



RÈGLEMENT 2025

ARTICLE 1 : PRÉAMBULE

Toutes les épreuves du YOTTA sont soumises à la réglementation de la Fédération Française de Triathlon (FFTri) ainsi qu'au règlement intérieur de l'organisateur Association TEAM YOTTA. Toute inscription à l'une des épreuves du YOTTA suppose que le participant a pris connaissance et accepté le règlement de la manifestation en téléchargement sur : <http://www.yottaxp.com/> ainsi que de celui de la Fédération Française de Triathlon (<http://www.fftri.com/>) et qu'il s'engage à les respecter.

Tout concurrent participant à une épreuve du YOTTA en usurpant l'identité d'un tiers ou en faisant une fausse déclaration d'identité ou d'âge, se verra disqualifié et fera l'objet de poursuite disciplinaire.



Tout engagement implique également pour chaque concurrent l'obligation de se conformer aux instructions qui lui seront données par le directeur de course ou l'arbitre principal et les médecins de l'organisation. Les concurrents ont l'obligation de participer aux briefings d'avant compétition.

Tout engagement implique également de la part des concurrents l'acceptation et la validation du « règlement » via la plateforme d'inscriptions en ligne.

Chaque athlète doit :

- Faire preuve de bon esprit sportif
- Être responsable de sa propre sécurité et de celles des autres
- Connaître, comprendre et respecter le règlement de l'épreuve, comme indiqué dans le présent document et dans le guide athlète YOTTA
- Obéir au code de la route et aux instructions émises par les arbitres de la course
- Traiter les arbitres, officiels, organisateurs, bénévoles, spectateurs, ainsi que le public et les autres athlètes avec respect et courtoisie tout au long l'événement YOTTA, de l'enregistrement à la remise des récompenses
- Informer promptement un arbitre de la Course en cas d'abandon lors de la course
- Prendre uniquement les ravitaillements fournis par les organisateurs et dans les zones prévues à cet effet, sans compter les ravitaillements personnels emportés dès le départ de la course
- Ne pas jeter de débris ou d'équipement le long du parcours (sauf aux zones de propreté prévues à cet effet appelées éco-zones, entre le début du ravitaillement et la fin du ravitaillement, soit la dernière poubelle). Le non-respect de cette règle sera sanctionné par une disqualification si la faute est intentionnelle ou un carton jaune si la faute est non-intentionnelle et peut être réparée
- Courir sans l'assistance d'un tiers
- Chaque athlète doit ne pas utiliser de dispositif susceptible de l'empêcher de porter toute son attention à son environnement. (Exemple : Radio, téléphone portable, caméra portable, lecteur MP3, tout autre écouteur etc...) L'utilisation d'un tel dispositif entraînera la disqualification
- Suivre le tracé officiel. Il est de la responsabilité de l'athlète de connaître le parcours de la course. Il est strictement interdit de prendre un raccourci. Les athlètes doivent suivre le tracé officiel dans son intégralité. Ne pas le faire entraînera la disqualification
- Éviter les tenues indécentes et la nudité publique en tout temps pendant l'événement. Les tenues indécentes ou la nudité publique pourront entraîner la disqualification.
- Les athlètes ne doivent pas fournir de matériel à un athlète participant à la même course si cela empêche l'athlète donateur de continuer la course. La sanction sera la disqualification des deux athlètes.

ARTICLE 2 : LES CATÉGORIES

Pour participer à YOTTA XP S, M ou Elite , il faut être âgé de **18 ans minimum** soit à partir de 2007. Le groupe d'âge d'un athlète sera déterminé en fonction de son âge le 31 décembre 2025. L'âge minimum de participation sera de 18 ans le jour de la course.

- **Les catégories sont définies comme suit :**

JUNIOR 2006-2007 (18/19ans)

SENIOR 1986-2005 (20/39ans)

MASTER à partir de 1985 (>= 40ans)

- **Accès aux épreuves :**



Les épreuves YOTTA XP S, YOTTA XP M, YOTTA XP M RELAIS, YOTTA XP Elite et YOTTA XP Cadet/Junior, sont ouvertes aux licenciés et non licenciés FFTRI. YOTTA XP Challenge Entreprises et YOTTA Kids étant seulement des épreuves de course à pied seront sous le label FFA.

ARTICLE 3 : LES INSCRIPTIONS

- Les inscriptions pour l'édition 2025 sont uniquement accessible en ligne. Tous les renseignements sont à retrouver sur <http://www.yottaxp.com/>
 - Pour les YOTTA XP S, YOTTA XP M, YOTTA XP M RELAIS, YOTTA XP Elite et YOTTA XP Cadet/Junior, les non licenciés devront s'acquitter de la licence journée pour valider leur inscription.
 - Afin de valider son inscription à une épreuve individuelle, tout concurrent doit impérativement fournir, préalablement à la compétition, son numéro licence FFTRI YOTTA XP S, YOTTA XP M, YOTTA XP M RELAIS, YOTTA XP Elite et YOTTA XP Cadet/Junior ou ITU 2025. **Dans le cas où l'athlète n'est pas licencié Triathlon, il devra remplir et valider le formulaire Santé Info en ligne ainsi un Pass Compétition FFTRI lui sera facturé dans l'inscription pour le compte de la FFTRI.**
-
- Conditions de remboursement en cas d'annulation de votre inscription (dans la mesure où les épreuves soient confirmées*) :

Vous avez la possibilité de prendre une assurance annulation en ligne à la fin de votre inscription. Aucun remboursement d'inscription quelque soit le cas d'excuse ne sera fait si vous n'avez pas pris l'assurance annulation :

- ☑ *Remboursé à 80% jusqu'à 72H après l'épreuve*
- ✓ *Assure toutes les causes imprévisibles et soudaines*
- ☑ *Remboursement sous 72H par virement*
- ☑ *Tarif de l'assurance : 10,48% du prix total de l'inscription + 1€*

- **Aucune inscription ne sera prise sur place.**

Dans la perspective d'une annulation sur décision de l'organisateur pour pandémie l'ensemble des frais engagés seront remboursés (y compris les frais bancaires et les dons) hors frais de plateforme d'inscription.

ARTICLE 4 : REMISE DES DOSSARDS

- Lors de la remise des dossards, chaque concurrent doit signer sur l'iPad les informations personnelles de course après présentation d'une pièce d'identité avec photo (ou photographie/photocopie de cette pièce d'identité) et sa licence pour un athlète licencié dans la tente inscription sur le parking du Palais du Lac.
- Tout athlète qui ne pourra justifier de son identité ne pourra retirer son dossard.



ARTICLE 5 : ORGANISATION

- Un bracelet et une puce seront fournis par l'organisateur. Ce bracelet sera porté au poignet et la puce sera portée à la cheville gauche.
- **La non-remise de la puce à la sortie de l'aire de transition après la course sera facturée 30 euros.**
- Le bracelet justifiera pour le concurrent, l'entrée dans la zone de départ natation, l'aire de transition, l'aire d'arrivée et la zone de restauration.

Tout athlète qui ne portera pas ledit bracelet se verra refuser l'accès aux différentes zones.

ARTICLE 6 : LA NATATION

- Pendant l'épreuve de natation, les concurrents doivent porter le bonnet fourni par l'organisateur. Il est interdit de porter le dossard.
- Pour des mesures de sécurité, la combinaison est obligatoire en dessous de 16°C, autorisée de 16 à 24,5°C et interdite au-dessus de 24,5°C, les pull-buoys et les plaquettes sont autorisées. Sauf sur l'épreuve YOTTA XP S et YOTTA XP cadet/Junior où les plaquettes sont interdites.
- **Sont interdits : tout autre accessoire de respiration, de propulsion, d'aide à la flottaison.**
- Il est interdit de couper le parcours de natation, chaque bouée devra être contournée par la droite.
- Les athlètes doivent respecter les consignes des arbitres concernant la mise en place et la position de départ.
- Au moment du départ de natation à chaque nouveau départ toutes les heures pour le format YOTTA XP Elites Hommes, toutes les 65 minutes pour le format YOTTA XP Elites Femmes, toutes les 42 minutes pour les formats YOTTA XP M Femmes , 40' pour les YOTTA XP M Hommes et 40' pour YOTTA XP M Relais, l'athlète doit **OBLIGATOIREMENT** passer sur le tapis de chronométrage situé avant l'entrée dans l'eau sous l'arche de Départ Natation et se rendre ensuite au départ de natation qui se fera dans l'eau sous les arches gonflables, avec sa puce accrochée à la cheville gauche. Si cette procédure n'est pas respectée, l'athlète risque que son temps ne soit pas pris en compte et donc sa disqualification.
- **La course étant minutée précisément pour chaque manche, il nous sera impossible de rappeler des nageurs pour un départ volé, la sanction pour un départ volé ou anticipé sera la disqualification.**

ARTICLE 7 : LA COURSE À PIED

- Les athlètes peuvent courir, marcher ou ramper.
- Il est de la responsabilité seule de l'athlète de connaître et de suivre le parcours officiel de la course à pied. Aucune modification des temps ou des résultats ne pourra se faire, quel qu'en soit le motif, dans le cas d'athlètes qui n'ont pas suivi le parcours exact (par ex si l'athlète court dans le mauvais sens ou parcourt une plus grande distance que nécessaire, le temps ne sera pas soustrait au temps de course final de l'athlète.)
- L'athlète doit avoir une tenue conforme (ne pas courir torse-nu, tri-fonction ouverte au plus bas au sternum et garder les bretelles sur les épaules...)
- Les athlètes doivent porter le numéro de dossard sur l'avant du maillot, attaché en 3 points minimum et le dossard doit être parfaitement visible à tout moment sur le parcours de course à pied. Il est interdit de plier, couper, de modifier intentionnellement le dossard ou de ne pas le porter (sous peine de disqualification.)



ARTICLE 8 : DURÉE DES ÉPREUVES

1. **YOTTA XP Elite** est un enchaînement de 800m de natation et 8km de course à pied avec un départ toutes les heures pour les hommes et +5' pour les féminines, à répéter au maximum 5 fois si l'athlète a su respecter le temps exigé qui diminue de 4' à chaque tour (soit 1h pour le 1^{er} tour, 56' pour le 2^{ème} tour, 52' pour le 3^{ème} tour, 48' pour le 4^{ème} tour) pour accéder au tour suivant.

L'athlète homme finissant :

- La 1^{ère} manche en moins de 1h, mais la 2^{ème} manche en plus de 56' et moins d'1h aura bouclé le niveau YOTTA XP Elite KILO
- La 2^{ème} manche en moins de 56', mais la 3^{ème} manche en plus de 52' et moins d'1h aura bouclé le niveau YOTTA XP Elite MEGA
- La 3^{ème} manche en moins de 52', mais la 4^{ème} manche en plus de 48' et moins d'1h aura bouclé le niveau YOTTA XP Elite GIGA
- La 4^{ème} manche en moins de 48', mais la 5^{ème} manche en plus de 44' et moins d'1h aura bouclé le niveau YOTTA XP Elite TERA
- La 5^{ème} manche en moins de 44' aura bouclé le niveau YOTTA XP Elite PETA

L'athlète femme finissant :

- La 1^{ère} manche en moins de 1h05, mais la 2^{ème} manche en plus de 1h01 et moins d'1h05 aura bouclé le niveau YOTTA XP Elite KILO
- La 2^{ème} manche en moins de 1h01, mais la 2^{ème} manche en plus de 57' et moins d'1h05 aura bouclé le niveau YOTTA XP Elite MEGA
- La 3^{ème} manche en moins de 57', mais la 3^{ème} manche en plus de 53' et moins d'1h05 aura bouclé le niveau YOTTA XP Elite GIGA
- La 4^{ème} manche en moins de 53', mais la 5^{ème} manche en plus de 49' et moins d'1h05 aura bouclé le niveau YOTTA XP Elite TERA
- La 5^{ème} manche en moins de 45' aura bouclé le niveau YOTTA XP Elite PETA

2. **YOTTA XP M et YOTTA XP M RELAIS** est un enchaînement de 0,4km de natation et 4km à pied avec un départ toutes les 40' pour les hommes et relais et 42' pour les femmes, à répéter au maximum 5 fois si l'athlète a passé le cut-off qui diminue de 4' à chaque manche (soit 40 pour la 1^{ère} manche, 36' pour la 2^{ème} tour, 32' pour la 3^{ème} tour, 28' pour la 4^{ème} tour) pour accéder au tour suivant.

L'athlète homme ou relais finissant :

- La 1^{ère} manche en moins de 40', mais la 2^{ème} manche en plus de 36' aura bouclé le niveau YOTTA XP M KILO
- La 2^{ème} manche en moins de 36', mais la 3^{ème} manche en plus de 32' aura bouclé le niveau YOTTA XP M MEGA
- La 3^{ème} manche en moins de 32', mais la 4^{ème} manche en plus de 28' aura bouclé le niveau YOTTA XP M GIGA
- La 4^{ème} tour en moins de 28', mais la 5^{ème} manche en plus de 24' aura bouclé le niveau YOTTA XP M TERA
- La 5^{ème} tour en moins de 24' aura bouclé le niveau YOTTA XP M PETA

L'athlète Femme finissant :

- La 1^{ère} manche en moins de 42', mais la 2^{ème} manche en plus de 38' aura bouclé le niveau YOTTA XP M KILO



- La 2ème manche en moins de 38', mais la 3ème manche en plus de 34' aura bouclé le niveau YOTTA XP M MEGA
- Le 3ème manche en moins de 30', mais la 4ème manche en plus de 26' aura bouclé le niveau YOTTA XP M GIGA
- Le 4ème tour en moins de 22', mais la 5ème manche en plus de 22' aura bouclé le niveau YOTTA XP M TERA
- Le 5ème tour en moins de 22' aura bouclé le niveau YOTTA XP M PETA

3. **YOTTA XP S** est un enchaînement de 0,2km de natation et 2km à pied avec un départ toutes les 25' pour les hommes et pour les femmes , à répéter au maximum 5 fois si l'athlète a passé le cut-off qui diminue de 4' à chaque manche (soit 25 pour la 1ère manche, 21' pour la 2^{ème} tour, 17' pour la 3^{ème} tour, 13' pour la 4^{ème} tour) pour accéder au tour suivant.

L'athlète femme ou homme finissant :

- La 1ère manche en moins de 25', mais la 2ème manche en plus de 21' aura bouclé le niveau YOTTA XP S KILO
- La 2ème manche en moins de 21', mais la 3ème manche en plus de 17' aura bouclé le niveau YOTTA XP S MEGA
- Le 3ème manche en moins de 17', mais la 4ème manche en plus de 13' aura bouclé le niveau YOTTA XP S GIGA
- Le 4ème tour en moins de 13', mais la 5ème manche en plus de 9' aura bouclé le niveau YOTTA XP S TERA
- Le 5ème tour en moins de 9' aura bouclé le niveau YOTTA XP S PETA

4. **YOTTA XP Cadet / junior** est un enchaînement de 0,2km de natation et 1km à pied avec un départ toutes les 10' pour les hommes et pour les femmes , à répéter au maximum 5 fois si l'athlète a passé le cut-off qui diminue de 1' à chaque manche (soit 10 pour la 1ère manche, 9' pour la 2^{ème} tour, 8' pour la 3^{ème} tour, 7' pour la 4^{ème} tour) pour accéder au tour suivant.

L'athlète homme ou femme finissant :

- La 1ère manche en moins de 10', mais la 2ème manche en plus de 9' aura bouclé le niveau YOTTA XP Cadet / junior KILO
- La 2ème manche en moins de 9', mais la 3ème manche en plus de 8' aura bouclé le niveau YOTTA XP Cadet / junior MEGA
- Le 3ème manche en moins de 8', mais la 4ème manche en plus de 7' aura bouclé le niveau YOTTA XP Cadet / junior GIGA
- Le 4ème tour en moins de 7', mais la 5ème manche en plus de 6' aura bouclé le niveau YOTTA XP M TERA
- Le 5ème tour en moins de 6' aura bouclé le niveau YOTTA XP Cadet / junior PETA

5. **YOTTA Kids** est une course de 300m (6-9 ans) et 650m (10-14 ans) à pied à répéter au maximum 5 fois si l'athlète a passé le cut-off

Pour les 6-9 ans :

- 1^{er} tour faire moins de 1'45 puis 2' de repos
- 2ème tour faire moins de 1'25 puis 2' de repos
- 3ème tour finir :-)

Pour les 10-14 ans :



- 1^{er} tour faire moins de 3'30 puis 2' de repos
- 2^{ème} tour faire moins de 2'45 puis 2' de repos
- 3^{ème} tour finir :-)

6. **YOTTA XP Challenge Entreprises RELAIS** est un relais de 2km + 1km , à répéter au maximum 5 fois si l'équipe a passé le cut-off. L'équipe est constituée de 2 à 5 relayeurs qui peuvent prendre les relais quand ils veulent. A chaque manche, 2 relayeurs de l'équipe doivent participer. Chaque relayeur doit prendre part au moins à 1 relai sur une des 5 manche.

Le relais finissant :

- La 1^{ère} manche en moins de 40', mais la 2^{ème} manche en plus de 36' aura bouclé le niveau YOTTA XP Challenge Entreprise KILO
- La 2^{ème} manche en moins de 36', mais la 3^{ème} manche en plus de 32' aura bouclé le niveau YOTTA XP Challenge Entreprise MEGA
- Le 3^{ème} manche en moins de 32', mais la 4^{ème} manche en plus de 28' aura bouclé le niveau YOTTA XP Challenge Entreprise GIGA
- Le 4^{ème} tour en moins de 28', mais la 5^{ème} manche en plus de 24' aura bouclé le niveau YOTTA XP Challenge Entreprise TERA
- Le 5^{ème} tour en moins de 24' aura bouclé le niveau YOTTA XP Challenge Entreprise PETA

ARTICLE 9 : RACE PACKAGE

L'athlète aura dans son « Race package » (kit de course):

- 1 dossard individuel ou pour le relais
- 1 bonnet natation (sauf YOTTA XP Challenge Entreprise)
- 1 puce individuelle ou pour le relais

ATTENTION : La taille des dossards ou des autocollants de course ne doit pas être réduite ou altérée et le dossard doit être visible de toutes parts ; toute modification du dossard sera sanctionnable par un carton rouge, synonyme de disqualification.

Les athlètes doivent avoir une ceinture porte dossard, et le dossard doit être attaché par trois points minimum, au point le plus bas de votre taille. Si la ceinture porte dossard est placée sur un autre point, l'athlète recevra une pénalité de 30 secondes (carton jaune).

Lors de l'enregistrement, l'athlète se verra remettre sa puce de chronométrage. Il est de la responsabilité de l'athlète de la porter à sa cheville gauche le jour de course. Si pour n'importe quelle raison, l'athlète ne se rend pas sur le départ avec sa puce de chronométrage, il doit le signaler à l'organisation, et récupérer une nouvelle puce sous l'arche départ natation et l'arche départ course à pied.

Pour les relais YOTTA XP M relais , vous devez transmettre la puce au coureur à votre emplacement.

Pour les relais YOTTA XP Challenge Entreprise Relais , vous devez transmettre la puce et le dossard à votre relayeur à votre emplacement. Il est conseillé d'avoir une ceinture porte dossard.



ARTICLE 10 : CHRONOMÉTRAGE, PROTOCOLE D'ARRIVÉE ET RÉSULTATS

- Chaque athlète est responsable de son propre chronométrage intermédiaire et final
- La puce de chronométrage doit être portée autour de la cheville gauche tout au long de la course
- En cas de perte ou de dysfonctionnement de la puce de chronométrage, il est de la responsabilité de l'athlète de s'en procurer une nouvelle au point suivant :
 - o Départ natation
- Pour des raisons de sécurité, il est strictement interdit de franchir la ligne d'arrivée, en compagnie de son (ses) enfant(s) ou de toute autre personne extérieure à la course.
- A la fin de chaque boucle, les trois premiers de chaque catégories prennent un temps pour répondre aux interviews.
- Le classement par groupe d'âge et général sera établi, par catégorie uniquement, en fonction du temps réel de chaque athlète au classement général final des manches disputées
- Si seulement 20 athlètes arrivent en 5ème manche, ils seront obligatoirement les 20 premiers du général, le 21ème sera celui du classement général sur les 4 premières manches et ainsi de suite avec la 3ème manche, la 2ème manche et la 1ère.
- Pour la 5ème et dernière manche du format YOTTA XP Elite et YOTTA XP M (individuel et relais), tous les athlètes Hommes et Femmes classés à moins de 10' pour YOTTA XP Elite et 5' pour YOTTA XP M (individuel et relais) du 1er au classement général au terme des 4 premières manches partiront en poursuite avec leur temps de retard par rapport aux leaders Homme et Femme. Tous les autres athlètes classés à plus de 10' partiront 10' après pour YOTTA XP Elite et à plus de 5' partiront à 5' pour YOTTA XP M (individuel et relais) . Ceci permettra ainsi d'avoir normalement les vainqueurs Homme et Femme de YOTTA XP Elite et YOTTA XP M (individuel et relais) franchissant la ligne d'arrivée en 1er. Néanmoins, le chronométrage assurera un calcul précis à la fin des 5 manches du classement général en ôtant à tous les concurrents au-delà de la 2ème place, le temps de retard au départ de la poursuite.
- L'Arbitre principal, conjointement avec le chronométreur principal, utilisera toutes les ressources à sa disposition pour valider les classements finaux de tous les athlètes. Des informations obtenues par des moyens technologiques peuvent être utilisées pour appuyer le processus de décision.
- En cas d'ex-aequo, l'Arbitre principal ou le chronométreur principal se serviront du meilleur temps course à pied sur le dernier tour pour déterminer le vainqueur. Les résultats des athlètes ex-aequo seront publiés dans l'ordre du temps course à pied réalisé lors du dernier tour.
- Les résultats sont officiels dès que l'Arbitre principal les signe.
- Les résultats comprendront les temps des athlètes qui n'ont pas fini la Course (« DNF »). Les athlètes disqualifiés (DSQ) n'auront pas le détail de leurs temps.
- Une fois que la cour d'arbitrage a déterminé les résultats finaux, ils sont alors définitifs. Il n'est pas possible d'attaquer la décision en justice.

ARTICLE 11 : RÈGLES DANS L'AIRE DE TRANSITION

L'athlète ne peut rentrer dans l'aire de transition qu'avec son matériel de course sur lui et dans le sac fourni par l'organisateur.

Les hometrainers, appareils de musculation, de fitness et autres appareils sont interdits dans l'aire de transition.

Aucun accompagnant n'est autorisé dans l'aire de transition.

L'athlète doit préparer son espace de transition comme suit suivant les différentes phases de course.

Avant de partir au départ de natation, l'emplacement de l'athlète doit être rangé comme suit, :



- Toutes ses affaires qui ne serviront pas à la course à pied ou à la natation doivent être dans un sac ou une caisse , sous peine d'une pénalité de 30 sec.
- Est autorisé sur sa chaise ou au sol une serviette/un tapis de maximum 50cmx30cm tout ce qui devra être emportée lors de la course à pied ou posée dans la caisse avant de partir si pas utilisée. Pénalité de 30 sec, si les affaires de course à pied sont en dehors de la chaise ou serviette/tapis.
 - o Une paire de chaussures
 - o Une paire de chaussette
 - o Une casquette/visière
 - o Une paire de lunettes
 - o Des produits énergétiques
 - o Une ceinture porte gourde/bidon
 - o La ceinture porte dossard

Lors de la transition natation course à pied, à son emplacement, l'athlète devra déposer sur sa chaise ou sa serviette/tapis, si un des éléments est hors de la caisse, l'athlète recevra une pénalité de 30sec :

- Son bonnet de natation
- Ses lunettes
- Sa combinaison
- Ses plaquettes
- Son pull-buoy

Une fois passée la ligne d'arrivée, c'est à l'athlète de gérer son temps avant le prochain départ. Il doit et peut :

- Récupérer ses affaires de natation
- Préparer son emplacement pour la transition natation course à pied
- Se restaurer et s'hydrater
- Profiter d'un mini massage express s'il a le temps

Pour les relais, le changement de relais se passe à son emplacement numéroté. Le relais se donnant par la puce pour YOTTA XP M relais , puce + dossard pour YOTTA XP Challenge Entreprises relais.

Attention : La nudité publique reste toutefois interdite.

ARTICLE 12 : COACHING

Le coaching se définit par le soutien pourvu à l'athlète pendant la course par les acclamations et les cris d'encouragement. Le coaching est généralement autorisé avec les restrictions suivantes :

- L'utilisation d'appareils électroniques ou amplificateurs de voix est interdite.
- Toutes les autres formes de coaching où le supporter se déplace avec l'athlète ou dépasse l'athlète (avec un véhicule, un vélo, des rollers, en courant etc.) sont interdites.
- Conseils et informations ne peuvent être donnés que par des assistants et uniquement en points fixes.
- Le coaching est autorisé uniquement sur le côté de la course, ce qui signifie que la personne qui coache n'est pas autorisée sur le tracé et/ou à se déplacer avec l'athlète.
- Les athlètes n'ont pas le droit d'accepter un accompagnement ou de se faire aider d'une personne à pied ou à bord d'un véhicule. Cela signifie également que l'athlète ne peut pas être suivi.

ARTICLE 13 : SANCTIONS

- Le manquement au respect du Règlement de l'épreuve peut faire l'objet d'une pénalité de temps de 30 secondes, disqualification de l'événement, d'une suspension à plusieurs Événements ou d'une expulsion à vie de tout Événement YOTTA.



- Les Arbitres de Course informeront les athlètes de la faute en présentant un carton de couleur à l'athlète et en l'annonçant verbalement. Les couleurs des cartons de pénalisation et les sanctions associées sont :
 - o **CARTON JAUNE = 30 secondes de pénalité**

Qu'il ait été remis sur la partie natation ou course à pied, l'athlète devra se remettre en conformité si c'est possible et devra effectuer une pénalité de 30 secondes auprès de l'arbitre qui lui a octroyé immédiatement.

- o **CARTON ROUGE = disqualification**

Lorsqu'un athlète reçoit un carton rouge, il est directement disqualifié. La présentation d'un carton rouge entraîne l'arrêt immédiat de l'athlète une fois la discipline en cours terminée. Il ne sera pas possible de continuer la course.

- La détermination du type de sanction se fera en fonction de la nature de la faute.
- Une suspension ou une disqualification sera prononcée dans le cas de manquement grave au respect du règlement des épreuves (la sévérité de la faute sera déterminée par l'arbitre principal à sa seule et absolue discrétion).
- Les fautes et les sanctions les plus courantes sont :
 - Tout athlète qui accumule trois (3) cartons jaunes sera disqualifié.
 - Un carton rouge peut être utilisé dans le cas d'un athlète qui a commis des infractions au règlement graves, y compris, entre autres, des infractions répétées, le non-respect de directives émises par les arbitres de course, ou un comportement dangereux ou antisportif
 - Les athlètes disqualifiés ne seront pas admissibles pour recevoir les récompenses par groupe d'âge ou classement général. Ni les temps ni les résultats de la course ne seront publiés dans le cas des athlètes disqualifiés.



Règlement des Épreuves	Sanctions
Dossard absent , mal positionné ou altéré	Carton jaune / 30 secondes de pénalité si possibilité de remise en conformité
Utilisation de dispositifs de communication (téléphones mobiles, montres intelligentes, casques dotés de technologie bluetooth, émetteurs récepteurs radio à des fins de distraction pendant la course)	Carton jaune / 30 secondes de pénalité affectée directement par l'arbitre
Tenue non conforme: bretelles baissées, torse nu	Carton jaune / 30 secondes de pénalité affectée directement par l'arbitre
Parcours coupé non intentionnellement avec possibilité de remise en conformité	Carton jaune / 30 secondes de pénalité affectée directement par l'arbitre
Dossard coupé, modifié, altéré	DSQ
Nudité publique et tenues indécentes	DSQ
Action polluante en dehors des zones de propreté	DSQ
Comportement grossier / anti-sportif	DSQ
Mauvais placement sur la ligne de départ	Carton jaune / 30 secondes de pénalité affecté directement par l'arbitre
Lors d'une épreuve de natation sans combinaison, port d'une tenue de natation qui n'est pas fabriquée à 100% en matière textile	DSQ
Lors d'une épreuve de natation sans combinaison, port d'une tenue couvrant une partie des bras sous le coude ou une partie des jambes sous le genou	DSQ
Utilisation de tuba	DSQ
S'aider d'un bateau, paddle en mouvement	DSQ
Couper le parcours	DSQ
Parcours coupé sans possibilité de remise en conformité	DSQ
Assistance ou dépannage par un tiers	DSQ
Fraude en s'inscrivant sous un faux nom ou un âge qui n'est pas le sien, en remettant une attestation falsifiée ou en donnant de fausses informations	DSQ
Refus de se mettre en conformité	DSQ



Règlement des Épreuves	Sanctions
Ravitaillement hors zones prévues	DSQ
Matériel ou équipement non conforme	DSQ
Temps limite dépassé	DSQ
Franchir la ligne d'arrivée avec un non-participant	DSQ
Bloquer la progression d'autres athlètes	Carton jaune / 30 secondes de pénalité affecté directement par l'arbitre
Toucher le matériel d'un autre athlète	Carton jaune / 30 secondes de pénalité affecté directement par l'arbitre
Uriner dans la zone de transition en dehors des toilettes	DSQ

ARTICLE 14 : MODIFICATION / ANNULATION

- L'organisateur se réserve le droit de modifier les parcours si des circonstances indépendantes de sa volonté l'y contraignent.
- En cas d'annulation pour raison de force majeure (conditions climatiques extrêmes par exemple), les droits d'inscriptions restent acquis à l'organisation.

ARTICLE 15 : REMISE DES PRIX

- Pour recevoir sa récompense et sa prime, l'athlète doit obligatoirement être présent lors de la cérémonie des récompenses. En cas d'absence, les prix resteront acquis à l'organisation.

YOTTA XP	
Classement	Primes H et F Classement Général
1	10000€
2	5000€
3	4000€
4	3500€
5	3000€
6	2500€
7	2000€



8	1500€
9	1000€
10	750€
Total	33250€
Total H + F Général	66500€

ARTICLE 16 : ASSURANCE / RESPONSABILITÉ

- L'organisateur s'engage à contracter une assurance responsabilité civile organisateur qui couvre sa responsabilité civile et celle des concurrents dûment inscrits, de la ligne de départ à la ligne d'arrivée de la compétition, pour les dommages corporels ou matériels qu'ils pourraient causer accidentellement à des tiers ou se causer entre eux. Les concurrents doivent être totalement conscients des risques inhérents à ce type d'épreuve sportive, qui requiert un entraînement adapté préalable et une excellente condition physique.
- Il appartient aux concurrents de souscrire, auprès de l'assureur de son choix, un contrat d'assurance de personnes couvrant tous les dommages (corporels ou matériels) auxquels sa pratique sportive peut l'exposer.
- L'organisation décline toute responsabilité en cas d'accident corporel ou matériel qui pourrait survenir pendant une épreuve, dû au non-respect du code de la route ou des consignes de sécurité des organisateurs, des services de police ou de gendarmerie.
- L'organisation décline également toute responsabilité en cas de dégradation, de perte ou de vol de biens, de matériels, équipements personnels d'un concurrent.
- Les concurrents non licenciés sont couverts par leur Pass Compétition suivant les conditions citées ci-dessous :

Le soussigné est informé :

- Qu'il bénéficie, dans le cadre de la présente manifestation, des garanties prévues au contrat d'assurance de responsabilité civile souscrit par la F. F. T. R. I. (Générali),
- Que le Pass Compétition ne comprend aucune garantie d'assurance de personne.

ARTICLE 17 : DROIT À L'IMAGE

- La signature du bulletin d'inscription inclut la cession de vos droits à l'image à l'organisation pour reproduire et / ou diffuser les photographies réalisées lors du YOTTA dans le cadre de la promotion de cet évènement : publication sur plaquettes, affiches, site web et tout autre support d'information et de communication YOTTA.
- Cette autorisation est valable 5 ans à compter de ce jour.
- Les éventuels commentaires ou légendes accompagnant la reproduction de ces photos ne devront pas porter atteinte à votre réputation ou à votre vie privée.

