

CAHIER DES CHARGES LASER RUN

Mise à jour 15 septembre 2022



2022-23



Sommaire

La CMN sur le Championnat de France	3
Organisation générale du championnat de France	3
- Proposition de programme type	3
- Organisation des espaces compétition	4
- Infrastructures techniques complémentaires	8
- Bureautique à prévoir	8
- Dossards	9
- Les moyens humains à prévoir	9
- Les jeunes officiels	11
- Rétro planning	12

La CMN sur le championnat de France

Pour le bon déroulement de la compétition plusieurs membres de la CMN doivent être présents. L'idéal est d'en avoir 4 afin que 2 puissent être sur des postes clés nécessitant des compétences spécifiques (détails ci-dessous) :

- Gestion informatique de la compétition : tirage au sort des séries, chronomètre général
- Gestion des Jeunes Arbitres :
 - o Répartition des JA en fonction de leur évaluation théorique,
 - o Gestion du roulement, rassemblement des JA au début de chaque épreuve,
 - o Formation des enseignants pour les critères d'évaluation.
- Supervision générale du pas de tir pendant toute la compétition: respect des règles, surveillance des échauffements, contrôle de la conformité des armes,
- Personne volante : renfort sur la gestion du pas de tir en début de chaque série pour valider le fonctionnement des JO, membre du jury d'appel, gestion des imprévus

Organisation générale du championnat de France

Proposition de programme type à titre indicatif

Durée : 3 jours

Jour 1 :

Accueil des délégations de 14h00 à 16h30

Vérification des compositions d'équipe (catégories, mixité, de l'appartenance du jeune coach à l'équipe), des licences et des niveaux de certifications des Jeunes arbitres et Jeunes Coaches
Reconnaissance des parcours et réglage des armes sur le stand exclusivement (pas d'armes ouvertes en dehors du stand) une fois le passage de l'accueil réalisé

17h00 réunion technique en présence des accompagnateurs d'équipe et jeunes coaches-jeunes capitaines

18h00 réunions des Jeunes coaches jeunes capitaines + évaluation

Suivie de la réunion des Jeunes Arbitre + évaluation

Jour 2 :

8h accueil – arrivée des Jeunes arbitres

8h-8h30 échauffement libre

8h45 cérémonie d'ouverture

8h45 installation du jury

9h séries de la phase de qualification. Les séries s'enchaînent sans affichage précis des horaires. Les équipes doivent suivre la compétition et se tenir prêtes. *

Pause déjeuner à programmer en fonction de l'évolution de la compétition

14h-17h30 poursuite de la compétition avec les phases de demi-finales*

**Chaque équipe dispose de 5 minutes de réglage avant le début de chaque série, ½ finales ou finale*

Jour 3 :

8h30 accueil – arrivée des jeunes arbitres

8h30-9h échauffement libre

9h installation du jury

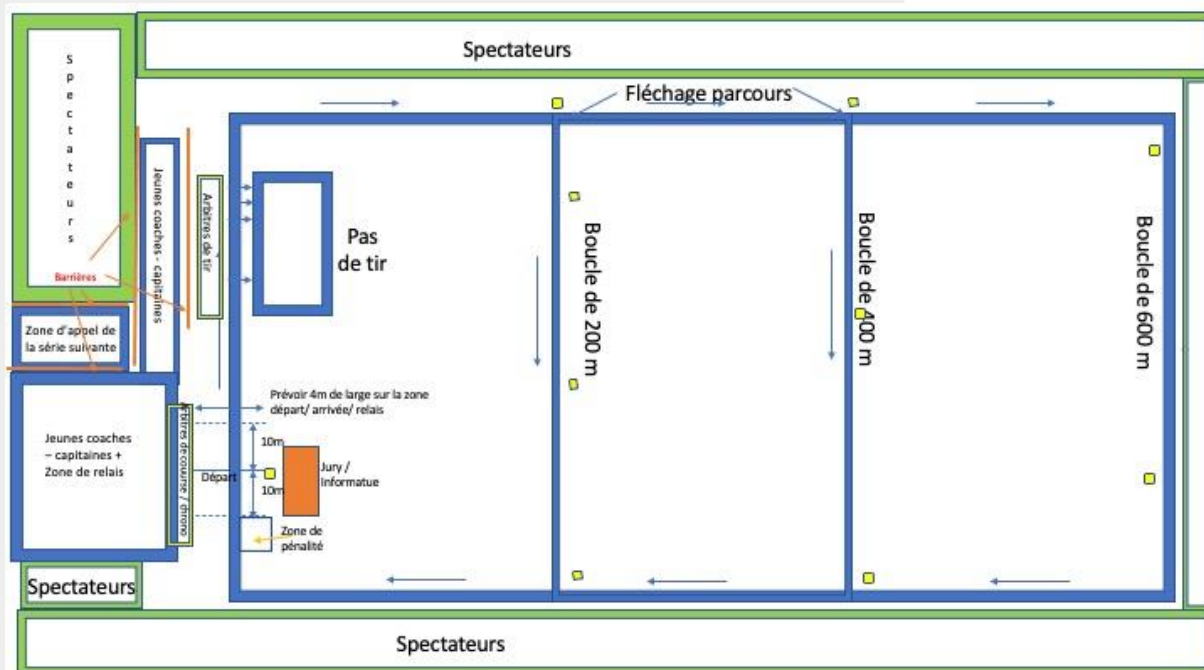
9h-12H : finales (B collège puis B lycée ; A collèges, sport partagé A lycées) *

14h30 cérémonie protocolaire de remise des récompenses

15h30 retour des délégations

**Chaque équipe dispose de 5 minutes de réglage avant le début de chaque série, ½ finale ou finale*

Organisation des espaces compétition

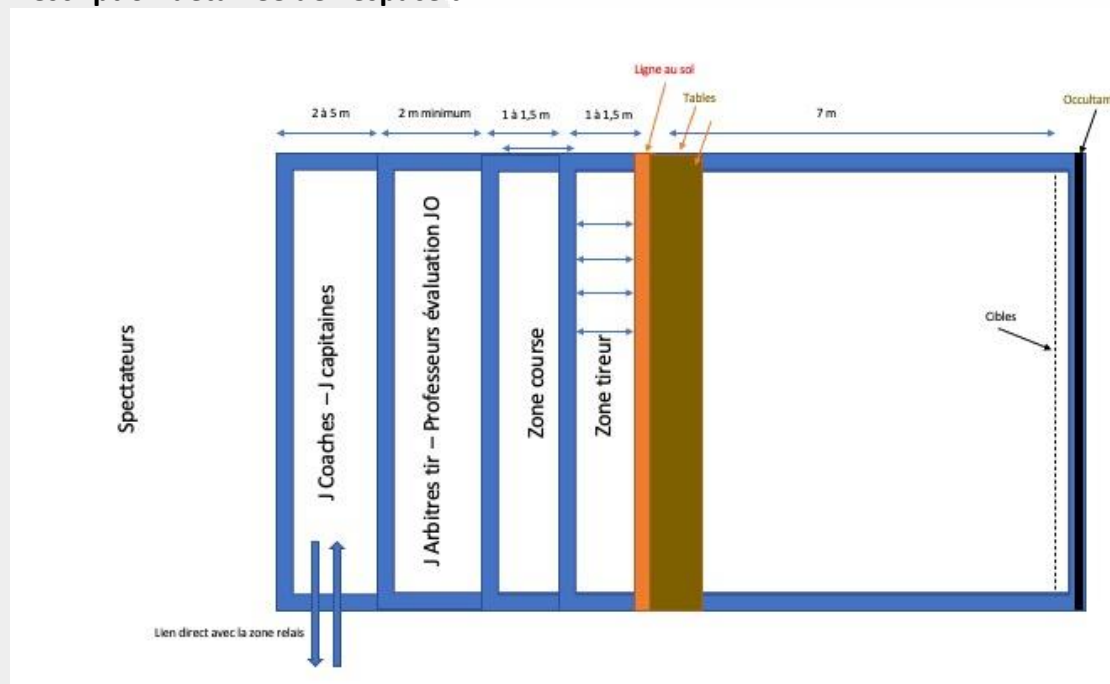


Description générale du parcours de Laser Run :

Une compétition de laser-run peut être organisée sur tous types de terrains (sables, forêt, stage, ..., le dénivelé doit toutefois être limité et ne pas avoir d'obstacle).

Il est nécessaire d'aménager l'espace tir et l'espace course en respectant les principes si dessous :

Description détaillée de l'espace tir :



- L'emplacement :
 - o Le pas de tir est obligatoirement sur une surface plane.
 - o L'arrière des cibles isolé par un brise vue, un mur ou autre.
 - o La zone de tir doit être abritée de la pluie et du vent (pistolets et cibles), orientée de manière à ne pas avoir le soleil de face. Si ce n'est pas possible d'éviter le soleil de face, privilégier les meilleures conditions pour les phases de finale. En cas de gros risque de vent, prévoir un système pour tenir les trépieds ou prévoir la fixation des cibles sur un support solide.
- Le nombre de postes :
 - o Prévoir le nombre de poste correspondant à la moitié du nombre d'équipes de la catégorie la plus nombreuse + deux postes de réserve (pour 30 équipes prévoir minimum 17 postes)
- Les cibles :
 - o L'organisation doit fournir les cibles, identiques pour tous les postes (échauffement et compétition). Les cibles devront être des cibles complètes (minimum 17x17cm) (à défaut, il faudra prévenir l'indiquer sur la convocation) et si possible en hit miss.
 - o Le centre des cibles est à 140 cm du sol (+ ou – 5 cm). Elles peuvent être fixées sur un grillage, sur une structure fixe ou une structure mobile.
 - o Le soleil direct sur les cibles peut être envisagé.
 - o Prévoir un poste de réserve tous les 10 postes.
 - o Prévoir des cibles supplémentaires en cas de panne, des piles ou des points de rechargement selon le modèle.

- Les pistolets :
 - o Ils seront amenés par les compétiteurs, néanmoins, il peut être intéressant d'avoir quelques pistolets à disposition (panne, casse, ...).
 - o Prévoir des zones avec des multiprises pour le rechargement à disposition des établissements (bien préciser que l'organisateur n'est pas responsable de la surveillance des armes).
- Les tables :
 - o Chaque pas de tir doit faire une largeur minimale de 90cm et peut aller jusqu'à 1m50.
 - o La hauteur doit être au minimum de 70 cm et au maximum de 90 cm.
 - o Si les tables sont placées en continue, prévoir si possible des séparateurs de poste (rubalise fixée à table d'un côté à un plot de l'autre).
 - o Un tapis de table sera mis à disposition sur chaque table. Son épaisseur doit être inférieure à 3 cm et le concurrent peut choisir d'utiliser un tapis personnel. Il est préférable de fixer le tapis à la table pour éviter qu'il s'envole.
- La numérotation des postes :
 - o Le poste le plus éloigné du départ est le R1 puis 1, 2, 3, 4, ... Le R2 est positionné au milieu du pas de tir de sorte que les athlètes qui en auraient besoin ne doivent pas avoir à revenir sur leurs pas).
 - o Chaque table doit être numérotée. Il est possible de les numéroté deux fois, si l'organisation estime que ça permet une meilleure visibilité (sur la table et sur la tranche de la table, sur la table et sur un plot sous la table, ...). Éviter tout affichage qui pourrait s'envoler.
 - o La numérotation doit être visible sur les cibles, sur les tables et sur les chaises des jeunes arbitres.
- La zone du tireur :
 - o La zone réservée à chaque tireur (entre la zone de passage course et la table) est profonde de 1m à 1m50.
 - o Le début de la zone est mesuré à la ligne au sol. Cette ligne, tracée au sol, permet de matérialiser la distance de tir que les concurrents ne doivent pas dépasser. Cette ligne doit rester visible pendant toute la compétition, elle est située à 7m des cibles.
- La zone de course du stand de tir :
 - o La zone de course est large d'1m à 1m50. Elle doit être dégagée.
 - o Elle doit être parallèle au pas de tir afin que les relayeurs arrivent sur les pas de tir dans l'axe des tables et que la distance parcourue en arrivant puis en partant de la zone de tir soit la même pour tous
- La zone jeunes arbitres de poste :
 - o Une chaise est prévue pour chaque jeune arbitre derrière le poste qu'il observe.
 - o Cette zone est large d'au moins deux mètres pour permettre aux jeunes arbitres d'être assis et aussi aux professeurs qui évaluent les jeunes arbitres de circuler facilement.
 - o La zone est séparée de la zone JC JC par des barrières
- La zone jeunes coaches – jeunes capitaines :
 - o Cette zone est derrière la zone jeunes arbitres de tir.
 - o Elle a une largeur au minimum de 2m pouvant aller jusqu'à 5m.

- o Aucun public ne doit pouvoir entrer dans cette zone. Elle est réservée aux jeunes coaches – jeunes capitaines avec brassards.
- La zone spectateur :
 - o Elle se situe derrière la zone jeune coach dont elle est séparée par des barrières
- Un pas de tir d'échauffement doit également être mis en place à proximité de la compétition, il respecte les mêmes règles que le pas de tir de compétition. Le nombre de postes doit permettre au plus grand nombre de s'échauffer.

Cas particulier d'un stand de tir intérieur :

C'est tout à fait possible, mais nécessité d'avoir 3 accès :

- 1 entrée et 1 sortie pour les concurrents (et possible également pour les jeunes coaches – jeunes capitaines, si la largeur de l'accès le permet)
- une entrée/sortie pour les spectateurs, l'organisation etc.

Description détaillée de la partie course :

Prévoir 3 parcours sous forme de boucle de 200m, 400m et 600m (voir règlement UNSS de Laser Run). Attention, en cas de chute, l'organisation décline toute responsabilité, le concurrent doit savoir gérer son effort pour s'adapter au terrain qui lui est proposé.

- La zone Départ Arrivée / Relais commune aux 3 boucles
 - o La ligne de départ est entre 40 et 60 m du poste de tir R1 (le plus éloigné du départ).
 - o La zone de départ doit avoir une largeur minimum de 5m pouvant aller jusqu'à 10m.
 - o La zone de relais doit être clairement identifiée. Si possible la tracer au sol. Elle fait 20 mètres de long 10 m avant le départ et 10 m après le départ.
- Une zone de pénalité :
 - o Matérialisée 15 m avant l'arrivée.
 - o C'est un carré de 1m par 1m.
- Une zone d'attente des relayeurs et à proximité une chambre d'appel sont prévues et clairement identifiée (panneau) à proximité de la zone de transition
- Les boucles de course :
 - o 200, 400 et 600m doivent être clairement identifiées (code couleur, affichage, ...).
 - o Il est à privilégier une boucle par parcours et éviter plusieurs tours sur une même boucle (La gestion de la compétition deviendrait très compliquée à suivre tant pour les chronométreurs que pour les spectateurs)
 - o Doivent être balisés comme un cross du début à la fin pour faciliter une lecture du parcours de course et éviter aux spectateurs de traverser le parcours.
 - o Les boucles doivent faire la distance à + ou – 5m. Prévoir un odomètre pour que le parcours puisse être vérifié par la CMN.
 - o L'organisation devra signaler tout passage qu'il estime dangereux : racine, marche, terrain gondolé : à la reconnaissance du parcours et en le rendant bien visible : bombe de peinture, plots, ...

- o Dans la mesure du possible, construire le parcours de course de manière que le spectateur puisse se déplacer de la zone de tir à l'arrivée et à un ou plusieurs points du parcours sans avoir à traverser le couloir de course.
- La zone d'attente des relayeurs :
 - o Elle jouxte la zone de relais
 - o Elle est matérialisée et délimitée sur l'extérieur par des barrières
- La zone d'appel :
 - o Elle devra être sonorisée micro sans fil (partagé avec le starter et le jury zone départ)
 - o Délimitée par des barrières
- Si possible les arrivées sont filmées.
- En cas d'utilisation de puce électronique. La ligne de départ/arrivée correspond à la ligne d'entrée dans la zone de transmission (au lieu d'être au milieu de la zone de transmission) pour éviter la prise de temps par les concurrents qui se placent pour le relais et pour être sûr d'avoir les temps de tous les concurrents.
- Prévoir une aire d'échauffement supplémentaire hors des parcours

Infrastructures techniques complémentaires

Disponible le jour de l'accueil :

- Une salle (80 personnes) avec vidéo projecteur pour le regroupement du pool de professeurs qui évaluera les JO puis pour la réunion technique pouvant contenir les professeurs d'EPS ainsi que l'équipe d'organisation qui anime la réunion.
- Une salle (80 personnes) avec vidéo projecteur et wifi pour réunir successivement les jeunes coaches-jeunes capitaines puis les jeunes arbitres.
- Si possible mettre quelques tablettes à disposition pour les tests d'évaluation.

Disponible pendant la compétition :

- Une salle (6 pers max) pour le jury technique sur le lieu des rencontres, permettant les réunions de jury et du jury d'appel, à défaut, une tente ou un point facilement remarquable.
- Une tente au départ/arrivée pour le secrétariat (prévoir de quoi lester les dossiers en cas de vent).
- Un espace avec multiprises (20 branchements USB minimum) pour recharger les cibles et les armes et prévoir un jeu de piles si les cibles utilisées fonctionnent avec piles.

Bureautique à prévoir

- Edition des fiches arbitres et toutes les fiches techniques en amont de la compétition
 - Une organisation par pochette de toute la reprographie (cela peut être sous forme de trieur : 1 pour le tir, un pour la course, un pour les résultats).
- Edition de trombinoscope des jeunes officiels + dossards numérotés pour faciliter leur évaluation.
- Un ordinateur disponible dédié exclusivement à la gestion des résultats pour la compétition.
- Une imprimante.
- Une connexion internet/ wifi.
- Un stand de vérification du matériel (pistolet).
- Des parapluies permettant aux JA de se mettre à l'abri en cas de mauvais temps.

Dossards

- L'organisateur fournira de quoi identifier les équipes (numéro de poste) et les concurrents par des couleurs différentes (rouge – bleu – jaune – vert) + des dossards numérotés pour les jeunes officiels
- Un dossard est donné aux compétiteurs pour chaque course.
- Format :
 - Chasubles aux 4 couleurs numérotés fournis par l'organisation,
 - Dossards indéchirables + le système d'attache
 - Dossards papier autocollants
 - Dossards indéchirables respectant le code couleurs + le système d'attache (les chasubles ne sont alors plus obligatoire).

→ L'organisateur devra stipuler son choix pour information dans la convocation des équipes

→ Impératifs :

Le numéro du concurrent soit toujours visible - porté sur la poitrine

Si les dossards doivent être récupérés entre chaque série prévoir au moins 2 jeux complets

Les moyens humains à prévoir pour le bon déroulé de la compétition

J1 matin :

- Une équipe d'installation de la zone tir (prévoir un responsable qui supervisera le bon fonctionnement de cet espace pendant la durée de la compétition – interlocuteur privilégié avec la personne de la CMN en charge du stand de tir)
- Une équipe d'installation de la zone parcours (prévoir un responsable qui supervisera le bon fonctionnement de cet espace pendant la durée de la compétition -

interlocuteur privilégié avec la personne de la CMN en charge des départs/ arrivées, résultats)

A partir de l'accueil (J1 après-midi)

Prévoir une équipe terrain et une équipe évaluation JO → si possible remettre la liste avec les rôles prévus à la CMN

Missions de l'équipe terrain (12 à 15 personnes) :

J1 après-midi :

- Une équipe reconnaissance du parcours (3-6 professeurs) et surveillance des stands de tir (1 à 2 professeurs)

→ Penser au rangement de tout ce qui doit être abrité pour la nuit, voir renverser les barrières pour éviter que ça s'envole pendant la nuit, à faire pendant les réunions du soir, le parcours étant fermé dès le début des réunions.

J2 : journée

- Avant la compétition : Réinstallation de tout ce qui a dû être retiré pendant la nuit. Ouverture du parcours 30 minutes avant le début de la compétition.
- Pendant la compétition : surveillance du pas de tir d'échauffement (1 à 2 professeurs),
- (3-6 professeurs qui restent disponibles et que nous pouvons attribuer sur d'autres tâches : panier repas, photos de la compétition, filmer les arrivées, ...)
- Après la compétition : rangement comme à la fin de J1.
- 1 aboyeur pour le chrono général, il note et annonce les numéros des concurrents à chacun de leur passage. Rôle indispensable pour que le chrono général puisse suivre la compétition.
- 1 trio de prof : chrono, aboyeur scripteur. Ils seront de l'autre côté de la ligne d'arrivée. C'est la troisième prise de temps. Cette fois-ci en manuel. Ils sont autonomes. Ce trio est la sécurité en cas d'appel ou de contestation des résultats.
- 1 professeur en charge de l'affichage ou diffusion des résultats (à adapter suivant la présence ou non de jeunes organisateurs), de l'impression des diplômes des JA et JCC, de la transmission des infos, ..., Cette personne connaît tous les documents utilisés pour la compétition et est en capacité d'en imprimer des nouveaux en cas de besoin.
- 1 speaker pour l'animation du championnat
- 1 secrétariat supplémentaire (en plus du membre de la CMN). Cette personne sera sur la ligne d'arrivée avec un ordinateur pour la prise des résultats. Elle permet d'avoir un doublon de sécurité au cas où le premier ordinateur plante.

J3 : idem J2 + installation des protocoles suivi du rangement complet du site.

Missions de l'équipe évaluation des Jeunes Officiels (idéalement 1 professeur d'EPS pour 4/5 jeunes arbitres. Ce nombre permet une évaluation qualitative des jeunes arbitres et permet également de parer immédiatement à une défaillance d'un jeune arbitre et garanti ainsi l'équité pour tous les concurrents. Donc pour 75 équipes qualifiées, il faut compter entre 15 et 20 enseignants).

J1 après-midi :

Formation avec les membres de la CMN, les attendus sur l'évaluation seront expliqués ainsi que le mode de fonctionnement. Les professeurs seront placés sur leur poste. A cette réunion, la présence des professeurs du pôle compétition est vivement recommandée.

Elle dure environ 1 heure et permet de revoir le règlement et de poser toutes les questions en lien avec l'activité.

Après l'évaluation théorique des jeunes arbitres et des jeunes coaches-jeunes capitaines, ils seront de correction.

J2 et J3 : évaluation des jeunes arbitres pendant tout le temps de la compétition. Ils doivent pouvoir intervenir pour corriger l'erreur d'un jeune arbitre. Ils doivent pouvoir repérer les jeunes arbitres ayant un niveau national.

A chaque pause, les professeurs devront remettre dans la pochette correspondant au lieu où ils sont les fiches d'évaluation et indiquer les jeunes arbitres qu'ils estiment au niveau national sur l'arbitrage qu'ils viennent d'observer. Ils devront également cibler les élèves qui sont en dessous du niveau. Cette démarche est importante car elle permet de préparer le travail pour le temps de compétition suivant.

Les Jeunes Officiels sur la compétition

Tous les jeunes arbitres doivent arriver à l'heure de l'ouverture du parcours (environ 30 minutes).

L'organisateur devra prévoir de mettre à disposition de la CMN les moyens nécessaires à leur regroupement pour permettre l'organisation des réunions techniques et d'évaluation. Chaque Jeune Arbitre doit porter le polo MAIF (vert) ;

Pour information, rôles des jeunes arbitres (non exhaustive) :

- Pas de tir (1 jeune arbitre par poste + surveillance de la ligne : 2 à 3 jeunes arbitres)
- Chrono course (1 jeune arbitre par équipe)
- Aboyeurs scripteurs (au moins 1 duo voir 2 ou 3)
- Parcours (une dizaine de jeunes arbitre)
- Vérification des compositions d'équipes (3 à 5 jeunes arbitres)
- Surveillance de la zone jeunes coaches (1 à 3 jeunes arbitres)

Chaque jeune arbitre en poste sur le pas de tir devra être équipé d'une planche, d'un stylo et d'un chronomètre. Préciser sur la convocation que chaque Jeune officiel doit venir avec son matériel et prévoir quelques kits en dépannage

Obligations de constituer :

- Un pool de jeunes organisateurs
- Un pool de jeunes dirigeants
- Un pool de jeunes reporters
- Un pool de jeunes Eco Responsable

RETROPLANNING

- Possibilité d'un déplacement du Délégué technique ou d'un membre de CMN sur le championnat académique
- Réunion préparatoire en amont de la compétition au plus tard 2 mois avant la compétition (visio par exemple) :
 - o Valider le lieu de compétition.
 - o Vérifier le cahier des charges
 - o Faire un point sur les commissions (sportive et JO)
- La collaboration avec la ligue et les comités départementaux. Prendre contact avec la ligue et/ou le comité départemental de la FFPM si possible et s'il existe
- Penser aux différentes autorisations :
 - o A/ Autorisation Préfectorale :
 - o Elle est obligatoire.
 - o B/ Autres autorisations :
 - o En fonction de la spécificité de votre site, vous pouvez être amenés à effectuer les démarches suivantes
 - o (Liste non exhaustive) :
 - o Demande d'autorisation auprès des mairies des communes traversées,
 - o Demande d'autorisation auprès des propriétaires pour accéder à des zones privées,
 - o Informer les services de police et de gendarmerie du volume et des obligations nécessitées par l'épreuve,
 - o Informer la direction Départementale ou Régionale de la Jeunesse et des Sports et de la Cohésion Sociale,
 - o Informer les organismes pouvant être concernés par la compétition : ONF, OPHLM, Direction de l'équipement, Société de chasse, ...,
 - o Informer les services de secours : Pompiers, Croix rouge, Protection Civile, Samu....