



RAID NATURE DU PONT D'ARC

Pâques 2025

REGLEMENT DE LA MANIFESTATION

Chaque concurrent, reconnaît avoir pris connaissance du présent règlement au moment où il se présentera au départ et s'y conformer.

Ce règlement - disponible sur le site du Raid Nature du Pont d'Arc - sera affiché sur le lieu de confirmation et de retrait des dossards.

ARTICLE 1 – L'ORGANISATION

- 1.1. L'association Raid Nature du Pont d'Arc, ci-après dénommée l'organisateur, dont le siège social est à la mairie de Vallon Pont d'Arc (07), organise le week-end de Pâques une manifestation sportive composée de trois épreuves se déroulant respectivement le samedi, le **KIDRAID 07** et le dimanche, le **RAID AVENTURE** et le **RAID DÉCOUVERTE**
- 1.2. L'organisation est affiliée à la Fédération Française de Triathlon (FFTri). L'organisateur est couvert par l'assurance de la FFTri pour les deux épreuves, assurance garantissant sa responsabilité civile organisateur, celle de ses préposés, conformément à la législation en vigueur pour la préparation et la durée des épreuves.
- 1.3. Cette assurance ne couvre en aucun cas le rapatriement de concurrents malades ou blessés. Il ne s'agit pas non plus d'une assurance individuelle accident (IA) au profit des concurrents.
L'assurance RC (obligatoire) des participants non licenciés est comprise dans le pass compétition « Raids » de la FFTri mais pas l'IA.
Toute personne ne bénéficiant pas de convention de remboursement avec la Caisse Primaire d'Assurance Maladie française s'engage à prendre à sa charge tous frais d'évacuation, d'hospitalisation et autres résultant de sa participation au Raid.
L'organisation ne peut en aucun cas être tenue pour responsable en cas d'accident ou de défaillance des participants notamment ceux consécutifs à un mauvais état de santé ou à une préparation insuffisante. La participation se fait sous l'entière responsabilité des concurrents.
- 1.4. Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de vol ou de dégradation de matériel. Les affaires personnelles des participants sont de la responsabilité des pratiquants en dehors des zones gérées par l'organisateur.
- 1.5. L'organisateur se réserve le droit de modifier les parcours, les horaires ainsi que le présent règlement voire d'annuler les épreuves sans préavis si des conditions l'exigent. Cependant, il s'engage à en informer les concurrents inscrits avant le début de la manifestation.
- 1.6. L'organisateur se conforme aux Règles Techniques et de Sécurité établies par la fédération délégataire de l'activité Raid Multisports, la FFTri et, le cas échéant, au Protocole Sanitaire FFTri des événements applicable à la date de l'épreuve.

ARTICLE 2 – LES PARCOURS

- 2.1. **Ce qui est commun aux 3 épreuves : KIDRAID 07 et RAIDS AVENTURE et DÉCOUVERTE**
 - Les parcours sont tracés tant sur le domaine public que privé, utilisant routes, pistes et chemins, traversant un milieu naturel protégé, des propriétés privées ouvertes pour les seuls jours de course.
 - En conséquence et sous peine de disqualification, les participants doivent :
 - respecter le code de la route (pas de priorité de passage),
 - respecter la nature, les terrains et bois communaux et privés, les aires protégées (zones de quiétude) en évitant tout bruit excessif, le rejet de déchets, la destruction des clôtures et des marquages.
 - Les concurrents doivent être en autosuffisance alimentaire et hydrique. L'organisateur se réserve la possibilité de mettre en place des postes complémentaires liquides et solides. Les concurrents ne pourront pas porter réclamation sur la quantité, qualité ou position de ces postes de ravitaillement.
- 2.2. **Le KIDRAID 07**

- Le KidRaid 07 est une épreuve de découverte de la pratique des activités enchaînées, **non chronométrée** d'une durée comprise entre 3h00 et 4h00, en équipe de 2 dont un équipier jeune et un équipier accompagnant.
- L'âge de l'équipier jeune doit être compris entre 8 ans au minimum et moins de 16 ans au jour de l'épreuve.
- L'accompagnant doit avoir 16 ans révolus à la date du KidRaid 07.
- Les activités de l'édition 2025 ?? de la course d'orientation, du tir à l'arc, du disc golf, un atelier corde, un atelier spéléologie, des ateliers culturels et un parcours canoë sur plan d'eau.
- Un atelier de substitution (rando/trail) est prévu en cas d'interdiction de la pratique du canoë (niveau d'eau trop élevé).

2.3. Les RAIDS AVENTURE et DÉCOUVERTE : épreuves multisports de nature enchaînant trail, canoë, VTT.

- Deux parcours sont proposés :
 - le Raid AVENTURE : 60 km, +/- 1400m dénivelé+, temps maxi 7h00
 - le Raid DECOUVERTE : 35 km, +/- 500m dénivelé +, temps maxi 5h00
- Chaque épreuve se déroule par équipe de 2 raideurs (hommes/femmes/mixte).
- Un assistant, identifié par l'organisation, peut - aux transitions - aider une ou plusieurs équipes au niveau matériel, habillement, ravitaillement. Seul cet assistant a accès à l'entrée du parc à vélo.
- L'épreuve AVENTURE est accessible à partir de 16 ans (année de naissance 2009), catégorie « cadet » FFTri.
- L'épreuve DECOUVERTE est accessible à partir de 14 ans (année de naissance 2011), catégorie « minime » FFTri.
- Les VTT à assistance électrique (VTAE) sont autorisés. Les VTT tandems ne sont pas admis.
- Pour limiter les « bouchons » sur le parcours, le départ se déroulera en plusieurs vagues décalées de 30 mn.
- Des barrières horaires sont définies pour permettre une maîtrise des temps de course sous les horaires maxi.
- Des parcours de substitution sont prévus en cas d'interdiction de la pratique du canoë (niveau d'eau trop élevé).

Article 3 – LES INSCRIPTIONS

Les concurrents confirment être pleinement conscients des risques inhérents à la pratique des disciplines sportives proposées par l'organisateur.

3.1. Ce qui est commun aux 3 épreuves : KIDRAID 07 et Raids AVENTURE et DECOUVERTE

- Les inscriptions des équipes se font **UNIQUEMENT en ligne** via notre site internet.
- L'inscription n'est définitive qu'après règlement des droits d'inscription en ligne et téléchargement des pièces obligatoires au dossier.
- Le tarif final de l'inscription inclut la commission de paiement en ligne et les pass FFTri le cas échéant,
- Le nombre d'équipes étant limité, les inscriptions sont acceptées chronologiquement au fur et à mesure de la validation des dossiers complets.
- Aucun dossier n'est accepté moins de 8 jours avant chaque épreuve.
- Le désistement de l'un des équipiers ne remet pas en cause la validité de l'inscription de l'équipe sous réserve de faire parvenir à l'organisateur, dans les délais requis, toutes les pièces demandées concernant le nouvel équipier.
- L'inscription comprend :
 - le droit de participer à l'épreuve,
 - le cadeau souvenir,
 - la mise à disposition des marques de courses, du matériel technique et de sécurité ainsi que le personnel qualifié assurant la sécurité des épreuves le nécessitant et la sécurité générale des 2 jours de la manifestation,
 - les ravitaillements, le goûter (Kid Raid 07) et le repas (Raids Aventure et Découverte) de fin d'épreuve.
- En cas de désistement d'une équipe et sur justificatif, l'organisateur s'engage à rembourser les droits d'inscription selon les modalités suivantes (date du mail ou du cachet de la poste faisant foi) :
 - Remboursement intégral, à 30 jours et plus avant le raid
 - Remboursement à 75% entre 20 et 29 jours avant le raid,
 - Remboursement à 50% entre 11 et 19 jours avant le raid,
 - Pas de remboursement entre 0 et 10 jours avant le raid.

3.2. Pour le KIDRAID 07

- Bien que non obligatoire pour une épreuve non chronométrée du type Rando Raid, l'organisateur demande aux jeunes concurrents non licenciés à la FFTri de fournir un certificat médical de non-contre-indication à la pratique des activités proposées dans l'épreuve – notamment course à pied, canoë, VTT.
- **pour tous les mineurs** - à la date du raid et non licenciés FFTri, fournir une autorisation parentale et une attestation de natation.
- Le pass loisir « **Rando Raid** » sera automatiquement délivré aux participants non-licenciés FFTri, il est **gratuit**.
- La confirmation des inscriptions et le retrait des dossards et du « dossier de course » se déroule le matin de l'épreuve de 10h00 à 11h30 sur le site de l'épreuve.

3.3. Pour les Raids AVENTURE et DÉCOUVERTE

- L'organisation est affiliée à la FFTri et conformément à l'article 231-2-1 du code du sport, les concurrents doivent obligatoirement fournir au moment de leur inscription :
 - **pour les licenciés FFTri**, une copie de leur licence sportive compétition de la FFTri en cours de validité,
 - **pour les non licenciés FFTri majeurs**,
 - soit un certificat médical de non-contre-indication à la pratique du raid multisports en compétition comportant obligatoirement l'ensemble des sports pratiqués lors de l'évènement (trail, VTT, canoë), datant de moins de 1 an à la date du Raid
 - soit remplir en ligne le Formulaire Info Santé.
 - un pass compétition « Raids » pour l'épreuve devra être souscrit via le site d'inscription **pour tous les non-licenciés**, coût 2€.
 - **pour tous les mineurs** à la date du raid et non licenciés FFTri, en plus du certificat médical, fournir une autorisation parentale et **une attestation de natation**.
- Pour le Raid AVENTURE, les vagues de départ seront organisées en fonction du niveau des équipes attesté par les résultats déclarés à l'inscription. La liste des départs sera transmise quelques jours avant l'épreuve.
- **Pour s'inscrire à un challenge du Raid AVENTURE**, l'équipe doit respecter les conditions suivantes :
 - challenge Jeunes : équipe de 2 jeunes dans leur 16^{ème} ou 17^{ème} année (catégorie cadet de la FFTri)
 - challenge Vétérans : équipe de 2 concurrents de plus de 50 ans à la date du raid
 - challenge Pompiers : équipe de 2 pompiers en activité à la date du raid (attestation obligatoire)
 - challenge VTTAE : équipe comptant au moins un VTTAE
- **Sur le Raid DÉCOUVERTE**, seules les équipes « Jeunes 14/15 ans » feront l'objet d'un classement spécifique.
- La confirmation des inscriptions et le retrait des dossards, du cadeau souvenir et du « dossier de course » auront lieu la veille de la course de 14h00 à 19h00 à la salle polyvalente de Vallon Pont d'Arc.
- Une caution de 20€ pour la puce électronique sera demandée lors du retrait du dossard.

Article 4 – LES REGLES DE COURSE

4.1. Ce qui est commun aux 3 épreuves : KIDRAID 07 et Raids AVENTURE et DÉCOUVERTE

- Un briefing d'avant course se tient un quart d'heure avant chaque départ.
- Chaque équipe doit partir au complet, un pointage sera effectué avant les départs.
- Sur les parcours, les concurrents s'engagent à :
 - rester en équipe (à portée de voix) et arriver ensemble,
 - suivre les panneaux et les consignes des membres de l'organisation,
 - utiliser le matériel complémentaire fourni pour les besoins techniques et sécuritaires des épreuves,
 - porter de façon visible les dossards ou chasubles fournis par l'organisateur,
- Toute équipe s'engage à porter assistance ou secours à tout concurrent qui lui en fait la demande et prévenir le premier concurrent, signaleur ou pompier rencontré sur le parcours.
- L'ensemble de l'équipe ayant demandé assistance ou secours pour un de ses équipiers doit attendre l'arrivée sur les lieux d'un membre de la direction de course ou d'un personnel de sécurité de l'organisation.
- Tout abandon doit être immédiatement signalé à un signaleur ou responsable des secours le plus proche et les dossards lui être remis. Les concurrents, sauf accident ou impossibilité, sont responsables du rapatriement de leur matériel.
- Toute infraction au règlement constatée sur le terrain ou après vérification des puces électroniques ou établie après réclamation entraînera la disqualification de l'équipe responsable. Les signaleurs sont habilités à constater les infractions, le directeur de course à prononcer la disqualification.

4.2. Pour le KIDRAID 07

- Le dossier de course comprend toutes les informations sur le déroulé de l'épreuve, la rotation des ateliers et un schéma du parcours.
- Les équipes seront réparties en plusieurs groupes de départ vers des ateliers différents.
- La rotation des ateliers doit être respectée pour le bon déroulement de l'épreuve
- A chaque atelier, l'équipe fait remplir son « carnet de route » pour valider son passage.

4.3. Pour les Raids AVENTURE et DÉCOUVERTE

- Les équipes se présentant sur la ligne de départ après le départ de leur vague - dans la limite de 15 minutes - sont autorisées à courir mais ne peuvent prétendre à aucune déduction de temps. En aucun cas, elles ne peuvent changer de vague de départ.
- Le parcours doit être réalisé en intégralité et dans le sens prévu sous peine de disqualification sauf si besoin de porter assistance, de prévenir un commissaire de course ou les secours ou de récupérer un objet perdu indispensable (déplacement à pied sans gêner les autres concurrents).
- Les concurrents utilisant des **VTT classiques sont prioritaires sur les vététistes avec assistance électrique** particulièrement dans les côtes, ces derniers leur doivent le respect en attendant une zone de dépassement suffisante.
- Le port du casque VTT, gants ou mitaines est obligatoire tout au long de l'épreuve.
- En plus du 3ème alinéa de 4.1, pour **l'épreuve de canoë** (seule épreuve au cours de laquelle le dossard pourra ne pas être visible), les concurrents du raid s'engagent à respecter les consignes suivantes :
 - déposer les sacs à dos dans le canoë, porter et fermer le gilet d'aide à la flottaison et porter des chaussures fermées.
- Les systèmes de traction, largables à tout moment, sont interdits lors du départ en masse et en descente.
- En cas d'abandon d'un concurrent, le deuxième équipier a la possibilité de poursuivre hors classement.
- Une équipe qui abandonne, après avoir remis ses dossards au signaleur le plus proche, doit aller au poste arrivée pour ramener la puce électronique et signaler son abandon.
- Le passage des équipes aux points de contrôle est enregistré sur la puce électronique fournie à l'accueil.
- Le classement des Raids AVENTURE et DECOUVERTE, toutes vagues de départ confondues, est effectué à partir des temps et points de contrôle enregistrés sur la puce électronique.
- Tout contrôle manquant sur la puce électronique entraîne le déclassement de l'équipe.
- La perte de temps engendrée par une équipe qui a porté d'assistance et secours à un concurrent, attestée par un commissaire de course, pourra être décomptée et prise en compte pour le classement.

Article 5 – LES PODIUMS

5.1. Pour le KIDRAID 07

- Pas de classement chronométrique
- Récompenses à tous : sur place à l'issue de l'épreuve à 17h00.

5.2. Pour le Raid AVENTURE

- Pour les équipes à VTT classique :
 - Récompenses aux 3 premières équipes du classement général des catégories hommes, féminines, mixtes.
 - Récompenses aux 3 premières équipes « Jeunes 16/17 » : catégories hommes, féminines, mixtes.
 - Récompenses aux 3 premières équipes du challenge Vétérans
 - Récompenses aux 3 premières équipes du challenge PompiersLes récompenses ne sont pas cumulables.
- Pour les équipes à VTT assistance électrique : challenge VTTAE (1 ou 2 VTTAE dans l'équipe)
 - Récompenses uniquement aux 3 premières équipes du classement général.

5.3. Pour le Raid DECOUVERTE

- Catégorie « Jeunes 14/15 » :
 - Récompenses aux 3 premières équipes hommes, féminines, mixtes
- Autres catégories :
 - Récompenses aux 3 premières équipes du classement général hommes, féminines, mixtes.
 - Pas de récompense pour les équipes incluant 1 ou 2 VTTAE.

Aucune dotation ne sera envoyée.

Article 6– LE MATERIEL

6.1. Equipement obligatoire par équipe :

- Un système d'hydratation avec au minimum 0,5 l d'eau,
- Une couverture de survie.

6.2. Equipement recommandé par équipe :

- Un téléphone portable chargé, dans un petit sac étanche, avec le numéro de contact de l'organisation,
- Un sifflet.

6.3. Equipement individuel :

- Un sac à dos pouvant contenir l'ensemble du matériel collectif et individuel pour l'épreuve,
- De l'eau et des vivres de course,
- Une veste imperméable ou tee-shirt technique manches longues,
- Un casque VTT homologué à garder tout au long des épreuves, des gants de VTT (Raid)
- Un VTT en bon état et aux normes (Raid).
- Les VTT à assistance électrique sont autorisés mais **!** pas de possibilité de charge sur les sites de départ ou aux parcs à vélos (Raid).
- *Tout usage d'un VTTAE débridé est sous l'entière responsabilité de son utilisateur en cas d'incident et/ou d'accident (Raid).*

6.4. Equipements fournis par l'organisation

▪ Kid Raid 07 :

- Tout le matériel technique et de sécurité pour les ateliers sportifs : baudriers et casques escalade, canoë, pagaies et gilets de sauvetage, tir à l'arc...

▪ Raids AVENTURE et DECOUVERTE :

- **canoë** : la totalité du matériel - 1 canoë biplace, 2 pagaies doubles, 2 gilets d'aide à la flottaison - est fournie au point de départ de l'épreuve canoë et doit être restituée à son arrivée. L'utilisation de matériel personnel est interdite.
- **au parc à vélos** : un véhicule sera à disposition pour assurer le **rapatriement des sacs coureurs** lisiblement identifiés depuis le parc à vélos. Ce service n'engage pas la responsabilité de l'organisation, les sacs seront restitués à l'arrivée sur présentation de la plaque vélo ou du badge assistant.

Article 7 – DOPAGE et IMAGE

L'Organisation du Raid s'inscrit dans une lutte pleine et entière contre le dopage. A tout moment un contrôle antidopage peut avoir lieu, les modalités seront donc tacitement acceptées par les participants. En cas de contrôle positif, le ou les participant(s) en cause ainsi que leur équipe seront déclassés et exclus du Raid. L'ensemble des fédérations sportives et organisateurs de course sport-nature en sera informé, leur demandant d'appliquer des sanctions adaptées.

Du fait de son engagement, chaque coureur autorise expressément les organisateurs à utiliser les images fixes ou audiovisuelles sur lesquelles il pourrait apparaître, prises à l'occasion de sa participation aux épreuves, sur tous supports y compris les documents promotionnels et / ou publicitaires.