



# **RÈGLEMENT GÉNÉRAL**

## **du Raid des Boucles de la Marne**

### **19 octobre 2025**

En s'inscrivant à l'épreuve, les participants reconnaissent avoir pris connaissance du présent règlement et en acceptent les conditions.

**Pour que l'inscription soit définitive, il faut que le dossier soit complet.**

**La date limite des inscriptions est fixée au 10 octobre 2025.** (Cachet de la poste faisant foi)

**Taxe d'inscription : 108 euros par équipe ou 35 euros pour un solo.**

Chaque participant doit être en possession d'un VTT ou d'un Gravel. Un porte-carte et un compteur kilométrique seront nécessaires.

## **ARTICLE 1: ORGANISATION**

1.1: Le Raid des Boucles de la Marne est organisé par l'association Marne la Vallée Endurance dont le siège se trouve à Montévrain en Seine et Marne.

1.2: L'organisateur peut à tout moment décider de modifier la structure du raid (supprimer, ajouter ou modifier une section) si nécessaire

1.3: L'organisation décline toute responsabilité en cas de vol ou de détérioration en dehors des créneaux de gardiennage (parc VTT).

1.4 : L'organisation est soumise à l'autorisation de la fédération française de triathlon et à la préfecture de Seine et Marne.

1.5 : L'organisateur a souscrit une police d'assurance Responsabilité Civile Organisateur qui garantit les conséquences pécuniaires des dommages corporels et matériels causés au Tiers du fait du déroulement de l'épreuve.

## **ARTICLE 2 : PARCOURS ET TYPE D'ORIENTATION**

2.1 : Trois raids sont proposés :

- Raid solo : 53 kms environ
- Raid Light par équipe de 2+1 « Joker » : 53 kms environ
- Raid Aventure par équipe de 3 : 73 kms environ

Les activités pratiquées sont : VTT, Course d'Orientation, Run and Bike, Course à pieds, Laser Run

2.2 : Le parcours emprunte pour une grande partie des secteurs en milieu naturel (chemin, sous-bois...). Quelques secteurs routiers sont également prévus . Chaque concurrent s'engage à respecter le code de la route. Aux carrefours de routes, des signaleurs seront présents pour assurer la sécurité. Ils devront indiquer aux concurrents par des gestes précis si la course est prioritaire ou pas. Les terrains destinés à la culture sont interdits.

2.3 : Les parcours comportent un certain nombre de points de passages obligatoires.

2.4: Des barrières horaires sont prévues afin de limiter l'amplitude horaire entre les premiers et les derniers concurrents.

2.5: les sections se font soit en orientation (Carte CO, ordre des balises imposé ou pas), soit en suivant un tracé sur une carte, sur le terrain, ou soit à l'aide d'un road book.

2.6 : Le détail des différentes sections sera donné dans le carnet de route remis avant le départ.

## **ARTICLE 3 : LES ACTIVITES PRATIQUEES**

3.1 : RAID LIGHT ET RAID AVENTURE : VTT, Course d'Orientation, Run and Bike, Laser Run, Canoé

3.2 : RAID SOLO : VTT, Course d'Orientation, Course à pieds, Laser Run

## **ARTICLE 4 : LES CONCURRENTS**

4.1 : **Trois formules** sont proposées aux concurrents

Le Raid solo

Le Raid Light : équipe de 3 (2+1 « Joker »)

Le Raid Aventure : équipe de 3

4.2 : Pour le raid Aventure et la raid Light, un nom d'équipe doit être donné

Pour le raid solo, il vous faut préciser votre nom et prénom.

4.3 : Sur le bulletin d'inscription, les concurrents doivent préciser leur catégorie (Se référer à l'article.5)

4.4 : L'interlocuteur est le capitaine de l'équipe ; c'est à lui que seront envoyés les différentes informations. Le briefing d'avant course sera envoyé au capitaine par courriel. A lui, ensuite, de transmettre les différentes informations aux autres membres de son équipe.

Pour les solos, l'interlocuteur est le participant lui-même.

Un petit briefing est prévu 25 minutes avant le départ.

4.5 : L'âge minimum est de 16 ans dans l'année. (Autorisation parentale obligatoire pour les mineurs).

Les mineurs ne peuvent pas s'inscrire sur le Raid Solo ou le Raid Aventure. Seul le Raid Light leur est ouvert.

4.6 : Par le seul fait d'être inscrit à cette épreuve, tout concurrent atteste savoir nager.

Pour qu'un mineur puisse participer à l'épreuve de canoé du Raid Light, une attestation « officielle » de savoir nager est obligatoire. (Licence FFTRI, FFN, participation à une épreuve de natation ou de triathlon, attestation de nage délivrée par un maître-nageur...)

4.7 : Le port du casque à coque rigide est obligatoire en VTT et en Run and Bike.

4.8 : Le port du gilet de sauvetage est obligatoire en canoé. Celui-ci est fourni par l'organisateur.

4.9 : Les concurrents devront mettre la plaque de VTT fournie à l'avant de celui-ci.

Les dossards devront également être portés sur un des vêtements de chaque concurrent (attention les épingles ne sont pas fournies). Il devra être visible et face avant.

4.10 : Les plaques VTT et les dossards seront rendues sitôt la ligne d'arrivée franchie à l'organisateur sous peine de disqualification. Les tickets repas seront remis en échange.

En cas d'abandon, merci de remettre plaques et dossards au moment de prendre votre repas (à un membre de l'organisation si l'équipe ne prend pas le repas)

4.11 : Les concurrents doivent prévoir du ravitaillement en eau et en nourriture (même s'il est prévu un ou deux ravitaillements par l'organisation), du matériel de réparation pour le VTT, du matériel de premiers soins et être en possession d'un téléphone portable en état de marche.

4.12 : Chaque participant doit être assuré en Responsabilité Civile. L'organisation recommande vivement aux participants de souscrire une assurance complémentaire Accident Individuel couvrant les dommages corporels auxquels ils peuvent être exposés.

4.13 : Les concurrents s'engage à respecter l'environnement dans lequel ils évoluent. Il est interdit de jeter des débris sous peine de disqualification.

4.14 : Chaque concurrent doit fournir au moment de l'inscription le Formulaire Information Santé de la Fédération Française de Triathlon disponible sur le blog et le Facebook du raid.

4.15 : Lors de l'inscription, chaque équipe et chaque solo doivent communiquer sur le bulletin le numéro du téléphone utilisé le jour du raid.

4.16 : **Le « Joker » du Raid Light :**

Tout au long du Raid Light, **les équipes doivent pointer les balises au moins à 2** (excepté sur certaines qui pourront être pointées seul, particularité précisée sur le carnet de route). Le 3<sup>ème</sup> équipier appelé « Joker » n'est donc pas obligé d'être avec ses coéquipiers pour pointer les balises.

Le « Joker » est libre :

- Il peut rester tout au long du raid avec ses équipiers.

- Il peut « couper »

-Il peut se rendre directement, par n'importe quel moyen, à un changement de section (changement d'activité).

-Il peut remplacer un coéquipier qui devient à son tour « Joker »

Les lieux de changement d'activité seront précisés au départ. Cette formule permet de pouvoir palier à une défaillance ou à un problème mécanique d'un équipier, et surtout de permettre à celles et ceux qui ne peuvent ou qui ne veulent pas faire une des activités de participer malgré tout au Raid des Boucles de la Marne.

## **ARTICLE 5 : CONTROLE DE PASSAGE**

5.1 : Plusieurs contrôles de passages (CP) seront sur le parcours pour attester du passage des équipes.

Ces CP se présentent sous formes de balises équipées d'un fanion orange et blanc et d'une pince qui sert à poinçonner le carton de contrôle remis avant le départ ou au début d'une section.

5.2 : Certains CP sont obligatoires pour être classé. Au moment du poinçonnage la présence des 3 équipiers pour le Raid Aventure et de 2 équipiers minimum pour le Raid Light est obligatoire.

5.3 : Certains CP sont facultatifs. Ces balises doivent être poinçonnées en présence des trois équipiers (2 équipiers minimum pour le Raid Light) sauf pour certaines qui pourront être poinçonnées seul (ceci sera précisé sur le carnet de route) et bien entendu pour les solos.

La non- validation de ces balises n'entraîne pas de disqualification.

5.4 : Sur le Raid Aventure, **les équipes mixtes** doivent rester mixtes tout au long du raid. Dans le cas contraire, elles seront basculer dans la catégorie « Homme »

## **ARTICLE 6 : CATEGORIES ET CLASSEMENTS**

5.1 : **Les catégories** :

- Solo Scratch
- Solo Femme
- Aventure Homme
- Aventure Mixte (2 hommes et une femme, ou 1 homme et deux femmes)
- Light Homme/Mixte (les équipes mixtes sur le Raid Light sont dans la même catégorie que les équipes hommes)
- Light Femme

5.2 : **Le classement** est établi d'abord en fonction du nombre de CP validé et ensuite en fonction du temps réalisé (comprenant les éventuelles pénalités en temps)

5.3 : Pour les raids par équipe, le temps est établi à partir du passage sur la ligne d'arrivée du 3ème équipier pour le Raid Aventure et du 2<sup>ème</sup> équipier pour le Raid Light.

## **ARTICLE 7 : ABANDON**

7.1 : Toute équipe ayant abandonné devra avertir immédiatement l'organisation (se référer au numéro de téléphone inscrit sur le carnet de route)

7.2 : Il faudra remettre à l'organisateur les plaques VTT et les dossards.

7.3 : Pour les équipes, si un équipier abandonne il devra prévenir immédiatement l'organisateur et remettre aussitôt sa plaque et son dossard à un bénévole. Sur le Raid Aventure, si une équipe termine à deux, elle sera classée après les équipes ayant terminées à trois.

7.4 : Pour les solos, en cas d'abandon, le concurrent s'engage à en informer immédiatement l'organisateur et remettre sa plaque et son dossard à un bénévole pour des raisons de sécurité.

## **ARTICLE 8 : CAUSE DE PENALITE ET MISE HORS COURSE**

8.1 : Une **pénalité** équivaut au retrait d'un CP.

8.2 : Cause de pénalités :

- Non-respect des consignes données par les signaleurs.
- Abandon de détritrus sur le parcours ou le lieu d'accueil.
- Passage dans une zone cultivée ou un secteur privé non autorisé.
- Non-respect des bénévoles.

8.3 : Causes de **mise hors course** :

- Non-assistance aux personnes en danger (assistance obligatoire)
- Absence de casque en VTT et Bike and Run, de gilet en canoé
- CP obligatoire non validé

- Emprunt d'une route interdite (**même sur ses abords**)
- Emprunt de moyens de déplacement non prévus par l'organisation
- Non- respect des consignes de sécurité
- Utilisation d'un vélo à assistance électrique (VAE)

## **ARTICLE 9 : COUVERTURE, PHOTO, TELEVISION, VIDÉO ET DROIT**

Tout participant renonce à se prévaloir du droit à l'image et accepte les éventuelles diffusions d'image.

## **ARTICLE 10 : TAXE D'INSCRIPTION**

10.1 : **Raid Aventure et Raid Light : 108 euro par équipe** (La location du canoé, le matériel de laser Run, les ravitaillements, le repas d'après course et le lot souvenir sont compris)

10.2 : **Raid Solo : 35 euro par personne** (Le matériel de Laser Run, les ravitaillements, le repas d'après course et le lot souvenir sont compris).

## **ARTICLE 11 : DESISTEMENT ET ANNULATION**

11.1 : Aucun remboursement ne sera effectué suite à un désistement effectué moins de 15 jours avant l'épreuve, néanmoins si celui-ci est prévenu et justifié l'organisateur pourra selon les circonstances offrir un avoir nominatif de 50% de réduction pour le Raid des Boucles de la Marne 2027.

Pour un désistement entre le 21 septembre et le 03 octobre, l'organisateur remboursera 70 % des frais d'inscription ; avant le 21 septembre 100%.

11.2 : En cas d'annulation de l'épreuve, quelque-soit le motif, la totalité des frais d'inscription sera restituée.

## **ARTICLE 12 : RÈGLEMENT PARTICULIER PAR ACTIVITÉ**

### **12.1 : RUN AND BIKE (Raid par équipe uniquement)**

-Un seul VTT est permis sur l'ensemble du parcours

-Le passage du VTT est libre. Soyez vigilant tout de même car vous restez responsable de votre matériel en cas de vol.

-Un règlement particulier sera établi pour le Raid Light. Il sera précisé lors du briefing.

12.2 : En **VTT**, vous allez emprunter et traverser des routes ouvertes à la circulation et des sentiers de randonnée. Soyez extrêmement vigilants et prudents : respectez les règles du code de la route, restez maître de votre vélo pour votre sécurité et celle des autres.

L'assistance électrique est interdite.

12.3 : **En VTT et en RUN AND BIKE**, les balises devront être poinçonnées dans l'ordre de numérotation.

Un « vélo balai » suivra la dernière équipe et sera chargé de ramasser les balises. Il est donc très important pour les équipes qui précèdent de ne pas se tromper de parcours ou de bien poinçonner les balises car en cas de demi-tour il se peut que la balise ait été ramassée

12.4 : **En COURSE D'ORIENTATION**, l'ordre de poinçonnage ne sera pas imposé.

### **12.5 : CANOE**

-Chaque participant doit porter un gilet de sauvetage (fourni par l'organisation), tout au long de l'épreuve de canoé.

-Au moins deux coéquipiers devront être dans le canoé. Si vous décidez de naviguer qu'à deux, le 3<sup>ème</sup> coéquipier pourra remplacer un de ses camarades sur le parcours à un endroit précisé par l'organisation.

-Il n'y a pas de section canoé sur le Raid Solo

### **12.6 : LASER RUN :**

Raid Light et Aventure : 6 tours à faire. Un équipier par tour. Vous pouvez vous passez des relais à la fin de chaque tour. La gestion de l'épreuve vous appartient. Un équipier peut tout faire !

Raid Solo : 4 tours à faire.

Vous devez respecter les règles du Laser Run (des vidéos sur facebook vous seront envoyées) : baisser le bras et charger à chaque tir, ne pas s'appuyer sur la table, toucher les 5 cibles avant de repartir (vous pouvez repartir au bout de 50 seconde même si toutes les cibles ne sont pas atteintes).

Tirs à 5 mètres. Circuit de course de 250m.environ.  
N'oubliez pas de valider le CP du Laser Run une la section accomplie.

### ARTICLE 13 : RÈGLES SANITAIRES

Le jour de l'épreuve les participants devront se conformer aux règles sanitaires en vigueur.

