



# FEDERATION FRANCAISE DE CYCLOTOURISME COMITE DEPARTEMENTAL DE LA CORREZE



## NOTE D'ORGANISATION

### CHALLENGE RALLYE RAID VTT 2022 *Critérium départemental des jeunes corréziens*

#### **Les Objectifs :**

- Développer** le VTT au sein des clubs de la FFCT
- Finaliser** le travail réalisé dans les écoles du département
- Susciter** une émulation nouvelle (individuellement ou en groupe)
- Créer** une animation pour attirer de nouveaux licenciés
- Suivre** l'évolution des performances des jeunes qui les conduiront vers l'autonomie

#### **Le Challenge :**

Le Comité départemental propose l'organisation d'un challenge sous forme de Rallye Raid VTT. Durant l'année, chaque école organise un Rallye pour toutes les écoles du département en respectant le cahier des charges. Les résultats sont transmis au Comité qui établit en fin d'année un classement général sur le nombre total de rallyes organisés dans l'année, moins un et prend en compte les meilleurs résultats de chaque jeune.

#### **Les horaires de principe :**

08H30 – 09H00	Accueil des participants et des bénévoles.
09H00 – 09H30	Constitution des groupes et remise des cartes de route.
09H30	Début du Rallye Raid VTT
Vers 12H30	Repas (chaque club prévoit son pique-nique)
16H00	Fin des épreuves
16H30	Gouter
17H00	Retour dans les familles.

#### **Epreuves :**

- Il y a 2 épreuves bien distinctes :
- RALLYE RAID 08-12 ans
    - 8-9 ans (Pupille)
    - 10-12 ans (Benjamin)
  - RALLYE RAID 13-18 ans
    - 13-14 ans (Minime)
    - 15-16 ans (Cadet)
    - 17-18 ans (Junior)

#### **Déclaration de la manifestation :**

Chaque club est chargé de proposer une date pour l'organisation de son Rallye Raid et le Comité se charge de l'inscrire au calendrier fédéral et de souscrire l'assurance "Option B".

## ***Inscriptions :***

Les fiches d'inscription (fichier Excel) sont à **retourner par mail au plus tard 5 jours avant la date** au club organisateur. Sur ce fichier se trouve 4 onglets : un pour entrer les données du Rallye, un pour les inscriptions des 08-12 ans, un pour les 13-18 ans et un pour l'encadrement.

Les jeunes sont préalablement inscrits par le moniteur de leur école VTT, seul capable de confirmer la participation d'un jeune en individuel ou s'il doit être accompagné.

## ***Participation des jeunes :***

### **Licenciés FFCT des écoles Cyclo de 13 ans et plus :**

En individuel : l'organisation du Rallye Raid VTT doit permettre la participation individuelle pour les jeunes à partir de 13 ans dans l'année uniquement. Il doit être autonome et réaliser le parcours seul.

En groupe : le Rallye Raid VTT autorise la participation en groupe (2 ou 3 jeunes maximum), mais uniquement pour les déplacements et l'orientation. Pour le reste, ils doivent effectuer les ateliers individuellement.

Les jeunes seront préalablement inscrits par leur école VTT. A leur demande, ils peuvent être accompagné par un membre adulte du club, mais sera classé après le dernier individuel.

Les départs sont échelonnés toutes les deux minutes pour mieux réguler le flux des participants et éviter des regroupements trop importants sur les parcours. Il est possible aussi de mettre plusieurs ateliers en place avant le départ et chacun devant passer par ces ateliers dans l'ordre qu'il le souhaite avant de partir sur les parcours.

Pendant le Rallye Raid VTT, il n'y a pas de distinction de catégorie pour les 13-18 ans. Toutefois, pour certains ateliers dont la force physique est prépondérante, un bonus temps est accordé aux jeunes de 13 et 14 ans.

### **Licenciés FFCT des écoles Cyclo de 12 ans et moins :**

Uniquement en groupe : avec au minimum un éducateur fédéral et un adulte pour l'encadrement. Les groupes seront constitués de 8 jeunes au maximum.

Le parcours : il sera différent de celui proposé aux jeunes de plus de 13 ans avec des distances inférieures et des ateliers plus accessibles à leur âge.

Composition des groupes : elle sera faite sur place par l'organisation lors de l'inscription en répartissant les jeunes des écoles de cyclotourisme dans chaque groupe afin de favoriser l'apprentissage de la vie de groupe par de nouvelles connaissances.

Dans la mesure du possible, les groupes doivent différencier les 8-9 ans (catégorie « Pupille ») et les 10-12 ans (catégorie « Benjamin »).

Lors de l'inscription, il est demandé au responsable d'identifier le jeune par son niveau de pratique

1 pour un débutant

2 pour un bon pratiquant

3 pour un très bon niveau (les jeunes de 8 et 9 ans ne peuvent être classés à ce niveau)

Le départ des groupes se fera échelonné pour éviter les regroupements sur le parcours. Le parcours étant un peu différent de celui des 13 ans et plus, ils pourront partir en même temps que les participants de cette catégorie, sans pour autant les gêner dans leur progression.

Pendant le Rallye Raid VTT, il n'y a pas de distinction de catégorie. Toutefois, pour certains ateliers une différence dans le calcul des points pourra être proposée pour différencier les Pupilles des Benjamins.

### **Les licenciés FFC et UFOLEP :**

L'organisation accepte les jeunes provenant de clubs FFC ou UFOLEP. Aucune participation financière n'est réclamée, mais ils doivent être accompagnés par leurs éducateurs qui se chargeront de les répartir en individuel ou par groupe dans les mêmes conditions que ceux de la FFCT.

### **Les non licenciés FFCT :**

L'organisation est couverte par une assurance permettant d'accueillir des jeunes non licenciés. Aucune participation financière ne doit lui être réclamée, mais l'autorisation parentale est obligatoire pour sa participation. Il doit prévoir son propre pique-nique et son matériel.

### **Le classement final :**

En fonction du nombre de Rallyes Raids organisés, Le CODEP établie en fin d'année un classement final.

Pour une raison quelconque, il est possible qu'un jeune ne puisse pas participer à tous les rallyes. C'est pour cela que le CODEP effectuera un calcul sur le nombre total de rallyes organisés moins un.

Exemple :

Si nous avons 3 rallyes dans l'année : le calcul est effectué sur les deux meilleurs résultats du jeune

Si nous avons 4 rallyes dans l'année : le calcul est effectué sur les trois meilleurs résultats du jeune.

Le calcul se fait sur les meilleurs résultats en points acquis par le jeune lors de ses rallyes.

Pour un jeune qui manque un rallye, le calcul est effectué sur tous ses résultats et lui donne une chance d'être classé au même niveau que les autres.

S'il manque deux rallyes, il est pénalisé car il manque un résultat dans le calcul de ses points.

Les jeunes sont récompensés en fonction de leur âge et de leur sexe :

Catégories : Les 3 premiers Garçons et Filles

Pupilles - Benjamin - Minimes - Cadet - Junior (âge obtenu dans l'année)

Une récompense est remise au club ayant regroupé le plus grand nombre de jeunes sur l'organisation de tous les rallyes.

Une 2ème récompense est remise au club ayant regroupé en pourcentage, le plus grand nombre de jeunes par rapport à ses effectifs licenciés en école VTT à la date de l'organisation du rallye.

### **L'équipement du jeune participant :**

Pour participer, le jeune doit venir avec son propre vélo et tout son équipement. Il faut veiller à ce qu'il ait sur lui :

- Une tenue adéquate
- Un casque adapté et réglé à sa tête
- Une paire de gants
- Sa trousse de réparation
- De l'eau et si possible, un petit encas

## Les épreuves :

### Le contenu des épreuves et ateliers des 13-17 ans:

Chaque club organisateur peut mettre en place l'atelier qu'il souhaite et dans la forme qu'il désire, mais doit respecter le calcul de points présenté sur chaque fiche atelier. Pour avoir des organisations homogènes dans leur fonctionnement, le Comité départemental impose le nombre d'ateliers à organiser et le barème de points attribué à chacun d'entre eux.

Le programme doit contenir :

Atelier	Atelier	Pts
<a href="#">1</a>	- Un contrôle de la trousse et du vélo	20
<a href="#">2</a>	- Le calcul d'une distance sur une carte	60
<a href="#">3</a>	- Une épreuve d'orientation ou Chasse à la balise avec 5 balises à trouver	5x50
<a href="#">4</a>	- Franchissement (niveau 3 et 4*) sur le parcours	60
<a href="#">5</a>	- Franchissement (niveau 3 et 4*) sur le parcours	60
<a href="#">6</a>	- Une épreuve chrono sur le parcours (comprise entre 4 et 6 mn d'effort)	50
<a href="#">7</a>	- Une épreuve chrono courte temps limite d'environ 1 mn (descente, parcours Mania de niveau 5*)	50
<a href="#">8</a>	- Un questionnaire "nature ou faune"	30
<a href="#">9</a>	- Un questionnaire "Mécanique"	30
<a href="#">10</a>	- Un atelier photo (recherche du lieu sur la carte à partir de 4 photos)	4x20
<a href="#">11</a>	- Une question "Education Routière"	30
<a href="#">12</a>	- Une question ou épreuve originale au libre choix de l'organisateur	30
<a href="#">13</a>	- Un franchissement de niveau 2 à 1* (montée impossible ou zone technique difficile)	50
<a href="#">14</a>	- Un atelier mania sur site (hors itinéraire du rallye)	60
<b>Pour un total de 14 ateliers</b>		<b>860</b>

\*Le niveau de difficulté des franchissements peut être de 5 niveaux

Il est calculé de la façon suivante :

- Niveau 5 signifie que 5 jeunes sur 5 sont capables de réussir (facile)
- Niveau 4 signifie que 4 jeunes sur 5 sont capables de réussir ...
- Niveau 1 signifie que 1 participant sur 5 est capable de réussir (difficile)

A chaque fois que le participant se présente à un atelier pour le réaliser, il se verra attribuer 10 points supplémentaires, soit un total de **140 points** pour les 14 ateliers. Un participant n'ayant pas réalisé tous les ateliers ne doit pas être en mesure de gagner le Rallye Raid.

Le maximum pouvant être obtenu est de : **1000 points**

Proposition de calcul des points aux ateliers : [Voir les fiches Atelier en annexes](#)

### Déroulement des épreuves des 13-17 ans :

Le système Sportident détenu par le Comité Départemental sera mis à la disposition des clubs pour réaliser leur Rallye Raid VTT. Il comprend :

- 20 boîtiers (qui enregistrent l'heure de passage des participants),
- 100 puces électroniques (à remettre aux participants),
- un boîtier "Départ", un "Arrivée" un "Effacer" (pour vider l'enregistrement des puces),
- une imprimante thermique pour éditer des résultats provisoires (fonctionne sur batterie).



Chaque participant doit venir avec son vélo. Durant l'épreuve, le port du casque est obligatoire sous peine d'exclusion. Il s'engage à respecter le code de la route. Toute infraction (petite ou grande) relevée par l'organisation est sanctionnée par de grosses pénalités au classement final.

Le participant peut se munir d'une boussole et d'un porte carte, mais ce n'est pas obligatoire. Il est souhaitable d'avoir un téléphone portable pour plus de sécurité. Son numéro lui est réclamé lors de son inscription.

Lors de son inscription, le participant se voit remettre :

- une plaque de guidon avec les numéros de téléphone de l'organisation et les n° d'urgences
- une puce électronique sous forme de doigt avec un cordon qu'il doit mettre autour du cou. Cette puce est nécessaire pour enregistrer son passage aux balises (boitier électronique).
  - *La puce électronique à une valeur de 50 euros. En cas de perte, il sera demandé au participant le remboursement de cette puce.*



La puce électronique

Le numéro de la puce doit correspondre au numéro de la plaque de guidon

Les puces doivent être attribuées de 1 à 100

Dans la mesure du possible, les participants prennent le départ dans l'ordre de leur dossard, mais si l'un d'eux a un peu de retard pour se présenter à l'accueil, il peut tout de même participer en partant à la suite des autres dossards. Le chrono étant déclenché sur un boitier Sportident au moment du départ, il n'est nullement pénalisé.

Organisation théorique du départ, mais cela reste à la charge du club organisateur :

- Le participant laisse son vélo pour contrôle à un officiel - Etat du Vélo + Trousse
- Entre en salle individuellement ou par groupe - Pointage du boitier Départ
- Remise de la carte - le coureur calcule la distance du parcours, il a 5 mn pour trouver la réponse et la reporter sur sa carte.
- A la sortie de la salle, donne la distance trouvée à un officiel et pointe un boitier SI
- Le contrôle de la trousse peut se faire à la sortie de la salle.

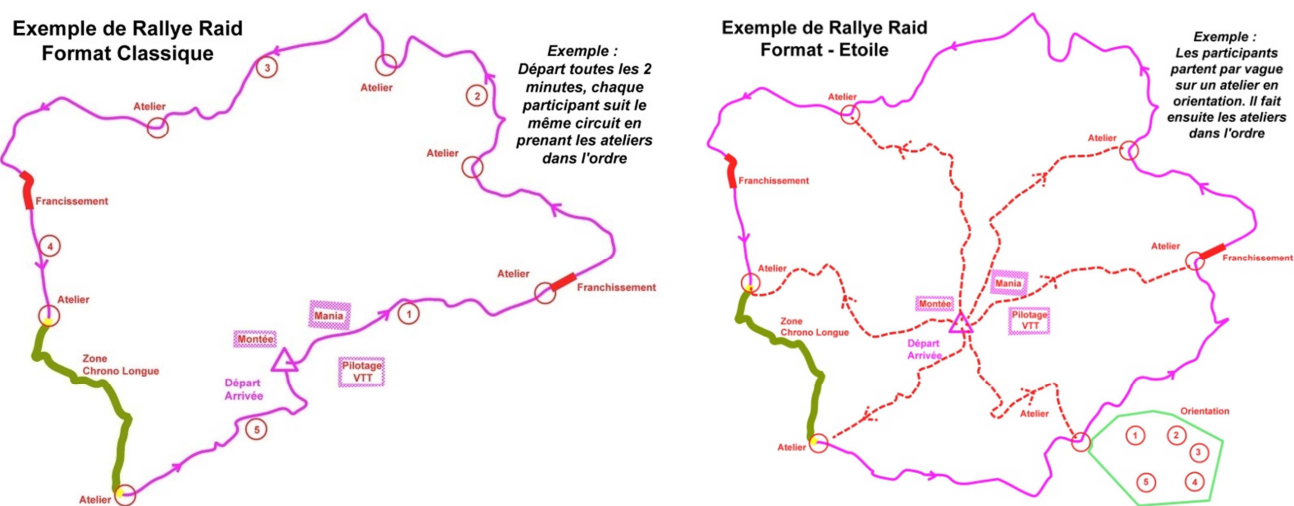
Les parcours, ils sont laissés au libre choix du club organisateur, ils peuvent être :

- En suivi d'itinéraire,
- légèrement balisé,
- en orientation pure,
- en rando-guide.
- en étoile

Le matin :

Les épreuves de rallye raid doivent s'enchaîner les unes après les autres et dans la continuité. Les zones de franchissement sont réalisées dans la continuité et sans reconnaissance préalable. Des balises de contrôle sont disposées sur le parcours et sont à valider par les participants.

Le rallye raid peut être réalisé en forme "d'Etoile", les ateliers sont alors disposés autour d'un point central et les participants partent sur un "1er" atelier qui est différent des autres. Ensuite, leur progression doit obligatoirement se faire dans le même sens que les autres et suivre l'ordre défini des ateliers.



Certaines épreuves sont à réaliser à l'issue du Rallye Raid du matin ou juste avant le repas de midi si possible et sur la zone de convivialité.

L'après midi

- Un atelier Maniabilité en fin de matinée ou début après-midi
- Un atelier de pilotage VTT de courte durée, temps limité.
- Un franchissement difficile (montée ou zone technique) avec des paliers à franchir.
- Un questionnaire (si celui-ci n'a pas été réalisé le matin)

Cette disposition permet de garder les jeunes sur place ou dans un environnement proche et d'éviter d'attendre de potentiels retardataires sur les parcours.

Remise des résultats et gouter se font aux alentours de 16H30. Si un club est dans l'impossibilité de sortir les résultats dans les temps, il peut les communiquer au plus tard dans la semaine qui suit son organisation.

Les récompenses ne sont remises qu'à l'issue du dernier Rallye Raid de l'année, soit sur place, soit lors de l'Assemblée Générale du Comité Départemental au début de l'année suivante.

## Le contenu des épreuves et ateliers des Pupilles et Benjamins :

Chaque participant doit venir avec son vélo. Durant l'épreuve, le port du casque est obligatoire sous peine d'exclusion. Il s'engage à respecter le code de la route.

Des groupes de 8 jeunes sont composés le jour du Rallye Raid avec 2 personnes minimum à l'encadrement. Au moins un Initiateur ou équivalent doit être responsable du groupe. Si nécessaire, on peut monter les groupes jusqu'à 10 jeunes, mais dans la mesure du possible on évitera de le faire.

Si possible, les jeunes des différents clubs sont mélangés, mais des regroupements par affinités seront tolérés.

Les plaques de guidon sont attribuées à partir du numéro 501. Les groupes étant formés de 8 jeunes, la numérotation fonctionnera de la façon suivante : 1<sup>er</sup> groupe de 501 à 508, 2<sup>ème</sup> groupe de 511 à 518, etc...

Le matin :

Tous partent sur une randonnée d'environ 10 km (au libre choix de l'organisateur) qu'ils font tranquillement sans esprit compétitif. Des ateliers photos ou autres peuvent être proposés par le club organisateur.

L'après-midi :

Plusieurs petites épreuves autour du vélo et de la sécurité routière sont mises en place pour les jeunes.

Les épreuves peuvent être peaufinées, mais on doit généralement y retrouver :

- Mini Rando Guide ou petite randonnée avec photos des lieux à retrouver
- Epreuves d'éducation routière
- Epreuves de pilotage avec challenge
- Epreuve du Concours d'Education Routière
- Epreuve autour du vélo

Au total le programme comporte 14 ateliers pour un total de 400 points

N°	Atelier	Points
1	Comportement à vélo *	20
2	Contrôle VTT *	20
3	Contrôle trousse *	20
4	Test culture	30
5	Test Mécanique	30
6	Challenge Mania	40
7	Mania Chrono **	40
8	Test CER	50
9	Photos d'observation	40
10	Education Routière	40
11	Lecture Rando Guide	20
12	Libre choix 2	10
13	Libre choix 3	20
14	Libre choix 4	20
<b>Total des points</b>		<b>400</b>

Il est proposé 14 ateliers au maximum, mais il n'y a aucune obligation de tous les faire. 3 d'entre eux sont obligatoires (sur fond bleu). Les autres peuvent varier suivant la possibilité de chaque club à organiser son rallye, mais il est souhaitable de garder à peu près le même format d'atelier. Le nom et les points attribués peuvent évoluer en fonction de l'atelier, mais le total doit toujours être de 400 points.

Si un imprévu vous empêche de réaliser un des ateliers, il suffit de le mettre en blanc et de répartir les points sur les autres ateliers.

Une épreuve avec chronomètre peut être réalisée sur l'atelier 7 obligatoirement \*\*. Mais pour rester dans l'esprit fédéral, il ne doit pas y avoir de classement en fonction de ce chrono. En pratique on calculera une fourchette de temps qui sera déterminée en fonction du meilleur temps réalisé sur l'atelier.

Ex : Temps de référence : 1'00" sur un Atelier de 30 pts  
Jusqu'à 1'05" 30 pts  
De 1'05" à 1'10" 25 pts  
De 1'10" à 1'15" 20 pts Etc....

Les paramètres suivants sont à saisir dans le programme :

- Le temps de référence
- L'écart de temps souhaité entre les tranches

\* Voir détail de ces ateliers page suivante

# DECOMPTE DES POINTS SUR LES ATELIERS 8-12 ans

La fiche de pointage des notes est systématiquement remplie par le responsable du groupe ou son assistant encadrant. A chaque note attribuée, il doit en informer le jeune afin d'éviter tout malentendu à l'issue du Rallye.

## ATELIER 1 : Comportement à vélo

- N'écoute pas les consignes des encadrants
- Engage la sécurité du groupe par son comportement
- Ne s'intègre pas au groupe
- Ne respecte pas le code de la route
- Ne porte pas son casque correctement

### Capital de 20 points

Retirer par 3 ou 5 points  
Si le jeune...

## ATELIER 2 : Contrôle du VTT

- Mauvais état général - 20 points
- Mauvais freinage Avant ou Arrière - 4 points
- Mauvais fonctionnement de la transmission - 4 points
- Chaîne non entretenue ou rouillée - 4 points
- Gonflage insuffisant - 2 points
- Jeu dans la direction, écrous de roues desserrés, etc... - 2 points

### Capital de 20 points

## ATELIER 3 : Contrôle de la trousse et du sac

- Absence d'une pompe - 5 points
- Manque chambre à air ou de quoi réparer - 5 points
- Manque les 2 démontes pneus - 5 points
- Manque un Multi outils ou jeu de clés adapté - 3 points
- Tenue vestimentaire inadaptée, pas de gants ... - 2 points
- Pas de bidon ou de poche à eau - 2 points
- Gilet de sécurité (*pas obligatoire*) + 2 points (Bonus s'il n'a pas le Max de pts)

### Capital de 20 points

## ATELIER 7 : Mania Chrono

C'est un atelier avec chronomètre ou les jeunes gagnent des points en fonction d'un temps de référence. Le temps réalisé est à reporter sur la feuille de notation. Il sera converti en points lors de la saisie des résultats

## ATELIER 9 : Photos d'Observation

### Total : à l'appréciation de l'organisateur

Les photos sont remises au responsable du groupe le matin avant de partir sur le parcours de randonnée. Le responsable du groupe aura le choix de répartir les jeunes par petits groupes ou pas pour cet atelier. Au retour, demander à chacun de situer sur la carte le lieu où les photos ont été prises. Une fois que tous ont répondu, il sera nécessaire de leur donner les bonnes réponses.

### Les ATELIERS suivants sont à l'appréciation de l'organisateur.

En général, au moins une personne se trouve sur l'atelier pour y faire réaliser l'épreuve aux jeunes et donne le résultat au responsable du groupe.

Sur les ateliers dits "Théorie", les questionnaires se font sous forme de Quizz. Des jetons sont à la disposition des jeunes qui répondent en positionnant un jeton sur la bonne réponse. A l'issue, les responsables du groupe et de l'atelier vérifient les réponses et les comptabilisent les points sur la fiche de notation.

### Une fois que tous les ATELIERS sont terminés.

Le responsable du groupe se rend à l'atelier informatique avec la feuille de notation.

Il donne oralement les notes à la personne chargée de l'informatique et vérifie en même temps la bonne saisie des résultats sur l'écran. La feuille de notation est ensuite conservée à l'atelier informatique en cas de problème.



# REGLEMENT DES ATELIERS 13-18 ans

## ATELIER 1 - TROUSSE DE REPARATION ET ETAT DU VELO

### Matériel :

Des tables - Stylos - 1 planche de pointage, les panneaux représentant les outils de la trousse.

### Mise en place :

Les participants se présentent avec leur vélo pour contrôle et leur trousse de réparation.

Le vélo du jeune est contrôlé, pas de points attribués, mais si le vélo présenté n'est pas d'apparence bien entretenu, une pénalité de 50 pts pourra lui être infligée. Si le vélo présente une anomalie risquant de mettre en danger son utilisateur, celui-ci se verra interdire de prendre le départ.

Le contrôleur vérifie la trousse de réparation et fait pointer la puce par le participant dans les boîtiers correspondants en fonction des points acquis. Sur un total de 20 points au départ, 5 points sont retirés par pièce manquante. Il sera à zéro s'il lui manque un minimum de 4 pièces.

Exemple : 1 pièce manquante – 5 points, le participant à acquis 15 points.  
2 pièces manquantes -10 points, acquis 10 points, etc...

- Démonte pneu	-5 pts
- Pompe ou cartouche CO2	-5 pts
- Rustine + colle ou chambre à air (pour 2 réparations)	-5 pts
- Jeu de clé (frein-dépose roues) adaptées au vélo du participant	-5 pts
- Câble de frein (adaptés au vélo) - acquis si freins hydrauliques	-5 pts
- Clé à rayon	-5 pts
- Câble de dérailleur	-5 pts
- Dérive chaîne	-5 pts
- Gilet de sécurité	-5 pts
- Pate de dérailleur	-5 pts
<b>TOTAL</b>	<b>20 pts</b>

## ATELIER 1

Les points vont de 0 à 20  
Pour valider un résultat, n'utilisez  
au maximum que 2 boîtiers, mais  
ne jamais utiliser les mêmes.



### Pour valider :

- 0 pts - utilisez le Boîtier 0
- 5 pts - utilisez le Boîtier 5
- 10 pts - utilisez le Boîtier 10
- 15 pts - utilisez les Boîtiers 10 et 5
- 20 pts - utilisez le Boîtier 20



Pour bien valider  
l'enregistrement sur  
la puce électronique,  
elle doit être insérée  
dans le trou du  
boîtier. Une lumière  
rouge doit s'allumer  
et un bip sonore doit  
s'entendre.

# REGLEMENT DES ATELIERS 13-18 ANS

## ATELIER 2 - CALCUL DE DISTANCE SUR CARTE

### Matériel :

Des tables - Stylos - Règles - Cordelettes - Boitier "Départ" - Boitier "en sortie de table" - 1 planche de pointage – Les cartes des parcours, les fiches "Prises de notes".

### Mise en place :

A l'abri, les participants reçoivent une carte type IGN au 1/25000ème sur laquelle ils doivent calculer la distance qu'ils ont à faire. A disposition sur la table, une règle, un stylo, une ficelle, mais ils peuvent utiliser leur propre matériel. Ils ont aussi une fiche avec leur numéro de dossard pour prendre des notes et y reporter le kilométrage trouvé.

*Il est possible de proposer la carte d'un parcours ne correspondant pas à celui du Rallye Raid, mais il est tout de même nécessaire de fournir ensuite une carte du parcours aux participants.*

Ils ont 5 minutes pour faire l'exercice. Une fois terminé, ils donnent au contrôleur la fiche de prise de notes sur laquelle ils ont inscrit le kilométrage trouvé et pointent le boitier "fin" avant de sortir.

### Organisation :

Minimum 2 contrôleurs pour gérer l'atelier. Un à l'entrée pour faire pointer le boitier "Début". Un pour remettre les cartes et surveiller l'atelier.

1 contrôleur avec le boitier "Fin" pour faire pointer le participant à la sortie de l'atelier.

### Points :

En fonction du temps et de la distance trouvée, si elle correspond à la distance officielle, 60 points seront attribués au participant. 3 pts de pénalités seront donnés par km d'écart.

Les participants ont 5 mn pour trouver la distance à parcourir. 10 points seront retirés par minute entamée au-delà.

## ATELIER 2



**Valider le boitier "DEBUT" au moment de la remise de la carte.**

**Le participant doit trouver la distance en km sur la carte et donner le résultat au contrôleur.**

**Valider le boitier "Fin" après avoir eu la distance trouvée.**

**Le contrôleur ne doit donner aucune information sur la distance trouvée au participant, mais juste reporter le kilométrage sur la feuille de pointage.**



*Pour bien valider l'enregistrement sur la puce électronique, elle doit être insérée dans le trou du boitier. Une lumière rouge doit s'allumer et un bip sonore doit s'entendre.*

# REGLEMENT DES ATELIERS 13-18 ANS

## ATELIER 3 - ORIENTATION ou CHASSE A LA BALISE

### Matériel :

5 balises et un boîtier pour chaque balise.

### Mise en place :

2 possibilités :

La 1ère : "Orientation" ou les 5 balises sont positionnées sur tout le parcours

La 2ème : "Chasse à la Balise" ou les 5 balises sont réparties sur une zone bien distincte.

### Organisation :

Sur la 1ère proposition, la carte est remise au départ du rallye raid et les balises sont réparties sur le parcours sans être portées sur la carte. Elles doivent être pointées dans l'ordre du parcours.

Sur la 2ème proposition, la chasse à la balise est un atelier à part. La carte est remise à un endroit défini par l'organisateur avec les 5 postes matérialisés. Les participants, après avoir pointé un boîtier au départ, vont pointer les balises dans l'ordre qu'ils souhaitent et dans un temps déterminé par l'organisateur et finissent en pointant un boîtier au retour de l'orientation.

### Points :

Chaque balise ayant une valeur de 50 points, le maximum acquis sur cet atelier est de 250 points.

Dans le cas où la "Chasse à la balise" est envisagée, le temps imparti étant de "x" minutes (déterminé par l'organisateur), les pénalités sont de 10 pts par minute entamée au-delà !

## ATELIER 3



Boîtiers à positionner sur le terrain avec les balises



A l'arrivée du participant :  
Valider le boîtier "Début" et si c'est prévu,  
lui remettre la carte d'orientation.  
A son retour : il valide le boîtier "Fin"



Pour bien valider l'enregistrement sur la puce électronique, elle doit être insérée dans le trou du boîtier. Une lumière rouge doit s'allumer et un bip sonore doit s'entendre.

# REGLEMENT DES ATELIERS 13-18 ANS

## ATELIER 4 – FRANCHISSEMENT

### Matériel :

Des plots de marquage - 1 planche de pointage - 1 stylo.

### Mise en place :

La zone à franchir ne doit pas être trop relevée. Son niveau de réussite doit être d'environ 3 participants sur 5.

Il faut bien délimiter la zone de franchissement par des plots de marquage. Cette zone doit contenir 3 paliers.

### Organisation :

**Le participant ne fera aucune reconnaissance de la zone avant de la réaliser.**

Départ arrêté à l'entrée de la zone à franchir (les autres participants qui arrivent doivent rester un peu en arrière).

Il n'y a pas de chronomètre pour franchir les zones.

### Points :

La répartition des points doit être :

Si les 3 paliers sont réalisés, 60 points seront acquis (soit les boitiers 20 pts et 40 pts à valider)

Si 2 paliers sont réalisés, 40 points seront acquis (soit le palier 40 pts à valider)

Si 1 palier est réalisé, 20 points seront acquis (soit le palier 20 pts à valider)

Si aucun palier n'est réalisé, aucun point n'est attribué (le boitier 0 pts est à valider)

Une faute dans un palier, c'est aucun point attribué sur ce palier

Le total est reporté sur la fiche de pointage global.

## ATELIER 4



Après le franchissement, suivant la réussite du participant, pour :

Aucun palier réalisé, valider le Boitier "0 pts"

Un palier réalisé, valider le Boitier "20 pts"

Deux paliers réalisés, valider le Boitier "40 pts"

Trois paliers réalisés, valider les Boitiers "20 pts" et "40 pts"



*Pour bien valider l'enregistrement sur la puce électronique, elle doit être insérée dans le trou du boitier. Une lumière rouge doit s'allumer et un bip sonore doit s'entendre.*

# REGLEMENT DES ATELIERS 13-18 ANS

## ATELIER 5 – FRANCHISSEMENT

### Matériel :

Des plots de marquage - 1 planche de pointage - 1 stylo.

### Mise en place :

La zone à franchir ne doit pas être trop relevée. Son niveau de réussite doit être d'environ 3 participants sur 5.

Il faut bien délimiter la zone de franchissement par des plots de marquage. Cette zone doit contenir 3 paliers.

### Organisation :

**Le participant ne fera aucune reconnaissance de la zone avant de la réaliser.**

Départ arrêté à l'entrée de la zone à franchir (les autres participants qui arrivent doivent rester un peu en arrière).

Il n'y a pas de chronomètre pour franchir les zones.

### Points :

La répartition des points doit être :

Si les 3 paliers sont réalisés, 60 points seront acquis (soit les boitiers 20 pts et 40 pts à valider)

Si 2 paliers sont réalisés, 40 points seront acquis (soit le palier 40 pts à valider)

Si 1 palier est réalisé, 20 points seront acquis (soit le palier 20 pts à valider)

Si aucun palier n'est réalisé, aucun point n'est attribué (le boitier 0 pts est à valider)

Une faute dans un palier, c'est aucun point attribué sur ce palier

Le total est reporté sur la fiche de pointage global.

## ATELIER 5



Après le franchissement, suivant la réussite du participant, pour :

Aucun palier réalisé, valider le Boitier "0 pts"

Un palier réalisé, valider le Boitier "20 pts"

Deux paliers réalisés, valider le Boitier "40 pts"

Trois paliers réalisés, valider les Boitiers "20 pts" et "40 pts"



*Pour bien valider l'enregistrement sur la puce électronique, elle doit être insérée dans le trou du boitier. Une lumière rouge doit s'allumer et un bip sonore doit s'entendre.*

# REGLEMENT DES ATELIERS 13-18 ANS

## ATELIER 6 - ZONE CHRONOMETREE LONGUE (5 à 6 mn)

### Matériel :

1 boitier au départ - 1 boitier à l'arrivée - 1 planche de pointage - 1 stylo.

### Mise en place :

Une personne à l'entrée de la zone de départ pour accueillir l'arrivée des participants et un boitier départ disposé près de lui. Une personne à l'arrivée avec le boitier de fin de chrono.

### Organisation :

Départ arrêté, le participant met la puce autour du cou et la passe sur le boitier à l'entrée de la zone chronométrée. Il fait la distance sur un sentier peu technique. A la sortie de la zone, il pointe la puce dans le boitier de fin de chrono.

Il est possible de proposer cette zone chronométrée sur un itinéraire balisé entre deux autres ateliers. Ce qui facilite le travail d'organisation

### Points :

Les points sont attribués en fonction du meilleur résultat sur cette zone. Le calcul se fera de la manière suivante :

Temps de référence = Meilleur temps réalisé sur la zone par un participant

- Temps inférieur à 10%	du temps référence :	50 pts,
- Temps inférieur à 20%	" " "	40 pts,
- Temps inférieur à 30%	" " "	30 pts
- Temps inférieur à 40%	" " "	25 pts
- Temps inférieur à 50%	" " "	20 pts
- Au-delà de 50%	" " "	10 pts

Pour les moins de 15 ans un bonus temps de 5% du temps de référence est accordé

## ATELIER 6



**Pointer le boitier "DEPART" pour lancer le chrono.**

**Pointer le boitier "FIN" pour la fin du chrono**



*Pour bien valider l'enregistrement sur la puce électronique, elle doit être insérée dans le trou du boitier. Une lumière rouge doit s'allumer et un bip sonore doit s'entendre.*

# REGLEMENT DES ATELIERS 13-18 ANS

## ATELIER 7 - PILOTAGE VTT

### Matériel :

1 boitier "Départ" - 1 boitier "Arrivée" - Des plots - des jalons - de la rubalise - palettes - 1 planche de pointage - 1 stylo.

### Mise en place :

Parcours à réaliser en dehors du parcours du rallye raid.

Celui-ci peut être réalisé sous forme de "Descente", "Maniabilité", ou autre au choix de l'organisateur.

Les franchissements doivent être de niveau "5", c'est-à-dire réalisables par tous les participants. Seule la vitesse de réalisation doit rendre le parcours plus complexe à réaliser.

2 plots pour matérialiser le départ et l'enregistrement de la puce sur le boitier "Départ" - un circuit entre rubalise ou sur un sentier bien délimité. Et en fin de zone, un boitier "Arrivée" à pointer

### Organisation :

Départ arrêté, le participant pointe le boitier départ, réalise le parcours et pointe le boitier arrivée. Il a "x" secondes ou minutes pour réaliser le parcours. Il peut poser les pieds, porter son vélo ou le pousser, mais il ne doit pas faire tomber de plots et ne doit pas sortir du parcours.

### Points :

Le calcul se fait sur le meilleur temps du parcours.

Pénalités : - 2 pts par seconde supplémentaire

. - 5 pts par plot tombé ou bougé (avec un maximum de 15 pts de pénalité)

Pour les moins de 15 ans un bonus temps de 5% du temps de référence est accordé

## ATELIER 7



**Au départ du participant, valider le boitier "Départ chrono"**

**Au retour du participant, valider le boitier "Fin chrono"**



**Après l'arrivée, compter le nombre de fautes commises par le participant.**

**Pour 1 faute, pointer le boitier "5 pts"**

**Pour 2 fautes, pointer le boitier "10 pts"**

**Pour 3 fautes et plus, pointer les boitiers "5 pts" et "10 pts"**



*Pour bien valider l'enregistrement sur la puce électronique, elle doit être insérée dans le trou du boitier. Une lumière rouge doit s'allumer et un bip sonore doit s'entendre.*

# REGLEMENT DES ATELIERS 13-18 ANS

## ATELIER 8 - QUESTIONNAIRE - NATURE OU FAUNE

### Matériel :

1 table - 1 fiche questionnaire à remplir par participant - 1 planche de pointage - 1 stylo, une feuille de pointage globale.

### Mise en place :

Sur une table, disposer le questionnaire.

### Organisation :

Si possible, proposer un questionnaire sous forme de Quizz. Il portera sur des questions de nature, faune ou environnement. Il peut être illustré des photos ou d'objets (végétaux ou autres...)

Lorsque le participant arrive, il se place en face de son questionnaire sur la table. Après avoir donné son numéro de plaque, il répond au questionnaire en positionnant le jeton sur la bonne réponse.

Le contrôleur vérifie les réponses sur les fiches et fait pointer la puce par le participant dans les boîtiers correspondants aux points acquis.

### Points :

Le questionnaire est sur 30 points, il doit contenir 3 questions. Soit 10 points par question.

## ATELIER 8



Après avoir répondu au questionnaire,

Pour aucune bonne réponse,  
valider le Boitier "0 pts"

Pour 1 bonne réponse,  
valider le Boitier "10 pts"

Pour 2 bonnes réponses,  
valider le Boitier "20 pts"

Pour 3 bonnes réponses,  
valider les Boitiers "10 pts" et "20 pts"



*Pour bien valider l'enregistrement sur la puce électronique, elle doit être insérée dans le trou du boitier. Une lumière rouge doit s'allumer et un bip sonore doit s'entendre.*



# REGLEMENT DES ATELIERS 13-18 ANS

## ATELIER 9 - MECANIQUE

### Matériel :

1 table - 1 fiche questionnaire à remplir par participant - 1 planche de pointage - 1 stylo, une feuille de pointage globale. Vélos, pièces de vélo et outils (si nécessaire)

### Mise en place :

Sur une table, disposer le questionnaire ou les outils. Les vélos seront posés au sol

### Organisation :

#### 1<sup>ère</sup> possibilité : LA THEORIE

Si possible, proposer un questionnaire sous forme de Quizz. Il portera sur des questions de mécanique. Il peut être illustré des photos ou d'objets (pièces de vélo, outillage...)

Lorsque le participant individuel arrive, il se place en face de son questionnaire sur la table. Après avoir donné son numéro de plaque, le participant répond au questionnaire en positionnant le jeton sur la bonne réponse.

#### 2<sup>ème</sup> possibilité : LA PRATIQUE

Afin d'aller plus vite sur l'atelier, il est préférable d'avoir à remonter une pièce mécanique plutôt que de demander au participant de démonter et remonter une pièce.

Le contrôleur vérifie les réponses ou la réalisation de la mécanique et fait pointer la puce par le participant dans les boîtiers correspondants aux points acquis.

Points : Sur 30 points

La théorie doit contenir 3 questions. Soit 10 points par question.

La pratique doit avoir 3 étapes bien définies, dont une avec une limite de temps de réalisation.

Mais il est très important de définir un barème de points très clair qui sera établi sur cette mécanique en respectant 3 étapes de la réparation. Soit 10 points par étape franchie.

## ATELIER 9



Après avoir répondu au questionnaire,

Pour aucune bonne réponse, valider le Boitier "0 pts"

Pour 1 bonne réponse, valider le Boitier "10 pts"

Pour 2 bonnes réponses, valider le Boitier "20 pts"

Pour 3 bonnes réponses, valider les Boitiers "10 pts" et "20 pts"



*Pour bien valider l'enregistrement sur la puce électronique, elle doit être insérée dans le trou du boitier. Une lumière rouge doit s'allumer et un bip sonore doit s'entendre.*

# REGLEMENT DES ATELIERS 13-18 ANS

## ATELIER 10 - PHOTOS

### Matériel :

1 table - 1 planche de pointage - 1 stylo.

### Mise en place :

Une table sur l'arrivée de la boucle du matin placée devant la salle des fêtes.

### Organisation :

*Ceci est une proposition, mais chaque club peut établir son propre règlement photo.*

### **1<sup>ère</sup> méthode :**

Lorsque le participant pointe la balise "Arrivée", l'officiel lui demande de montrer l'endroit où ont été prises les photos sur leur carte.

Le résultat est validé si le lieu désigné sur la carte est inférieur à 500 m (*cela reste à l'appréciation de l'organisateur*) du lieu réel de la prise de photo.

Après avoir vérifié les emplacements des photos sur la carte, le contrôleur fait pointer la puce par le participant dans les boîtiers correspondants aux photos trouvées.

### **2<sup>ème</sup> méthode :**

L'organisateur positionne les boîtiers à l'endroit où la photo a été prise et le participant doit pointer le boîtier lorsqu'il arrive sur l'endroit précis de la photo. (*Il est souhaitable de mettre une balise avec le boîtier pour qu'il soit plus visible*).

### Points :

Le total doit être de 80 points, il y a 4 photos à retrouver sur la carte. Chaque photo rapporte 20 points.

## ATELIER 10



Si la photo 1 est trouvée : Valider le boîtier n° 60 pour "20 pts"  
Si la photo 2 est trouvée : Valider le boîtier n° 61 pour "20 pts"  
Si la photo 3 est trouvée : Valider le boîtier n° 62 pour "20 pts"  
Si la photo 4 est trouvée : Valider le boîtier n° 63 pour "20 pts"  
Ne rien faire pointer si aucune photo trouvée

A l'arrivée, le participant doit montrer sur la carte l'endroit où ont été prises les photos



Pour bien valider l'enregistrement sur la puce électronique, elle doit être insérée dans le trou du boîtier. Une lumière rouge doit s'allumer et un bip sonore doit s'entendre.

# REGLEMENT DES ATELIERS 13-18 ANS

## ATELIER 11 - QUESTIONNAIRE - EDUCATION ROUTIERE OU SECURITE

### Matériel :

1 table - 1 fiche questionnaire à remplir par participant - 1 planche de pointage - 1 stylo, une feuille de pointage globale.

### Mise en place :

Sur une table, disposer le questionnaire.

### Organisation :

Si possible, proposer un questionnaire sous forme de Quizz. Il portera sur des questions d'éducation routière. Il peut être illustré par des photos ou des panneaux routiers....)

Lorsque le participant arrive, il se place en face de son questionnaire sur la table. Après avoir donné son numéro de plaque, il répond au questionnaire en positionnant le jeton sur la bonne réponse.

Le contrôleur vérifie les réponses sur les fiches et fait pointer la puce par le participant dans les boîtiers correspondants aux points acquis.

### Points :

Le questionnaire est sur 30 points, il doit contenir 3 questions. Soit 10 points par question.

## ATELIER 11



Après avoir répondu au questionnaire,

Pour aucune bonne réponse,  
valider le Boitier "0 pts"

Pour 1 bonne réponse,  
valider le Boitier "10 pts"

Pour 2 bonnes réponses,  
valider le Boitier "20 pts"

Pour 3 bonnes réponses,  
valider les Boitiers "10 pts" et "20 pts"



Pour bien valider l'enregistrement sur la puce électronique, elle doit être insérée dans le trou du boitier. Une lumière rouge doit s'allumer et un bip sonore doit s'entendre.

# REGLEMENT DES ATELIERS 13-18 ANS

## ATELIER 12 - EPREUVE ORIGINALE – Version Quizz

### Matériel :

Estimé par le club, suivant l'atelier proposé.

### Mise en place :

Au choix de l'organisateur.

### Organisation :

Si possible, proposer un atelier facile à traiter.

Les résultats seront reportés sur une feuille de pointage globale.

Deux choix possibles dans l'organisation de cet atelier : soit un questionnaire, soit un chrono

### **CHOIX n° 1 : Si le choix porte sur un Questionnaire**

Si possible, proposer un questionnaire sous forme de Quizz. Il portera sur des questions diverses. Il peut être illustré par des photos ou des panneaux....)

Lorsque le participant arrive, il se place en face de son questionnaire sur la table. Après avoir donné son numéro de plaque, il répond au questionnaire en positionnant le jeton sur la bonne réponse.

Le contrôleur vérifie les réponses sur les fiches et fait pointer la puce par le participant dans les boîtiers correspondants aux points acquis.

Le questionnaire est sur 30 points, il doit contenir 3 questions. Soit 10 points par question.

## ATELIER 12 - Choix 1



Après avoir répondu au questionnaire,

**Pour aucune bonne réponse,  
valider le Boitier "0 pts"**

**Pour 1 bonne réponse,  
valider le Boitier "10 pts"**

**Pour 2 bonnes réponses,  
valider le Boitier "20 pts"**

**Pour 3 bonnes réponses,  
valider les Boitiers "10 pts" et "20 pts"**



*Pour bien valider  
l'enregistrement sur  
la puce électronique,  
elle doit être insérée  
dans le trou du  
boitier. Une lumière  
rouge doit s'allumer  
et un bip sonore doit  
s'entendre.*

# REGLEMENT DES ATELIERS 13-18 ANS

## ATELIER 12 - EPREUVE ORIGINALE – Version CHRONO

### Matériel :

Estimé par le club, suivant l'atelier proposé.

### Mise en place :

Au choix de l'organisateur.

### Organisation :

Si possible, proposer un atelier facile à traiter.

Les résultats seront reportés sur une feuille de pointage globale.

Deux choix possibles dans l'organisation de cet atelier : soit un questionnaire, soit un chrono

### **CHOIX N° 2 : Reprendre le règlement de l'atelier 7, mais avec au max 30 points**

Parcours à réaliser en dehors du parcours du rallye raid.

Celui-ci peut être réalisé sous forme de "Descente", "Maniabilité", ou autre au choix de l'organisateur.

Les franchissements doivent être de niveau "5", c'est-à-dire réalisables par tous les participants. Seule la vitesse de réalisation doit rendre le parcours plus complexe à réaliser.

### Organisation :

Départ arrêté, le participant pointe le boîtier départ, réalise le parcours et pointe le boîtier arrivée. Il a "x" secondes ou minutes pour réaliser le parcours. L'organisateur a libre choix d'établir un circuit avec ses propres règles.

### Points :

Le calcul se fait sur le meilleur temps du parcours.

Le meilleur temps obtient 30 points. Ensuite, le barème déterminé par l'organisateur attribue des pénalités de points en fonction du temps de dépassement.

## ATELIER 12 - Choix 2



**Pointer le boîtier "DEBUT" au départ du participant.**

**Pointer le boîtier "FIN" à l'arrivée du participant.**



*Pour bien valider l'enregistrement sur la puce électronique, elle doit être insérée dans le trou du boîtier. Une lumière rouge doit s'allumer et un bip sonore doit s'entendre.*

# REGLEMENT DES ATELIERS 13-18 ANS

## ATELIER 13 - CHALLENGE MONTEE OU ZONE TECHNIQUE

### Matériel :

De la rubalise - 5 Petits piquets - 5 panneaux points - 1 planche de pointage - 1 stylo.

### Mise en place :

Un couloir de matérialisé au sol par de la rubalise ou un tracé bien délimité du début à la fin de la zone.

De petites pancartes plantées à proximité du couloir délimitant les zones à franchir durant le franchissement de cette zone.

### Organisation :

*Exemple de franchissement en montée, mais peut se faire aussi sur une zone technique :*

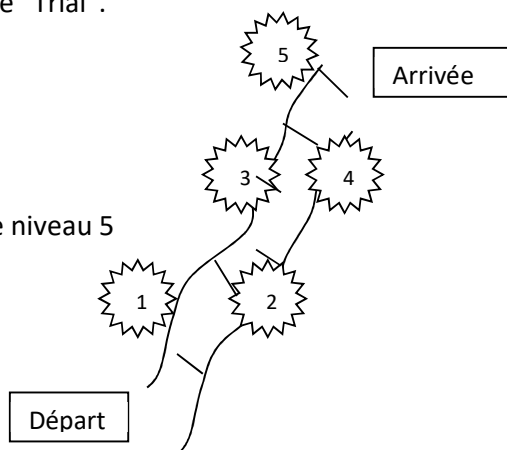
Départ arrêté à 5 mètres du début de la montée. Le participant doit monter dans le couloir de rubalise, sans mettre pied à terre et sans toucher celle-ci. Si c'est le cas, le point d'arrêt sera à l'endroit même ou il aura touché la rubalise. A chaque franchissement de zone, le participant gagne 10 points. Il y a 5 zones, soit 50 points s'il arrive au sommet. C'est la roue avant du vélo qui déterminera le point d'arrêt du vélo.

**IMPORTANT :** quel que soit le franchissement, il doit être fait en enroulé (faire sauter le vélo sur place n'est pas autorisé). Cela ne doit pas être une épreuve de "Trial".

### Points :

Les points par zone sont attribués de la manière suivante :

- Aucune zone franchie 0 pts soit : 0 pts
- 1ère zone franchie 10 pts, si possible de niveau 5
- 2ème zone franchie + 10 pts soit : 20 pts
- 3ème zone franchie + 10 pts soit : 30 pts
- 4ème zone franchie + 10 pts soit : 40 pts
- 5ème zone franchie + 10 pts soit : 50 pts



## ATELIER 13



- Le Boîtier "0 pts" si aucun palier n'est franchi
- Le Boîtier "10 pts" si un seul palier est franchi
- Le Boîtier "20 pts" si deux paliers sont franchis
- Le Boîtier "30 pts" si trois paliers sont franchis
- Le Boîtier "40 pts" et "30 pts" si quatre paliers sont franchis

Le participant doit franchir une montée ou une zone comprenant 5 paliers. Une fois terminé, il doit valider :



Pour bien valider l'enregistrement sur la puce électronique, elle doit être insérée dans le trou du boîtier. Une lumière rouge doit s'allumer et un bip sonore doit s'entendre.

# REGLEMENT DES ATELIERS 13-18 ANS

## ATELIER 14 – MANIA 1 - ZONE DE MANIABILITE

### Matériel :

De la rubalise - 1 planche de pointage - 1 stylo.

### Mise en place :

A réaliser en dehors du parcours du Rallye Raid. Sur la zone d'accueil si possible avec un visuel pour tout le monde. Pour fluidifier les participants, il est demandé de mettre en place deux zones de franchissement.

Pour chaque zone, installer 3 secteurs de franchissement sur un périmètre permettant au contrôleur de suivre entièrement le parcours du concurrent. Délimiter les secteurs pour l'attribution des points (à l'initiative de l'organisateur)

### Organisation :

Le parcours ne doit pas être chronométré, le participant, après avoir reconnu le parcours, démarre d'un point délimité et franchit toutes les zones sans faire de fautes pour avoir tous les points.

Libre choix à l'organisateur de tracer ses zones. Le parcours doit se réaliser entièrement en "Enroulé" pour rester dans l'objectif fédéral concernant la performance demandée lors du critérium national.

### Points de la Mania 1 :

30 points au total. Soit 1 zone avec 3 secteurs de 10 points dans chaque zone.

Les secteurs doivent être franchis à la suite les uns des autres.

Chaque secteur aura une valeur de 10 points et la notation de ce secteur se fera de la manière suivante :

- Aucune faute sur le secteur : 10 points
- un pied posé, une roue sortie, ou un appui autre dans la zone : 5 points
- deux pieds posés ou une sortie des deux roues de la zone : 0 points

Le contrôleur calcul les points acquis et fait pointer la puce par le participant dans les boîtiers correspondants.

## ATELIER 14 - Mania 1



**N'utiliser au maximum que 2 boîtiers  
Mais jamais les mêmes.**

Après avoir réalisé le parcours de maniabilité, le participant doit valider les points qu'il a obtenu :

0 point : Boîtier 0 pts  
5 points : Boîtier 5 pts  
10 points : Boîtier 10 pts  
20 points : Boîtier 20 pts  
25 points : Boîtiers 5 pts et 20 pts  
30 points : Boîtiers 10 pts et 20 pts



*Pour bien valider l'enregistrement sur la puce électronique, elle doit être insérée dans le trou du boîtier. Une lumière rouge doit s'allumer et un bip sonore doit s'entendre.*

# REGLEMENT DES ATELIERS 13-18 ANS

## ATELIER 14 – MANIA 2 - ZONE DE MANIABILITE

### Matériel :

De la rubalise - 1 planche de pointage - 1 stylo.

### Mise en place :

A réaliser en dehors du parcours du Rallye Raid. Sur la zone d'accueil si possible avec un visuel pour tout le monde. Pour fluidifier les participants, il est demandé de mettre en place deux zones de franchissement.

Pour chaque zone, installer 3 secteurs de franchissement sur un périmètre permettant au contrôleur de suivre entièrement le parcours du concurrent. Délimiter les secteurs pour l'attribution des points (à l'initiative de l'organisateur)

### Organisation :

Le parcours ne doit pas être chronométré, le participant, après avoir reconnu le parcours, démarre d'un point délimité et franchit toutes les zones sans faire de fautes pour avoir tous les points.

Libre choix à l'organisateur de tracer ses zones. Le parcours doit se réaliser entièrement en "Enroulé" pour rester dans l'objectif fédéral concernant la performance demandée lors du critérium national.

### Points de la Mania 2 :

30 points au total. Soit 1 zone avec 3 secteurs de 10 points dans chaque zone.

Les secteurs doivent être franchis à la suite les uns des autres.

Chaque secteur aura une valeur de 10 points et la notation de ce secteur se fera de la manière suivante :

- Aucune faute sur le secteur : 10 points
- un pied posé, une roue sortie, ou un appui autre dans la zone : 5 points
- deux pieds posés ou une sortie des deux roues de la zone : 0 points

Le contrôleur calcul les points acquis et fait pointer la puce par le participant dans les boîtiers correspondants.

## ATELIER 14 - Mania 2



**N'utiliser au maximum que 2 boîtiers  
Mais jamais les mêmes**

Après avoir réalisé le parcours de maniabilité, le participant doit valider les points qu'il a obtenu :

0 point : Boîtier 0 pts  
5 points : Boîtier 5 pts  
10 points : Boîtier 10 pts  
20 points : Boîtier 20 pts  
25 points : Boîtiers 5 pts et 20 pts  
30 points : Boîtiers 10 pts et 20 pts



*Pour bien valider l'enregistrement sur la puce électronique, elle doit être insérée dans le trou du boîtier. Une lumière rouge doit s'allumer et un bip sonore doit s'entendre.*