une carte qui leur sera fournie au départ de l'épreuve.

Consignes spécifiques :

Cette épreuve se décompose en 3 parties et le chrono est neutralisé durant les 3 épreuves.

Les équipiers doivent poinçonner les balises dans chaque épreuve, sous peine de pénalité

- épreuve d'escalade:

A l'issue de l'épreuve de VTTO, les deux équipiers rejoignent la falaise grâce à leur carte jusqu'au départ de l'atelier escalade.

Règles spécifiques:

- la progression est en basket pour tous, équipés de baudrier fournis par l'organisation et assurés par des membres de celle-ci. L'escalade s'effectue en moulinette. Un seul équipier réalise cet atelier.
- Deux parcours sont proposés :
 - 5A qui donne accès à un bonus de 5 mn en cas de réussite
 - 5B qui donne accès à un bonus de 10 mn en cas de réussite

Attention :

La non réussite à cet atelier n'occasionne ni bonus ni malus.

La non-présentation à cet atelier occasionne une pénalité d'une heure.

- épreuve de via ferrata:

A l'issue de l'épreuve de VTTO, les deux équipiers rejoignent la falaise grâce à leur carte jusqu'au départ de la via ferrata.

Règles spécifiques:

- progression sur via ferrata, est en basket pour tous, équipés de baudrier muni d'une paire de longues avec absorbeur de choc. Les systèmes artisanaux ne sont pas acceptés. Casque type Escalade/montagne. Chaque équipier sera encordé à son camarade formant ainsi une cordée.

- Deux parcours sont proposés :
 - un parcours facile qui donne accès à un bonus de 5 mn en cas de réussite
 - un parcours plus difficile qui donne accès à un bonus de 10 mn en cas de réussite

Attention :

La non réussite à cet atelier n'occasionne ni bonus ni malus. Cependant dans ce cas une pénalité de 20 minutes sera attribuée, pour des raisons d'équité entre coureurs, celle-ci correspond au temps de réalisation de l'atelier.

La non-présentation à cet atelier occasionne une pénalité d'une heure.

- épreuve de descente :

En haut de la via ferrata, les deux équipiers sont descendus par un membre de l'organisation par les techniques de la moulinette au pied de la falaise.

- épreuve de spéléologie :

- La progression se fait dans une portion de cavité d'initiation permettant une approche des différents aspects du milieu souterrain et techniques de la spéléologie avec des obstacles ponctuels.
- Dans les parties verticales, présence de professionnels de la montagne où les deux équipiers sont descendus à tour de rôle par les techniques de la moulinette.

Matériel obligatoire : lampe frontale, casque, matériel de sécurité (tph portable chargé, sifflet)

Règles spécifiques:

Attention :

Si aucun des deux équipiers ne se sent de réaliser cette épreuve, l'équipe se verra attribuer, pour des raisons d'équité entre coureurs, une pénalité de 20 mn. Celle-ci correspond au temps de réalisation de l'atelier,

Si un des équipiers réalise le parcours l'atelier est validé pour l'équipe.

La non-présentation à cet atelier occasionne une pénalité d'une heure.

5 – LA COURSE D'ORIENTATION

Caractéristiques de l'épreuve:

- distance : 2 km
- départ : CP 4
- arrivée : CP 5

Matériel obligatoire : cartes de CO et talons de contrôle fournis par l'organisation, matériel de sécurité (tph portable chargé, sifflet)

Matériel conseillé : boussole

Consignes spécifiques : Épreuve 3 ou 4 balises de pleine nature.

Les cartes seront fournies par l'organisation avant le début de l'épreuve. Il pourra s'agir de cartes Top 25 ou carte IOF

Les équipiers doivent poinçonner toutes les balises, sous peine de pénalité: **15mn par balise fausse ou manquante.**

L'ordre n'est pas imposé.

Règles spécifiques:

- Les équipes doivent poinçonner toutes les balises dans l'ordre de leur choix.
- Si tous les poinçons sont bons, l'équipe n'a pas de pénalité.
- En cas de pointage est incorrect ou de balise non trouvée l'équipe se verra infliger une pénalité de 15 minutes.

6- VTT ORIENTATION

Caractéristique de l'épreuve:

- Distance: 16 km
- Départ: CP 5
- Arrivée: La Beaume

Matériel obligatoire : matériel de sécurité (tph portable chargé, couverture de survie, sifflet), VTT, casque homologué, dossard + dossard VTT

Matériel conseillé : Chaussures de VTT, Cuissard, Gants, Lunettes

Matériel fourni par l'organisation : Une carte CO du parcours, indiquant les points de contrôle et de ravitaillement, ainsi que les consignes de sécurité sont remises à chaque équipe.

Consignes spécifiques :

Autonomie des équipes en cas de problème mécanique ou crevaison

Pas d'assistance prévue par l'organisation

Les cartes seront fournies par l'organisation avant le début de l'épreuve. Il s'agira de cartes Top 25 à l'échelle 1/25000èmes

Les équipiers doivent poinçonner obligatoirement toutes les balises, sous peine de disqualification.

L'ordre est imposé.

Règles spécifiques:

- Les équipes doivent pointer toutes les balises dans l'ordre imposé.
- Si tous les pointages sont bons, l'équipe n'a pas de pénalité.
- En cas de pointage est incorrect ou de balise non trouvée l'équipe se verra infliger une pénalité d'une heure

CONSIGNES PERMANENTES :

- les équipiers doivent respect du code de la route même en présence de signaleurs
- les concurrents ne doivent jamais se séparer
- en cas de blessures ou d'accident, les équipes doivent porter assistance et prévenir le PC secours de l'organisation
- le chronomètre ne s'arrête pas durant toute la durée du raid, hormis pour l'épreuve d'alpinisme et certaines épreuves surprises.
- les deux équipiers doivent franchir la ligne d'arrivée ensemble
- tout accompagnement (à pied, à vélo ou autre ...), toute assistance sont formellement interdits.
- L abandon de l'équipe doit être obligatoirement signalé au PC et la puce restituée.

Règlement et déroulement des épreuves

Parcours Définou (petit parcours)

Le parcours « Définou » du Raid « **Rock and Road** » consiste à un enchaînement de plusieurs disciplines sportives qui s'articulent de la façon suivante :

Avant le départ du chronomètre, les concurrents rejoignent le mur d'escalade artificielle disposé à proximité du départ pour effectuer l'épreuve d'escalade.

1 – ESCALADE SUR MUR ARTIFICIEL :

Caractéristiques de l'épreuve:

- Matériel obligatoire : baudrier et casque d'escalade, fournis par l'organisation, matériel de sécurité (tph portable chargé, sifflet)

Règles spécifiques:

- Escalade en moulinette, et en basket pour tous.
- Deux niveaux de difficultés de voies d'escalade sont proposés.
- Les concurrents choisissent un des deux niveaux qui correspond à une bonification soit de 6 minutes (niveau 4A environ) soit de 12 minutes (niveau 4C environ).
- Ils ont alors 4 minutes pour enchaîner la voie. Il suffit qu'un des deux candidats enchaîne la voie pour valider la bonification pour l'équipe.
- Si le candidat tombe avant la fin du temps, l'autre peut tenter sa chance.

Si ils réussissent, ils empochent la bonification, si ils échouent ils n'ont pas de bonification.

2- TRAIL

Caractéristiques de l'épreuve:

- Distance: 2,5 km
- Départ: La Beaume
- Arrivée: CP 1

Matériel obligatoire : matériel de sécurité (tph portable chargé, couverture de survie, sifflet), dossard , Casque obligatoire pour le passager de la joellette

Matériel conseillé : Chaussures de course à pied

Consignes spécifiques :

L'épreuve trail est entièrement Balisée.

3- RUN AND BIKE

Caractéristiques de l'épreuve:

- distance : 2 km sur circuit balisé
- départ : CP 1
- arrivée : CP 2

Matériel obligatoire : matériel de sécurité (tph portable chargé, couverture de survie, sifflet), VTT, casque homologué,dossard + dossard VTT, chaussures adaptées

Matériel conseillé : Cuissard, Gants, Lunettes

Consignes spécifiques :

Autonomie des équipes en cas de problème mécanique ou crevaison

Pas d'assistance prévue par l'organisation

Au cours de cette épreuve, un équipier court, l'autre pédale à côté de lui. Le relais consiste à inverser les rôles. Les relais sont libres.

Règles spécifiques:

Dans la mesure du possible, il doit y avoir un concurrent sur un VTT et l'autre en footing. Il est interdit de monter à deux sur un VTT. Les changements s'effectuent au grès des participants. Si une montée trop raide oblige un concurrent à pousser son VTT ceci ne l'exclue en aucun cas de la course.

4- VTT ORIENTATION

Caractéristique de l'épreuve:

- Distance: 5 km
- Départ: CP 2
- Arrivée: CP 3

Matériel obligatoire : matériel de sécurité (tph portable chargé, couverture de survie, sifflet), VTT, casque homologué, dossard + dossard VTT ,Casque obligatoire pour le passager de la joellette.

Matériel conseillé : Chaussures de VTT, Cuissard, Gants, Lunettes

fourni par l'organisation : Une carte CO du parcours, indiquant les points de contrôle et de

ravitaillement, ainsi que les consignes de sécurité sont remises à chaque équipe.

Consignes spécifiques :

Autonomie des équipes en cas de problème mécanique ou crevaison

Pas d'assistance prévu par l'organisation

Les cartes seront fournies par l'organisation avant le début de l'épreuve. Il s'agira de cartes Top 25

Les équipiers doivent poinçonner obligatoirement toutes les balises, sous peine de pénalité.

L'ordre est imposé.

Règles spécifiques:

- Les équipes doivent pointer toutes les balises dans l'ordre imposé.
- Si tous les pointages sont bons, l'équipe n'a pas de pénalité.
- En cas de pointage incorrect ou de balise non trouvée l'équipe se verra infliger une pénalité d'une heure

Après 2 épreuves surprises :

5- VTT ORIENTATION

Caractéristique de l'épreuve:

- Distance: 8 km
- Départ: CP 3
- Arrivée: CP 1

Matériel obligatoire : matériel de sécurité (tph portable chargé, couverture de survie, sifflet), VTT, casque homologué, dossard + dossard VTT ,Casque obligatoire pour le passager de la joëlette

Matériel conseillé : Chaussures de VTT, Cuissard, Gants, Lunettes

Matériel fourni par l'organisation : Une carte CO du parcours, indiquant les points de contrôle et de ravitaillement, ainsi que les consignes de sécurité sont remises à chaque équipe.

Consignes spécifiques :

Autonomie des équipes en cas de problème mécanique ou crevaison

Pas d'assistance prévu par l'organisation

Les cartes seront fournies par l'organisation avant le début de l'épreuve. Il s'agira de cartes Top 25 à l'échelle 1/25000èmes

Les équipiers doivent poinçonner obligatoirement toutes les balises, sous peine de pénalité.

L'ordre est imposé.

Règles spécifiques:

- Les équipes doivent pointer toutes les balises dans l'ordre imposé.
- Si tous les pointages sont bons, l'équipe n'a pas de pénalité.

- En cas de pointage incorrect ou de balise non trouvée l'équipe se verra infliger une pénalité d'une heure

6 – LA COURSE D'ORIENTATION

Caractéristiques de l'épreuve:

- distance topo: 2 km
- départ : CP 1
- arrivée : La Beaume

Matériel obligatoire : cartes de CO et talons de contrôle fournis par l'organisation, matériel de sécurité (tph portable chargé, sifflet)

Matériel conseillé : boussole

Consignes spécifiques : cette épreuve comportant une dizaine de balises de pleine nature

Les cartes seront fournies par l'organisation avant le début de l'épreuve. Il pourra s'agir de cartes Top 25

Les équipiers doivent poinçonner toutes les balises, sous peine de pénalité: **15mn par balise fausse ou manquante.**

L'ordre n'est pas imposé.

Règles spécifiques:

- Les équipes doivent poinçonner toutes les balises dans l'ordre de leur choix.
- Si tous les poinçons sont bons, l'équipe n'a pas de pénalité.
- En cas de pointage incorrect ou de balise non trouvée l'équipe se verra infliger une pénalité de 15 minutes.

CONSIGNES PERMANENTES :

- les équipiers doivent respect du code de la route même en présence de signaleurs
- les concurrents ne doivent jamais se séparer
- en cas de blessures ou d'accident, les équipes doivent porter assistance et prévenir le PC secours de l'organisation
- le chronomètre ne s'arrête pas durant toute la durée du raid, hormis pour l'épreuve d'alpinisme et certaines épreuves surprises.
- les deux équipiers doivent franchir la ligne d'arrivée ensemble
- tout accompagnement (à pied, à vélo ou autre ...), toute assistance sont formellement interdits hormis pour les concurrents dont la mobilité est réduite, où elle devient obligatoire.
- L'abandon de l'équipe doit être obligatoirement signalé au PC et la puce restituée.