

ORGANISATION PRATIQUE RAID ET PARCOURS DÉCOUVERTE ORIENTATION

Accès et Lieu de départ

- A partir de Grenoble, suivre Saint Pierre de Chartreuse jusqu'au Col de Porte
- A partir de St Laurent du Pont suivre St Pierre de Chartreuse puis direction le Sappey Grenoble.

Retrait des dossards devant le Centre Nordique du col de Porte

Inscriptions

- Raid : - à l'avance à l'aide du bulletin ci-joint
- sur place le jour du Raid à 8h (majoration de 5 euros)

Parcours Découverte Orientation sur place à partir de 8h

Horaires

Départ du Raid Stratégie : à 9h

Départ des Parcours Découverte Orientation : à partir de 10h jusqu'à 13h

Tarifs

- Raid Stratégie : Grand Raid 25 Euros par équipe / Petit Raid 20 Euros
- (Pour les non-licenciés FFME il sera délivré une Licence Découverte à 2 Euros)

Inscriptions sur place : majoration de 5 Euros

- Parcours Découverte Orientation :

Adulte : 4 Euros par personne

Enfant (- de 12 ans) : 2 Euros

Gratuit moins de 5 ans

Carte : 2 Euros (1 carte minimum par équipe)

Contact

Ski Nordique Chartrousin - Mairie / 38380 St Christophe / Guiers

Téléphone : 04 79 25 52 02 / 06 10 31 93 93

Messagerie : snchartrousin@club-internet.fr

Buvette et Possibilité de Restauration (Grillades)



L'Azimut Chartrousin

DIMANCHE 14 OCTOBRE 2007
au Col de Porte



Raid Stratégie Montagne

Finale des championnats de France des raids
2 Parcours : 4h ou 2h (par équipe de 2)



Parcours Découverte Orientation

2 parcours adultes et 2 parcours enfants
Accessible à Tous (débutants et familles)



Renseignements – Inscriptions - SN Chartrousin

Mairie – 38380 St Christophe sur Guiers - Tel : 06 10 31 93 93 ou 04 79 25 52 02

Site internet : www.ski-chartreuse.com/snc/ E-mail : snchartrousin@club-internet.fr

Buvette – Restauration – Grillades – Tirage au sort

Bulletin d'inscription pour le Raid

A envoyer avant le 08 Octobre 2007
Inscription par Internet avant le 12 Octobre 2007 18h
Possibilité de s'inscrire sur place le jour du Raid à 8h (majoration de 5 euros).

RAID 4h

RAID 2h

CANDIDAT 1 :

NOM : N° Licence FFME :

Prénom :

Date de Naissance :

Sexe : M / F

Adresse :

Code postal :

VILLE :

Téléphone : Email :

CANDIDAT 2 :

NOM : N° Licence FFME :

Prénom :

Date de Naissance :

Sexe : M / F

Adresse :

Code postal :

VILLE :

Téléphone : Email :

RÈGLEMENT RAID STRATÉGIE MONTAGNE

BUT DU JEU

Totaliser le plus de points possible en un temps donné.
Trouver dans la nature des points indiqués sur la carte IGN
au 1/25000 et matérialisés par des balises sur le terrain.

RÈGLE DU JEU

Dans un secteur donné, de nombreuses balises sont
implantées. Il est impossible de les chercher toutes dans le
laps de temps imparti, il vous faut donc faire le choix :
compte tenu du temps dont vous disposez, de la configura-
tion du terrain, ou de la difficulté d'accès, vous choisissez
telle balise plutôt que telle autre sachant que chaque balise
a une valeur de points différente.

CONDITIONS DE PARTICIPATION

Présenter un certificat médical de moins de 6 mois de non
contre indication à la pratique de la randonnée sportive en
montagne ou posséder une licence FFME FFS ou FFCO
valide.

- ♣ Parcours A : Course ouverte aux personnes majeures
 - ♣ Parcours B : Course ouverte aux personnes nées avant
1990 inclus. Autorisation parentale obligatoire pour les
mineurs non accompagnés d'un de leur parent.
- Constituer une équipe de 2 personnes et s'acquitter des
droits d'engagement.

ÉQUIPEMENT

Équipement obligatoire de sécurité par équipe :
Sac à dos, gourde, vêtement contre le froid et la pluie et
vivres de course pour la durée de l'épreuve, chaussures
adaptées au Raid léger ayant des semelles crantées per-
mettant la progression en sécurité en milieu montagnard,
une pharmacie de premier secours, sifflet, boussole, lampe

PARCOURS DÉCOUVERTE ORIENTATION

PARCOURS MIS EN PLACE

- ♣ 2 Parcours "*Famille*" et "*Performance*" pour initiés. A pra-
tiquier seul, en famille ou en groupe.
 - ♣ 1 Parcours enfant de 1h maximum dit de " Découverte "
avec un questionnaire sur le milieu environnant.
- Des classements seront effectués mais non récompensés.
- ♣ 1 parcours pour les tout-petits dits "*futurs*" avec un fil à
suivre.

de poche avec piles et une couverture de survie.

ATTRIBUTION DES POINTS ET DES PÉNALITÉS

Pour être classée, une équipe doit avoir poinçonné au
minimum 3 balises. Toute balise rapporte un nombre de
points plus ou moins élevé selon la difficulté. Des pénalités
seront appliquées selon le retard aux pointages et pour
tout manquement au règlement (défaut de matériel, ...).
Détails donnés le matin du départ.

CLASSEMENT ET PALMARÈS

Est classée première l'équipe ayant le plus de points, en
cas d'égalité l'équipe ayant le moins de pénalités et le meil-
leur temps l'emporte. Les meilleures équipes masculines,
féminines et mixtes par catégorie seront récompensées.

CATÉGORIES

Junior : né entre 1990 (16 ans) et 1989 (17 ans)
Senior : né entre 1988 (18 ans) et 1971 (35 ans)
Vétéran 1 : né entre 1970 (36 ans) et 1957 (49 ans)
Vétéran 2 : né avant 1957 inclus

Si les équipiers sont de catégories différentes il y a surclas-
sement du plus jeune.

Ex : Senior + V1 = V1 / Senior + V2 = V1

DURÉE DE L'ÉPREUVE

- ♣ Parcours A : 2 secteurs, durée totale de 4h
- ♣ Parcours B : 2 secteurs, durée totale de 2h

Pour les parcours Performance, Famille et Découverte :
Les enfants de moins de 12 ans doivent être accompagnés
d'un adulte. Les mineurs de plus de 12 ans qui participent
sans leurs parents doivent être munis d'une autorisation
parentale.

Lots tirés au sort lors de la Remise des Prix en début
d'après-midi.