

**RÈGLEMENT GÉNÉRAL
RALLYE RAID DU PLATEAU PICARD
13^{ème} Édition**



« LES 30 ANS »

**Du vendredi 5 au dimanche 7 Juin 2026
De 21h00 à 13h00**

Version finale

SOMMAIRE

Page 1

A – GÉNÉRALITÉS

Page 2

CHAPITRE 1 : INSCRIPTIONS

Page 2

CHAPITRE 2 : SÉCURITÉ

Page 2

CHAPITRE 3 : LE MATÉRIEL

Page 3

CHAPITRE 4 : L'ACCUEIL

Page 4

CHAPITRE 5 : LES ÉQUIPES, RÈGLEMENT GÉNÉRAL

Pages 4, 5

B – LES ÉPREUVES

Pages 5, 6

C – DESCRIPTIF ET RÈGLEMENT DES ÉPREUVES **Pages 6, 7, 8, 9, 10**

D – CÉRÉMONIE DE REMISE DES RÉCOMPENSES **Page 10**

A – GÉNÉRALITÉS

CHAPITRE 1 : INSCRIPTIONS

1) Conditions d'inscription :

- Le Raid est ouvert à toute personne de 14 à 77 ans.
- Remplir la fiche d'inscription et déterminer votre nom d'équipe.
- Droit d'inscription : 65€ par concurrent du 5 janvier au 31 mars 2026, soit 195€ par équipe ; 70€ par concurrent pour une inscription du 1^{er} avril au 15 mai 2026, soit 210€ par équipe.

2) Pièces à joindre à l'inscription pour les adultes :

- Fournir obligatoirement le certificat médical de l'organisation.
 - Fournir une photocopie du brevet de natation (saison en cours).
- A défaut, attestation sur l'honneur pour la capacité à savoir nager (pour le canoë).

3) Pièces à joindre à l'inscription pour les mineurs :

- Fournir obligatoirement le certificat médical de l'organisation.
- Fournir obligatoirement une photocopie du brevet de natation.
- Fournir obligatoirement une autorisation parentale et une attestation d'assurance responsabilité civile des parents en cours de validité au moment du Raid.
- Prévoir un adulte encadrant si l'équipe est exclusivement composée de mineurs (Identité de l'adulte référent à préciser sur la fiche d'inscription ainsi que sur la déclaration d'adulte responsable).

4) Pour être validés, les dossiers devront impérativement être complets.

- Une équipe sera considérée inscrite quand elle aura validé l'inscription de ses 3 concurrents et envoyé tous les documents et règlement.
- Attention : pas de remboursement possible sauf en cas de force majeure (présentation d'un certificat médical).

CHAPITRE 2 : SÉCURITÉ

1) Responsabilité :

- Il est précisé que les concurrents participent à la compétition sur leur propre et exclusive responsabilité.
- L'organisation décline toute responsabilité en cas de vol.
- L'organisation se dégage de toute responsabilité civile en cas de dégradation volontaire ou tout autre fait dû à la malveillance.
- Seuls les certificats médicaux rédigés sur le formulaire de l'organisation seront pris en compte.

- Les concurrents s'engagent à respecter les dispenses médicales imposées et à ne pas usurper leur identité.

2) Règles de sécurité :

- Par le seul fait de s'inscrire au canoë, les 2 concurrents attestent savoir nager.
- Pour toute épreuve à vélo, le port du casque attaché est obligatoire.
- Pour toute épreuve après 22h30, la lampe frontale (voire ceinture lumineuse) est obligatoire (sauf stands éclairés et intérieurs).
- Les différents membres de l'organisation ont la possibilité d'interdire à un concurrent de poursuivre la compétition pour des raisons de sécurité.

3) Installations – aménagements :

- Des secouristes seront présents sur les lieux de la compétition.
 - Il y a 2 parkings voitures mais ils ne seront pas surveillés durant la compétition.
 - Un parc VTT sécurisé sera mis à disposition des concurrents.
- Les horaires d'ouverture et de fermeture vous seront communiqués dans votre livret.
- Un espace herbeux non surveillé, pouvant s'apparenter à un bivouac, est proposé, donnant la possibilité aux équipes de s'aménager un temps de repos durant les temps creux, voire la nuit. Il n'est en aucun cas obligatoire.
 - Durant les 3 jours, douches et WC seront à disposition des concurrents.

CHAPITRE 3 : LE MATÉRIEL

1) Matériel fourni par l'organisation :

- Matériel sportif (canoë, ergomètre, steps, cordes, raquettes, clubs de golf ...)
- Jeu de maillots de sport, numérotés de 3 couleurs (jaune fluo, bleu, rose fluo).
- Gilet de sauvetage
- Dossards
- Ticket repas du soir et petit déjeuner
- Musette pour le samedi midi
- Bracelet
- Dossier par équipe contenant règlement, chronologie des épreuves, horaires d'ouverture, plan du site, numéros de portables utiles, questionnaire kaléidoscope, tickets repas.

2) Matériel à prévoir par les concurrents :

- VTT
- Petite trousse à pharmacie
- Téléphone portable
- Lampe frontale (ou ceinture lumineuse)
- Gilet jaune ou orange fluo
- Casque
- Clef USB, CD, (voire portable avec adaptateur) avec musique pour acrostep
- Antivol pour vélos
- Epingle à nourrice pour dossard

CHAPITRE 4 : L'ACCUEIL

1) Accueil des équipes

Chaque équipe s'engage à se présenter entre 18h30 et 20h30 le vendredi à l'accueil afin de valider son entrée dans la compétition.

2) L'inscription comprend :

- Le petit déjeuner du samedi matin **obligatoire**
- La musette du samedi midi
- Le repas chaud du samedi soir. (***Veiller à bien respecter les horaires du service : 20h30 dernier délai.***)
- Les petits ravitaillements selon l'épreuve
- le petit déjeuner du dimanche matin **obligatoire**
- Le pot de fin

(Néanmoins, les équipes devront cependant prévoir leur ravitaillement personnel en complément. (Gourde, barres énergétiques...).

3) Horaires d'ouverture du parc VTT :

- Vendredi : 19h – 21h / 22h15 – 23h
- Samedi : 7h15 – 8h / 11h – 13h
- Dimanche, pour récupération : 9h – 11h / 13h – 13h45

ATTENTION ! Après 13h45, il faudra attendre la fin de la remise des récompenses.

4) Départ du rallye raid :

21h15, avec l'épreuve du Run and Bike.

CHAPITRE 5 : LES ÉQUIPES, LE RÉGLEMENT DU RALLYE RAID

1) Composition des équipes :

- Toutes les équipes seront composées de 3 athlètes.
- Le nombre d'équipes est limité à 75, dont 3 dossards réservés à notre partenaire ESAT (athlètes en situation de handicap). La numérotation est attribuée au fur et à mesure des inscriptions.
- Une équipe est mixte suite à cette composition : 1 homme / 2 femmes **ou** 2 hommes / 1 femme
- Chaque discipline nécessite la participation de 2 ou 3 concurrents selon les épreuves (voir descriptif épreuves).
- Le choix des 2 participants aux épreuves à 2 est déterminé par l'équipe.

2) Règlement général du Rallye Raid :

Chaque concurrent s'engage à respecter de façon intégrale l'éthique sportive pour chacune des épreuves et ce, sans chercher à contourner le règlement ou l'aménager de façon personnelle.

- Le port du maillot et du dossard de l'organisation est obligatoire pendant toute la durée du Raid (excepté à l'acrostep).
- La dernière épreuve, la course aux lièvres, se fera avec les maillots **jaune fluo** et **rose fluo**. Le maillot **bleu fluo** sera à rendre à la sortie du Meeting d'athlétisme.
- Après chaque épreuve, on attribue des points pour le classement général (75 points pour le premier..... 1 point pour le 75^{ème}).
- Exception pour le kaléidoscope, qui pourra donner des points bonus directement ajoutés au total du classement général.
- Une équipe qui ne se présente pas à une épreuve = pénalité de 15 points sur le total du classement général.
- Une équipe en déficit de concurrents pourra participer à l'épreuve, **sauf pour la course aux lièvres**). En revanche, elle sera déclassée derrière toutes les équipes au complet.
- Une équipe ne respectant pas le règlement ou ayant triché dans une épreuve pourra être disqualifiée par le commissaire de cette épreuve et aura zéro point.

B – LES ÉPREUVES :

I – MADE IN RAID :

- Course d'orientation de nuit (à 3)
- Cross Ekiden (à 3)
- Course au lièvre (à 2)
- VTT (à 3)
- Run & Bike (à 2)

II – SURPRISES :

- Memo Orientation (à 2)
- Parcours dextérité (à 2)
- Basket Tour (à 3)

III – FIXETTES :

- Acrostep (à 3)
- Canoë (à 2)
- Golf (à 3)

IV – CLASSIQUES:

- Escalade (à 3)
- Tennis de table (à 2)
- Tir à l'arc (à 3)
- Tir à la carabine (à 3)
- Force, divisée en 3 épreuves (à 3)
- Pétanque (à 3)
- Corde à sauter (à 3)

V – MEETING ATHLETISME :

- Relais 3x400 (à 3)
- Longueur (à 3)
- Poids (à 3)
- Haies (à 3)
- Course navette (à 3)
- Vortex sans élan (à 3)

VI – BONUS :

- Kaléidoscope (à 3)

C – DESCRIPTIF ET RÉGLEMENT DES ÉPREUVES :

MADE IN RAID

RUN AND BIKE (2) :

1 coéquipier part seul et effectue une boucle en course à pied puis revient chercher le 2^{ème} coéquipier à vélo pour réaliser la fin du parcours.

Pour l'échange piéton/vélo, obligation de se donner le vélo de la main à la main.

Classement des équipes arrivant ensemble.

Casque OBLIGATOIRE et LAMPE FRONTALE OBLIGATOIRE POUR LES DEUX ATHLETES.

COURSE D'ORIENTATION DE NUIT (3) :

Course aux points dans un temps limité.

Lampe frontale ou ceinture lumineuse obligatoire.

Gilet jaune ou orange fluo obligatoire.

V.T.T (3) :

Boucle chronométrée sur le plateau picard.

Temps des 3 coéquipiers arrivant ensemble.

Casque OBLIGATOIRE.

CROSS EKIDEN AVENTURE (3) :

Course en passant un relais. Chaque équipier jaune puis bleu puis rose effectue une boucle puis une boucle ensemble à 3.

Classement par ordre d'arrivée de l'équipe au complet.

COURSE AU LIEVRE (2) :

Parcours chronométré. Attachés par 2, système de poursuite avec des départs toutes les 15 secondes dans l'ordre des numéros de maillot. Temps de la course des 2 coéquipiers attachés.

A l'arrivée, penser à rendre les maillots **jaunes** et **roses** et les dossards, les **bleus** étant rendus à la sortie du meeting d'athlétisme ou avant le départ.

SURPRISES

BASKET TOUR (3)

ATTENTION ÉPREUVE SE RÉALISANT A 4 ÉQUIPES EN MEME TEMPS. CHAQUE ÉQUIPE AURA SON HEURE DE PASSAGE INSCRITE DANS SON CARNET DE BORD. EN CAS DE RETARD, ELLE POURRAIT ETRE DISQUALIFIÉE.

Relais à 3 équipiers pendant 8 minutes. Départ toutes 15 minutes de 4 équipes. Les 3 équipiers sont assis sur un banc. Chacun leur tour les concurrents font un ½ tour de terrain de basket, rentrent par une porte, prennent le ballon placé dans le cerceau et essaient de marquer un panier (2 zones de tir au choix, 1 ou 3 points), reposent le ballon dans le cerceau, finissent leur autre ½ tour et donnent le relais à leur équipier en s'asseyant sur le banc et ainsi de suite.

Au bout de 8 minutes, on totalisera le nombre de points obtenus par l'équipe.

PARCOURS DEXTÉRITÉ (2) :

Réaliser le parcours sans faire d'erreurs.

1 minute / Erreur

Obligation de marquer le panier de basket pour que le suivant puisse partir.

Attention ! le second part quand le 1^{er} redépose le ballon de basket dans le cerceau.

Le temps est arrêté quand le 2ème concurrent marque son panier.

MEMO ORIENTATION (2) :

Après visualisation de la carte, aller rechercher dans un périmètre délimité les balises rapportant un certain nombre de points. Vous pouvez venir consulter la carte autant de fois que vous désirez.

Temps de l'épreuve limité.

FIXETTES

GOLF (3) :

Dans un minimum de coups et de temps, rentrer la balle dans le trou. Chaque participant doit réaliser 1 parcours. Le commissaire compte le nombre de coups pour chaque participant et le nombre de pénalités. Pénalités de 10 secondes pour chaque sortie du green et chaque contact de l'obstacle.

ACROSTEP (3) :

L'épreuve devra comporter des figures d'acrogym **et** une chorégraphie de step, sur un thème musical, durant 2 à 3 mn. Accessoires et déguisements sont autorisés. Points de pénalité si une des deux disciplines n'est pas présentée lors de l'épreuve.

CANOE SPRINT (2) :

Sur le plan d'eau, faire une boucle le plus rapidement possible.
Parcours chronométré.

CLASSIQUES

TENNIS DE TABLE (2) :

Sur une table immense correspondant à 8 demi-tables, viser des cibles en cartons de 20x20cm, 30x30cm, un ballon de baudruche et des gobelets.
Pendant 2 minutes le premier joueur, positionné au centre de la table, envoie des balles à la main ; le deuxième joueur doit viser les cibles de son choix en renvoyant la balle avec la raquette.
Pendant 2 autres minutes, on inverse les rôles.

ESCALADE (3) :

L'épreuve est une compétition de voie en moulinette ; plusieurs voies sont à réaliser.

TIR A L'ARC (3) :

5 flèches par concurrent.
Additionner les points obtenus de l'équipe.
Possibilité de toucher une fois le leurre par équipe.
Leurre touché : nombre de points de l'équipe doublé.

TIR A LA CARABINE (3) :

1 carabine et une cible par équipe. Le tir se fait par relais.
Le premier et le deuxième tireur tirent 3 plombs, le dernier 4 plombs.
Total : additionner les points obtenus par l'équipe.

FORCE (3) :

Epreuve en 3 ateliers : **rameur, watt bike, transport de poids.**
Chaque concurrent choisit 1 épreuve parmi les épreuves citées ci-dessus.

Chaque performance rapportera un nombre de points qui seront additionnés et donneront un unique classement.

PETANQUE (3) :

Dans un couloir, les athlètes se trouvent face à face et tentent de toucher le plus de fois possible la cible centrale dans un temps donné.

CORDE A SAUTER (3) :

Réaliser le plus grand nombre de sauts en 5 minutes avec une corde de 8m.

Chaque concurrent doit effectuer 20 sauts maximum, à tour de rôle.

L'équipier **jaune** commence puis le **bleu** puis le **rose**

A chaque saut raté, on change de sauteur.

MEETING D'ATHLETISME

POIDS (3) :

2 lancers par concurrent

Addition des 6 lancers

LONGUEUR (3) :

2 sauts par concurrent

Addition des 6 Sauts

RELAIS 3 X 400m (3) :

Temps chronométré pour 1200m

Le 1^{er} passe le témoin au 2^{ème} dans la zone autorisée puis le 2^{ème} effectue la même chose avec le 3^{ème}.

Pénalité d'1 minute si le témoin est donné hors zone.

COURSE NAVETTE (3) :

Distance 15 m

Faire 2 aller / retour par concurrent.

Addition des 3 temps.

Attention ! pénalité d'1 minute si vous ne franchissez pas la ligne (ne pas mordre la ligne).

VORTEX sans élan (3) :

2 lancers par concurrent

Addition des 6 lancers

HAIES (3) :

1 course par concurrent

Addition des 3 temps

BONUS / MALUS

PETITS DEJEUNERS (3) : les petits déjeuners devront se prendre à 3 coéquipiers sous peine de pénalité. Pointage des équipes au complet avec leur maillot numéroté.

Malus de – 100 points au classement général pour équipe incomplète.

KALEIDOSCOPE (3) : Une série de pictogrammes, concernant différents sports, vous sera remise à l'accueil. Vous aurez jusqu'au dimanche matin pour renseigner la fiche.

Remise des bulletins complétés avant 11h00 le dimanche à la caisse centrale.

Bonus : 5 points par bonne réponse + 10 points supplémentaires si toutes les réponses sont bonnes.

D - CÉRÉMONIE DE REMISE DES RÉCOMPENSES :

Meilleure équipe Entreprises

Meilleure équipe Ado (14-18 ans)

Meilleure équipe mixte (1 homme, 2 femmes)

Meilleure équipe mixte simple (2 hommes, 1 femme)

Meilleure équipe Féminine (3 femmes)

Podium des 3 premiers au classement général

... suivi d'un pot d'amitié qui clôturera le Raid.