

Règles de la course

Qualification :

- Entre 11h et 12h
- Sprint en ligne droite avec un passager
- 1 essai

Course :

- De 13h30 à 16h30
- Ordre de départ en fonction des qualifications
- Fonctionne sur la forme d'un « mille bornes », regarde la page suivante pour les détails !

⚠ Les animateurs peuvent participer **maximum 10 tours par brouette**, en présentant la carte prévue à cet effet. Pas d'animateurs lors de la dernière demi-heure de course.

⚠ Port du casque obligatoire pour le passager et interdiction de se mettre debout dans la brouette.

⚠ Uniquement 1 coureur et un passager sur le parcours, dans le sens indiqué.

→ Le relai se fait devant le paddock de la section **uniquement** (pas sur le parcours), les 4 personnes concernées sont **sur le côté** du parcours et le reste de la section reste **derrière** les rubalises/ barrières

Les pénalités	Attribuée à une équipe ou à un participant
Anti fair-play: minimum 60s d'immobilisation	Lorsqu'une brouette empêche le dépassement d'un autre plus rapide que lui (veillez à tenir votre droite)
Drapeau rouge: 60s d'immobilisation à 2 tours de pénalité	Lorsqu'un conducteur ne respecte pas les consignes de sécurité de l'organisation
L'exclusion de la course (temporaire/ définitive)	Suite à des remarques répétées par les organisateurs et en concertation avec les animateurs de l'équipe, en référence au règlement complet envoyé au préalable à chaque section

Fin de la course :

- Seulement les tours terminés dans le temps imparti sont comptabilisés.
- 5 trophées en jeu → podium de la course (1^{er} – 2^{ème} – 3^{ème}) + ambiance + décors de la brouette/ déguisement.
- Le classement n'est plus visible les 30 dernières minutes de course.

Cartes « *Mille Bornes* »

Pour avancer, une équipe à besoin d'essence. L'équipe dispose de 8 tours d'essence par défaut pour commencer la course.

1 carte « Essence » = 8 tours

- A gagner en réussissant les épreuves du stand « Essence »
- Si l'équipe à le bonus « Citerne d'essence », l'essence n'est plus comptabilisée

Dans la zone d'obstacle, une brouette qui tombe de l'obstacle = accidentée

- L'équipe doit donner une **carte « Réparation »** lors de son passage au comptage pour continuer la course sinon elle sera bloquée au comptage
- Les cartes « Réparation » se récupèrent en réussissant les épreuves du stand « Réparation »
- La brouette reste accidentée pour un maximum de 8 minutes.
- sauf si l'équipe à le bonus « As du volant »

Feu rouge sur le parcours = arrêt

- sauf si l'équipe à le bonus « Véhicule prioritaire »

Malus : Une équipe peut mettre des malus à une autre équipe. Si une équipe reçoit un malus, le coureur doit donner une carte parade au comptage. Une équipe ne peut pas recevoir d'autres malus avant 15 minutes.

- **Crevaision** : l'équipe est bloquée au comptage jusqu'à donner une carte « Roue de secours ». Les cartes « Crevaision » et « Roue de secours » peut être gagnée au stand « Pneus »
- **Limitation de vitesse** : le conducteur doit tirer la brouette au lieu de la pousser jusqu'à donner une carte « Fin de limite de vitesse » au comptage. Les cartes « Limitation de vitesse » et « Fin de limitation de vitesse » peuvent être gagnées au stand « Vitesse »

Bonus : Les cartes bonus sont délivrées à chaque stand correspondant à la meilleure équipe des dernières 30 minutes pour une durée de 30 minutes.