

# CHALLENGER RACE

B E A W A R R I O R O R B E C O M E O N E

## REGLEMENTS

### GUIDE DE L'ATHLÈTE

#### ETHIQUES ET CONCURRENCE

Uniquement les sponsors auront l'avantage de porter des vêtements affichant leurs logos. Tout autre groupe ou entreprise non concurrent à nos sponsors devra contacter les organisateurs afin de prendre connaissance des conditions permettant de participer à la course avec des équipements personnalisés.

Il ne sera pas non plus autorisé d'apporter des produits de marque concurrente à nos sponsors.

#### QUE DOIS -JE APPORTER ?

Une serviette ainsi que des vêtements de rechange

Des barres ou des gels (glucides), les Camel bak si tu penses en avoir besoin durant le parcours.

Des sacs poubelles pour ranger tes vêtements sales.

#### COMMENT DOIS -JE M'HABILLER ?

Il n'y a pas de code vestimentaire, mais tu dois être prêt à évoluer dans l'eau, ramper dans la boue, sous des fils barbelés ou encore franchir des obstacles.

##### Nos recommandations sont :

Des vêtements techniques en synthétiques (SANS COTON), des vêtements de compression. Il est cependant **OBLIGATOIRE** de courir avec des chaussures fermées. Eviter de porter des bijoux ou des objets de valeur.

##### Conseils pratiques :

Cours avec le matériel que tu utilises pendant tes entraînements. Il n'est pas conseillé d'utiliser des équipements neufs le jour J.

## A QUELLE HEURE DOIS -JE ARRIVER ?

Tu devras être sur place au minimum **1h30 avant le départ**.

Cela te permettra de te garer, de prendre connaissance du site, de faire ton "strapping" par les kinésithérapeutes et surtout de bien t'échauffer avant le départ.

## TOILETTES ET CONSIGNES

Il y aura des toilettes sur place.

Tu pourras ranger tes affaires et les consigner auprès de notre staff.

Il y aura des robinets / karchers sur place afin de te débarbouiller / laver.

## LA COURSE

En cas d'oubli de ta puce ou si tu manques le départ de ta vague, tu pourras prendre part à la course, mais tu ne seras pas classé.

Le port de la puce de chronométrage, le bracelet ainsi que le bandeau doivent obligatoirement être portés respectivement **sur la cheville gauche, sur le poignet gauche et sur la tête**. (LIBERTY non concerné par la puce)

Des points d'eau sont disponibles tout au long du parcours ainsi qu'à l'arrivée. Un service d'ambulanciers et des médecins sont prêts à intervenir rapidement sur n'importe quelle partie du parcours en cas de besoin, ainsi qu'à l'arrivée.

**Tu dois impérativement franchir la ligne d'arrivée avec ton bracelet, sous peine de disqualification directe.**

Si tu ne vois pas de balisage (rouge/blanc) au bout de 150 mètres, fais demi-tour, tu as dû faire fausse route.

Nous attendons que tu respectes les autres concurrents, le règlement et **SURTOUT** les arbitres / marshals, sous peine de disqualification.

## ARBITRAGE - ÉLIMINATION

Nous tenons à vous rappeler que la Challenger Race repose sur les principes d'équité et de dépassement de soi. Par conséquent, tous les obstacles sont obligatoires pour les participants de toutes les catégories, à l'exception de la catégorie Liberty.

Les marshalls sont habilités à retirer de la course tout athlète qui refuse ou ne se conforme pas de respecter les règlements de la course. Ils ont pour consigne d'être intransigeants. Il n'y aura pas de traitement de faveur en raison de votre âge, sexe ou état de fatigue. **Les règles sont les règles.**

### DISQUALIFICATION (DSQ)

L'athlète sera disqualifié, sa puce sera retirée et il ne recevra pas de médaille, même s'il termine la course. Son nom sera affiché dans le classement avec l'appellation DSQ.

Dans le cas où l'athlète refuse de remettre sa puce, le marshall à le droit de le prendre en photo et de la communiquer à l'équipe de marshalls positionné à la ligne d'arrivée.

Ci-dessous les raisons considérées de triche et sujettes à une disqualification :

- Manque de respect aux corps arbitrales
- Mauvaise ou non-exécution des obstacles / des pénalités
- Bracelet non-disponible aux obstacles / à l'arrivée
- Courir à la place d'un autre athlète
- Utiliser un véhicule pendant la course
- Autres raisons quelconques évidentes

### DID NOT FINISH (DNF)

Les points ci-dessous reflètent une élimination due aux situations autres que les triches.

- Courir dans une vague autre que celle dans laquelle vous vous êtes inscrit.
- Manquer le départ de ta vague
- Prendre le départ sans bandeau, puce et bracelet

Gestion des blessures et abandon :

- Les athlètes blessés peuvent continuer la course, mais s'ils ne souhaitent pas ou ne peuvent pas exécuter les obstacles, ils doivent remettre leur puce aux marshalls.
- Les athlètes qui souhaitent abandonner pour des raisons autres que le cas de blessures devront eux aussi remettre leurs puces aux marshalls.

Les 2 cas ci-dessus seront affichés comme "DNF" (Did Not Finish) en fin de classement.

L'ambulance ne sera appelée qu'en cas de blessures graves ou d'urgence, avec l'accord préalable du médecin.

## RÉSULTATS ET CLASSEMENTS

Chaque FINISHER obtiendra une médaille, un T-shirt, un pack de ravitaillement pour se ressourcer, ainsi que des goodies offerts par nos sponsors. Toutes les catégories sont classées sauf la catégorie LIBERTY, qui n'a pas de chrono / podium. Seuls les 3 premiers hommes / garçons et femmes / filles de chaque catégorie seront récompensés.

Les résultats définitifs sont disponibles au plus tard 48h après la course sur le site [www.challenger-race.com](http://www.challenger-race.com) et sur la page Facebook CHALLENGER RACE.

## REMISE DES PRIX

La remise des prix se déroule le jeudi suivant l'évènement dans un lieu qui sera annoncé en amont.

## PHOTOS DE LA COURSE

Après la course tu auras accès aux photos et aux vidéos de ta course.

Il faut compter tout au plus 2 semaines afin que toutes les photos soient disponibles à la vente, et 1 mois de plus afin que les vidéos "highlights" soient diffusées sur le site [www.challenger-race.com](http://www.challenger-race.com) et sur la page Facebook CHALLENGER RACE.

## CI-DESSOUS DES POINTS IMPORTANTS DU REGLEMENT DE LA COURSE

Des tablettes signalétiques seront plantées aux pieds de certaines épreuves / obstacles (schéma ci-dessous).



Un obstacle **qui est marqué** par ce panneau signalétique **doit être exécuté UNIQUEMENT** par les participants qui ont leurs couleurs de bandeaux affichées

Un obstacle qui **n'est pas marqué** par ce panneau signalétique **doit être exécuté par TOUS les participants** (facultatif pour la catégorie LIBERTY)



# KIDS 4-7 ANS

Elle permet aux tout-petits de découvrir la course à obstacles accompagnés des parents, d'exécuter certaines épreuves et de franchir des obstacles sans difficulté majeure, sans pénalité, sur une distance de +/- 2 km.

## CARACTÉRISTIQUES

Cette catégorie est chronométrée et classée.

TOUS les obstacles sont obligatoires. En cas d'échec, il n'y a pas de pénalité mais l'athlète devra compléter et réussir l'obstacle.

Il est impératif que les parents accompagnent leurs enfants pour leur apporter le soutien moral dont ils ont besoin.

Mais attention, les parents devront uniquement se contenter d'encourager leurs petit(e)s guerrier(e)s, car l'entraide n'est pas autorisée

## POINTS A RETENIR :

- ▶ +/- 2 km
- ▶ +/- 15 épreuves / obstacles
- ▶ Pas de pénalité, mais tous les obstacles doivent être complétés et réussis
- ▶ Entraide autorisée entre athlète
- ▶ Suivre les balises (rouge/blanc) posées sur le parcours
- ▶ Supervision parentale obligatoire pendant la course
- ▶ Puce GPS / Médailles FINISHER / Classement / Podium

## DISQUALIFICATION

- ▶ En cas de supervision ou d'entraide des parents
- ▶ Franchir la ligne d'arrivée sans le bracelet en silicone
- ▶ Non-respect envers les arbitres / marshals



# KIDS 8-11 ANS

Sur le parcours de +/- 4 Km et de +/- 20 obstacles, les enfants vivront une aventure hors norme, dans un esprit de solidarité, de dépassement de soi et de prise de confiance.

## CARACTÉRISTIQUES

Cette catégorie est chronométrée et classée.

TOUS les obstacles sont obligatoires et sanctionnés de 5 BURPEES (ou autres types de pénalité) en cas d'échec.

Les obstacles peuvent être tentés plusieurs fois SAUF les obstacles d'équilibre pour lesquels vous avez le droit à une seule tentative.

L'entraide est autorisée sur les obstacles, uniquement entre athlète.

## POINTS A RETENIR :

- ▶ +/- 4 km
- ▶ +/- 20 épreuves / obstacles
- ▶ Pénalité de 5 burpees ou autres types de pénalités
- ▶ Entraide autorisée entre athlète
- ▶ Suivre les balises (rouge/blanc) posées sur le parcours
- ▶ Présence parentale uniquement pour des captures photos / vidéos
- ▶ Puce GPS / Médailles FINISHER / Classement / Podium

## DISQUALIFICATION

- ▶ En cas de supervision ou d'entraide des parents
- ▶ Franchir la ligne d'arrivée sans le bracelet en silicone
- ▶ Non-respect envers les arbitres / marshals



# KIDS 12-15 ANS

Sur une distance de +/- 6 km et de +/-25 obstacles, les jeunes ados auront l'occasion de se surpasser et de partager les valeurs sportives. Ils vivront l'adrénaline de la compétition tout en apprenant le respect des règles.

## CARACTÉRISTIQUES

Cette catégorie est chronométrée et classée.

TOUS les obstacles sont obligatoires et sanctionnés de 10 BURPEES (ou autres types de pénalité) en cas d'échec.

Les obstacles peuvent être tentés plusieurs fois SAUF les obstacles d'équilibre pour lesquels vous avez le droit à une seule tentative.

L'entraide est autorisée sur les obstacles, uniquement entre athlète.

## POINTS A RETENIR :

- ▶ +/- 6 km
- ▶ +/- 25 épreuves / obstacles
- ▶ Pénalité de 10 burpees ou autres types de pénalités
- ▶ Entraide autorisée entre athlète
- ▶ Suivre les balises (rouge/blanc) posées sur le parcours
- ▶ Présence parentale uniquement pour des captures photos / vidéos
- ▶ Puce GPS / Médailles FINISHER / Classement / Podium

## DISQUALIFICATION

- ▶ En cas de supervision ou d'entraide des parents
- ▶ Franchir la ligne d'arrivée sans le bracelet en silicone
- ▶ Non-respect envers les arbitres / marshals





# LIBERTY

En catégorie «LIBERTY», l'objectif est de permettre aux personnes âgées de 16 ans et plus de découvrir l'aventure sans appréhension. Le parcours est identique à celui des OPEN, environ 10 km avec +/- 30 obstacles, mais n'impose aucune obligation dans l'exécution des obstacles ou des pénalités.

## CARACTÉRISTIQUES

Cette catégorie n'est ni chronométrée et ni classée.

TOUS les obstacles sont facultatifs et aucune pénalité n'est imposée en cas d'un échec.

L'entraide est autorisée sur les obstacles, uniquement entre athlète.

## POINTS A RETENIR :

- ▶ +/- 10 km ( 1 tour )
- ▶ +/- 30 épreuves / obstacles (FACULTATIFS)
- ▶ PAS DE PENALITE
- ▶ Entraide autorisée entre athlète
- ▶ Suivre les balises (rouge/blanc) posées sur le parcours
- ▶ PAS DE PUCE GPS / PAS DE CLASSEMENT / PAS DE PODIUM

## DISQUALIFICATION

- ▶ Non-respect envers les arbitres / marshals



# SQU4D

Pour les «SQU4D», la course se fait en équipe de 4 Warriors (2 femmes et 2 hommes), âgés de 16 ans et plus. Le principe est d'arriver à bout de la totalité du parcours (+/- 10 km avec +/- 30 obstacles) en portant une charge commune de 30 kg. Si un membre de l'équipe abandonne, l'équipe continue en nombre réduit.

## CARACTÉRISTIQUES

Cette catégorie est chronométrée et classée.

TOUS les obstacles sont obligatoires et doivent être exécutés par tous les membres de l'équipe, et sanctionnés de 15 BURPEES (ou autres types de pénalité) en cas d'échec. Dans ce cas de figure, les sanctions peuvent être accompli par n'importe quel membre de l'équipe, ou même à plusieurs afin de se partager la tâche.

Les obstacles peuvent être tentés plusieurs fois SAUF les obstacles d'équilibre pour lesquels vous avez le droit à une seule tentative.

Afin que l'équipe soit considérée FINISHER, le boudin doit franchir la ligne d'arrivée, peu importe si l'équipe est incomplète.

L'entraide est autorisée, uniquement entre athlète de la même équipe.

## POINTS A RETENIR :

- ▶ +/- 10 km ( 1 tour )
- ▶ +/- 30 épreuves / obstacles
- ▶ Pénalité de 15 burpees ou autres types de pénalité
- ▶ Les obstacles doivent être exécutés par tous les membres de l'équipe
- ▶ Pénalité à être accompli par n'importe quel membre de l'équipe, ou même à plusieurs afin de se partager la tâche.
- ▶ Entraide autorisée entre athlète de la même équipe
- ▶ Suivre les balises (rouge/blanc) posées sur le parcours
- ▶ Puce GPS / Médailles FINISHER / Classement / Podium

## DISQUALIFICATION

- ▶ En cas de refus d'exécuter un obstacle / pénalité
- ▶ Non-respect envers les arbitres / marshals



# OPEN

La catégorie «OPEN» permet de réaliser la course à son rythme. Elle est destinée aux personnes âgées de 16 ans et plus, sportives ou non qui souhaitent vivre une aventure exceptionnelle sur environ 10 km avec +/- 30 obstacles alliant courage, détermination et compétitivité.

## CARACTÉRISTIQUES

Cette catégorie est chronométrée et classée.

TOUS les obstacles sont obligatoires et sanctionnés de 15 BURPEES (ou autres types de pénalité) en cas d'échec.

Les obstacles peuvent être tentés plusieurs fois SAUF les obstacles d'équilibre pour lesquels vous avez le droit à une seule tentative.

L'entraide est autorisée sur les obstacles, uniquement entre athlète.

## POINTS A RETENIR :

- ▶ +/- 10 km ( 1 tour )
- ▶ +/- 30 épreuves / obstacles
- ▶ Pénalité de 15 burpees ou autres types de pénalités
- ▶ Entraide autorisée entre athlète
- ▶ Suivre les balises (rouge/blanc) posées sur le parcours
- ▶ Puce GPS / Médailles FINISHER / Classement / Podium

## DISQUALIFICATION

- ▶ En cas de refus d'exécuter un obstacle / pénalité
- ▶ Franchir la ligne d'arrivée sans le bracelet en silicone
- ▶ Non-respect envers les arbitres / marshals



# elite

L'objectif en catégorie «ELITE» est de se mesurer aux athlètes les plus compétitifs et déterminés. Ils feront 2 fois la boucle OPEN, pour une distance de +/- 20 km avec +/- 60 obstacles, dont certains plus corsés, et spécialement conçus pour cette catégorie. Un cut off time sera mis en place afin de pousser les athlètes à ne pas trainer la pâtes.

## CARACTÉRISTIQUES

Cette catégorie est chronométrée et classée.

TOUS les obstacles sont obligatoires et sanctionnés de 15 BURPEES (ou autres types de pénalité) en cas d'échec.

Les obstacles peuvent être tentés plusieurs fois SAUF les obstacles d'équilibre pour lesquels vous avez le droit à une seule tentative.

Un Cut off time sera instaurée.

L'entraide n'est pas autorisée sur les obstacles.

## POINTS A RETENIR :

- ▶ +/- 20 km ( 2 tours )
- ▶ +/- 60 épreuves / obstacles
- ▶ Pénalité de 15 burpees ou autres types de pénalités
- ▶ Suivre les balises (rouge/blanc) posées sur le parcours
- ▶ Puce GPS / Classement / Podium / PRIZE MONEY (1 ères places)

## DISQUALIFICATION

- ▶ En cas de refus d'exécuter un obstacle / pénalité
- ▶ En cas d'entraide
- ▶ Franchir la ligne d'arrivée sans le bracelet en silicone
- ▶ Non-respect du cut off time
- ▶ Non-respect envers les arbitres / marshals



# GLADIATOR

Les " GLADIATORS " devront effectuer 3 FOIS la boucle de la catégorie OPEN, soit un total d'environ 30 Km et 90 obstacles. Cette catégorie est réservée exclusivement aux athlètes d'expérience ayant une parfaite connaissance de leur capacité physique et mentale. Les organisateurs auront pour objectifs du surprendre les athlètes et de frôler l'excès en termes de difficultés afin de les pousser à l'abandon, le tout limité par un Cut off time.

## CARACTÉRISTIQUES

Cette catégorie est chronométrée et classée.

TOUS les obstacles sont obligatoires et sanctionnés de 15 BURPEES (ou autres types de pénalité) en cas d'échec.

Les obstacles peuvent être tentés plusieurs fois SAUF les obstacles d'équilibre pour lesquels vous avez le droit à une seule tentative.

Un Cut off time sera instaurée

L'entraide n'est pas autorisée sur les obstacles.

## POINTS A RETENIR :

- ▶ +/- 30 km ( 3 tours )
- ▶ +/- 90 épreuves / obstacles
- ▶ Pénalité de 15 burpees ou autres types de pénalités
- ▶ Suivre les balises (rouge/blanc) posées sur le parcours
- ▶ Puce GPS / Classement / Podium / PRIZE MONEY (Tout le podium)

## DISQUALIFICATION

- ▶ En cas de refus d'exécuter un obstacle / pénalité
- ▶ En cas d'entraide
- ▶ Franchir la ligne d'arrivée sans le bracelet en silicone
- ▶ Non-respect du cut off time
- ▶ Non-respect envers les arbitres / marshals