



RAID Entreprises et Associations 2019 - EPREUVES

Cette chronologie n'est pas l'ordre des épreuves

Eco'run : les valeurs d'aujourd'hui !



Principe : Cette année le RAID est aux couleurs de l'Éco-défis. Chaque participant court pour soutenir ce label à destination des entreprises écoresponsables du territoire.

Mémoire : épreuve de mémoire !

Principe : Face aux Pyrénées, les équipes devront retenir quatre images tout au long d'un parcours. Les équipes devront mettre dans le bon ordre les images selon le thème demandé et si elles le souhaitent associer à l'espèce, son empreinte et son cri.

Difficulté* physique : + / **Difficulté* technique** : +

Score : 1 mémoire à sa bonne place = 5 points.

O'Wood : épreuve d'orientation !

Principe : Au cœur d'une belle forêt gersoise, les équipes s'organisent pour trouver 5 balises. Cette année, sur les 5 balises à trouver, certaines sont identifiables sur un plan, d'autres doivent être trouvées à l'aide d'une boussole ou même dans une zone délimitée. Une vraie chasse aux trésors.

Difficulté physique : ++ / **Difficulté technique** : +++

Score : 1 balise = 10 points

Bow : épreuve de tir à l'arc !

Principe : En mode « Robin des bois » les équipes tirent 3 flèches par personne. Plusieurs distances sont possible. Chaque participant choisit son premier palier mais ne peut jamais redescendre : soit il assure le coup, soit il prend des risques.

Difficulté physique : + / **Difficulté technique** : +++

Score : cible touchée/flèche = 3/5/7/10 points + addition des performances des équipiers de chacune des équipes.

Necklace : épreuve de recherche !

Principe : 10 colliers sont cachés sur le parcours du RAID. Un collier par équipe peut être trouvé. Le collier doit être porté et remis à la fin du RAID pour le valider.

Score : Un collier donne droit à 20 points bonus à l'équipe

(*Difficultés : + = facile / ++ = moyen / +++ = dur / ++++ = très dur)





RAID Entreprises et Associations 2019 - EPREUVES

Nawak Run : épreuve d'obstacles au sol !

Principe : Un circuit présente des obstacles au sol à franchir. Pour les obstacles en rampant, la difficulté vient de trois éléments : la nature du sol, la distance entre le sol et l'obstacle qui nous empêche de nous redresser, et la distance à parcourir.

Difficulté physique : +++ / **Difficulté technique** : ++

Score : Aucun.

Les Rigs : épreuve d'obstacles en hauteur !

Principe : Un circuit présente des obstacles en hauteur à franchir sans toucher le sol. Coordination et agilité au programme.

Les obstacles : Le gué / Slackline / Flying trapèze.

Difficulté physique : +++ / **Difficulté technique** : ++

Score : 15 pts de pénalité par membre d'équipe ne réalisant pas le parcours.

Shoot : épreuves de concentration !

Principe : Les équipes ont 3 tirs au pistolet à plomb par personne sur une cible numérotée de 14 cm x 14 cm à une distance de 10 mètres.

Difficulté physique : + / **Difficulté technique** : +++

Score : Addition des performances des équipiers de chacune des équipes.

Water boat : épreuve sur l'eau !

Principe : Des balises sont cachées sur l'eau. Naviguer en équipe ou seul avec des canoës jusqu'à trouver la balise de l'équipe.

Des canoës et des Paddle sont attachés les uns aux autres afin de former une passerelle pour rejoindre la rive. Les équipes doivent traverser en marchant sur les embarcations.

Difficulté physique : +++ / **Difficulté technique** : ++

Score : Point balise voir épreuve « O'Wood »—port du gilet de sauvetage fourni.

Black box: épreuve dans le noir !

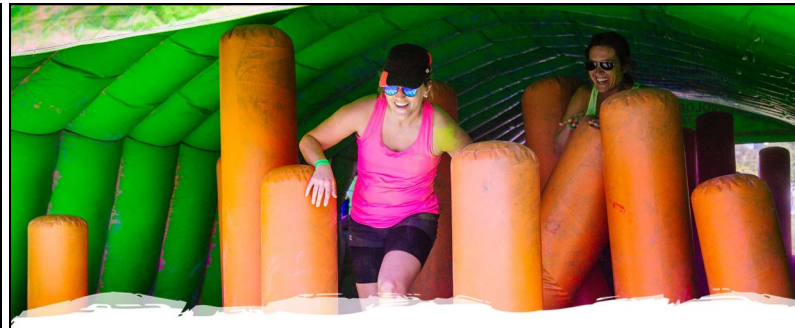
Principe : C'est une surprise !

Difficulté physique : + / **Difficulté technique** : ++

Score : peut-être des points à gagner.

(*Difficultés : + = facile / ++ = moyen / +++ = dur / ++++ = très dur)





RAID Entreprises et Associations 2019 - EPREUVES

Zip line : sensation forte !

Principe : Les équipes doivent rejoindre l'autre rive du lac via une tyrolienne de 150 m de long.

Difficulté physique : ++ / **Difficulté technique** : +

Score : Aucun. Baudrier fourni.

Puzzle to the blind : épreuves des sens !

Principe : Les équipiers tirent au sort une boule. Les deux boules noires désignent les participants « aveuglés ». Les deux boules blanches désignent les participants « crieurs ». Les crieurs doivent faire avancer le binôme aveuglé afin de récupérer un sac au hasard et revenir au point de départ. Ensuite les équipes doivent résoudre le casse-tête ou le puzzle.

Score : Aucun - épreuve de départ.

Climbing : souvenir d'enfance !

Principe : Toute l'équipe doit aller au bout de la structure gonflable. Sur le dos, sur le ventre ou la tête en avant.

Difficulté physique : + / **Difficulté technique** : +

Score : Aucun mais obligation de franchir les obstacles.

Finish « Third party winner » !

Principe : Franchir la ligne d'arrivée. Le dernier de l'équipe aura un gage !

Score : les 5 premières équipes = 40 pts / 6ème à 10ème équipe = 35 Pts / 11ème à 15ème équipe = 30 pts / etc.

Remarques

- Les équipements conseillés : casquette ou chapeau, gants, eau.
- Des ravitaillements en eau sont prévus tout au long du parcours.
- Toutes les épreuves se réalisent à 4.

Des petites vidéos promotionnelles de certaines épreuves seront visionnables sur nos réseaux sociaux Facebook et Instagram quelques jours avant le RAID.

(*Difficultés : + = facile / ++ = moyen / +++ = dur / ++++ = très dur)

Communauté de Communes Astarac Arros en Gascogne—19 avenue de Gascogne 32730 Villecomtal sur Arros

Tél. : 05 62 66 92 64 / 06 18 53 16 30 - enfancejeunesse@cdcaag.fr— www.cdcaag.fr

