

## ADVENTURE RACING WORLD SERIES

### REGLEMENT DE COMPETITION

Version 1.5 - 22 November 2017.

- 1. Avant-course :** Les équipes doivent se conformer à toute procédure d'inscription, de vérification d'équipement et de compétence et assister à toutes les réunions et activités prévues par l'organisation de la course.
- 2. Equipement :** Les équipes et les athlètes doivent porter l'équipement obligatoire comme décrit dans la liste de l'équipement obligatoire de l'ARWS, ainsi que tout matériel spécifique demandé par l'organisation.
- 3. Tracé de la course :** Les équipes doivent réaliser le tracé de la course comme demandé dans le road book et sur les cartes, à travers les balises (K), les checkpoints (CP) et les aires de transition (TA), et dans les disciplines spécifiées, en utilisant les cartes fournies par l'organisation de la course. La première équipe terminant la course, en ayant respecté les règles, toute pénalité prise en compte, sera considérée comme l'équipe gagnante.
- 4. Equipe :** Les équipes, mixtes, doivent se déplacer et terminer le parcours ensembles, sans remplacement, avec des coéquipiers suffisamment proches pour se voir et pour communiquer avec chacun à tout moment.
- 5. Soutient/Assistance :** Les équipes ne peuvent pas recevoir d'assistance en lien avec la course, non autorisée durant la course.
- 6. Urgence, médical et communication :** Toute équipe rencontrant une urgence médicale, au sein de leur propre équipe ou d'une autre équipe, ou externe à l'événement, doit s'arrêter pour porter secours.
- 7. Environnement :** Les équipes doivent traiter l'environnement et le paysage de la course avec respect et ne laisser que le minimum de traces de leur passage.
- 8. Comportement :** Les athlètes doivent en permanence se conduire de manière respectueuse, sans tricher, sans avoir de comportement abusif de langage ou de violence.
- 9. Substances interdites :** Les athlètes ne doivent pas utiliser de substances ou de méthodes interdites comme spécifié dans le code mondial d'anti-dopage.
- 10. Pénalités :** Les équipes ne réalisant pas le tracé comme imposé, en accord avec les règles, peuvent recevoir une pénalité de temps, une mise hors classement (UR Unranked), être considérées comme n'ayant pas terminé la course (DNF Did Not Finish) ou une disqualification (DQ Disqualification).
- 11. Arbitrage :** L'arbitrage de ces règles relève de la responsabilité du référant de course s'il est désigné, du directeur de course et du jury de course. Toute réclamation de la part d'une équipe doit être soumise par écrit le plus rapidement possible, maximum 3h avant l'heure prévue de la cérémonie de remise des prix.
- 12. Règles de course spécifiques :** Chaque course peut avoir des règles spécifiques, uniquement pour cette course. En cas de conflit de règles, celles de l'ARWS auront la priorité

## ARWS RULES OF COMPETITION EXPLICATION DETAILLEE

Pénalités - pour l'explication des 3 niveaux de pénalité (Bleu, Jaune, Rouge) merci de se référer à la section 10.

**1. Avant-course :** Les équipes doivent se conformer à toute procédure d'inscription, de vérification d'équipement et de compétence et assister à toutes les réunions d'avant-course prévues par l'organisation de la course. [Bleu]

1.1. Les vérifications de compétence doivent être effectuées dans un délai raisonnable, et selon les attentes des organisateurs de la course. Le manquement à ces vérifications entraînera une participation réduite à l'événement (exclusion de certaines sections) ou l'équipe ou l'individu ne seront pas autorisés à prendre le départ de la course.

1.2 Les vérifications d'équipement doivent être effectuées selon les attentes des organisateurs de la course. Le manquement à la présentation de l'équipement requis entraînera l'interdiction de prendre le départ pour l'équipe.

**2. Equipement :** Les équipes et les athlètes doivent avoir l'équipement obligatoire comme décrit dans la liste de l'équipement obligatoire de l'ARWS, tout comme chaque matériel demandé par l'organisation de la course.

2.1. Toute inspection de l'équipement programmée ou surprise entreprise par les référents ou les officiels de course doit être acceptée. [Rouge]

2.2. L'équipement obligatoire doit être stocké comme spécifié dans la liste de l'équipement obligatoire de l'ARWS. [Jaune]

2.3. Tout équipement obligatoire perdu ou cassé pendant le déroulement de la course doit être signalé à l'organisation au CP ou au TA suivant. Les équipes doivent rester à cet endroit jusqu'à ce que cet équipement puisse être prêté par une autre équipe ou délivré par l'organisation. [Jaune]

2.4. Tout équipement obligatoire périssable utilisé durant une section (par exemple matériel de premier secours) doit être remplacé à la fin de cette section. Si les équipes n'ont pas les éléments à remplacer nécessaires dans leur équipement obligatoire elles doivent rester sur place jusqu'à ce que ce remplacement puisse se faire grâce au prêt d'une autre équipe ou délivré par l'organisation. [Jaune]

2.5. Dans la limite du raisonnable, l'organisation peut apporter à une équipe l'équipement obligatoire de remplacement afin de leur permettre de continuer la course. L'organisation ne doit pas rendre prioritaire la recherche et la délivrance de cet équipement sur la sécurité générale des officiels et des autres équipes dans la course. Les équipes recevant de l'équipement obligatoire de remplacement ne percevront pas de crédit pour le temps pris par l'organisation pour le délivrer.

2.6. Les objets interdits ne pouvant être utilisés sont spécifiés dans la liste de l'équipement obligatoire de l'ARWS. Les arbitres de la course sont autorisés à fouiller l'équipement d'un athlète ou d'une équipe s'ils les suspectent de transporter des objets interdits. Les objets interdits spécifiques sont : [Rouge]

2.6.1. Tout appareil, radio ou autre appareil de communication pouvant se connecter à internet (autres que ceux fournis par l'événement).

2.6.2. Appareil GPS pouvant afficher des cartes, des itinéraires, des distances ou toute autre information de localisation, qui pourrait aider une équipe dans ses déplacements. Cependant, les équipes sont autorisées à garder ces appareils UNIQUEMENT si ils sont enregistrés auprès de l'organisation avant le départ, que les fonctions GPS ne sont pas utilisées pour aider pour se diriger et qu'ils sont stockés en tout temps dans un sac scellé, opaque et inaltérable qui sera vérifié à l'arrivée.

2.6.3. Les appareils de mesure de distances. Sont inclus les capteurs de foulée, les podomètres, etc. Sont exclus les compteurs de vélo.

2.6.4. Appareils ou équipement fournissant de l'énergie de propulsion artificielle (non-humaine) (sont inclus les moteurs dans les vélos et les bateaux) (pour les règles de navigation, voir 2.10.1).

2.7. Les appareils de suivi doivent fonctionner correctement et être stockés à l'endroit indiqué par l'organisation. [Bleu/Jaune] Eteindre l'appareil ou l'éloigner volontairement pour réduire son efficacité est interdit. [DQ]

2.8. Une fois les cartes officielles délivrées aucune autre ne peut être suivie ou emmenée. [Rouge]

2.8.1. Cela exclut les cartes publiques que l'on trouve au long du parcours, comme la signalétique des sentiers et les panneaux d'affichage.

2.9. Les dossards doivent être portés comme vêtement le plus visible pendant la durée de la course (y compris au-dessus des dispositifs de flottaison personnels). La modification du dossard n'est pas autorisée. L'obstruction des imprimés sur le dossard n'est pas autorisée. Seul un sac à dos est autorisé à cacher le dos du dossard. Un mince strap de sternum entre les bretelles sur le devant d'un athlète est autorisé. Les vestes de type sac avant qui obstruent l'imprimé à l'avant du dossard sont interdits. Il peut y avoir une exception à cette règle dans certains pays car la loi requiert que les athlètes aient une veste haute visibilité au dessus de tous les autres vêtements. [Bleu]

2.10. La modification des kayaks fournis par l'organisation est interdite. [Rouge][DQ]

2.10.1. Les voiles et les kites ne sont pas autorisés sauf si l'organisation de la course inclut la voile en tant que discipline de l'événement.

2.10.2. Les roues de portage amovibles sont autorisées à condition de ne pas endommager ou modifier les kayaks de la course.

2.10.3. Le rembourrage de siège amovible et les repose-pieds amovibles sont autorisés s'ils n'endommagent ou ne modifient pas les kayaks de la course.

2.11. Toute autre règle au sujet de l'équipement venant de l'organisation doit être respectée. [Bleu][Jaune]

2.11.1. Les dimensions et le poids des boîtes à vélo et des boîtes d'approvisionnement ne doivent pas être dépassés même après un réapprovisionnement pendant la course. [Bleu][Jaune]

**3. Tracé de la course :** Les équipes doivent réaliser le tracé de la course comme demandé dans le road book et sur les cartes, à partir de la ligne de départ, en passant par les balises (K), les checkpoints (CP) et les aires de transition (TA), en pratiquant les disciplines spécifiées de la course, jusqu'à la ligne d'arrivée. La première équipe terminant le parcours, toutes les pénalités prises en compte, sera considérée comme l'équipe gagnante.

3.1. Une fois le parcours dévoilé, les athlètes, les médias, les supporters, etc. n'ont pas l'autorisation d'aller sur la moindre partie du parcours avant le départ. [Rouge][DQ]

3.2. Les athlètes n'ont pas l'autorisation de quitter le tracé de la course, les zones étant couvertes par les cartes de la course, à aucune étape entre le départ et l'arrivée, sauf en cas d'autorisation du directeur de course. [Bleu][Jaune][Rouge][DQ]

3.2.1. Si une équipe se retrouve hors de la carte de la course (à travers une erreur de navigation) elle doit retourner sur le point où elle est sortie de la carte et recommencer la course à partir de ce point.

3.3. Le parcours doit être réalisé comme spécifié dans le road book et les cartes de course. Les sections du parcours doivent être complétées, les balises, les CP collectés et les TA, dans l'ordre sauf indication contraire. [Bleu][Jaune][Rouge][DQ]

3.3.1. Seul l'équipement pour la discipline en question doit être pris sur cette section sauf indication contraire dans le road book. Par exemple, les VTT ne peuvent pas être pris sur les sections de trek.

3.3.2. Au cours des sections de VTT, kayaks et de paddle, si le CP est inaccessible avec leurs VTT ou leurs bateaux, les équipes sont généralement autorisées à laisser leurs VTT ou leurs kayaks, aller jusqu'au CP en trek, puis retourner à leurs VTT ou leurs kayaks. Les équipes doivent avoir l'équipement obligatoire nécessaire pour le trek si la distance à parcourir est de plus de 100 mètres.

3.4. Points de balise : Les équipes passeront par des points de balise qui enregistrent la preuve de leur passage grâce à la méthode choisie par les organisateurs (poinçons, puce électronique, etc.). Dans le cas contraire, il sera considéré que l'équipe a manqué la balise. Passer par la balise sans enregistrer la preuve de son passage est considéré comme si l'équipe n'y était pas passée du tout. Dans la plupart des cas, les organisateurs de la course doivent spécifier dans les notes de parcours la pénalité pour une balise «manquée».

3.4.1. Si une équipe se rend à l'emplacement, d'une balise et/ou d'un CP indiqué sur leur carte mais que ce point n'est pas trouvé (il peut avoir été volé ou mal placé), l'équipe peut prouver qu'elle s'est bien rendue au bon endroit indiqué sur la carte en prenant une photo (avec flash si nécessaire) pour la montrer au directeur de course à la prochaine TA ou à l'arrivée. Le directeur de course peut aussi se référer à tout appareil de tracking transporté par l'équipe pour approuver le fait que l'équipe se trouvait au bon endroit. Aucun crédit n'est accordé si une équipe a mal placé les balises sur leurs cartes.

3.4.2. Si un point de passage est loupé, une équipe peut être autorisée à retourner pointer ce point en prenant la route la plus directe et autorisée. Toute partie de l'itinéraire effectuée après ce point n'est plus valide. Ils doivent compléter le parcours à partir de ce point comme spécifié dans le road book et les cartes.

3.4.3. Si une équipe perd la preuve qu'elle est passée à un point de contrôle (carte de contrôle, puce électronique, bracelet, etc.), elle doit prendre des photos et suivre toutes les procédures indiquées par l'organisation de la course (rentrer un code manuellement dans la balise, perforation de la carte, etc.). [Bleu][Jaune][Rouge]

3.4.4. Là où une équipe doit prendre une photo comme preuve de son passage à un point de balise, les photos doivent inclure autant de détails des alentours que nécessaire afin de satisfaire le directeur de course. Le flash peut être nécessaire. Si possible, les photos doivent inclure les membres de l'équipe. Les photos ne montrant pas clairement le lieu pour n'importe quelle raison (eau sur la lentille, trop sombre, mauvais cadrage, lentille obscurcie, etc.) ne sont pas valides. Une panne de l'équipement (plus de batterie, appareil photo qui ne marche pas, etc.) n'est pas considéré comme une excuse valide.

3.5. K/CP/TA : Les équipes doivent pointer aux balises, aux CP et aux AT avec la méthode adoptée par les organisateurs de la course (signer une feuille, puce électronique, etc.). [Bleu]

3.6. Aller hors des zones délimitées est interdit. [Bleu][Jaune][Rouge][DQ]

3.6.1. En dehors d'une autorisation spéciale des organisateurs de la course, pénétrer dans les propriétés privées est toujours considéré comme hors zone, même si une équipe demande la permission au propriétaire.

3.6.2. Si une équipe se retrouve hors zone ou dans un espace interdit (erreur de navigation) elle doit retourner au point où elle est entrée dans cette zone et reprendre la course à partir de cet endroit.

3.7. Les parcours obligatoires doivent être suivis si ils sont désignés par les organisateurs de la course. [Bleu][Jaune][Rouge][DQ]

3.8. Les équipes doivent respecter les lois civiles à tout moment. [Bleu][Jaune][Rouge][DQ]

3.9. Toutes les instructions officielles données par les officiels de la course, qu'elles soient verbales ou écrites, doivent être respectées. [Bleu][Jaune][Rouge][DQ] Cela n'est pas applicable aux conseils et indications généraux donnés par un officiel dans l'exercice de ses fonctions. S'il y a confusion ou conflit entre les instructions des officiels de course, le road book et les cartes de course primeront.

3.9.1. Seule une directive officielle venant du directeur de course peut changer une consigne imprimée sur le road book et les cartes. Cette directive doit être mise par écrit, approuvée par le directeur de course ou un officiel et être signée par les équipes afin de reconnaître qu'elles en ont pris connaissance. Une directive venant d'un officiel peut être verbale seulement dans une situation extraordinaire.

3.10. Le temps de course ne s'arrête pas et le temps passé sur les TA est compté dans le temps total de l'équipe.

3.11. Les organisateurs de course peuvent inclure des sections non chronométrées, ou des arrêts obligatoires, pour la sécurité ou d'autres raisons.

3.11.1. En cas de temps d'arrêt obligatoire ou de sections non chronométrées, les équipes doivent rester dans la course et sont toujours soumises au règlement de l'ARWS. Cela est spécialement pertinent pour les règles de soutien et d'assistance extérieure.

3.12. Une équipe a officiellement terminé et son temps final est enregistré quand tous les membres de l'équipe ont franchi la ligne d'arrivée.

**4. Equipes :** Les équipes doivent se déplacer et réaliser le parcours ensembles, sans substitut, avec les membres suffisamment proches pour se voir et communiquer avec chacun à tout moment.

4.1. Chaque équipe doit avoir nommé un capitaine d'équipe, qui sera le représentant officiel de l'équipe avant, pendant et après l'épreuve.

4.2. Les noms d'équipe comportant des mots offensants ou des insinuations ne sont pas permis.

4.3. Tous les athlètes doivent être âgés d'au moins 18 ans au moment de la course, sauf si une exemption spéciale est émise par l'organisation de la course.

4.4. Les équipes doivent se déplacer et réaliser le parcours ensembles, avec les membres suffisamment proches pour se voir et communiquer avec chacun à tout moment. Dans la plupart des situations, il ne devrait pas y avoir plus de 100 mètres de distance entre le premier et le dernier membre de l'équipe. Les membres de l'équipe ne doivent pas se séparer accidentellement [Jaune][Rouge] ni délibérément [DQ]. Certaines exceptions à cette règle peuvent être appliquées:

4.4.1. Les endroits où les organisateurs autorisent spécialement les membres de l'équipe à se séparer pour une partie de la course (sections d'orientation où les organisateurs permettent de se séparer par paires).

4.4.2. Une fois que l'équipe a pointé à l'arrivée d'une TA jusqu'à ce qu'elle quitte cette TA.

4.4.3. En cas de situation d'urgence (deux membres de l'équipe qui partent chercher de l'aide pendant qu'un autre reste avec l'équipier blessé).

4.5. Tous les membres de l'équipe doivent se rendre à moins de 5mètres de chaque CP et point de balise au moment de pointer, sauf indication contraire des organisateurs de la course [Jaune][Rouge] ou délibérément [DQ].

4.6. Les équipes doivent prendre le départ et terminer la course avec le nombre spécifié de coureurs. Tous les membres de l'équipe doivent réaliser toutes les sections. Pas de substitution de membre d'équipe permis [Rouge][DQ]

4.7. En cas de retrait d'un coureur ou d'une équipe, le PC course doit être prévenu par le moyen le plus rapide possible.

4.8. Si un ou plusieurs membres d'une équipe décident, ou si le directeur de course leur ordonne de se retirer de la course, toute l'équipe doit escorter ce membre (ou ces membres) à la TA la plus proche ou à l'équipe de secours / l'équipe médicale. Une permission doit être obtenue auprès du directeur de course si le/les coureur(s) restant(s) souhaite(nt) poursuivre la course. Il n'y a pas automatiquement de droit de continuer la course sur l'événement et la décision du directeur de course se basera sur, entre autres, la météo, le temps, soutien et soin des membres retirés, le maintien du bien-être des membres de l'équipes, etc.

4.8.1. Les équipes ne doivent pas abandonner un membre sur le parcours [Jaune][Rouge].

4.8.2. Une fois un membre d'une équipe retiré de la course, il ne peut pas rejoindre la course à une autre étape (que ce soit avec son équipe ou une autre).

4.8.3. Une fois une équipe mise en hors classement, elle ne peut jamais revenir dans le classement (même si elle trouve un membre d'équipe de substitution pour courir avec elle, ramenant ainsi son nombre à ce qui est exigé).

4.8.4. Si un athlète fait partie d'une équipe ayant été mise hors course (en raison du retrait des membres de son équipe et non du sien), il peut être autorisé par l'organisation à rejoindre une autre équipe hors classement (sous réserve que cette équipe l'accepte).

**5. Soutient/Assistance :** Les équipes ne doivent pas recevoir d'assistance non-autorisée relative à la course, pendant la course.

5.1. Aucune information sur le parcours ou sur le tracé ne doit être recherchée auprès des autorités, gérants des terres ou des sources similaires avant et pendant la course. Cela inclut spécifiquement les informations venant de la police, du gouvernement, des gardes, des propriétaires de terres, etc. qui peuvent connaître le tracé en raison des procédures d'autorisations entrepris par l'organisation. Ceci est exclusif à la recherche de l'emplacement de la course et fait référence au tracé actuel [Rouge][DQ].

5.2. Aucun équipement, nourriture, provisions ou tout autre élément ne peut être déposé ou caché sur le parcours avant la course, par l'équipe ou toute autre personne (sauf l'organisation de la course) [Rouge][Jaune].

5.3. Durant la course, si le tracé impose aux équipes de repasser par le même endroit plus tard dans la course, les équipes peuvent laisser des éléments à leurs risques et périls (nourriture, eau, vêtements), à condition qu'ils récupèrent tous les éléments avant la fin de la course et qu'ils ne laissent rien sur le parcours [Jaune][Rouge].

5.4. Médias et /ou supporters : L'assistance provenant d'un média ou de supporters en lien ou en affiliation avec la course ou les athlètes de la course, est dirigé par les conditions suivantes :

5.4.1. Une fois le tracé donné aux équipes, les médias et les supporters ne sont pas autorisés à les aider dans la préparation de leur course, à leur donner des conseils, à toucher ou déplacer l'équipement de l'équipe ou apporter une quelconque assistance à l'équipe dans leur préparation à la course [Jaune][Rouge][DQ].

5.4.2. Les médias et les supporters peuvent voir les équipes sur les TA et sur des lieux tout au long de la course désignés par les organisateurs de course. Les zones de sommeil (aux transitions par exemple), ne sont accessibles à aucun moment aux médias et aux supporters [Bleu][Jaune].

5.4.3. Les médias et les supporters ne sont pas autorisés à transporter les coureurs ni leur équipement de quelque manière que ce soit tout au long de la course (athlètes qui montent dans un véhicule ou un bateau, qui font transporter ou déplacer leur matériel d'équipe, qui pagaient dans les vagues d'un bateau, qui prennent l'aspiration derrière un véhicule, etc). [Rouge][DQ].

5.4.4. Les supporters et les médias non accrédités n'ont pas l'autorisation de se déplacer, guider, rythmer ou suivre de près les équipes tout au long de la course. Les médias accrédités peuvent avoir plus de latitude pour se déplacer avec les équipes sur de courtes périodes approuvées par l'organisation [Bleu][Jaune][Rouge].

5.4.5. Les médias et les supporters ne sont pas autorisés à déposer ou cacher de l'équipement, de la nourriture ou quoi que ce soit sur le parcours ou sur les TA. [Jaune][Rouge][DQ]

5.4.6. Les médias et les supporters ne sont pas autorisés à fournir de la nourriture, du matériel médical, de l'équipement de course et toute autre forme d'assistance non précisée. [Jaune][Rouge][DQ]

5.4.7. Les médias et les supporters ne sont pas autorisés à donner des informations se rapportant à la course à un athlète (la position d'autres équipes, leur rythme, différences de temps, sommeil, choix de tracé, stratégies, etc.). [Bleu][Jaune][Rouge][DQ]

5.4.8. Les médias ne sont pas autorisés à se positionner sur le parcours aux endroits fournissant aux équipes une assistance à la navigation (point de balise, jonction de route, etc). [Bleu]

5.5. Public général : L'assistance du public en général, c'est-à-dire toutes les personnes n'ayant pas de lien ou d'affiliation avec la course ou un athlète dans la course, qu'elle soit raisonnablement accessible par tous les athlètes d'une manière égalitaire (compte tenu de l'heure dans la journée, des facteurs de lieux), cette assistance est régie par les éléments suivants

5.5.1. Une fois le parcours donné aux équipes, elles ont l'interdiction formelle de solliciter de l'aide auprès d'une tierce personne experte ou «personne locale», particulièrement en relation avec le tracé, informations sur la carte, estimations des temps, etc. [Bleu][Jaune][Rouge][DQ]

5.5.2. Le public n'est pas autorisé à déplacer les équipes ou leur équipement, quel que soit le moyen, tout au long de la course (taxi, attelage, utilisation d'animaux de ferme, athlètes se déplaçant dans un véhicule ou un bateau, avoir de l'équipement porté ou déplacé, pagaier dans le sillage d'un bateau, prendre l'aspiration derrière un véhicule, etc). [Rouge][DQ]

5.5.3. Les équipes peuvent solliciter de la nourriture/des boissons/de l'hébergement/du matériel médical au long de la course dans des magasins et auprès du public si

cela est fait de manière respectueuse et que cela ne discrédite pas la course, le sport ou les équipes.

5.5.4. Les équipes peuvent interagir avec le public pour demander des informations générales, pauser sur des photos, répondre à des questions, etc.

5.6. Officiels de course : L'assistance venant de l'organisation incluant le staff, les officiels et les bénévoles est régie par les éléments suivants :

5.6.1. Les supports de communication sont permis dans la limite du raisonnable pour permettre aux équipes/athlètes de communiquer avec les autres équipes/athlètes dans le cas où ils veulent s'emprunter de l'équipement les uns les autres.

5.6.2. Pour les règles de remplacement d'équipement, voir 2.5.

5.7. Autres équipes / Athlètes : L'assistance venant d'équipes et d'athlètes participant à la course est régie par les éléments suivants :

5.7.1. Les équipes courant la course complète, une course raccourcie ou hors classement peuvent fournir ou recevoir de l'assistance de la part des autres incluant le prêt d'équipement, le partage de nourriture, fournir des conseils de navigation, etc. Les athlètes retirés de la course peuvent offrir leur équipement ou leur nourriture aux autres équipes, seulement sur les Aires de Transition, mais sans les assister d'une autre manière.

5.7.2. Toute assistance sans permission explicite du propriétaire est interdite [Rouge]. (Par exemple, si une équipe a besoin d'une partie d'un vélo sur une TA, ils ne peuvent pas la prendre sans l'assurance que l'équipe leur prêterait. Le propriétaire de cet équipement doit être contacté directement, si possible avec une assistance de l'organisation, et être sollicité pour donner la permission.)

5.7.3. Pour que cela soit juste, toute équipe fournissant assistance doit être disposée à porter assistance à n'importe quelle autre équipe ou athlète. (Par exemple, il est considéré comme injuste si une équipe assiste seulement une équipe spécifique et cela est contraire à la volonté de camaraderie entre toutes les équipes.)

5.8. Equipes de supporters : Si l'organisation autorise les groupes de supporters, les organisateurs peuvent publier des règles additionnelles relatives à ces groupes de supporters.

**6. Urgences, médical et communications :** Toute équipe rencontrant une urgence médicale que cela soit au sein de leur équipe ou dans une autre équipe, ou externe à l'événement, doit s'arrêter et porter assistance.

6.1. Toute équipe rencontrant une urgence médicale, dans sa propre équipe, une autre équipe, ou externe à l'événement, doit s'arrêter pour porter assistance. Les organisateurs tenteront de re-créditer le temps de retard où cela sera possible. Un manquement à l'assistance sera pénalisé. [Bleu][Jaune][Rouge]

6.2. Si un athlète a besoin d'un traitement spécifique tout au long de la course, il devra garder ce traitement avec lui durant la course, pour être pris comme prescrit par un médecin. [Bleu][Jaune]

6.3. Le staff médical de l'événement a la capacité, sur confirmation du directeur de course, de retirer un athlète de la course, car une participation ultérieure à l'événement pourrait entraîner une blessure grave ou permanente, une invalidité ou la mort de l'athlète et/ou de ses équipiers. La décision de l'organisation de retirer une personne de la course pour des raisons médicales ou de sécurité est définitive.

6.4. Si le staff médical de l'événement doit administrer des fluides par voie intraveineuse, l'athlète ne pourra pas participer à la course plus longtemps.

6.5. La fonction SOS/911 de la communication d'urgence d'un appareil peut être uniquement utilisée dans une situation où une équipe requiert une assistance immédiate pour une urgence grave ou pouvant être mortelle. [Rouge][DQ]

6.6. Dans le cas où l'organisation fournit aux équipes un appareil de communication d'urgence ayant des fonctions autres que ce type de communication, ou si les équipes amènent une autre forme de communication comme un téléphone cellulaire ou une radio, les équipes peuvent uniquement communiquer dans les circonstances suivantes :

6.6.1. Pour informer l'organisation d'une situation sur le parcours pouvant être dangereuse pour leur équipe ou pour les autres équipes dont il ne peut pas avoir connaissance s'il n'est pas prévenu.

6.6.2. Pour une demande n'étant pas une urgence médicale pour le retrait d'un athlète ou d'une équipe.

6.6.3. Pour informer l'organisation si l'équipe entreprend un tracé délibéré et fiable n'étant pas prévu dans la course, qui pourrait amener l'organisation à déclencher une intervention d'urgence inutile.

6.6.4. Toute autre communication comme la demande de direction, si vous pensez qu'un CP est absent, ou autre communication non précisée sera pénalisée. [Bleu][Jaune]

6.7. Si une équipe a besoin de l'organisateur de course, d'une autre équipe dans la compétition ou des services d'urgence civile pour secourir un ou tous les membres d'une situation éminemment ou actuellement dangereuse, cette équipe aura une pénalité. [Jaune][Rouge]

**7. Environnement :** Les équipes doivent traiter l'environnement et le paysage de la course avec respect et laisser le minimum de trace de leur passage.

7.1. Toutes les ordures/poubelles doivent être emportées au long de la course et disposées dans un lieu adéquat (comme une poubelle). [Bleu][Jaune]

7.2. Toutes les ordures/poubelles d'une équipe sur une TA doivent être placées dans une poubelle désignée s'il y en a fournie par l'organisateur, ou rangées avec l'équipement des équipes pour un futur dépôt dans un endroit approprié. [Bleu][Jaune]

7.3. Toutes règles en rapport avec les feux d'éclairage pendant la course doivent être spécifiées par l'organisateur de la course. [Bleu]

7.4. Respecter toute la faune et les cultures agricoles et causer une perturbation minimale. [Bleu]

7.5. Toute défection devrait se faire dans des toilettes, mais si ce n'est pas possible, cela doit se faire loin des sources d'eau comme des criques et enfouis sous la surface du sol. [Bleu]

7.6. Pas d'impacts excessifs ou déraisonnables sur la végétation et l'environnement. [Bleu]

**8. Conduite :** Les athlètes doivent se conduire de manière respectueuse en tout temps, sans triche, sans comportement abusif, de langage ou de violence.

8.1. Les athlètes ne doivent à aucun moment retirer, altérer ou ajuster le matériel de l'organisation. Par exemple, les équipements comme les balises de CP, les poinçons, les panneaux ou la signalétique de course. [Rouge][DQ]

8.2. Les athlètes ne doivent pas tromper les organisateurs de la course/ou les officiels de course avec des informations altérées ou incomplètes. [Jaune][Rouge][DQ]

8.3. Les athlètes ne doivent pas se mettre eux-mêmes, la course, ou le sport en situation de discrédit et doivent se conduire avec intégrité et montrer du respect pour les autres. Voici quelques exemples d'actions considérées comme inacceptables : [Bleu][Jaune][Rouge]

8.3.1. S'arrêter dans une maison et réveiller les occupants au milieu de la nuit pour demander son chemin (situation non-urgente).

8.3.2. Parler fort et avoir un langage vulgaire dans un lieu public.

8.4. La nudité des athlètes en public, pour se changer à une TA par exemple ou pour nager dans des rivières, peut être offensante dans certaines cultures et certains lieux. Les équipes doivent faire tous les efforts pour éviter d'offenser. [Bleu]

8.5. Un comportement abusif, langage offensant ou menaçant envers les autres athlètes, les officiels de course, les médias ou le public est interdit.

**9. Substances interdites :** Les athlètes ne peuvent pas utiliser des substances ou des méthodes interdites comme spécifié dans le code mondial d'anti-dopage.

9.1. L'utilisation par les athlètes de substances ou de méthodes interdites comme spécifié dans le code mondial anti-dopage est interdit. [DQ de l'équipe entière]. L'ARWS peut ensuite émettre une suspension ou exclure cet athlète.

9.2. Tout athlète suspendu ou exclu pour violation du code de l'agence mondiale d'anti-dopage, délivré par l'ARWS ou n'importe quel autre sport, est interdit d'intégrer ou de concourir dans toute course ARWS tant que cette exclusion ou suspension est en cours. [DQ de l'équipe entière]

**10. Pénalités :** Toute équipe ne participant pas en accord avec les règles de compétition de l'AR World Series peut se voir attribuer une pénalité de temps, un statut de non classé (UR), un statut de n'ayant pas terminé (DNF) ou une disqualification (DF).

10.1. La tricherie a lieu si une équipe ou un athlète enfreint une règle, sciemment et délibérément, pour prendre l'avantage, que cet avantage soit grand ou petit. Dans tous les cas, la triche aboutira à la disqualification de cette équipe ou de l'athlète ainsi que leur retrait immédiat de la course. Dans les cas les plus graves, la triche peut aboutir à une exclusion de ou des athlètes(s) d'une autre participation aux courses de l'AR World Series.

10.1.1. Si un athlète spécifique est disqualifié, et non l'équipe entière, les autres membres de l'équipe peuvent être autorisés à continuer la course sous réserve de l'avis du directeur de course.

10.2. Les référents ARWS peuvent attribuer une pénalité si une équipe ou un athlète, n'ayant pas l'intention de prendre de l'avantage, ne respectent pas une ou plusieurs règles de compétition de l'AR World Series.

10.2.1. Les pénalités ne sont normalement pas accordées aux équipes non classées, bien que ces équipes doivent toujours se conformer aux règles de compétition de l'AR World Series.

10.3. Les règles de compétition de l'AR World Series définissent un avertissement officiel et 3 niveaux de pénalité (similaires aux cartes de pénalité dans les autres sports), dans un ordre de sévérité croissant. [Bleu]/[Jaune]/[Rouge] S'en suit la disqualification.

10.3.1. Avertissement officiel peut être émis par le référent de course dans des circonstances rendant la pénalité non appropriée, ou s'il y a confusion dans une situation devant aboutir à l'attribution d'une pénalité et que le référent de course pense que la pénalité n'est pas justifiée.

10.3.2. Les pénalités BLEUES [Bleu] sont les moins sévères et sont attribuées aux effractions mineures ou aux erreurs administratives de l'équipe. Ce sont normalement des pénalités de temps de l'ordre de 15minutes à 2heures, comme déterminé par le référent de course.

10.3.3. Les pénalités JAUNES [Jaune] sont plus sévères et sont attribuées pour des effractions plus significatives. Il s'agit normalement de pénalités de temps de l'ordre de 2heures à 6heures, comme déterminé par le référent de course. Une seconde pénalité BLEUE quelle que soit la raison est automatiquement transformée en une pénalité JAUNE.

10.3.4. Les pénalités ROUGES [Rouge] sont significatives et sévères. Elles sont attribuées pour de sérieuses effractions aux règles. Dans certains cas, cela peut être une pénalité de temps de plus de 6heures, ou un changement de statut de l'équipe (hors classement ou n'a pas terminé). Une seconde pénalité JAUNE quelle que soit la raison se transforme automatiquement en pénalité ROUGE. Les cas sérieux peuvent aboutir à une disqualification d'un athlète ou d'une équipe, comme déterminé par le référent de course. Dans les cas les plus sévères, une pénalité rouge peut aboutir à l'exclusion d'un ou des athlète(s) et une interdiction de participer aux courses de l'AR World Series.

10.3.5. DQ (Disqualification) est pour les cas de triche spécifiques, où une équipe enfreint une règle délibérément et sciemment pour prendre l'avantage.

10.3.6. Lorsqu'une règle a deux (ou plus) niveaux de pénalité (ex [BLEU]/[JAUNE], ou [JAUNE]/[ROUGE], ou [BLEU]/[JAUNE]/[ROUGE]), il relève de la responsabilité du référent de course de déterminer le niveau de sévérité en relation avec ce cas spécifique.

10.4. Les pénalités peuvent être remises sur le parcours à un moment et un lieu précis, ou ajouté au temps final de l'équipe, à la discrétion de l'organisateur de la course.

10.4.1. Dans la plupart des cas, une pénalité de temps attribuée à une équipe qui pourra peut-être passer la ligne d'arrivée en première, seconde, troisième, quatrième ou cinquième position sera remise à la dernière TA ou au dernier CP possible en priorité avant la ligne d'arrivée. Dans le cas d'une TA, la pénalité de temps commencera une fois la TA quittée. Ils n'auront pas d'avantage accès à leur équipement sur la TA. Tout équipement ou élément pris dans la zone de pénalité doit être gardé sur soi jusqu'à la ligne d'arrivée. Les équipes peuvent utiliser un abri si l'organisateur de la course le fournit. La zone de pénalité doit être séparée de la TA.

**11. Jugement :** Le jugement de ces règles et l'attribution des pénalités relève de la responsabilité du référent de course. En cas d'absence du référent de course, cela relève du directeur de course.

11.1. Les référents ARWS peuvent utiliser différentes ressources pour déterminer si une pénalité devrait être attribuée et n'ont pas forcément besoin d'être présents physiquement pour témoigner de règles enfreintes.

11.1.1. Les officiels de course ou le directeur de course peuvent signaler auprès des référents de course s'ils sont témoins d'une infraction des règles et peuvent user de vidéos, photos et autres preuves pour appuyer leurs explications.

11.1.2. Un athlète ou une équipe peuvent signaler à un officiel de course ou un référent de course une infraction des règles soupçonnée par une autre équipe ou un autre athlète. Le référent de course peut choisir d'inspecter ou non la suspicion d'infraction. Il ne relève pas de la responsabilité d'un athlète ou d'une équipe d'observer les autres athlètes et équipes pour les infractions aux règles.

11.1.3. Les médias, les supporters et le public ne sont pas autorisés à signaler une suspicion d'infraction aux règles aux référents de course.

11.2. Contestations : Les contestations peuvent être déposées par un athlète, une équipe, un officiel de course ou le directeur de course (où ils n'agissent pas en tant que référents de course) lorsqu'ils pensent qu'une pénalité a été mal attribuée ou est elle-même injuste. Les contestations ne sont pas acceptées si aucune pénalité n'a été attribuée.

11.2.1. Les capitaines d'équipe (ou le directeur de course lorsqu'ils n'agissent pas en qualité de référent de course) peuvent faire une protestation formelle au référent de course par écrit ou par moyen électronique au plus tard 3h avant l'heure prévue de la cérémonie de remise des prix.

11.2.2. Le panel de juges de l'ARWS peut accepter des contestations en dehors de ce laps de temps s'ils pensent qu'il y a des circonstances atténuantes (qui peuvent inclure une équipe ayant passé la ligne d'arrivée moins de 3h avant la cérémonie de remise des prix).

11.2.3. Les médias, les supporters et le public n'ont pas la permission de poser une contestation.

11.3. Panel de juges : Le panel de juge ARWS :

11.3.1. Composé d'un nombre impair, le minimum étant 3.

Il sera normalement :

11.3.1.1. Un représentant du conseil d'arbitrage de l'ARWS.

11.3.1.2. Le directeur de course de l'événement.

11.3.1.3. Un référent ARWS accrédité et non un référent ayant délivré la pénalité.

11.3.2. Ecoute des contestations dans une session fermée.

11.3.3. Questionner les équipes/les personnes impliquées et d'autres témoins ou experts, autant que nécessaire.

11.3.4. Si aucune décision unanime n'est prise, un vote entre le panel de juge de l'ARWS décidera du verdict.

11.3.5. Avec tout le respect, la décision du panel de juge de l'ARWS est final et sans appel. Il n'y a aucune obligation de procédures publiques.

11.4. En cas d'incertitude quant à l'issue des positions résultant d'une protestation officielle, la remise des prix devrait être retardée jusqu'à ce qu'un verdict ait été rendu par le jury de l'ARWS.

11.5. Les positions annoncées lors de la remise des prix sont soumises aux résultats des tests de substances interdites (voir règle 9).

**12. Règles spécifiques de course :** Chaque course peut avoir des règles spécifiques pour cette course uniquement. S'il y a conflit de règles, les règles de compétition de l'AR World Series sont prioritaires.

12.1. Si ces règles sont traduites dans une autre langue, et s'il y a un conflit de règles, la version anglaise de ces règles sera prioritaire.



SAVOIE + MONT-BLANC

ARWORLD SERIES  
FRANCE

## ARWS 2022 – Raid in France Règlement additionnel

Version 1.0 12 juin 2022

### 3. Course

**Assurance :** L'organisation souscrit une assurance responsabilité civile organisateur conformément à la législation en vigueur. Cette police garantit la responsabilité civile des organisateurs de l'ARWS 2022 – Raid in France pour les dommages causés aux tiers, dans le cadre de l'application du présent règlement, de ses annexes, et de l'ensemble des directives de course.

Cette assurance ne couvre en aucun cas le rapatriement de coureurs, de supporters, de reporters malades ou blessés. Il ne s'agit pas non plus d'une assurance individuelle accident au profit des coureurs, des supporters et reporters.

L'organisation de la course incite fortement les concurrents à souscrire à une assurance individuelle accident et rapatriement ainsi qu'une police d'assurance en responsabilité civile. L'assurance individuelle accident et rapatriement est obligatoire pour les équipes étrangères.

Les coureurs, les reporters ou toute personne accréditée, s'engagent sur l'ARWS 2022 – Raid in France en pleine connaissance des risques qu'ils prennent et signent la convention de responsabilité qui figure avec le dossier d'inscription. Ils s'engagent sous leur pleine et entière responsabilité.

Les équipes sont entièrement responsables de leurs véhicules, des objets et matériels personnels. En cas de perte, de vol, de détérioration de ces matériels et effets, la responsabilité de l'organisation du raid ne pourra être retenue.

**Parcours :** Un point de départ, des points de contrôle, un point d'arrivée, en milieu naturel et préservé.

Le parcours complet de l'épreuve est tenu secret. Il est partiellement dévoilé lors du briefing.

La course et son parcours peuvent être modifiés à tout moment par la Direction de course.

La progression de nuit est autorisée sauf décision contraire de l'organisation (road book).

L'itinéraire n'est pas balisé (sauf dans certains passages exposés ou obligatoires).

Le profil du parcours et l'enchaînement des disciplines sportives sont connus lors du briefing de course.

Les équipes sont autonomes pour leur besoin en nourriture et eau durant l'épreuve.

Le road book remis à chaque équipe fait office de règlement additionnel.

Il sera remis à chaque équipe en plusieurs points du parcours (CP/AT) :

+ 1 road-book coureurs + passeports coureurs, waterproof

+ 2 jeux de cartes plastifiées couleurs à l'échelle 1/50 000 et/ou 1/25000

La remise des documents est effectuée à la sortie du CP/AT.

Le briefing est organisé la veille du départ pour permettre aux équipes de préparer leur course.

Le cheminement est librement défini par chaque équipe grâce aux indications et informations fournies dans le road-book.

La Direction de course se réserve le droit de modifier, de supprimer ou d'ajouter des portions de parcours à tout moment. Des épreuves pourront être partiellement ou totalement ajoutées, supprimées ou modifiées à tout moment.

Classement : Un classement général est établi ; il tient compte des deux paramètres suivants :

1) Parcours effectué dans sa globalité :

Toute équipe complète qui a effectué l'ensemble du parcours, est classée suivant son temps global de course (temps de course compte tenu des pénalités ou bonifications éventuelles).

2) Parcours effectué dans sa globalité avec utilisation des parcours de CUT et de repli :

Toute équipe complète, compte tenu des temps limites de passage aux CP, qui a été obligé d'emprunter un ou plusieurs itinéraires de cut ou de repli, appelé CUT, est classée obligatoirement après toute équipe ayant réalisé l'ensemble du parcours sans les itinéraires de substitution.

L'ordre de classement est fonction du nombre de parcours de substitution empruntés, de leur positionnement et du temps global de l'équipe.

Chaque parcours de CUT, est assorti d'une lettre : A, B, C, D, E, F, G, H, I.

La lettre la plus pénalisante est le A puis le B puis le C...

Le classement se fera dans l'ordre ci-dessous:

1/ au temps global pour toutes les équipes non soumises à un CUT

2/ au temps global pour toutes les équipes soumises au CUT-I

3/ au temps global pour toutes les équipes soumises au CUT-H etc...

Dans le cas où les équipes seraient soumises à deux CUT, le mode de classement sera le même à savoir:

1/ au temps global pour toutes équipes soumises au CUT-F + CUT-D

2/ au temps global pour toutes équipes soumises au CUT-F + CUT-C etc...

Repos obligatoire : Toute équipe doit effectuer 12 heures d'arrêt minimum sur l'ensemble du parcours, à effectuer, au choix, sur les AT ou/et les CP :

Le temps pouvant être décompté par arrêt est au minimum de 1/2h et de 4h maximum

Les temps décomptés sont obligatoirement par 1/2h (1/2h, 1h, 1 1/2h... 4h).

Le temps est décompté sur une AT à partir du moment où l'équipe a rendu son matériel obligatoire à l'organisation ou elle sort d'un CP.

**3.4 CP sans contrôle** : ils sont marqués sur la carte K (comme kite (balise))

Aucune personne de l'organisation ne se trouve aux balises ;

Les balises sont des points de passage obligatoires ; non optionnels

En cas de non validation d'une balise, il sera vérifié l'intention de passage au point référencé.

Balise manquante : 24h de pénalité

#### **4. Equipes**

Seules les équipes mixtes peuvent figurées au classement officiel de l'ARWS 2022 – Raid in France

#### **7. Environnement**

Les dégradations volontaires de l'environnement, le non-respect des règles concernant l'environnement, le non-respect des propriétés traversées : disqualification (DQ)

Toute équipe montre son intérêt à l'environnement humain et géographique en s'engageant par la signature de la charte environnement « Back to Nature » de Raid in France.

Tout coureur doit minimiser au maximum son impact sur l'environnement lors de son passage (utilisation des chemins existants, ne pas couper les lacets, ne pas traverser les champs cultivés...).

Tout coureur doit s'efforcer d'utiliser, parmi les options de cheminement qui se présentent, celle qui semble : la moins dangereuse, la moins gênante pour les propriétés traversées, la plus respectueuse de l'environnement.

Lors de la traversée de zones protégées particulières (réserve naturelle, ...), une réglementation spécifique sera appliquée. Cette réglementation sera détaillée dans le road book qui fera alors office de règlement. Tous les concurrents qui ne respecteraient pas celui-ci seront mis HORS COURSE (DQ).

Tout coureur qui souhaite traverser une propriété privée doit le faire en respectant les installations (clôtures, barrières, ...). Les portails restent ouverts s'ils étaient ouverts et fermés s'ils étaient fermés.

Dans le cas de troupeau en estive, tout coureur devra minimiser au maximum son intrusion dans l'espace utilisé en s'arrêtant ou en faisant une pose afin de donner du temps aux animaux pour intégrer sa présence. Une attention toute particulière sera de mise lors de troupeaux protégés par des chiens de berger de type Patou.

Toute équipe quittant une zone de CP ou de changement d'activités (AT) doit s'assurer que cette zone reste propre.

Sur les zones d'AT, il est interdit d'utiliser des groupes électrogènes ou autres systèmes motorisés. Les déchets sont déposés sur les points prévus à cet usage et triés.

## **9. Substances interdites**

**9.3** Contrôle anti doping : des contrôles anti doping pourront être organisés, à n'importe quel moment, par la Direction de la Jeunesse et des Sports. La liste des produits interdits est publiée par la World Anti-doping Agency (WADA).