

Informations et consignes de courses VTT'O

Les concurrents doivent **se conformer aux règles de circulation en vigueur** : respect du code de la route et doivent être dotés de matériels compatibles avec les exigences de la discipline CO à VTT.

Le concurrent ne doit pas gêner la progression d'un autre concurrent.

Le coureur « montant » est prioritaire sur le coureur « descendant ».

Il est formellement interdit de sortir des routes, chemins et sentiers dessinés sur la carte.

Il est interdit de rentrer dans les parcelles.

Les concurrents doivent être en permanence en possession de leur VTT.

Le port d'un casque rigide attaché est obligatoire pendant toute la durée de l'épreuve.

Le coureur ne doit avoir recours à aucune aide extérieure pour réparer son équipement durant l'épreuve, mais il peut emporter avec lui une trousse de réparation.

Les VAE sont autorisés uniquement sur les circuits loisirs ou en Open

Informations MD VTT'O (fermeture circuits 17h00)

- **Suite à l'humidité importante de certains chemins, leur cyclabilité ont été revus à la baisse.**
- **Un chemin peu visible nécessaire sur de nombreux circuits est symbolisé comme itinéraire balisé, est rubalisé sur le terrain ; pour autant cet itinéraire est libre d'être emprunté ou non.**



- **Une route (récemment) en travaux peut être empruntée et traversée durant le parcours, merci de respecter les aménagements mis en place.**

Spécificité du VTT'O

En VTT'O, pas de définitions (toutes les balises sont sur des chemins), mais sur la carte, chaque numéro de balise sera accompagné du code du poste (pour vérifier)

Chemins et cyclabilité :

	<25% Vmax	<50%Vmax	<75%Vmax	>75%Vmax
<1,5m	-----	— — — —	————
>1,5m	— — — — —	— — — —	————

Intersections de chemins :

Là, on distinguera des croisements bien visibles de ceux où la jonction n'est pas bien visible.

Jonction visible



Jonction peu visible



Sur les jonctions peu visibles, il est possible de ne pas pouvoir identifier clairement l'entrée de chemin.

Symboles spécifiques :

Sur une carte de VTT'O, des symboles pourpres peuvent trouver leur place et symboliseront :

– Un objet dangereux en travers du chemin (barrière, tronc, ...), mais que l'on peut passer !



– Route interdite d'accès :



– Une route ou chemin qu'il est **interdit d'utiliser** et **interdit de traverser**. S'il y a un point de passage sur la route interdite, il doit être représenté comme une porte avec deux lignes



- Trait continu : Limite infranchissable, une limite dont le franchissement est INTERDIT

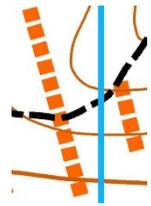


Zones spécifiques de roulement :

– Dans une zone découverte, une surface ou une bande **ORANGE** notifiera au coureur qu'il a le droit d'y rouler (Espace enherbé) :

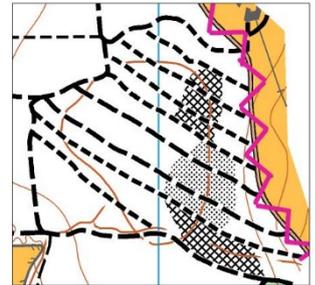


Des voies d'accès pour l'exploitation forestière (coupe récente) sont représentées par ce symbole : « zone découverte empruntable à faible cyclabilité



– Dans une zone boisée, une surface quadrillée noire diagonalement **ou avec des points** notifiera au coureur qu'il a le droit de couper le bois en sortant des chemins, en restant sur le vélo.

Ce symbole décrit une zone en dehors des chemins qui est normalement interdite, mais où les concurrents peuvent rouler. Ce symbole peut être utilisé pour les petites zones où le réseau de chemins est trop dense pour être cartographié correctement.



Attention zone technique accidentée



Procédure de départ

- Le coureur doit se présenter 4 minutes avant son heure de départ.
- Les parcours sont matérialisés par deux couloirs.
- Entre coureurs de clubs différents sur un même parcours, les départs sont donnés :
 - o Toutes les 2 minutes pour la MD
- Entre coureurs d'un même club sur un même parcours, les départs sont espacés :
 - o De 4 minutes pour la MD.
- Les départs sont simultanés pour les différents parcours.

A H-1 min le coureur entre dans le sas de départ, se saisit de la carte pour l'installer dans le porte-carte et peut commencer à visionner son itinéraire.

A H-0 il doit obligatoirement pointer le boîtier départ.

