

NUMERO D'URGENCE

06 74 63 74 96

06 48 24 80 31

# RAID DES LOUPS

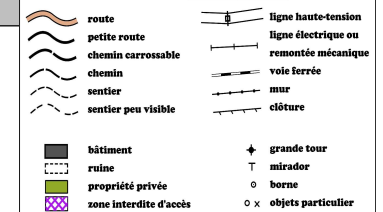


## Départ 10H00 – 19H00 - RAID Loup Garou- 84 Balises à 1 point

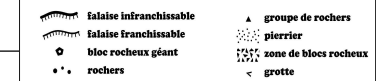
Sections	Épreuves	Supports	Dist. mini	Dist. max	Balises	Tps conseill	Dernier départ sur section	Commentaires	Ravito
Section 0	Prologue RELAIS + Memo	Carte A4 – IOF 1.3000	1	3	13	00:35		<p>Chaque concurrent réalise une CO en ordre imposé l'un après l'autre. Le parcours est sous forme d'étoile. Il existe beaucoup de cartes différentes, donc attention à ne pas suivre les copains : chaque circuit est équitable pour tous.</p> <p>Voici l'enchaînement que vous aurez à respecter :</p> <p>1er Raidleur : 1/2/3/4/5/6/7/8/R -&gt; passage de doigt et de carte au raidleur suivant.</p> <p>2ème Raidleur 1/2/3/4/5/6/7/8/R -&gt; Départ à deux sur la mémo.</p> <p>À la fin des deux relais, vous repartez ensemble en équipe sur une mémo (1km) qui vous conduira jusqu'au parc VTT. Sur la mémo, toutes les balises ne sont pas équipées de boîtiers : un seul boîtier est présent sur le parcours.</p> <p>Particularité de cette édition : l'ensemble des cartes vous sera remis au départ. À vous d'analyser le terrain et de mettre en place la stratégie qui vous permettra de ramasser un maximum de balises.</p> <p>Bonne course !</p>	
Section 1	S.1 – VTT O	Carte A3 – IOF 1.17500	16	42	21	02:30		<p>Sur cette carte, vous trouverez deux zones de départ pour les sections.</p> <p>Première zone : elle permet de rejoindre plusieurs sections en système d'étoile : S.2, S.3 et S.5. Deuxième zone : elle correspond au point de départ de la section S.4.</p> <p><b>ATTENTION : la section S.2 doit IMPÉRATIVEMENT être réalisée avant la S.3.</b> La S.2 est indispensable car elle vous permet de récupérer vos canoës. Sans les canoës, il est impossible de partir sur la section S.5.</p>	
Section 2	S.2.1 – Trail O	Carte Recto Verso IOF Maison 1/8000	4,5	9	13	01:00		<p>Vous partez sur la <b>Trail'O S.2.1</b>, une section en ligne sans ordre imposé : vous êtes libre de prendre toutes les balises... ou seulement celles que vous souhaitez.</p> <p>À la fin de cette section, vous récupérez vos canoës et enchaînez avec la <b>section S.2.2</b></p>	Solide et liquide
	S.2.2 – Canoë	Carte A4 IGN 1.12500	4,5	4,5	0	00:50		<p>La <b>S.2.2</b> est un parcours en canoë en ligne. Cette section vous ramènera directement au parc VTT, là où vous avez laissé vos vélos.</p> <p>Le niveau de l'eau peut être bas, voire très bas, dans certaines zones : prévoyez donc d'aller faire trempe... la section peut vite se transformer en trek-canoë ! Une sangle pourrait être utile.</p> <p><b>ATTENTION : passage de chaussées – soyez très prudents</b></p>	
Section 3	S.3 - Bike & Run	Carte A4 maison une speciale PierrO	0	6	5	00:30		<p>Comment dire... c'est une spéciale Loup. On vous laisse apprécier... ou pas ! Un altimètre peut être un plus, mais ce n'est pas indispensable : quand ça monte, l'altitude monte, et quand ça descend, l'altitude baisse ☺. Penser à lire la légende et les indications.</p> <p>Un compteur sur le vélo ou une montre pour totaliser les distances sera un plus.</p> <p>Vous devez rester grouper sur le parcours, des contrôles pourront avoir lieu notamment au niveau des balises.</p>	Solide et liquide
Section 4	S.4 - CO	Carte A4 IOF 1.7500	0	7	14	01:00	<b>17H30</b>	<p>Une CO simple et efficace, en ordre libre ! Une nouvelle carte pour l'occasion !</p>	Solide et liquide
Section 5	S.5.1 – Canoe	Carte A4 IGN 1.10000	4	4	0	00:40	<b>16H45</b>	<p><b>Section à faire uniquement après S2.2</b>, Vous partirez en canoë (S5.1) pour rejoindre une course d'orientation (S5.2) en ordre libre, avec un départ et une arrivée identiques. Vous laisserez les canoës sur la zone de débarquement, car le retour se fera en trek suivi d'itinéraire (S5.3). Aucune difficulté particulière sur cette section en canoë : vous allez pouvoir faire parler vos biceps !</p>	Solide et liquide
	S.5.2 - CO	Carte A4 IOF maison 1.5000	0	6	12	00:45	<b>17H30</b>	<p>Une belle <b>CO</b> qui peut s'avérer technique au vu de la végétation qui a bien poussé. À vous de choisir entre la coupe qui pique ou le détour qui pique ! Quelques passages techniques sont à prévoir, donc restez vigilants.</p>	Solide et liquide
	S.5.3- Trek suivi	Carte A4 IOF maison 1.10000	3,5	4	6	00:45		<p>Attention : cette section <b>trek</b> est en ligne, avec peu de possibilités de couper. La fin est assez engagée/technique, donc prévoyez entre 45 minutes pour les plus rapides et 1h15 pour les plus fatigués. <b>BIEN RESPECTER LES ZONES INTERDITES – DANGER !</b></p> <p>Vous laisserez vos vélos au parc VTT pour terminer cette aventure par un trail balisé.</p> <p>Vous allez rejoindre la fin du tracé de la 8.5 : pas d'inquiétude, c'est exactement l'itinéraire prévu.</p> <p>Encore quelques efforts, une petite dernière... et vous franchirez l'arche d'arrivée pour pointer la balise finale.</p> <p><b>Bravo pour votre énergie et votre détermination.</b></p>	Solide et liquide
Trail arrivée	Trail balisé		1	1		00:10		<p>Attention : le temps conseillé annoncé correspond à un temps rapide pour réaliser l'ensemble de la section. Ces temps ne prennent pas en compte les transitions ni les pauses ravitaillement.</p> <p>En résumé, il ne va vraiment pas falloir traîner si certaines équipes se sentent capables de tout ramasser !</p> <p><b>Fin de raid à 19h00</b>, une pénalité d'un point sera appliquée par tranche de deux minutes dépassées à l'arrivée.</p>	Repas complet
<b>Total</b>			<b>34,5</b>	<b>87,5</b>	<b>84</b>	<b>08:45:00</b>			

### Légende d'une carte de course d'orientation

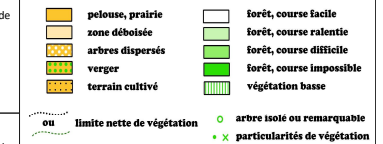
#### Éléments dus à l'homme



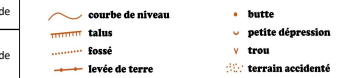
#### Rochers et blocs rocheux



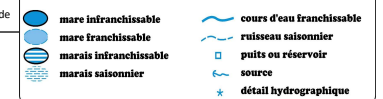
#### La végétation



#### Le relief



#### Eau et marais



# Chantonnay Raid