



CORSICA RAID AVENTURE

NOTE D'INFORMATION

PARCOURS ET PROGRESSION

1. LE PARCOURS

Dans les gènes du Corsica Raid Aventure, il y a notre détermination à bâtir chaque année un raid extraordinaire. Chaque jour, vous pourrez goûter à tout ce que le raid multisports a de magique grâce à la Corse, sans modération!! Chaque édition du Corsica Raid Aventure possède donc un profil qui lui est propre. La Corse est décrite comme une Montagne dans la mer, et tous les ans notre but est de vous faire profiter des ressources d'un terrain de jeu aux multiples richesses. Le maître mot pour l'organisation est de toujours proposer un raid axé sur la multi-activité. Tout est bien sûr fonction des terrains de jeux sur lesquels chaque année nous écrivons les plus beaux parcours.

Une fois votre inscription validée, vous recevrez progressivement des informations sur le profil qui vous attend de manière à pouvoir peaufiner votre préparation en fonction du profil de votre Corsica Raid Aventure. Vous pouvez d'ores et déjà avoir un aperçu d'un exemple de profil dans la Note d'Information Profil du Raid.

Le Corsica Raid Aventure est une succession de sections de course dont la longueur et la difficulté sont variables : les épreuves les plus courtes ne durent qu'une petite heure alors que les plus longues peuvent prendre plus d'une dizaine d'heures voire plus. Cela dépend bien entendu du type d'épreuve, du profil du terrain rencontré et de la vitesse de progression de chaque équipe.

Le raid est composé d'un enchaînement de sections de course, ponctuées par des points d'assistance. Chaque épreuve correspond à l'une ou à plusieurs des disciplines au programme du raid. Les équipes doivent passer par divers points spécifiés sur les extraits cartographiques.

Des points d'assistance (PA) permettent aux concurrents de se ravitailler et de prendre le matériel adéquat à la section de course suivante, ainsi que pour la version CRA2+1 de procéder, éventuellement, à un changement de concurrent.

Le parcours est à définir par chaque équipe grâce aux extraits cartographiques, aux informations fournies dans le road-book et celles données en briefing ou sur le terrain par les techniciens de l'organisation (Voir la NI Carte, Légende et Road Book).

Les informations et consignes écrites dans le Road-Book sont destinées aux raiders et aux assistants. Ces indications sont concises et précises. Le Road-Book, c'est avec les cartes, l'outil qu'il faut sans cesse lire et relire.

Si vous ne trouvez pas la réponse dans le Road-Book, vous avez en votre possession tous les documents réglementaires de la course qui répondent à 95% des questions que vous vous poserez au sein de votre team : les Notes d'information, les Fiches Techniques et le Règlement.

La nécessité absolue c'est de bien les avoir lu avant de venir ... et/ou de parfois bien les relire pendant le raid à chaque fois que l'on a un doute.

Certains points de contrôle comportent un horaire de fermeture (indiqués dans le road book). Les équipes neutralisées sont réengagées sur une portion de course suivante. Pour la portion non effectuée, un temps sera comptabilisé.

Le principe de fenêtres horaires est mis en place afin de permettre aux teams les moins aguerris de profiter pleinement de leur Corsica Raid Aventure, en ayant quasi systématiquement accès aux épreuves les plus spectaculaires et les plus attractives du raid plutôt que de « laisser » leur motivation sur certaines sections où ces teams auraient perdu trop de temps.

Les enquêtes et recherches pour découvrir le tracé et les reconnaissances préalables sont interdites.

2. PROGRESSION

Le Corsica Raid Aventure est conçu comme un raid à la carte où chaque équipe choisit de faire ou ne pas faire une épreuve (ou une section d'épreuve). La vitesse de progression de chaque équipe sur chaque section lui étant propre, il appartient à chaque équipe de calculer ses temps de course prévisionnels et par conséquent les horaires où son assistance doit être présente sur chaque PA.

L'intégralité du parcours du Corsica Raid Aventure se déroule en orientation, même si les itinéraires empruntent souvent sentiers et pistes ou portions de routes. La progression se fait en navigation totale grâce aux indications fournies par les extraits cartographiques, par le road-book, les directives et consignes données par l'organisation. Les parcours ne sont donc pas balisés (sauf de rares portions très courtes pour des raisons de sécurité) et chaque équipe doit donc gérer en permanence son orientation pour assurer sa bonne progression.

Chaque équipe, de jour comme de nuit, par beau temps comme dans le brouillard, doit être capable de déchiffrer les pièges du terrain corse, lire les cartes et naviguer à la boussole et/ou à l'altimètre pour tracer le bon chemin.

Sur les épreuves, les équipes progressent en totale immersion dans la nature, et en autonomie complète.

Le Corsica Raid Aventure étant conçu comme une véritable aventure, chaque équipe doit être en mesure de se gérer totalement, tant en termes de sa propre sécurité d'évolution, que de prévoir le ravitaillement aux points d'assistances et sur le parcours, ses besoins en eau, ses temps de repos...

La stratégie, l'intelligence, la responsabilité et la capacité d'effectuer un effort en groupe seront aussi importantes que la capacité d'endurance individuelle.

Prenant en considération l'ensemble des paramètres de course du raid ainsi que la préparation que recèle la participation au Corsica Raid Aventure, considéré comme le premier raid aventure en Europe, les parcours sont conçus pour qu'une équipe tablant sur une progression régulière à vitesse normale (progression régulière et vitesse normale au regard du haut niveau du raid) soit en mesure d'effectuer l'intégralité des parcours proposés.

Sur toutes les sections de course, les concurrents d'une même équipe ont l'obligation de rester groupés. Ils doivent toujours rester à portée de voix sans crier, c'est dire à une distance inférieure à 100 mètres.

L'organisation peut arrêter la course pour les équipes qui ne pourraient continuer l'épreuve dans des conditions normales de sécurité.

Si une équipe décide de s'arrêter pour une durée supérieure à 01h00, elle a l'obligation de téléphoner à l'organisation (n°urgence – cf. Road Book) pour expliciter son arrêt.

Sur l'intégralité des parcours, les raiders ne sont pas prioritaires. Ils doivent respecter et tenir compte des autres utilisateurs potentiels. Plus particulièrement, sur les routes et les voies ouvertes à la circulation, les raiders doivent respecter très scrupuleusement le code de la route, et les éventuelles directives des signaleurs. Et par défaut, les concurrents ne doivent pas emprunter de routes goudronnées, sauf autorisation contraire de l'Organisation.

3. ACCES RESTREINT AUX ZONES DE PARCOURS

Dans chaque équipe, seuls les concurrents en course ont le droit d'être sur la zone couverte par les parcours du raid (zone au sens large du terme). Sont exclus des zones couvertes par les parcours du raid : les raiders-assistants, les assistants, et les accompagnateurs qui doivent demeurer sur les départs, points d'assistance et arrivées (sauf autorisation contraire de la direction de course).

4. PROCEDURE DE DEPART GROUPEES

Sur les départs groupés d'étapes, la première ligne d'équipes doit s'aligner sur la dernière banderole de l'aire de départ. Les autres lignes d'équipes doivent se mettre derrière eux.

* La première ligne d'équipes est composée des équipes porteuses des maillots des premiers au classement général de la version CRA4 et le maillot de la meilleure équipe Corse.

* La deuxième ligne est composée des équipes porteuses des maillots des premiers au classement général de la versions CRA 2 et du vainqueur d'étape.

* La troisième ligne est composée des maillots de la combativité.

* Les autres lignes sont composées selon l'ordre des classements généraux scratch CRA 4 puis CRA 2.

Départs groupés kayak de mer : vous alignez les kayaks de mer devant le bord de l'eau et appliquez ou suivez la procédure ci-dessus.

5. PROCEDURE SUR CP - PA

Chaque équipe qui arrive à un CP (y compris au départ d'étape) doit :

* pointer au CP à son arrivée;

* aller faire son PA qui est à proximité du CP;

* et revenir pointer au CP pour signer la fiches de départ.

Les équipes qui n'ont pas signé la fiche au CP des départs d'épreuves se verront appliquer une pénalité de course allant au maxima jusqu'à l'annulation du temps de course et l'attribution du temps des derniers.

Le ravitaillement de votre équipe, ses changements de matériel, ... etc ... se font au PA. Il est interdit de les faire au CP. Les PA sont toujours situés à proximité du CP, et c'est au PA que l'assistance se déroule.

Le chronomètre ne s'arrête pas aux PA, sauf indication contraire.

6. PROCEDURE ENTRE 2 CP-PA pour les équipes neutralisées

Les équipes qui décident de ne pas faire une épreuve ou une section entre 2 PA doivent pointer et le signaler au CP de départ d'épreuve où elles se trouvent (le signaler la veille au soir au briefing météo pour la 1^o épreuve du lendemain).

L'équipe effectue immédiatement (hors-chrono bien sûr) un transfert routier avec son assistance jusqu'au CP-PA suivant ou un autre CP en fonction des directives de course précisées dans le road-book (pas de transfert bien sûr dans le cas d'une épreuve en boucle autour du même CP-PA).

Dès son arrivée au CP-PA concerné l'équipe repartira après enregistrement au CP. Dans le cas où une équipe neutralisée arrive avant la 1^o équipe ayant fait l'épreuve (ou la section) précédente, l'équipe neutralisée ne pourra repartir qu'au même moment que la 1^o équipe. Le temps de l'équipe neutralisée continue alors à être neutralisé jusqu'à son départ.