

# REGLEMENT du RALLYE 2010

## 1. ORGANISATION GENERALE

L'Association Saumur Attelage organise pour la première année un Rallye attelé «entre Loire & Coteaux », les samedi 18 et dimanche 19 septembre 2010. Il aura lieu autour de Saumur (49) et au cœur de la ville.

**Le but de ce Rallye est de faire découvrir le Saumurois tout au long de parcours touristiques agrémentés d'ateliers ludiques où les équipages rivaliseront d'adresse et de débrouillardise.**

Le Rallye se déroule sur 2 jours dans une ambiance conviviale pimentée de jeux destinés à tout l'équipage

1. **Samedi** : Parcours routier et champêtre d'une vingtaine de km, jalonnés de 4 Relais-Jeux et de 4 Relais-Découvertes et la traditionnelle soirée des meneurs.
2. **Dimanche Matin** : « la chasse aux Trésors » sur un parcours urbain d'environ 8 km dans la ville de Saumur à la découverte du riche Patrimoine de la ville.
3. **Dimanche Après-midi** : devant le site prestigieux de l'Ecole de Cavalerie, la « Ronde des Attelages » avec ses 3 séries de jeux, « la Présentation », « la Maniabilité », « l'Adresse » enfin la remise des récompenses à la fin de journée.

Plusieurs choix d'engagement possible !

Libre choix est laissé aux équipages pour permettre une participation maximum !

1. **Samedi & Dimanche** : *la participation au Parcours Routier, à la Chasse aux trésors dans la ville et à la Ronde des attelages permet de concourir pour le Trophée*  
**CHOIX COMPLET !**
2. **Samedi uniquement\*** : *participation aux Parcours Routier avec diner des meneurs,*  
**CHOIX CAMPAGNE !**
3. **Dimanche uniquement\*** : *participation à La Chasse aux trésors dans la ville le matin et la Ronde des attelages l'après midi.*  
**CHOIX PATRIMOINE & JEUX !**

\* ces équipages ne peuvent pas prétendre au Trophée

## 2. PARTICIPANTS ET ACCOMPAGNATEURS

Ce Rallye est destiné aux attelages de chevaux, poneys et ânes\*

Les voitures modernes, traditionnelles ou copies en état sont acceptées si elles respectent la **règlementation et la sécurité**.

Les équipages seront constitués au minimum d'un aide ou groom **identifié** pour les équipages à 1 & à 2 chevaux et de 2 aides **identifiés** également pour les autres attelages.

Les autres passagers seront uniquement des accompagnateurs qui ne pourront pas participer à toutes les phases des Relais-Jeux.

\* *le parcours sera adapté pour permettre à cette catégorie de participer.*

**La licence FFE 2010 ou carte EQUILIBERTE 2010** est requise ; les non licenciés devront fournir **une attestation d'assurance RC des équidés 2010** sur laquelle est bien

précisée que la garantie s'exerce notamment en cas d'accident survenant lors de :  
*promenade ( y compris en attelage) ; randonnée & rallye.....*

### **Les adhérents AFA sont les bienvenus !**

Pour cette année, le nombre de cavaliers est limité à 25.

Ils sont autorisés à suivre les parcours routier et urbain du Rallye comme une randonnée mais ne participeront pas aux jeux et ne concourront pas pour le trophée. Pour des raisons de SECURITE ils devront être **2 par équipe au minimum** pour prendre le départ.

*Selon le succès et la demande, un rallye « Chevaux » sera envisagé l'année prochaine !*

#### **2.1. Inscriptions**

Pour s'inscrire l'équipe doit à :

1. faire parvenir :

- la fiche de RENSEIGNEMENTS/RESTAURATION
- une photocopie de la licence FFE, carte EQUILIBERTE ou attestation assurance RC 2010
- le règlement par chèque à l'ordre de « ASSOCIATION SAUMUR ATTELAGE »

***N.B. : l'inscription sera effective à la réception de la participation.***

Les frais d'inscription comprennent l'encadrement technique des différents ateliers et le Diner des Meneurs du samedi soir.

Les mineurs devront obligatoirement être inscrits avec un adulte.

Il est possible que des accompagnateurs suivent le Rallye mais sans aider **en aucune façon** les équipages en lice et sans gêner le déroulement du Rallye. En revanche, ils peuvent participer au diner des meneurs du samedi soir.

**ATTENTION :** leur inscription au diner et le règlement devront être envoyés en même temps que l'inscription de l'équipage.

### **3. SÉJOUR**

#### **3.1. Accueil**

L'organisation sera en mesure, s'ils le désirent, d'accueillir les participants préalablement inscrits dès le vendredi 19 septembre 2009 à partir de 16 h00 au Bivouac des meneurs à Saumur  
Cf. Plan

#### **3.2. Hébergement**

L'organisation du Rallye fournira les emplacements aux équipages et aux cavaliers. Ceux-ci seront en complète autonomie pour le couchage des personnes, le parcage des chevaux, le stationnement et la nourriture. L'eau sera disponible à proximité et la zone éclairée.

#### **3.3. Alimentation**

<b>Jour</b>	<b>PDJ</b>	<b>Midi</b>	<b>Soir</b>	<b>Observations</b>
<b>Vendredi</b>	néant	néant	néant	<i>Pas de restauration</i>
<b>Samedi</b>	Possibilité PDJ au BAR	Possibilité Restau-Rapide au BAR	<b>Diner des Meneurs</b> <i>Compris dans l'engagement</i>	<i>Les équipages sont autonomes</i>
<b>Dimanche</b>	Possibilité PDJ au BAR	Possibilité Restau-Rapide au BAR	Néant	<i>Les équipages sont autonomes</i>

Pour les repas et les inscriptions, merci de vous référer à la fiche RENSEIGNEMENTS/RESTAURATION du dossier.

Le repas chaud du « Diner des Meneurs » sera servi à table avec au menu : apéritif au Saumur brut, entrée, viande, légumes, fromage et dessert le tout accompagné de vin du terroir.

Pour le reste, le Bar permettra une restauration rapide sur place (café et viennoiserie, sandwichs, grillades, frites et boissons.....)

### **3.4. Tenue**

- Une tenue correcte est demandée aux équipages et aux cavaliers pour toute la durée du Rallye car elle participe à la promotion de l'image de notre discipline :  
*Couvre chef, tenue propre et adaptée à l'esprit de l'attelage et de l'équitation en général*  
*Short et maillot sont comme on peut le comprendre, proscrits*
- Le port du casque ou la bombe est **recommandé** aux cavaliers.

## **4. PROGRAMME**

### **Selon le nombre de participants, l'horaire de départ pourra être repoussé**

#### **SAMEDI**

**8h00** : Début de l'accueil des participants au « secrétariat de la Direction de Course » et remise du numéro d'équipe, des dossards et du livret de marche du Rallye

**9h30** : Briefing du directeur de course au PC

**10h15** : Départ des premières équipes puis étalonné toutes les 10 minutes minimum

*Nb : les Cavaliers seront intercalés entre les attelages*

**14h15**: Arrivée prévue des premiers participants

**18h15**: Arrivée prévue des derniers participants

**19h00** : Briefing du directeur de course pour les activités du dimanche avec affichage des horaires

**20h30**: Apéritif suivi du Diner des Meneurs

#### **Parcours ROUTIER**

- Parcours fléché mixte en campagne et dans les villages du Saumurois, environ 22 km avec un dénivelé moyen.
- Sur l'itinéraire, 8 Relais : 4 Relais découverte touristique et 4 Relais-Jeux  
Temps imparti : 3h00 minimum & 4h00 maximum : *1 Pénalité par mn en + ou -*
- Départ simultané de 2 équipages toutes les 10 mn sur le même circuit **mais** un équipage dans un sens l'autre dans le sens inverse. :
- ATTENTION : pour des raisons évidentes d'organisation, tout retard à la chambre d'appel pour le départ sera pénalisé**
- *Repas libre à la charge des participants*
- **BONUS ORIENTATION** : sur le parcours fléché, l'équipage devra à l'aide de sa carte découvrir **à pied** des balises Bonus qu'ils devront poinçonner pour gagner des points. Elles seront réparties sur le long et à proximité du parcours.
- **RELAIS-JEUX**: sur chacun des 4 sites, les équipages devront rivaliser de savoir-faire autour de l'attelage et des chevaux et de quelques surprises. Ils partiront avec des « Grelots » bonus et des « Fouets » malus....

## DIMANCHE MATIN

**NB : les parcours des jeux du dimanche après-midi seront montés sur le Chardonnet et permettront aux équipages une Reconnaissance libre de la « Mania » et de « l'Adresse »..**

**09h00:** départ du premier Attelage pour la « Chasse aux trésors » étalonné toutes les 3 minutes

**10h30:** Arrivée prévue des premiers participants.

**1 2h30:** Arrivée prévue des derniers participants

### Parcours Urbain « La Chasse aux Trésors »

- Parcours fléché dans la ville de SAUMUR, environ **7 km**
- But du jeu : découvrir SAUMUR en remplissant le questionnaire donné sur la ligne de départ et le rendre au retour
- Temps imparti : 1h00 MINI & 1h 30 MAXI !  
*1 Pénalité par mn en + ou –*
- Départ : sur un parcours unique toutes les 3 mn selon le nombre d'équipage

*ATTENTION : le retard à la chambre d'appel pour le départ sera pénalisé*

*NB : Les chevaux prendront le départ après les attelages n'ayant pas d'épreuve l'après-midi*

*Nos amis les Cavaliers terminent là, leur randonnée mais pourront supporter les attelages ...à pied*

Déjeuner libre

## DIMANCHE APRES-MIDI

**13h30** départ du bivouac des 3 premiers Attelage pour la « Ronde des Attelages » puis étalonné toutes les 5 minutes pour les autres

**14h00:** début des jeux enchainés présentation, mania & adresse (d'une durée de 3 minutes chacun)

**16h00:** fin des jeux retour au Bivouac

**17h00:** Remise du Trophée et des récompenses.

### la Ronde des ATTELAGES

- Les attelages enchaineront les 3 jeux dans la foulée « Présentation, Maniabilité et Adresse »

Les attelages se présenteront à la chambre d'appel de la direction de course du Bivouac puis au départ des jeux sur la carrière du Chardonnet.

*ATTENTION : là encore .... le retard à la chambre d'appel pour le départ sera pénalisé*

- **PRESENTATION** : chaque équipage se présentera devant le jury en défendant s'il le désire, un thème original de son choix (région, livre, film...) sans se départir du bon goût, du soin et de la sécurité, pour obtenir le plus de points possible.

- **MANIABILITE** : chaque équipage effectuera un parcours à la portée de tous, occasion pour les meneurs, de montrer leur habilité, sans faire tomber de quille ou ni de témoin.
- **ADRESSE** : chaque équipage effectuera un parcours dit d' « Adresse ». A cette occasion, avec l'aide du groom qui sera mis à contribution, le meneur devra ramasser ou déposer un maximum de contrats dans un minimum de temps.  
Des jeux ludiques et amusants pour faire une moisson de points.

**L'équipage ayant participé à la totalité des parcours et jeux du rallye, et qui totalisera le plus grand nombre de points diminué d'éventuelles pénalités, remportera le Trophée 2010 « entre Loire et coteaux »**

## **5. ORGANISATION TECHNIQUE**

### **5.1. Parcours général**

Le Rallye « entre Loire et Coteaux » n'est pas une course au chronomètre. Seul le nombre de points accumulés sera déterminant pour le résultat final.

### **6.2 Jury et contrôleurs**

L'équipe d'organisation est seule juge en cas de litige.

Le jury est habilité à statuer sur des demandes de réclamations exprimées officiellement par l'équipage. Il peut également écarter, annuler ou reporter une épreuve en cas de problème.

Les commissaires pourront effectuer des contrôles sur les parcours.

## **6. SOUTIEN MEDICAL**

- L'organisation fera appel aux pompiers ou au SAMU local si besoin.
- Un vétérinaire et un maréchal ferrant seront en alerte au profit des participants et des organisateurs de l'épreuve.

## **7. SECURITE**

- Un livret de marche avec toutes les consignes sera remis à chaque équipage au départ du Rallye.
- Le code de la route devra être respecté sur la totalité du parcours. En aucun cas le Rallye n'est prioritaire sur les usagers de la route
- Les liaisons entre la direction de course et les participants se feront **par téléphone portable**. Les numéros d'urgence seront communiqués le jour de l'épreuve avant le départ. (Une fiche récapitulative sera remise aux équipes et aux cavaliers)
- sur le parcours Routier, à chaque Relais, les concurrents trouveront un membre de l'organisation et pourront joindre la direction de course en cas de nécessité.
- Les zones de jeux seront balisées et protégées du public par des barrières, lices ou balises de toutes natures.