

M00Z RAID

By



MOOZ RAID - EDITION ONE

- **DEFIEZ LA NATURE PAR LE SPORT**
- Une fois de plus VSOP innove et organise son 1^{er} RAID MULTISPORTS , sur une journée.
- **Attention aux surprises, ça va décoiffer !**
- La variété et le rythme caractérisent ce raid ; alors si vous souhaitez du sport nature, du plaisir, du dépassement de soi, de la convivialité, des épreuves originales et des lieux magnifiques à découvrir
- **Rendez-vous le 15 DECEMBRE 2024 en terre Moozienne pour tenter l'aventure !!**
- Le cœur de la caldeira de Moorea, l'océan Pacifique, les forêts, les maraes sont autant d'espace de jeu diversifié pour le Mooz Raid. Vous enchaînez grâce à des supports variés (cartes satellite, différents road book...) des épreuves classiques (VTT, CO, swim run, run & bike, trail) avec des activités d'adresses, et un parcours aventures

MOOZ RAID - EDITION ONE

- **LE PASSPORT DU MOOZ RAID edition 1**

- **Nom** : MOOZ RAID (édition one)

Discipline : Raid multisports - Formule qui permet de découvrir l'activité

Date : Dimanche 15 DECEMBRE 2024

Lieu d'accueil et de départ : plage publique Ta'ahiamanu - Moorea

Distance de course: 20 kms a vol d'oiseau

Temps de courses: 5h00 MAX

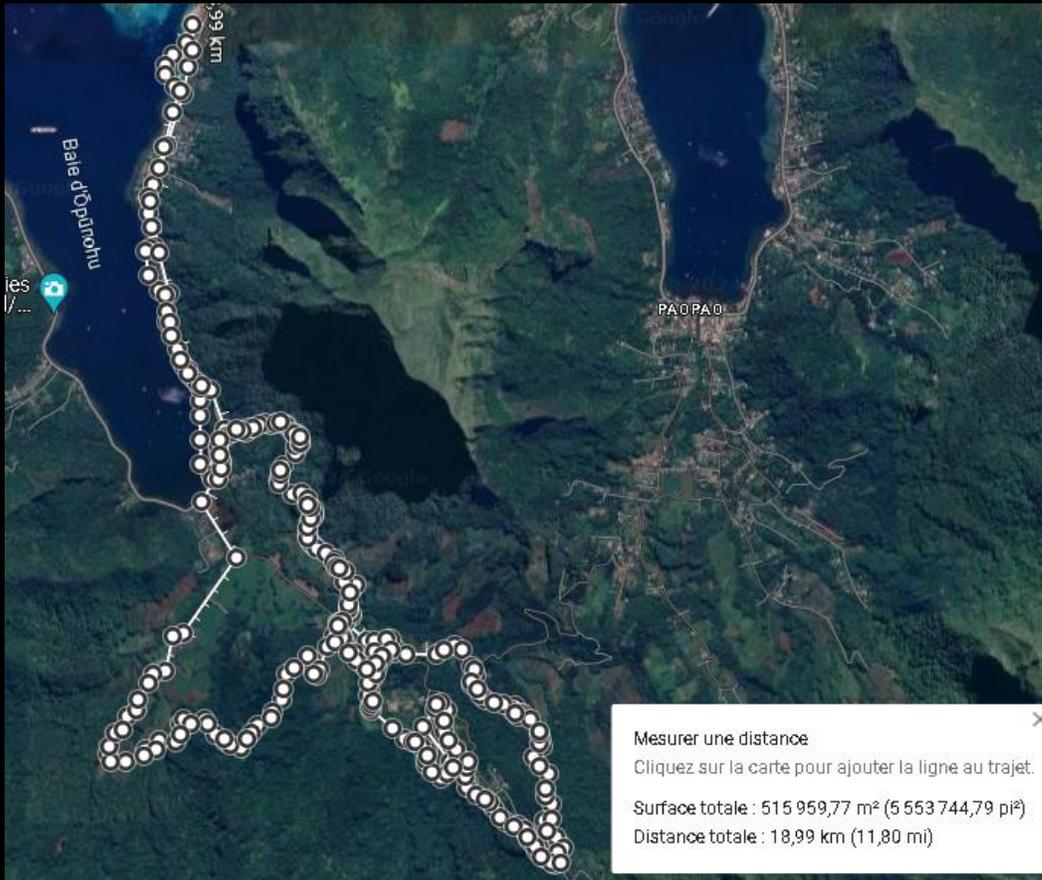
En team : 2 raiders par équipe – Ouvert aux familles – 100 équipes

Type d'épreuve : Ouvert aux jeunes à compter de 16 ans avec un parcours aventure

Autorisant parentale pour les enfants mineurs

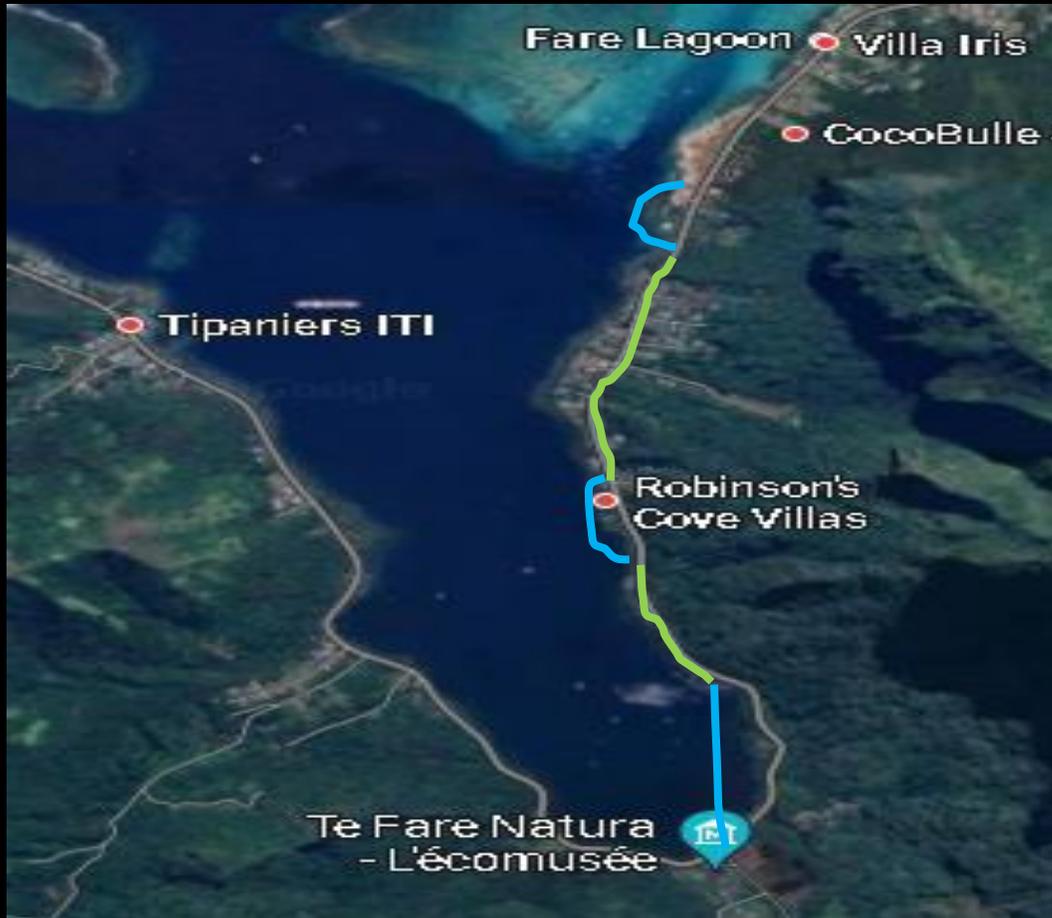
Départ 10h00 - Rolling start - toutes les 5 secondes

MOOZ RAID - EDITION ONE



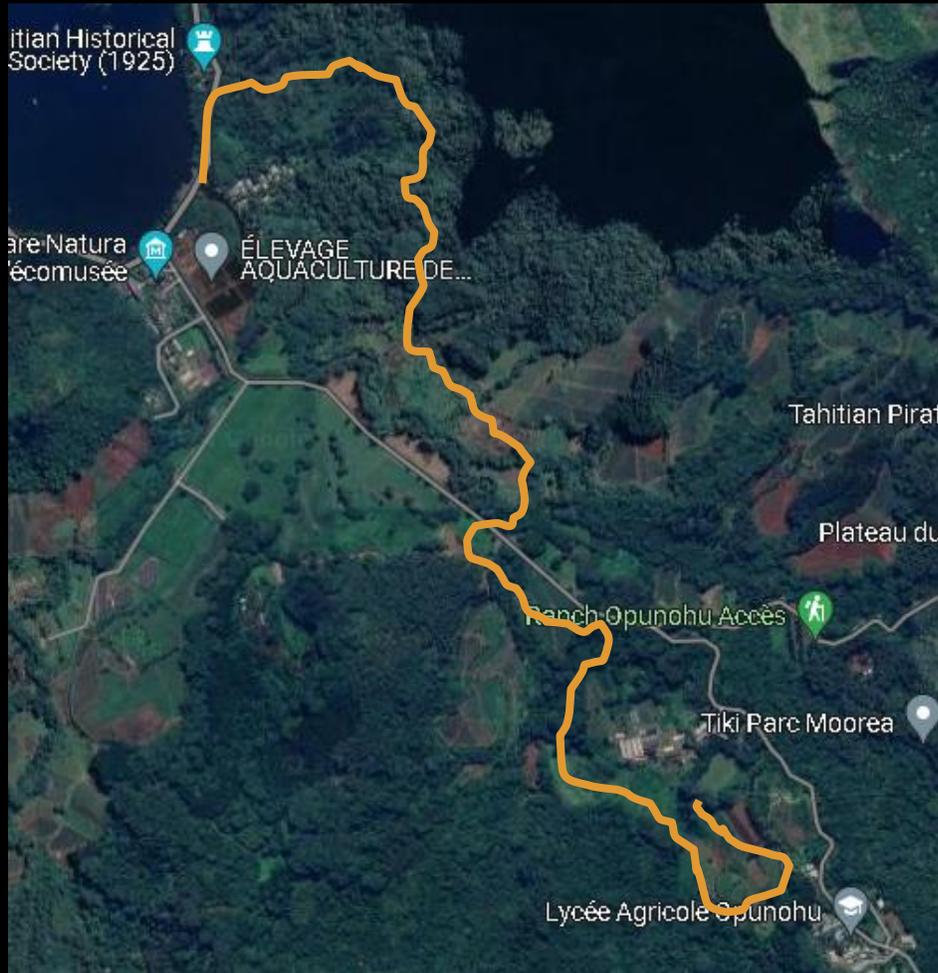
- **RAID MULTISPORT 20 KM (+/-)**
- Swin run 3 km (+/-)
- Trail 4,5 km (+/-)
- Patia fa 2 lancers/raiders
- Course orientation 2,5 km (+/-)
- Parcours aventure
- Run & bike 10 km (+/-)

MOOZ RAID - EDITION ONE



- **SWIM RUN 3 KM (+/-)**
- **Section Nat 1 375 m(+/-)**
- **Section CAP 1 985 m(+/-)**
- **Section Nat 2 340 m(+/-)**
- **Section CAP 2 600 m(+/-)**
- **Section Nat 3 600 m (+/-)**

MOOZ RAID - EDITION ONE



• **TRAIL 4 KM (+/-)**

**Domaine Rotui / Pamplemoussier
Pamplemoussier / Cannes Manutea
Cannes Manutea / New porcherie
New porcherie / Old porcherie
Old porcherie / Terrain foot**

MOOZ RAID - EDITION ONE



• PATIA FA

Temps neutralisé 15 min

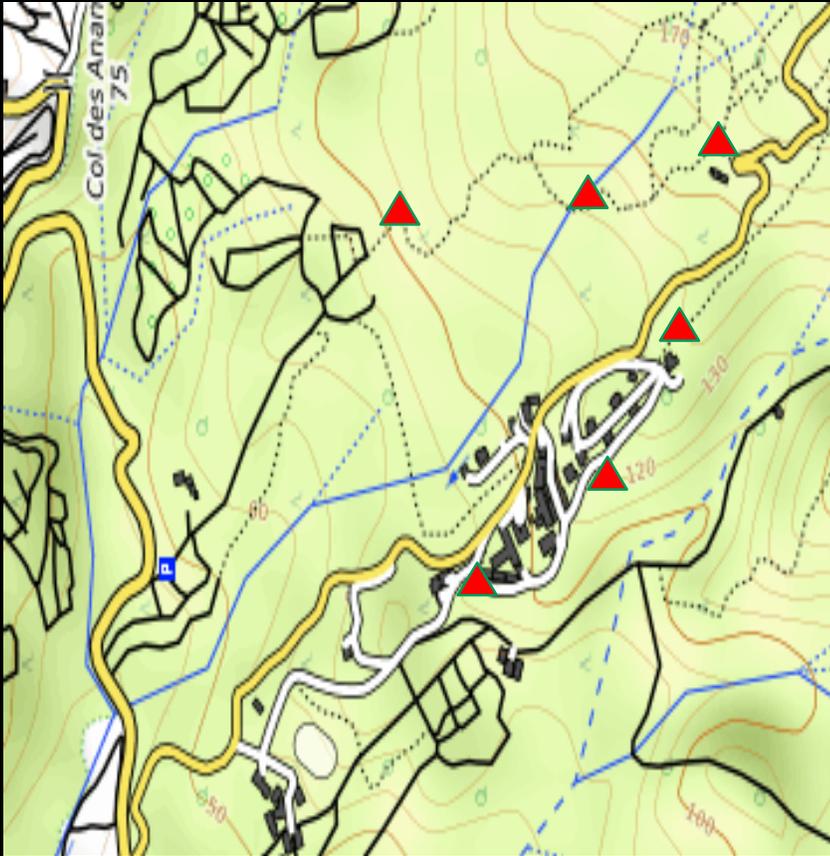
2 lancers par raider

5 min en moins pour chaque touché

4 Pas de tirs



MOOZ RAID - EDITION ONE



- **COURSE ORIENTATION 2,5 Km (+/-)**

Cadre de jeu

Terrain foot / lycée agricole / 1^{er} marae / chemin des ancêtres / Tiki parc

6 BALISES a trouver

3 min en plus par balises non trouvées

MOOZ RAID - EDITION ONE



- **PARCOURS AVENTURE**

**LES PREMIERS PAS DANS UN PARCOURS
ACROBATIQUE - SENSATIONS GARANTIES**

EHELLE

PONT FILET

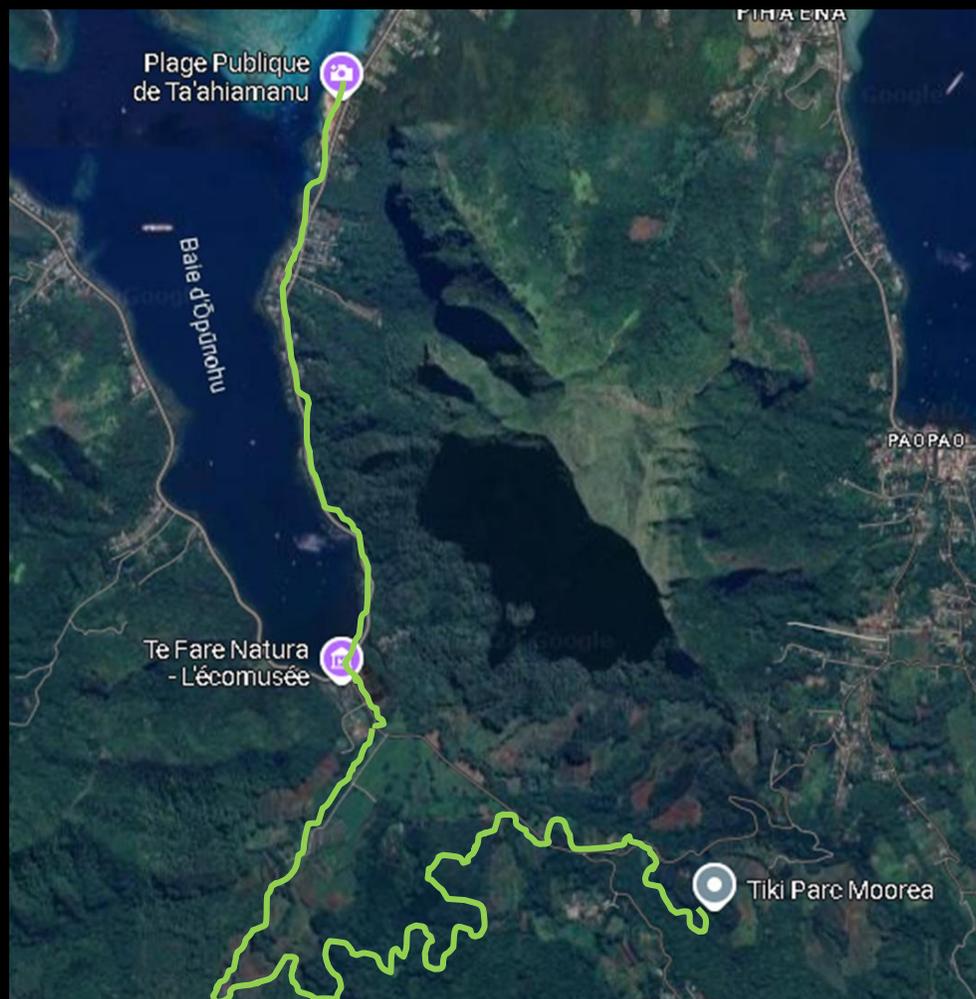
TYROLIENNE 80 M

SAUT DANS LE VIDE 20 M !!!!

TEMPS NEUTRALISE 15 MIN



MOOZ RAID - EDITION ONE



• **RUN & BIKE 10 KM (+/-)**

**Tiki parc / single track / Banian
Pont / Parcours bleu ciel / Citerne /
A Gauche toute / en haut de la 1ere
montée à droite**

**Descente vers le Criobe / direction
Mareto**

MOOZ RAID - EDITION ONE

08h00 - Ouverture parc a vélo (haut Tiki Parc)

08H00 - Emargement / Marquage (Plage mareto)

09H30 - Fermeture parc à vélo / Clôture émargement

09H50 - Briefing de course

10H00 - Départ MOOZRAID

10H10 - Départ dernières équipes

12H30 - Arrivée estimée des 1er

15H00 - Remise des prix

***PROGRAMME
PREVISIONNEL***



MOOZ RAID MULTISPORT

1. Définition :

L'association VSOP, dont le siège est à Moorea, organise le dimanche 15 décembre 2024, une épreuve sportive de pleine nature intitulée "MOOZ RAID".

1.1 L'épreuve est organisée suivant les règles de la Fédération Tahitienne de Triathlon (FTTRI) en vigueur. L'organisation décline toute responsabilité en cas d'accident ou de défaillance dû à un mauvais état de santé, au non-respect du code de la route ou des consignes de l'organisation. Elle décline également toute responsabilité en cas de perte ou de vol de matériel.

1.12 Le "MOOZ RAID" est une épreuve réalisée en équipes de deux athlètes qui enchaînent diverses disciplines sportives : un swim run, un trail en terrains variés, incluant une course d'orientation ; un parcours aventure et une activité de tir ; et un parcours de Run & Bike. Distance globale d'environ 20 km.

1.13 Le règlement complet sera fourni sur simple demande et peut être consulté en ligne.

1.14 L'arbitrage est placé sous la responsabilité de l'arbitre principal et des arbitres assesseurs sous l'égide de la réglementation sportive de la FTTRI. [Cliquez ici pour la lire](#)

2 Ouverture de l'épreuve :

2.12 Le "MOOZ RAID" est ouvert à toutes les personnes âgées de 16 ans (cadet) au moins à la date de l'épreuve, sous réserve de la production des pièces demandées.

2.13 Tous les concurrents devront obligatoirement fournir un certificat médical autorisant la pratique d'un raid multisport en compétition ou une copie de licence sportive FTTRI en cours de validité.

2.14 Le certificat médical doit dater de moins d'un an au jour de l'épreuve.

2.15 Les candidats doivent être en possession d'une couverture responsabilité civile et individuelle accident garantissant les risques inhérents à leur participation

2.16 Par l'attestation sur l'honneur, le concurrent certifie savoir nager au moins 25 m, accepter l'utilisation de son image à des fins promotionnelles et certifie avoir pris connaissance du règlement.

3 Équipe :

3.12 La course en équipe est obligatoire, il ne sera accepté aucun participant individuel.

3.13 Chaque équipe est composée de DEUX personnes : un capitaine et un équipier. Elle peut être masculine, féminine ou mixte.

3.14 Le capitaine est l'interlocuteur de l'organisation et le destinataire de tous les courriers ou courriels relatifs à l'épreuve.

4 Catégories :

4.12 L'épreuve ne fera pas l'objet de répartition en catégories établies en fonction du sexe ou de l'âge ; tous les participants concourent dans une seule catégorie.

5 Circuit :

5.12 Le circuit est matérialisé soit par des marques, flèches ou rubalises, bouées de parcours pour l'épreuve de swimrun. Balises possibles sur le Run & Bike, le trail, la course d'orientation.

5.13 La présence du marquage ne dispense pas les concurrents de s'assurer de leur itinéraire à l'aide des informations fournies avant le départ.

5.14 La destruction ou la modification des marquages et balisages existants, pérennes ou temporaires est interdite et fera l'objet d'une disqualification.

5.15 Des postes de contrôle seront présents sur le circuit, sans que les concurrents ne soient informés ni de leur nombre ni de leur situation.

5.16 Les concurrents devront obligatoirement se soumettre aux contrôles, qu'ils concernent le matériel, les contrôles intermédiaires, ou tout autre point.

5.17 Le circuit devra être suivi en totalité et dans le sens imposé. Tout concurrent surpris en sens inverse, utilisant un raccourci ou tout moyen déloyal pour obtenir un avantage sur les autres concurrents, sera disqualifié.

5.18 Les concurrents sont autorisés à faire demi-tour uniquement pour porter secours à un autre concurrent, pour prévenir les secours ou les commissaires d'un problème particulier mettant en danger la sécurité des concurrents ou des spectateurs, ou pour rechercher un objet perdu, indispensable à la poursuite de l'épreuve. Dans ce cas, et en particulier pour le parcours Run & Bike, les concurrents ne pourront se déplacer qu'à pieds et s'engagent à ne pas gêner les autres concurrents.

5.19 Pendant le parcours Run & Bike, et lorsqu'il comprend des portions de route, les concurrents doivent respecter les règles du code de la route.

6 Inscriptions :

6.12 L'inscription et le paiement au raid se feront en ligne à l'adresse suivante : www.fenuamoove.pf.

6.13 L'inscription sera effectuée pour une équipe et non pas individuellement.

6.14 Les droits d'inscription par équipe sont fixés à **12 000 XPF**.

6.15 Le règlement de ces droits d'inscription ne peut être effectué qu'en ligne sur le site ci-dessus nommé.

6.16 L'inscription ne sera effective qu'après validation du dossier en ligne comprenant la fiche l'inscription dûment complétée, les **DEUX** certificats médicaux et le paiement.

6.17 Le nombre d'équipes participantes étant limité à 100, les inscriptions seront acceptées chronologiquement au fur et à mesure de la réception des dossiers complets.

6.18 Le désistement de l'un des membres d'une équipe ne remet pas en cause la validité de l'inscription de son équipier qui sera autorisé à proposer un nouvel équipier sous réserve de la présentation de toutes les pièces requises, dans les délais impartis.

6.19 En cas de désistement de la part d'une équipe, l'organisation s'engage à rembourser des droits d'inscription sur présentation d'un justificatif, suivant les modalités ci-dessous : 30 jours avant la manifestation, remboursement intégral. Entre 29 et 20 jours avant la manifestation, 70% remboursés. Entre 19 et 11 jours avant la manifestation, 50% remboursés. 10 jours avant la manifestation, pas de remboursement.

7 Marques de course :

7.12 Pour faciliter l'identification des concurrents, les pointages et le suivi de l'épreuve, l'organisation fournira des marques de courses, qui seront obligatoires :

- Un dossard (chasuble) ou un sticker individuel portant mention du numéro de course pour le capitaine et les équipiers,
- Une plaque de marquage par VTT.

8 Numéros de course :

8.12 Les numéros de course seront attribués aux équipes dans l'ordre de leur inscription ou de façon aléatoire.

9 Accueil des équipes :

9.12 L'accueil des équipes se fera au Village Départ / Arrivée, située à la page Ta'ahiamanu - Moorea

9.13 La remise des dossards s'effectuera le samedi 14 décembre de 14h30 à 16h30 à la plage Tahiamanu à Moorea et le jour de l'épreuve de 8h00 à 9h30 sur le village de départ.

9.14 Les instructions de course seront données aux capitaines des équipes à 9h50. Ces instructions reprendront les indications du dossier de course ainsi que tous les points particuliers liés au cheminement, à la sécurité, au respect de l'environnement ou à tout autre point du règlement que l'organisation jugera bon de préciser à ce moment.

9.15 ATTENTION – Il est possible qu'une dépose VTT soit demandée dans un lieu différent que le lieu de départ ou d'arrivée.

10 Équipement individuel :

10.12 Le choix de la tenue vestimentaire et des chaussures est laissé à l'appréciation des concurrents. Les non licenciés FTTRI devront revêtir un maillot de leur choix. (Pas de torse nu), sous réserve des restrictions suivantes :

10.12.1 Le port d'un casque homologué est obligatoire, jugulaire attachée, tout au long de l'épreuve de Run & Bike, sous peine de disqualification.

10.12.2 Seuls les casques VTT sont autorisés, à l'exclusion de tous autres modèles du type canoë, montagne ou autres.

10.12.3 Dans tous les cas, les chaussures devront être fermées.

10.12.4 La tenue vestimentaire doit proscrire les éléments dangereux du type paréos ou vêtements flottants.

10.12.5 Tous les changements de vêtements ou de chaussures en cours d'épreuve sont autorisés sous réserve de laisser le dossard bien visible sur les vêtements.

10.13 Un téléphone portable par équipe (dans un sac étanche) est fortement recommandé.

10.14 Chaque équipe devra se munir d'une boussole ou pourra utiliser l'application « boussole » d'un téléphone portable.

11 Équipements nécessaires pour les différentes épreuves.

11.12 Trail – Run & Bike et course d'orientation :

11.12.1 L'équipe dispose d'un road book sur lequel sera mentionné, pour chaque épreuve, chaque nouveau poste à atteindre (pas de fléchage).

11.12.2 Les points de passage seront définis soit par un azimut et une distance à parcourir, soit par des indications visuelles : carte fléchée et/ou photos du site.

11.13 Run & Bike :

11.13.1 Un VTT par équipe

11.13.2 Tous les types de VTT sont autorisés (sauf tandems et assistance électrique).

11.13.3 Les VTT utilisés doivent répondre aux normes en vigueur et être équipés d'une trousse de réparation. Il n'y aura aucune assistance technique de la part du comité organisateur.

11.13.4 Les plaques (fournies par l'organisateur) portant le numéro de course devront être installées sur le devant du guidon de manière à être visibles.

11.13.5 Les VTT pourront être examinés par la commission de direction de course ou les signaleurs, tant sur les parcs que sur le circuit.

11.13.6 Le choix des pneumatiques est laissé à l'appréciation des concurrents.

11.13.7 Un kit de réparation + une chambre à air de rechange sont conseillés.

12 Signaleurs :

12.12 Les signaleurs bénévoles ont pour rôle de veiller au bon déroulement de l'épreuve, en particulier pour les points suivants :

- Sécurisation des circuits,
- Application du présent règlement (respect impératif du code de la route sur les portions routières)
- Respect des consignes de sécurité,
- Signalement des abandons.

13 Direction de course :

13.12 Un directeur de course sera responsable de la course. Il sera assisté d'adjoints à l'intérieur d'une commission de course.

13. **Déroulement de l'épreuve :**

13.1 L'épreuve consiste à effectuer en équipe un circuit au cours duquel se succèdent différentes disciplines sportives de pleine nature. Le sens du circuit et l'ordre d'enchaînement de ces disciplines sont imposés par le règlement selon les numéros de dossards des équipes (pairs ou impairs).

13.2 Le parcours comporte un certain nombre de contrôles de passages qui doivent être obligatoirement passés en équipe sous peine de pénalisation, voire de disqualification.

13.3 L'épreuve du Raid est chronométrée et les temps de course serviront de base au classement.

13.4 L'enchaînement des disciplines est obligatoirement effectué dans l'ordre donné et ne pourra en aucun cas être modifié par les concurrents.

13.5 Les concurrents sont responsables pendant toute l'épreuve du matériel qu'ils utilisent, qu'il leur appartienne ou qu'il leur ait été prêté.

14 Départ et arrivée :

Chaque équipe doit partir et arriver au complet. Tout changement d'équipier ou modification d'équipe doit être signalé au responsable des inscriptions avant le départ sous peine de disqualification. Le pointage est effectué avant le départ en chambre d'appel. Si l'un des équipiers n'est pas présent, l'équipe pourra être disqualifiée

14.1 Le départ sera donné en décalé suivant la chronologie des numéros de dossard.

14.2 Les concurrents qui se présenteraient sur la ligne après que le départ ait été donné et dans un délai de 15 minutes seront autorisés à courir, mais ne pourront prétendre à aucune déduction de temps.

14.3 L'équipe doit se présenter complète au départ et à l'arrivée de chaque activité et rester unie pendant tout le parcours.

14.4 L'arrivée ne sera acquise qu'au passage de la ligne par l'équipe complète. Les deux équipiers doivent passer la ligne d'arrivée ensemble.

14.5 En échange de leur chèque de caution, les concurrents doivent remettre leurs dossards sur la ligne d'arrivée, ou aux signaleurs auxquels ils déclarent leur abandon. Tout dossard non remis à l'arrivée sera classé dans les abandons.

15 Arrêt de la course :

15.1 L'organisation se réserve le droit de modifier ou d'annuler tout ou partie de l'épreuve en cas de force majeure ou pour des raisons liées à la sécurité ou à la météorologie. Les horaires ainsi que les situations des portes de fermeture sont donnés avant le départ.

15.2 Le directeur de course se réserve le droit d'arrêter les concurrents passant aux points de contrôle avec un retard trop important, dont il est seul juge. (Fermeture de portes)

16 Abandon :

16.1 Pour des raisons de sécurité, tout abandon devra être immédiatement mentionné à un signaleur et les dossards lui être remis en main propre.

16.2 En cas d'abandon, et sauf accident ou impossibilité, les concurrents sont responsables du rapatriement de tout leur matériel jusqu'au point d'arrivée.

16.3 En cas d'abandon d'un concurrent, le concurrent restant est autorisé à poursuivre l'épreuve mais ne pourra prétendre au classement. L'équipe est tenue d'en faire avertir dès que possible le stand abandon sur la ligne d'arrivée.

17 Parc à vélos :

- 17.1 Un parc à vélos sera à la disposition des concurrents.
- 17.2 Un contrôle des vélos sera effectué avant le dépôt dans le parc à vélos par les arbitres
- 17.3 Seul l'équipier qui doit récupérer le vélo portant son numéro de dossard sera autorisé à le faire
- 17.4 Tous les concurrents pourront déposer leurs effets personnels dans un sac vestiaire gardé par les organisateurs. Les sacs identifiés seront rendus sur présentation de la plaque à vélo de l'équipe.

18 Sécurité et secours :

- 18.1 Une assurance de type RC sera prise par l'organisation et la couverture médicale sera assurée par la Fédération Polynésienne de Protection Civile.
- 18.2 Dans le cas où l'état d'un membre d'une équipe nécessite l'intervention des secours, il ne devra jamais être laissé seul. Son équipier s'engage à ne jamais partir seul à la recherche des secours, mais à demander pour cela l'aide d'autres concurrents ou à un signaleur rencontré.
- 18.3 Tout concurrent inscrit s'engage à porter assistance ou secours à tout équipier ou concurrent qui lui en fait la demande.
- 18.4 Tout concurrent qui refuse de porter secours, assistance ou qui n'alerte pas les secours ou les signaleurs sera disqualifié et encourra des poursuites.
- 18.5 La présence des équipes de secours ne dispense pas les concurrents de porter assistance ou secours.
- 18.6 Toute équipe qui porte secours ou assistance à un autre concurrent peut demander l'intervention d'un signaleur pour attester de la perte de temps qui en découle. Celle-ci lui sera décomptée et prise en compte pour son classement.

19 Ravitaillement :

- 19.1 Les équipes doivent être en complète autonomie, des points de ravitaillement sont cependant prévus sur les circuits, mais restent seulement des compléments. R1 liquide R2 liquide R3 liquide/solide R4 liquide / solide

20 Esprit sportif :

- 20.1 Les concurrents s'engagent à faire preuve d'esprit sportif, en particulier pour les points suivants :
- Respect du règlement,
 - Engagement à n'utiliser aucun moyen déloyal pour obtenir un avantage sur les autres concurrents
 - Engagement à se laisser doubler,
 - Engagement à aider toute personne en difficulté.

21 Respect des sites naturels :

- 21.1 Le MOOZ RAID se déroulant dans un cadre naturel unique et fragile, les concurrents s'engagent à le respecter.

21.2 Le parcours traversera en particulier des terrains communaux, des terrains privés et des bois domaniaux. Les autorisations de passages sont accordées pour le seul jour de la manifestation.

21.3 L'organisation demande expressément aux concurrents d'éviter le bruit excessif, le rejet de déchets, les dégradations de toutes sortes et la destruction ou la modification des marquages et balisages existants, pérennes ou temporaires.

21.4 La direction de course se réserve le droit de disqualifier tout contrevenant.

22 Classement :

22.1 À l'issue de l'épreuve, la direction de course aura en charge l'établissement du classement.

22.2 Ce classement sera effectué uniquement en fonction du temps de course, déduction faite des pénalités ou bonus accordés sur certaines épreuves.

21.3 Le temps de course sera, le cas échéant, réduit du temps perdu pour des raisons de sécurité ou bien augmenté de pénalités éventuelles déterminées par la commission de course.

21.4 Le palmarès sera établi par l'organisation.

22 Réclamations :

Dans le cas d'une réclamation, celle-ci devra être manuscrite et adressée au directeur de course ou à l'arbitre principal de la course, accompagnée de la somme de 10 000 francs CFP dans un délai de trente minutes, après la proclamation des résultats officiels.

En cas de non-recevabilité, les 10 000 francs CFP seront conservés par l'organisation.

23 Jury D'Appel :

En cas de réclamation, un jury d'appel se réunira pour étudier le litige et rendre un avis sur celui-ci. Ce jury sera composé du Directeur de course, de l'arbitre principal et de l'arbitre ou du bénévole concerné par le motif de la réclamation.

24 Disqualification

24.1 Toute infraction au présent règlement, constatée sur le terrain, entraînera la disqualification de l'équipe responsable.

24.2 Le directeur de course et l'arbitre principal sont habilités à prononcer une disqualification.