



JUIN 2025

EDITO DU MOIS

Bonjour à tous,

VIVE L'ÉTÉ



Mais il ne faut pas oublier que notre sport est lié fortement à la météo. Nos yeux, notre peau et notre organisme peut être soumis à rude épreuve.



Un petit rappel ce mois ci sur les verres pas au bar mais sur le nez, ainsi que que sur l'hydratation, pas à l'apéro mais sur le vélo



Bonne route à tous

En verre et contre tousles éléments

Protéger ses yeux est une évidence quand on fait du vélo et pourtant cela n'est pas toujours pris en compte dans le choix des lunettes.

RAYONS ET CATEGORIES : MODE D'EMPLOI

Les rayons ultraviolets (UV) représentent l'ensemble du spectre ultraviolet la partie invisible de la lumière composée de rayons UVA, UVB et UVC.

La plupart des rayons UVC sont absorbés par l'atmosphère terrestre.

Les rayons UVA peuvent pénétrer dans la peau, et les yeux. Ils sont responsables du vieillissement prématuré de la peau, déclenchent des cataractes et d'autres formes d'affection oculaires.

Les effets nocifs des rayons UVB sont plus immédiats, puisqu'ils sont à l'origine des coups de soleil.

Les 5 catégories de protection.

CATEGORIE 0 qui absorbe jusqu'à 20% de la lumière visible

CATEGORIE 1 entre 20 et 57%

CATEGORIE 2 entre 57 et 82%

CATEGORIE 3 entre 82 et 92%

CATEGORIE 4 entre 92 et 97%

La dénomination UV 400 indique que le verre filtre 100% des rayons UV

Autre aspect à prendre en compte, et que ce soit pour les verres traditionnels ou photochromiques, c'est le fait qu'ils peuvent être polarisants.

Les verres polarisants offrent une protection contre l'éblouissement

Ils permettent d'identifier les risques plus tôt.

Les 8 commandements pour les sorties estivales sans danger



Au climat, tu t'adapteras

A la fraîche, tu sortiras

A l'ombre, tu rouleras

Des UV du soleil toujours tu te protégeras

Des vêtements adaptés, tu porteras

D'eau, tu t'aspergeras

T'hydrater, jamais tu n'oublieras

Ta pratique, tu adapteras

ATTENTION A VOUS ET BONNES VACANCES A TOUS



Votre délégué sécurité

Pierre VIDAL

0648145436

