



# RAID AVENTURE DU CHÂTEAU 2021

## RÈGLEMENT DE L'ÉPREUVE

### PRÉAMBULE

Le Raid Aventure du Château est une épreuve de loisir dans laquelle l'aspect compétitif n'est qu'un prétexte à la découverte de soi, de l'autre et de la nature.

Tout investissement doit par conséquent être mesuré afin de ne pas mettre en péril sa santé, de ne pas nuire ou même gêner équipier, concurrents, bénévoles ou spectateurs. L'entraide entre équipe n'est en aucun cas interdite, la solidarité doit prévaloir à la compétition chaque fois que nécessaire.

Le Raid Aventure se déroule dans des sites classés protégés ; Oise et forêt.

Le respect de l'environnement, cadre d'évolution de chaque raideur doit être un souci permanent. Tout manquement à ce respect sera disqualifiant.

Il est enfin rappelé que chaque participant doit se soumettre au règlement en vigueur sur chaque lieu d'évolution : route, rivière, forêt.

### INSCRIPTIONS

L'inscription au Raid sous-entend l'acceptation du présent règlement, son non-respect entraîne la disqualification de l'équipe.

Le Raid Aventure du Château est une épreuve par équipe de deux, à laquelle nul n'est autorisé à participer seul. Les équipiers doivent rester groupés pendant toute la durée de l'épreuve et avoir en leur possession au moins un téléphone portable pour prévenir le numéro d'urgence en cas de besoin.

L'épreuve est ouverte à toute personne mineure de 14 ans et plus avec autorisation parentale, chaque équipe devant comporter une personne majeure.

Les concurrents certifient être en bonne santé au départ de l'épreuve et être en possession d'un certificat de non-contre-indication à la pratique sportive datant de moins d'un an ou être titulaire d'une licence sportive.

Un droit d'inscription de 30 euros à régler par chèque au moment de l'inscription. Un montant de 10 euros supplémentaires sera demandé pour les inscriptions faites sur place, le jour de l'épreuve. Les chèques sont à libeller à l'ordre de « **BEAUMONT AVIRON** ».

Toute annulation le jour même, ne pourra donner lieu à un remboursement.

### DÉROULEMENT GÉNÉRAL DE L'ÉPREUVE

La course comporte 3 épreuves enchaînées : canoë, course à pied orientation, tir sur cible.

L'ordre des épreuves sera annoncé aux participants au moment du départ.

Les distances mentionnées le sont à titre indicatif, chaque équipe restant maître du choix de son parcours.

L'organisation se réserve le droit d'annuler une épreuve si les conditions de sécurité nécessaires à son bon déroulement n'étaient pas réunies.

Pour qu'une équipe soit classée, il faut que les deux membres de celle-ci aient effectué la totalité des épreuves proposées.

Les concurrents sont en autonomie pendant toute la durée de l'épreuve. Seul un ravitaillement sommaire leur sera proposé lors de leurs passages au stade ou au poste d'embarquement canoë.

La fourniture protection de carte, ravitaillement solide ou liquide, sont à la charge des concurrents.

L'organisation fournit les cartes.

Tout abandon durant l'épreuve doit être signalé à l'organisation même par téléphone.

### **ÉPREUVE** : Canoë 2 places

D'une distance de 4 km.

Les deux concurrents rejoignent le pont de Persan Beaumont. Pour leur sécurité, ils devront enfileur un gilet de sauvetage, fourni par les organisateurs puis remonter l'Oise le long des berges, impérativement faire le tour de la bouée et redescendre au point de départ.

### **ÉPREUVE** : Course à pied orientation

Les concurrents doivent pointer l'ensemble des balises, dans l'ordre de leur choix. Toute balise non correctement pointée entraînera une **PENALITÉ d'une demi-heure** sur le temps retenu pour l'épreuve.

Les déplacements « à l'azimut » doivent être évités partout où ils peuvent entraîner des dégâts sur la nature.

### **ÉPREUVE** : Tir sur cible

A l'arrivée des concurrents sur le stade, le temps d'arrête. Les deux concurrents se rendent sur le pas de tir qui leur est indiqué. Ils se placent « sous les ordres » du responsable du pas de tir.

Chaque concurrent tire à trois reprises. Seule le meilleur tir de chaque concurrent est pris en compte.

Une bonification en temps lui sera appliquée.

### **CLASSEMENT À L'ARRIVÉE**

Les concurrents rejoignent le stade, où est située l'arrivée, par le chemin de leur choix. L'arrivée est jugée sur la ligne de départ initiale.

Les équipiers doivent franchir la ligne groupés.

**L'heure limite d'arrivée est 16h. Toute équipe arrivant après 16h est disqualifiée.**

### **CLASSEMENTS**

Les équipes sont classées, en fonction de leur temps final, assorti des éventuelles pénalités.

### **RÉCOMPENSES**

Coupes aux trois premières équipes.