



Animation Sillery Orientation

« La BARBARIE »

Dimanche 13 novembre 2016
à Mailly-Champagne

[Règlement au 26 octobre 2016 (susceptible d'être modifié)]



Présentation générale du raid :

La Barbarie est un raid qui se déroule **par équipe de 2**, tout en orientation, sur carte IOF.

Cette année, les coureurs vont enchaîner **4 étapes**, sur une **durée maximale de 3 h**, pendant lesquelles ils devront poinçonner le maximum de balises dans le but de récolter le plus de points possible. Le tout à pied et à VTT, en autonomie.

L'ensemble du raid est une épreuve au score (170 pts au total). Toutes les balises ne rapporteront pas le même nombre de points et toutes ne seront pas obligatoires. Il vous sera donc possible (ou recommandé, à vous de choisir...) d'en laisser de côté, et ce dans chacune des 4 étapes, afin de gérer au mieux votre temps selon vos capacités.

Attention toutefois, si vous décidez de passer à une autre étape sans avoir pris toutes les balises, vous ne pourrez pas y revenir.

Les **choix stratégiques** seront donc importants, voire primordiaux, pour se hisser dans le haut du classement !



Conditions de participation :

Une inscription préalable est obligatoire. A partir du mercredi 09/11/2016, les équipes désirant s'inscrire le feront dans la limite des cartes disponibles et ce accompagné d'une majoration de 3€ par personne. Pas d'inscription sur place.

L'inscription se fait à partir d'un formulaire Excel, disponible sur le site <http://asosillery.fr>

Le jour du raid, vous devez impérativement être en mesure de justifier d'une licence FFCO ou, pour les non licenciés, de fournir un certificat médical de non contre-indication à **la course d'orientation en compétition ou au raid** (cf site FFCO) de moins d'un an. Sans ce document, la participation à l'épreuve vous sera refusée.

- Tarifs: - 12€ par personne, jeune (15-18 ans) 10 euros. Jusqu'au 09/11/2016.
- 15€ par personne, jeune (15-18 ans) 13 euros. A partir du 10/11/2016.



Horaires :

L'accueil des coureurs se fera à partir de 8 h 45, devant le gymnase de Mailly-Champagne.

Briefing à 9 h 15.

Départ en masse à 9 h 30. Fin de l'épreuve à 12 h 30. Durée: 3 heures.

Si le départ était donné par exemple à 9 h 34 et non 9 h 30, l'heure limite d'arrivée serait 12 h 34.

A noter qu'à partir de 12 h 45, les balises seront ramassées.



Localisation :

Le village se situe à 10 minutes au sud-est de Reims.

Une fois arrivé dans le village, suivre la signalétique orange et blanche "Course d'Orientation" ou la direction « gymnase ».



Matériel :

- Matériel obligatoire par équipe :

- 2 VTT
- 2 casques (à garder OBLIGATOIREMENT sur la tête lors de l'étape à

VTT)

- 1 téléphone portable
- de l'eau et des vivres pour la course
- 1 pointeur électronique (prêt possible sous caution) - SI.
- 1 stylo ou un marqueur pour le report
- 1 boussole (prêt possible sous caution)
- Antivol pour sécuriser les VTT

- Matériel conseillé :

- 1 kit de réparation VTT
- 2 porte-cartes VTT
- 1 montre ou un chronomètre



Classement :

A l'issue des 4 étapes, un classement sera établi en fonction du nombre de points marqués par les équipes.

En cas d'égalité, les équipes seront départagées au temps.



Ravitaillement :

Pendant le raid, les compétiteurs seront autonomes en eau et en nourriture. Il est donc conseillé de vous équiper d'un système d'hydratation (sac avec poche d'eau, gourde...) et de posséder de quoi vous nourrir en cas de fringale (barres de céréales, pâtes de fruit, ...)

Vous aurez accès à un point d'eau au gymnase pour remplir vos bidons.

Cependant, un ravitaillement en eau et en biscuit sera disponible à l'arrivée de la dernière étape.



Déroulement du raid

→ **Etape 1: Circuit au score, en VTT (dans les vignes).** [Echelle 1/15.000]

Le départ sera donné en masse, à pied, les coureurs devront récupérer une photocopie de la carte (en noir et blanc) et reporteront les balises sur leurs cartes (14 balises + 6 balises bonus à reporter pendant la course). Ils pourront ensuite prendre leurs VTT pour partir à la recherche des postes. Pendant l'étape, les balises seront à poinçonner, dans l'ordre que vous voulez, sur un talon de contrôle (le pointeur électronique ne sera pas utilisé pour cette étape).

Vous n'êtes pas obligés d'aller chercher toutes les balises. Pour les moins performants, faites attention à ne pas prendre trop de temps car vous risquez de ne pas pouvoir participer à toutes les étapes.

L'arrivée de cette étape se fait au gymnase (pour nous rendre les talons de contrôle).

Attention, il est interdit de traverser les routes indiquées par des croix sur la carte. Des points de passage obligatoire, indiqués sur la carte, et sécurisés par des contrôleurs sont à emprunter obligatoirement. A chaque passage (aller et retour) ils indiqueront votre passage sur votre talon de contrôle. Si un seul poinçon des contrôleurs manque, vous serez disqualifiés.

- Balises à reporter : Comme l'an dernier, à l'emplacement de certaines balises, notées en bleu sur vos cartes, vous trouverez un extrait de carte plastifié (à ne pas déplacer). Sur cet extrait de carte, deux balises supplémentaires seront notées. Vous pourrez les reporter sur vos cartes puis aller les poinçonner.
(Attention, l'échelle de l'extrait ne sera pas la même que celle de vos cartes.)

- Points : Toutes les balises ne rapporteront pas le même nombre de points (1, 2 ou 5 points).
L'épreuve peut rapporter 60 points au total.

→ Temps moyens des meilleures équipes: environ 1h (21 km environ pour la distance optimale)

△ Soyez très attentif aux numéros des balises, d'autres balises seront présentes mais ne vous concerneront pas ! Cette année il n'y aura pas de pénalité. Si vous poinçonnez une balise en plus, elle ne sera pas comptabilisée.

→ **Etape 2: Tir à la Sarbacane azimuté en relais (village et vignes)**

[Echelle 1/5.000]

Une fois la première étape terminée, vous emprunterez, à pied, le chemin balisé qui vous emmènera à l'étape 2, dans le village.

Chaque équipe aura 8 fléchettes au total et devront, à l'aide d'une sarbacane, viser les 8 cases d'une cible.

Le premier coureur tirera et visera une case (ou non). S'il réussit, il aura le droit d'aller voir la carte sur laquelle la balise correspondant à la case touchée est notée. Ensuite, en mémo, il devra aller poinçonner cette balise et revenir au stand de tir (vous n'aurez pas de carte en main lors de cette étape).

Seulement à son retour, le second coureur pourra tenter de viser une seconde cible et ainsi de suite.

Il est possible de faire plusieurs passages à la suite. A vous de gérer au sein de votre équipe l'ordre de vos relais (un coureur peut tout faire s'il le souhaite). Celui qui tire est celui qui part courir.

Les balises seront à poinçonner, à l'aide du doigt électronique, dans l'ordre que vous voulez. Vous n'êtes pas obligés de toutes les prendre.

Si vous ne réussissez pas à viser les 8 cibles avec vos 8 fléchettes, vous ne pourrez pas aller chercher toutes les balises.

- Points : Toutes les balises rapporteront 5 points.
L'épreuve peut rapporter 40 points au total.

→ Temps moyens des meilleures équipes: environ 30' (3,5 km topo)

△ Soyez très attentif aux codes des balises, d'autres balises seront présentes mais ne vous concerneront pas ! Cette année il n'y aura pas de pénalité en cas d'erreur de balise mais si vous pointez d'autres balises, en plus, elles ne seront pas comptabilisées et vous risquez de saturer votre pointeur électronique, et donc ne pas pouvoir pointer toutes les balises.

→ **Etape 3: CO pédestre au score (dans le village et les vignes)** [Echelle 1/5.000]

Le départ de l'étape 3 se fait à la suite de l'étape 2 et au même endroit. Une nouvelle carte vous y sera remise. Douze balises seront à poinçonner, à l'aide du pointeur électronique, dans l'ordre que vous voulez. Vous n'êtes pas obligés de toutes les prendre. A vous de gérer votre temps. Cependant, la balise 50 (située au point de passage obligatoire pour traverser la toute départementale) est obligatoire et sera à poinçonner en dernier, en allant à l'étape 4.

Attention, il est interdit de traverser la route départementale. Un point de passage obligatoire, indiqué sur la carte, et sécurisé par des contrôleurs est à emprunter obligatoirement sous peine de disqualification (les trottoirs ne sont pas interdits).

- Points : Toutes les balises ne rapporteront pas le même nombre de points (3 ou 5 points).
L'épreuve peut rapporter 50 points au total.

→ Temps moyens des meilleures équipes: environ 20' (3,5 km topo pour l'ordre optimal)

△ Soyez très attentif aux numéros des balises, d'autres balises seront présentes mais ne vous concerneront pas ! Cette année il n'y aura pas de pénalité en cas d'erreur de balise mais si vous pointez d'autres balises en plus, prévues sur une autre étape, elles ne seront pas comptabilisées et vous risquez de saturer votre pointeur électronique, et donc ne pas pouvoir pointer toutes les balises.

→ **Etape 4: Circuit pédestre Azimuté** [Echelle 1/15.000]

A la fin de l'étape 3, vous serez amenés à reprendre le chemin balisé qui vous a amené dans le village, pour retourner au gymnase, sur la carte des vignes.

Au départ de l'étape 4, des coordonnées (un azimut et une distance) vous seront communiquées afin de trouver la première balise du circuit. Vous devrez la reporter sur votre carte VTT (étape 1) et allez la poinçonner.

A la balise 1, vous trouverez de nouvelles coordonnées pour trouvez la balise 2 et ainsi de suite.

Les balises seront à poinçonner à l'aide de votre pointeur électronique. Vous n'êtes pas obligés d'aller au bout du circuit. Les dernières balises ne sont pas forcément les plus éloignées de l'arrivée. 10 postes en tout.

- Points : Toutes les balises ne rapporteront pas le même nombre de points (1 ou 3 points).

L'épreuve peut rapporter 20 points au total.

Cette étape rapporte moins de points que les autres mais elle est prévue principalement pour départager les meilleurs équipes.

→ Temps moyens des meilleures équipes: environ 45' (4,5km topo)

△ Soyez très attentif aux numéros des balises, d'autres balises seront présentes mais ne vous concerneront pas ! Cette année il n'y aura pas de pénalité en cas d'erreur de balise mais si vous pointez d'autres balises, en plus, elles ne seront pas comptabilisées et vous risquez de ne pas avoir assez de place sur votre pointeur électronique, et donc ne pas pouvoir pointer toutes les balises.



Acceptation du règlement :

- Chaque coureur, du fait de sa participation, s'engage à accepter le règlement et à le respecter. Il en est de même pour le respect du code de la route.

Nous comptons sur votre fair-play pour respecter le matériel, l'emplacement des balises ainsi que le règlement, afin que le raid se déroule dans les meilleures conditions.

- Dans les vignes, vous devrez vous déplacer uniquement sur les chemins et les passages indiqués sur la carte ! **Il est interdit de pénétrer, à pied ou à VTT, dans les routes de vignes.**

A l'exception de l'étape 3 vous devrez être à 2 en permanence, des contrôles seront effectués, de même que pour les passages obligatoires (pointages).

- Les zones marquées de croix rouges sur la carte sont **interdites**, il est donc interdit d'y pénétrer. Des passages obligatoires sont prévus pour votre sécurité.

- Notez ces numéros de téléphone : en cas de problème ou d'incident sur le parcours, n'hésitez pas à les utiliser : **06.20.24.56.06 (Virginie BLUM) 06.63.34.32.27 (Stéphane LESUEUR)**

Bon raid !