Règlement Raid multisport Vaumoise
1ère édition

Article 1 :
La première édition du Raid Multisport de Vaumoise aura lieu le dimanche 15 juin 2025.

Cela se déroulera au complexe sportif de Vaumoise

Article 2 : Organisation

- 8h30 : Accueil
- 9h30 à 10h30 : course à pied de 5km (épreuve 1)
- 10h30 à 11h00 : épreuve 2
- 11h00 à 11h15 : repos pour tous
- 11h15 à 11h45 : épreuve 3
- 11h45 à 12h15 : épreuve 4
- 12h15 à 13h15 : repas
- 13h15 à 13h30 : épreuve 5
- 13h30 à 14h00 : épreuve 6
- 14h00 à 14h30 : épreuve 7
- 14h30 à 15h00 : épreuve 8
- 15h à 15h15 : repos pour tous
- 15h15 à 15h45 : épreuve 9
- 15h45 à 16h15 : épreuve 10
- 16h15 à 16h45 : épreuve 11
- 16h45 à 17h15 : épreuve 12 (surprise)
- 17h15 à 17h30 : collation et comptage de points
- 17h30 : remise des récompense classement

Le temps des épreuves et de pause seront les même pour l'ensemble des équipes

Article 3 : Matériel

L'ensemble du matériel sera fourni par l'équipe d'organisation et les différentes associations partenaires.

Article 4 : Equipe

Chaque équipe est composée de 5 à 7 joueurs minimum dont une féminine et/ou masculin obligatoire,
Avoir 15 ans révolu (né(e) en 2010 minimum)
Obligation d'avoir une autorisation parentale pour les mineurs
Être inscrit dans une seule équipe uniquement
Obligation d'avoir au moins un majeur par équipe

Article 5 : Modalité d'inscription

Pour s'inscrire il faut avoir 15 ans révolu (né(e) en 2010 minimum)
Les inscriptions se font uniquement sur le site d'ADEORUN
Le prix est de 22 euros par joueur avec la formule repas ou de 17€ par joueur sans repas.

Tout dossier est considéré comme incomplet s'il ne comporte pas toutes les pièces suivantes :
Carte d'identité
Questionnaire de Santé
Paiement de l'équipe
Autorisation parentale signée par un représentant légal

ATTENTION : l'inscription de votre équipe sera validée uniquement si TOUTES les pièces sont fournies avant le 1er juin 2025.
Passez ce délai, votre inscription ne sera pas prise en compte.

Article 6 : Bonne conduite

Chaque équipe s'engage à :

- participer à toutes les activités
- respecter les décisions de l'arbitre
- être faire-play avec les différentes équipes
- Aucune épreuve ne sera rejouée
- Être ponctuelle à chaque épreuve sous peine de pénalité
-

L'équipe d'organisation se réserve à tout moment d'exclure une équipe en cas de mauvaises conduites sportives, sans remboursement des frais d'inscription.

L'association adhère grandement à la charte du randonneur qui a pour but de sensibiliser tous les utilisateurs des sentiers de randonnée et à la préservation de l'environnement et au respect de la biodiversité.
A savoir :

- Récupérer ses déchets
- Préserver les sites
- Privilégier le covoiturage
- Respecter les espaces protégés
- Être discret

Article 7 : Médicale

Une équipe de secouriste sera présente sur l'ensemble de la journée et aura un stand sur le village
Chaque participant doit porter assistance à une personne blessée ou en danger, en prévenant les secours présents.

Les secours peuvent soumettre l'arrêt définitif d'un participant

Article 8 : Assurance

L'événement est assuré en tant que responsabilité civile auprès de la Macif.
Chaque participants doit bien évidemment être couvert par une assurance responsabilité civile individuelle

L’équipe organisatrice décline toute responsabilité en cas d’accident, de défaillance provoquée par un mauvais état de santé, de perte ou de vol de matériel. Aucun participant ne pourra se retourner contre l’organisateur de cet événement.

Article 9 : Droit à l’image

Chaque participant autorise Terr’Oise à diffuser sur tous supports (réseaux sociaux, internet, presse…) son image dans le cadre de l’activité. Chacun peut néanmoins s'y opposer par demande écrite adressée sur papier libre ou par mail à l’adresse de l’association.

Article 10 : Espace de restauration et ravitaillement

Un espace de restauration sera à votre disposition, un traiteur vous proposera un pack sandwich + dessert + boisson ainsi que des petites collations.

Tout au long de la journée, un espace ravitaillement vous proposera de quoi vous hydrater mais également des petites choses à grignoter.

Article 11 : Les épreuves

Tableau activités :

- 1. Course à pied
- 2. Tir à l’arc
- 3. Pétanque
- 4. Foot à 7
- 5. Basket à 5
- 6. Biathlon (épreuve motrice + tir à l’arc et arbalète décathlon)
- 7. Course d’orientation
- 8. Plateau de musculation
- 9. Ultimate
- 10. Tir à la corde
- 11. Relais Mémory
- 12. Surprise

Avant chaque épreuve, l’arbitre dispose de 5 minutes pour expliquer les règles du jeu et proposer, si nécessaire, une petite mise en pratique.
Suivi de 20 minutes d’activité et de 5 minutes de fin de pratique et de rotation.

Les résultats seront diffusées à la fin de la journée

Article 11 : Règle de chaque activités et attribution des points

Course à pied :

- Durée : 1 heure
- Distance : 6 km
- 4 coureurs (dont une fille)
- Le classement se fait en fonction du temps effectué
- les joueurs doivent arriver en même temps en équipe

Attribution des points	
équipe 1 et 2	5 points
3 et 4	4 points
5 et 6	3 points
7 et 8	2 points
9 et 10	1 point

Attribution des points	
30 à 35 min	5 points
35 à 40 min	4 points
40 à 45 min	3 points
45 à 50 min	2 points
50min et plus..	1 point

Tir à l'arc :

- Durée : 30 minutes (5min d'échauffement et de consignes, 20 minutes d'activité et de 5 min de rotation)
- Espace du tir à l'arc
- Tous les joueurs peuvent participer (2 contre 2)
- les autres joueurs peuvent s'échauffer sur d'autres cibles
- match sous forme de morpion, chacun son tour
- le meilleur résultat sera retenue
- L'équipe qui marquera le plus de points gagnera la rencontre

Attribution des points	
Match gagné	5 points
Match Nul	3 points
Match perdu	1 point

Pétanque :

- Durée : 30 minutes (5min d'échauffement et de consignes, 20 minutes d'activité et de 5 min de rotation)
- Terrain de pétanque
- possibilité de faire 2 équipes de 3 joueurs
- L'équipe qui marquera le plus de points gagnera la rencontre
- premier arrivée à 13 points, ou l'équipe étant la plus proche

Attribution des points	
Match gagné	5 points
Match Nul	3 points
Match perdu	1 point

Foot à 5 :

- Durée : 30 minutes (5min d'échauffement et de consignes, 20 minutes d'activité et de 5 min de rotation)
- Terrain du de foot
- 4 Joueurs (dont 1 une fille ou 1 garçon, possibilité de faire des changements en fonction du nombre de joueurs de l'équipe adverse)
- Les crampons sont interdits
- L'équipe qui marquera le plus de buts gagnera la rencontre

Attribution des points	
Match gagné	5 points
Match Nul	3 points
Match perdu	1 point

Basket à 5 :

- Durée : 30 minutes (5min d'échauffement et de consignes, 20 minutes d'activité et de 5 min de rotation)
- Terrain du city stade
- 4 Joueurs (dont 1 une fille ou un garçon, possibilité de faire des changements en fonction du nombre de joueurs de l'équipe adverse)
- L'équipe qui marquera le plus de points gagnera la rencontre

Attribution des points	
Match gagné	5 points
Match Nul	3 points
Match perdu	1 point

Biathlon (épreuve motrice + jeu de précision/lancé) :

- Durée : 30 minutes (5min d'échauffement et de consignes, 20 minutes d'activité et de 5 min de rotation)
- Espace délimité sur le stade

- Tous les joueurs doivent passer en fonction de l'équipe adverse dont une fille ou un garçon obligatoire (exemple : équipe A à 5 joueurs et l'équipe C à 7 joueurs, l'équipe C peut faire jouer uniquement 5 joueurs pour être à égalité avec l'autre équipe)
- L'équipe qui réalisera le plus de tour et un bon score gagnera la rencontre
- Pour gagner 5 points: maximum De tour + plus grand nombre de points cumulés.

Attribution des points	
Match gagné	5 points
Match Nul	3 points
Match perdu	1 point

Course d'orientation :

- Durée : 30 minutes (5min d'échauffement et de consignes, 20 minutes d'activité et de 5 min de rotation)
- Dans la forêt
- Tous les joueurs doivent passer en fonction de l'équipe adverse dont une fille ou un garçon obligatoire (exemple : équipe A à 5 joueurs et l'équipe C à 7 joueurs, l'équipe C peut faire jouer uniquement 5 joueurs pour être à égalité avec l'autre équipe)
- L'équipe qui réalisera le moins de temps avec un bon score gagnera la rencontre
- 30 mins pour trouver un maximum de balises

Attribution des points	
équipe 1 et 2	5 points
3 et 4	4 points
5 et 6	3 points
7 et 8	2 points
9 et 10	1 point

Plateau de musculation :

- Durée : 30 minutes (5min d'échauffement et de consignes, 20 minutes d'activité et de 5 min de rotation)
- espace de training
- Tous les joueurs doivent passer en fonction de l'équipe adverse dont une fille ou un garçon obligatoire (exemple : équipe A à 5 joueurs et l'équipe C à 7 joueurs, l'équipe C peut faire jouer uniquement 5 joueurs pour être à égalité avec l'autre équipe)
- L'équipe qui réalisera le moins de temps avec un bon score gagnera la rencontre

concours : relais en aller retour sur l' échelle de 3 joueurs / tenir le plus longtemps possible avec une charge

Ultimate :

- Durée : 30 minutes (5min d'échauffement et de consignes, 20 minutes d'activité et de 5 min de rotation)
- Terrain du city stade
- 5 Joueurs (dont 1 une fille ou un garçon, possibilité de faire des changements en fonction du nombre de joueurs de l'équipe adverse)
- L'équipe qui marquera le plus de points gagnera la rencontre

Attribution des points	
Match gagné	5 points
Match Nul	3 points
Match perdu	1 point

Tir à la corde :

- Durée : 30 minutes (5min d'échauffement et de consignes, 20 minutes d'activité et de 5 min de rotation)
- Terrain du city stade
- Tous les joueurs doivent passer en fonction de l'équipe adverse dont une fille ou un garçon obligatoire (exemple : équipe A à 5 joueurs et l'équipe C à 7 joueurs, l'équipe C peut faire jouer uniquement 5 joueurs pour être à égalité avec l'autre équipe)
- Ramener en premier le foulard dans son camp
- Affrontez 4 équipes (tirage au sort)
- L'équipe qui marquera le plus de points gagnera le plus de points

Attribution des points	
équipe 1 et 2	5 points
3 et 4	4 points
5 et 6	3 points
7 et 8	2 points
9 et 10	1 point

Relais memory :

- Durée : 30 minutes (5min d'échauffement et de consignes, 20 minutes d'activité et de 5 min de rotation)
- Espace délimité sur le stade
- 2 équipes s'affrontent
- Pour gagner le relais il faut que l'équipe retourne toutes les cartes le plus rapidement possible
- Tous les joueurs passent durant le temps imparti

Attribution des points	
Match Gagné	5 points
Match Nul	3 points
Match perdu	1 points

Merci de votre compréhension

L’équipe TERR’OISE