

# Statut et règlements - 2022



## 1 Définition

Le Défi Nepisiguit Challenge est une course d'aventure de deux jours ayant lieu dans le nord-est du Nouveau-Brunswick. Les disciplines comprennent la randonnée, la pagaie et le vélo de montagne.

## 2 Organisation

La Ville de Bathurst est responsable de l'organisation du Défi Nepisiguit Challenge. L'événement est également sanctionné par la Canadian Adventure Racing Association.

Coordonnées :

[info@definepisiquitchallenge.com](mailto:info@definepisiquitchallenge.com)

[www.definepisiquitchallenge.com](http://www.definepisiquitchallenge.com)

506-548-0504

## 3 Horaire des événements

### Vendredi 7 octobre

- Inscription : 17 h à 21 h (Tous les membres de l'équipe doivent être présents à moins qu'une permission ne soit obtenue de l'Organisateur.)
  - Lieu : Club plein air de Caraquet, 52 Rue du Colisée, Caraquet, NB E1W 1A5.
  - Procédure d'inscription :
    - Enregistrement (remise de la documentation, trousse de course)
    - Vérification de l'équipement
    - Dépôt de l'équipement (Présentez les bacs à équipement aux responsables de la course)
    - Distribution des cartes marquées de la course
    - Q et R

Notre but est de faciliter le processus d'inscription et celui-ci ne devrait pas prendre plus d'une heure.

### Samedi, 8 octobre

- Arrivée au lieu de départ : 6 h
- Début de la course : 6 h 30
- Fermeture du parcours : 18 h
- Repas d'après-course : à la ligne d'arrivée.

### Dimanche, 9 octobre

- Départ du camping (Camping Colibri sur mer) : 5 h 45
- Arriver au lieu de départ (à annoncer lors de l'enregistrement): 7 h
- Début de la course : 7 h 30
- Fermeture du parcours : 18 h
- Repas d'après-course : à la ligne d'arrivée
- Présentation des prix et : 19 h

## 4 La course

### **Le parcours**

La course aura lieu dans les régions de Caraquet (jour 1) et Bathurst (jour 2). Le parcours complet demeurera un secret jusqu'à la journée avant la course. Le parcours principal sera indiqué par une signalisation de l'événement et par une signalisation des sentiers locaux. Les points de contrôle avancé seront hors du parcours principal et ne seront pas marqués.

Le parcours passe à travers des terrains publics et privés. En aucun temps toute partie du parcours n'est-elle réservée à l'usage exclusif des participants. Les participants doivent donc, en tout temps, être prêts à rencontrer des membres du public en général et obéir aux lois et règlements publics.

Lors de l'enregistrement, avant la course, chaque équipe recevra un ensemble de cartes comprenant les points de contrôle et les zones de transition.

Seuls les déplacements non motorisés à propulsion humaine sont permis. Le parcours couvrira environ 150 km et comprendra de la randonnée, de la pagaie et du vélo de montagne. La randonnée se fera sur des sentiers sauvages. L'épreuve de canoë prendra place sur des routes de pagaie. Le vélo de montagne se fera sur des sentier « single track », de routes de gravier, de sentiers de VTT, de routes revêtues, et de chemins forestiers.

La course comprendra une nuit de repos obligatoire après la première journée au Camping Colibri sur mer.

Le directeur de la course peut modifier le parcours en raison de conditions météorologiques dangereuses, pour une question de sécurité, ou pour toute autre raison imprévue.

En aucun temps toute équipe n'est-elle permise d'obtenir de l'aide extérieure pendant la course; les membres d'une équipe peuvent toutefois s'arrêter à un magasin ou un restaurant public.

## Points de contrôle (CP) et zones de transition (ZT)

- La course se déroulera à travers une série de points de contrôle obligatoire et avancé.
- Les équipes doivent se rendre à chaque CP, **par ordre séquentiel**.
- Les CP de niveau avancé seront optionnels et exigeront certaines compétences de base en orientation.
- Le passeport de course de chaque équipe devra être poinçonné à chaque CP et il devra être remis à la fin de chaque journée pour que l'équipe soit officiellement classée.
- Des stations de poinçonnage seront installées à tous les CP et seront indiquées par des drapeaux d'orientation hautement visibles. Les équipes doivent poinçonner leur passeport correspondant au nombre indiqué sur la station de poinçonnage.
- Les équipes doivent suivre les directives de tout représentant responsable des ZT ou des CP.
- Un représentant sera présent à tous les ZT.
- Les zones de transition sont des endroits désignés où les équipes auront accès à leur bac à équipement (sauf indication contraire).
- Les équipes doivent se présenter à chaque ZT et informer un représentant lorsqu'elles repartent. Il y aura également un endroit désigné où les équipes pourront placer leur bac en quittant une ZT. Les équipes qui ne laisseront pas leur bac à équipement à l'endroit désigné avant de quitter une ZT pourraient ne pas y avoir accès plus tard dans la course.
- Il y aura une heure limite à certains CP et ZT. Si cette heure est dépassée, les équipes ne seront plus en mesure de poursuivre la course.

## Bacs à équipement

- Chaque équipe doit avoir des bacs à équipement qui seront transportés par l'équipe de l'événement. Vous y aurez accès aux ZT désignées.
- L'eau et la nourriture ne seront PAS fournies par l'organisation de la course sur le parcours. Les équipes doivent placer tout ce dont elles ont besoin dans leurs bacs d'équipement.
- Chaque bac à équipement doit peser 40 lb ou moins.
- Comme les bacs à équipement seront laissés à l'extérieur, exposés aux intempéries, les contenants en plastique rigide sont recommandés.
- Les équipes pourront avoir un total de **DEUX** bacs à équipement (1 par transition).

- Chaque bac sera associé à une transition en particulier et devrait être rempli en conséquence lorsque vous aurez reçu la carte du parcours. Exemple : Transition 1 – De vélo à pagaie; ce bac devrait donc être clairement identifié et contenir votre équipement de pagaie.
- Les bacs à équipement devraient être clairement identifiés avec le nom et numéro de votre équipe, et le numéro de bac.
- Les bacs à équipement seront séparés et vous n'aurez accès qu'à un seul bac à chaque ZT.
- L'organisation manipulera votre équipement avec le plus grand soin et le plus grand respect; toutefois, nous n'assumerons aucune responsabilité pour toute pièce d'équipement perdue, volée ou endommagée.
- Les pagaies peuvent être transportées à l'extérieur des bacs à équipement, mais elles doivent être fixées solidement à ceux-ci. Les pagaies doivent être marquées avec le nom et le numéro de votre équipe

## 5 Équipes

- En prenant part au Défi Nepisiguit Challenge, les participants acceptent de respecter les présents statuts et règlements. Tous les participants doivent également accepter de respecter les terrains publics et privés qu'ils traverseront et de s'y déplacer de manière à avoir un impact minimal.
- Chaque membre d'équipe participe à la compétition sous sa responsabilité exclusive. Lui seul peut juger s'il devrait ou non prendre part à l'événement et s'il a l'endurance nécessaire pour terminer la course.
- Les participants doivent être bien conscients des risques associés à leur participation au Défi Nepisiguit Challenge. Ils dégagent l'organisation de toute responsabilité criminelle ou civile associée à tout accident personnel ou dommage à la propriété se produisant pendant l'événement. Tous les concurrents doivent signer un formulaire d'exonération de responsabilité.
- Chaque participant doit remplir un formulaire médical. Celui-ci demeurera strictement confidentiel et ne sera utilisé que par des professionnels de la santé.
- Tout citoyen non canadien et tout participant non couvert par un régime provincial canadien de soins de santé doit présenter une preuve d'assurance soins médicaux d'urgence qui comprend les risques associés au Défi Nepisiguit Challenge.
- Les équipes doivent suivre le parcours conçu par l'organisation et faire preuve d'un esprit de compétition. Toute équipe prise dans une zone interdite sans raison valable sera disqualifiée.
- Chaque équipe doit apporter tout l'équipement inscrit sur la liste d'équipement obligatoire.
- **Chaque membre d'équipe doit demeurer à moins de 50 m les uns des autres en tout temps pendant la compétition.**
- L'organisateur de la course, incluant le personnel médical, se réserve le droit d'empêcher un concurrent ou une équipe de commencer ou de poursuivre toute section de la course en raison d'une blessure ou pour toute autre raison.

### Composition des équipes

Chaque équipe choisira un « Capitaine » qui sera responsable de toute communication avec le directeur et les agents responsables de la course incluant les plaintes et les protêts.

### Compétences au sein des équipes

- Il est **fortement recommandé** qu'au moins deux membres de l'équipe aient reçu une formation en premiers soins.
- Il est **fortement recommandé** qu'au moins un(e) membres de l'équipe puissent se déplacer à l'aide d'une carte et d'un compas en arrière-pays.
- Tous les membres de l'équipe doivent avoir les compétences nécessaires pour pagayer et porter un canoë.

- Tous les membres de l'équipe devraient posséder les compétences nécessaires pour se déplacer en vélo de montagne sur divers types de terrains imprévisibles en arrière-pays. Ils devraient également être en mesure d'effectuer des réparations de base sur un vélo incluant, entre autres, la réparation d'un pneu crevé ou d'une chaîne cassée, et les ajustements aux freins et au dérailleur.

## Retrait d'une équipe ou d'un membre d'équipe

- Si une équipe ou un membre d'équipe décide de se retirer de la course, un représentant officiel de la course doit en être avisé.
- Si l'équipe omet d'aviser l'organisation d'un tel retrait et qu'une intervention de recherche et de sauvetage est entreprise, l'équipe sera responsable de tous les frais associés à l'intervention.
- Un représentant officiel de la course doit accepter qu'une équipe non officielle poursuive la course avant que celle-ci ne puisse quitter la ZT.
- Il sera impossible pour une équipe ou un membre d'équipe qui se retire de la course de reprendre la course, et ce, pour quelque raison que ce soit.

## 6 Équipement

La liste qui suit comprend l'équipement minimal nécessaire pour participer à l'événement. Tous les articles obligatoires devront être vérifiés lors de l'enregistrement, avant la course. Le non-respect de la liste de équipement obligatoire entraînera des pénalités de temps ou une disqualification.

Cette liste d'équipement ne laisse place à aucune interprétation; si vous avez des questions, veuillez communiquer avec le comité organisateur. Une liste d'équipement suggéré et une liste d'équipement interdit sont également incluses pour vous aider à bien vous préparer.

Équipement personnel obligatoire	Tout le temps	Section Vélo	Section Pagaie
Compas	X		
Dossard (fourni par le comité d'organisation)	x		
Sifflet (accessible en tout temps)	X		
Couteau (2" or plus) lame blocable ou fixe	X		
Allumettes ou briquet dans un contenant imperméable	X		
Couverture d'urgence	X		
Manteau imperméable	X		
Lampe frontale	x		
Système d'hydratation (pour au moins 1 litres de liquide)	X		
Médicaments - tout médicament	X		
Vélo de montagne (suspension et des pneus d'une largeur minimal de 1,8 po. requis)		X	
Casque de vélo (approve par la csa)		X	
Équipement de pagaie - VFI			X

Équipement obligatoire pour l'équipe	Tout le temps	Section Vélo	Section Pagaie
Cartes (fourni par le comité d'organisation)	X		
Trousse de premiers soins (liste d'articles recommandés ci-dessous)	X		
Trousse de réparation de vélo		X	
Canoë			X
Équipement pour bateau et pagaie- cordage de sauvetage, écope			X
Purificateur d'eau	X		
Aliments	X		
Téléphone portable chargé dans un étui étanche	X		

Trousse de premiers soins - Articles recommandés	
Ruban adhésif (Duct Tape) – environ 2 mètres	Bandage élastique (3" x 5')
Onguent antibiotique (p. ex. : Polysporin)	Pansements
Antihistaminique (p. ex. : Benadryl)	Tampons de gaze (3" x 3" ou plus grands)
Comprimés anti-inflammatoires	Pansement compressif (saignement abondant)
Capsules de sels minéraux	

## Articles recommandés

- Chandail chaud
- Pantalons longs
- Tuque ou bandeau
- Phare avant sur le vélo (blanc)
- Phare arrière sur le vélo (rouge)
- Gants de vélo / pagaie

## Articles interdits

- Aucun vélo hybride, vélo électrique, de cyclo-cross ou à fourche rigide ne sera permis sur le parcours.
- Alcool
- Armes à feu
- Drogues (illégal)
- Transport motorisé
- **GPS (l'utilisation de tout appareil GPS entraînera une disqualification immédiate)**
- Tout équipement que vous n'avez pas apporté. Vous ne pouvez donc pas emprunter d'équipement d'une personne autre que les coureurs, mais vous pouvez emprunter une pièce d'équipement d'une autre équipe si elle accepte!
- Vous ne pouvez pas cacher d'articles sur le parcours avant ou pendant l'événement
- Si vous apportez un article, vous devez le rapporter! L'ABANDON DE DÉTRITUS OU D'ÉQUIPEMENT EST ABSOLUMENT INTERDIT!

## 7 SÉCURITÉ

### Responsabilités des équipes

- Les équipes sont responsables de s'occuper des blessures mineures qui peuvent se produire pendant la course (ampoules, coupures, éraflures et ecchymoses).
- Les équipes doivent venir en aide à une autre équipe dans le besoin. Des pénalités ou une disqualification peuvent survenir si une équipe ignore délibérément une autre équipe dans le besoin.
- Aucune équipe ne doit être sur le parcours après 18 h lors des deux jours de l'événement.

## Responsabilités de l'organisateur de l'événement

- Notre objectif est d'assurer que le parcours offert soit le plus sécuritaire possible et de minimiser les risques inutiles.
- Nous obtiendrons une permission de la part des propriétaires de tous les terrains traversés par le parcours.
- Un représentant de la course sera présent à chacun des ZT afin d'effectuer un suivi du progrès des équipes et de l'état des membres.
- Des gens formés en premiers soins seront présents à chaque ZT pour venir en aide aux gens qui pourraient en avoir besoin.
- Les services d'urgence locaux (police, incendie, ambulance, recherche et sauvetage, et hôpital) sont avisés du parcours et des particularités de la course.
- Les gens subissant des blessures sérieuses seront transportés à l'hôpital le plus près.
- Les organisateurs de la course se réservent le droit de décider si une personne ou une équipe peut poursuivre la course ou non en raison de problèmes de santé, de sécurité, ou autres (p. ex. : manque de temps pour terminer la course).
- Les organisateurs de la course se réservent le droit de modifier les règlements ou le parcours en tout temps.

## 8 Dossard

- Chaque membre d'équipe doit porter le dossard fourni par l'organisation. Le numéro de équipe doit être visible en tout temps.
- Le dossard NE doit PAS être modifié de quelque façon que ce soit (p. ex. coupé, coloré, etc.).
- Le dossard doit être porté par-dessus la dernière couche de vêtements (l'exclusion de votre VFI).

## 9 Classement

- Le temps commencera à défilé le samedi de l'événement, vers 6 h 30, lorsque l'organisateur lancera le coup de départ de l'événement. Le temps sera inscrit à la suite de la première journée et recommencera au début de la deuxième journée.
- Le temps sera enregistré à chaque ZT.
- Lorsqu'une équipe s'arrête à un CP ou une ZT, le temps ne s'arrête pas.
- Le format d'heure militaire (24 heures) est utilisé.
- Le temps sera enregistré à la zone d'arrivée lorsque tous les membres de l'équipe auront traversé la ligne d'arrivée.
- Les équipes sont officiellement classées si leur équipe est complète, si elles ont complété tout le parcours et atteint tous les CP obligatoire dans l'ordre approprié, et si elles n'ont pas été disqualifiées pour quelque raison que ce soit.
- Le temps officiel d'une équipe est le temps total combiné des deux journées.
- Les équipes seront premièrement classées selon le nombre total de PV (de niveau avancé et obligatoires) atteints et ensuite en prenant en considération le temps total de l'équipe. Exemple : L'équipe gagnante est l'équipe qui a atteint tous les CP de niveau avancé et obligatoires avec le temps officiel le plus rapide.

## 10 Pénalités/Disqualification (cette liste N'EST PAS exhaustive)

### Pénalités d'une heure

- Équipement obligatoire manquant (pénalité par article manquant).
- Le dossard n'est pas porté comme couche extérieure (l'exclusion de votre VFI).
- Les membres d'une équipe ne demeurent pas à moins de 50 m les uns des autres.
- Demande d'un deuxième ensemble de cartes.

### Pénalités de deux heures

- Aide extérieure de la part d'amis ou de membres de la famille. P. ex. : équipement, nourriture, etc.
- Ne pas porter un casque lorsque nécessaire.

## Disqualification

- L'utilisation d'un appareil GPS.
- Déplacement dans une zone interdite.
- Utilisation d'un mode de transport interdit.
- Abandon d'un membre d'équipe pendant la course.
- Manque de respect envers l'environnement (p. ex. abandon de détritrus).
- Ne pas porter un VFI lorsqu'il est exigé de le faire.
- Abus envers un responsable officiel ou un bénévole de la course.
- Perdre le passeport de l'équipe. Les équipes peuvent poursuivre sans possibilité de se classer.

## Atteindre la zone d'arrivée après la fermeture du parcours (18 h), un jour ou l'autre.

- Les équipes qui ne se présenteront pas à la zone d'arrivée avant 18 h se verront retirer un crédit pour point de contrôle avancé pour chaque 10 minutes de retard. Les équipes n'ayant visité aucun point de contrôle avancé se verront imposer une pénalité d'une heure.
- Toute équipe incapable de se rendre à la zone d'arrivée avant 18 h 30 l'une ou l'autre des journées sera disqualifiée.