

RAID CADETS JUNIORS. 2024



**Consignes = Marquer le maximum de points en 4 heures max
Attention aux barrières horaires !**



Se placer sur la ligne de départ et attendre le signal du starter !

1 point par



TRAIL'O = Pointer la balise sur votre parcours en suivant le marquage au sol (drapeaux UGSEL)

31

Transition = Récupérer son VTT dans le parc à vélos

Suivi l'itinéraire sur votre carte pour pointer les balises de votre circuit.

40

41

42

43

Transition = déposer son VTT à l'atelier CO MEMO



EPREUVE MEMO = Mémoriser l'emplacement des balises et aller les pointer sans carte.

50

51

52

**Barrière horaire non éliminatoire ! = 1h00 MAX pour réaliser tout ou partie des 3 premières épreuves
Passée 1H00, retour en RUN AND BIKE
(ITINERAIRE INVERSE du ROAD BOOK PHOTOS pour PUZZLE et LABYRINTHE)**

Transition = récupérer son VTT



RUN AND BIKE jalonné = Suivre le marquage et pointer les balises sur votre itinéraire

53

54

55

RAVITAILLEMENT (accessible aux enseignants)

**Barrière horaire non éliminatoire ! = 1h30 MAX pour réaliser tout ou partie des 4 premières épreuves
Passée 1H30, retour vers le point de départ pour fin du RUN AND BIKE
(pointer les balises sur votre chemin), PUZZLE et LABYRINTHE**



RUN AND BIKE jalonné = Suivre le marquage et pointer la balise sur votre itinéraire

56

En cas de problème : 0659970443

Barrière horaire non éliminatoire ! = 2h00 MAX pour réaliser tout ou partie des 5 premières épreuves
Passée 2h00, retour pour fin du RUN AND BIKE, PUZZLE et LABYRINTHE

Transition = déposer son VTT au départ de la CO SCORE



COURSE AU SCORE = pointer les balises sur votre parcours

57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70

BARRIERE HORAIRE ELIMINATOIRE ! = 3h00 MAX pour réaliser tout ou partie des 6 premières épreuves

Passée 3h00, retour vers l'arrivée = TEMPS ARRÊTE

Transition = récupérer son VTT à l'arrivée de la CO SCORE



RUN AND BIKE jalonné = suivre le marquage et pointer les balises sur votre itinéraire

71 72 73

Transition = déposer son VTT dans le parc à vélos



CO PUZZLE = pointer les balises dans un ordre libre

34 35 36 37



LABYRINTHE = aller pointer ensemble (corde) **dans l'ordre imposé** les balises pour reconstituer =

P A R I S 2 4

Les points s'arrêtent à la 1ère erreur (exemple = P A R S = 3 points)

arrivée

Fin d'épreuve = pointer la balise "ARRIVEE" qui se trouve dans le labyrinthe

Pour être classée, votre équipe devra avoir pointé la balise ARRIVEE dans UN TEMPS MAXIMUM DE 4 HEURES