

Règlement LASER RUN

Mise à jour 15 septembre 2022



2022-23



SOMMAIRE

1) LA REUNION TECHNIQUE	PAGE 3
2) LA REUNION DES OFFICIELS JEUNES ARBITRES	PAGE 3
3) RECONNAISSANCE DES PARCOURS	PAGE 3
4) L'IDENTIFICATION DES CONCURRENTS	PAGE 4
5) LA TENUE	PAGE 4
6) LES DOSSARD	PAGE 4
7) LE MATERIEL DE TIR	PAGE 4
8) LE DEPART	PAGE 5
9) LA SEQUENCE INDIVIDUELLE	PAGE 5
10) LA ZONE DE TIR	PAGE 5
11) LE RELAIS	PAGE 5
12) L'ARRIVEE	PAGE 5
13) QUALIFICATION, CLASSEMENT	PAGE 6

1) LA RÉUNION TECHNIQUE

Elle est organisée la veille des épreuves.

La présence du professeur d'EPS accompagnateur est obligatoire. La présence du Jeune Coach-jeune capitaine est souhaité.

Lors de la réunion technique, les sujets suivant seront abordés :

Par l'organisation :

- Toute la gestion logistique de la compétition concernant les compétiteurs : rappel des horaires de repas, lieu d'hébergement, transport
- Appel compétiteur et notifié les absents ou forfaits
- Annonce du programme de la compétition
- Explication du parcours
- Tirage au sort des séries (soit effectué préalablement et dévoilé, soit tirage aux sorts en direct
- Information du dépôt de la feuille des séries concernant la composition d'équipe.

Par la CMN :

- Evaluation des JCC et JA
- Composition du jury d'appel
- Réponse aux questions diverses

Le jury d'appel est se compose de 5 personnes :

- 1 membre de l'organisation
- 1 ou 2 membres de la CMN
- 3 ou 4 professeurs d'EPS venant de plusieurs académies et représentant collège, lycée et si possible sport partagé.

Le jury d'appel se réunit pour toute contestation, disqualification ou procédure disciplinaire intervenant au cours de la compétition. Le jury d'appel peut être réuni à tout moment, soit par un membre du jury d'appel, soit par un enseignant, soit par un membre de l'organisation ou de la CMN, soit suite à une contestation écrite. Elle prend une décision en fonction de la question posée et en informe l'enseignant de l'équipe concernée. Les décisions sont prises à la majorité même si l'unanimité est recherchée. Cette décision ne peut pas être contestée.

Le jury d'appel est accessible dès le début de la compétition (fin de la réunion technique) et jusqu'au début du protocole de fin. Toutefois, une triche avérée et constatée par l'organisation ou la CMN a posteriori amènera une disqualification de l'équipe.

2) LA RÉUNION DES OFFICIELS : JEUNES ARBITRES – JEUNES COACHS-CAPITAINES

Organisée la veille des épreuves et présence de tous les officiels : jeune coach-jeune capitaine et jeune arbitre.

Ils devront se munir individuellement d'un stylo, d'une planche pour écrire et d'un chronomètre.

Les élèves présents à cette réunion devront émarger en début de réunion pour attester de leur présence et rendre le questionnaire en fin de réunion pour que l'évaluation théorique puisse être corrigée.

Cette réunion dure environ une heure. Elle peut être rallongée en fonction des questions des élèves. L'évaluation dure environ 10 minutes. Elle sera à la fin de la réunion et sous forme de vidéos.

Nous rappelons que tous les jeunes officiels, arbitres ou coach, doivent être certifiés au niveau académique. Sans cette certification académique, l'équipe n'est pas conforme et ne pourra pas être classée lors de la compétition.

3) RECONNAISSANCE DES PARCOURS

Possibilité de reconnaître le parcours :

- la veille Lors de l'accueil des équipes ou à postériori en fonction de l'organisation locale, prévoir à minima 2 heures de reconnaissance du parcours avec accès au pas de tir d'entraînement. La reconnaissance et le pas de tir d'entraînement seront fermés pendant la réunion technique et la réunion des jeunes officiels.

- La pratique du tir ne peut avoir lieu que dans les espaces prévus à cet effet (stand de tir et stand d'échauffement). Il est strictement interdit de sortir les armes en dehors de ces espaces exceptés sur demande du jury pour le contrôle des armes.

- le lieu de la compétition est accessible 30 minutes avant le premier départ. Le parcours de course est fermé 10 minutes avant le départ et l'accès au pas de tir de compétition ne peut se faire qu'à l'appel des séries.

- le matin de l'épreuve avant la cérémonie d'ouverture ;

Les reconnaissances sont sous l'entière responsabilité du professeur accompagnateur ;

L'échauffement sur tout le parcours est interdit pendant l'épreuve en cours.

4) L'IDENTIFICATION DES CONCURRENTS

La fiche composition d'équipe pour les séries est à rendre lors de la réunion technique. Puis 30' avant le début de la première demi-finale ou finale

5) LA TENUE

Tenue de course à pied, chaussures de course, pointes non autorisées sauf spécification de l'organisateur sur la convocation

Les élèves ont l'obligation d'être dans la même tenue aux couleurs et au nom de leur établissement (ou 4 T-shirts « neutres » de couleur identique). Les tenues doivent être conformes au règlement UNSS en vigueur.

6) LES DOSSARDS

L'organisateur fournit 1 dossard pour chaque concurrent indiquant le N° d'équipe correspondant au numéro du poste de tir.

Ils seront portés de façon parfaitement visible. Si dossard non-autocollant, l'organisateur 4 épingles à nourrices par concurrents.

L'alternance des concurrents, selon l'ordre de passage, est identifiée grâce à des chasubles de couleurs ou dossard de couleurs (le choix revient à l'organisation et il devra le stipuler sur la convocation) :

Relayeur 1 : vert

Sport Partagé : relayeur 1 : Bleu

Relayeur 2 : jaune

relayeur 2 : Rouge

Relayeur 3 : bleu

Relayeur 4 : rouge

Les AS qualifiées devront donc être informées sur la convocation du matériel à apporter.

7) LE MATÉRIEL DE TIR (pistolet laser)

Les équipes doivent venir avec leurs propres pistolets aux normes (pistolets homologués UIPM + pistolet E. Start de Pentashot + pistolet décathlon).

L'organisateur fournira des pistolets aux équipes qui n'en auront pas. Pour cela l'équipe devra en faire la demande lors de son inscription et signera une convention de prêt pour un pistolet par équipe (à notifier dans la base d'inscription opuss) Les cibles sont celles de l'organisateur et dans la mesure du possible de type hit miss.

Tapis : l'épaisseur doit être inférieure à 3 centimètres. Le concurrent peut utiliser son propre tapis.

En cas d'utilisation propre de son matériel, prévoir ce qu'il faut pour le fixer et remettre en place le pas de tir à la fin de sa série.

Les concurrents doivent être en mesure d'anticiper différents cas de figures : luminosité importante, pluie, vent, ... et adapter son matériel en fonction.

Chaque équipe peut utiliser un ou plusieurs pistolets. Ils doivent être disposés sur la table ou à défaut dans une valise ouverte sous la table. Attention, en cas de chute, l'organisation décline toute responsabilité. Dans la mesure, du possible, le pistolet sera reposé sur la table par le jeune arbitre.

Le jour de la compétition, aucun prêt de pistolet n'est envisagé pour le poste de secours.

8) LE DÉPART

Le premier concurrent de chaque équipe se positionne derrière la ligne de départ, les concurrents suivants se placent successivement dans l'aire d'attente afin de prendre le relais à l'arrivée du concurrent qui le précède. Les relais 2 et 4 seront assurés par des filles

En sport partagé, l'alternance des concurrents est : handi puis valide

Au coup de sifflet ou pistolet, départ en masse pour le 1^{er} relayeur. Chaque relayeur enchaînera 3 tirs et 3 courses en série puis 2 tirs et 2 courses en finale et demi-finale.

9) LA SÉQUENCE « INDIVIDUELLE

Elle débute par une course de 40 à 60 mètres en fonction de R1 qui mène à la zone de tir.

Une fois le tir effectué, le concurrent enchaîne avec une course, puis recommence cette séquence 2 ou 3 fois en fonction des séries, demi-finales, finales avant de transmettre le relais ou de passer l'arrivée s'il est le dernier concurrent de son équipe.

Distance des courses : 200m (élèves en situation de handicap) – 400m (collégiens) – 600m (lycéens). Les concurrents valides des équipes sport partagé s'alignent sur les distances de leur catégorie d'âge (pour les collégiens 400m et pour les lycéens 600m).

10) LA ZONE DE TIR

La zone comporte au moins 20 postes de tir. La distance de tir est de **7m** (sport partagé - collège - lycée). Sur le pas de tir, deux zones sont distinctes, la zone de courses (du côté des jeunes arbitres et la zone de tir du côté de la table. Chaque concurrent doit faire attention aux autres concurrents pendant la course pour éviter toute collision, notamment lors des moments d'arrivée et de sortie du pas de tir. L'emplacement du pas de tir est attribué en fonction de l'attribution des dossards (tirage au sort en série puis classement provisoire en demi-finale et finale). Le numéro de dossard correspond au pas de tir.

- Le tir est réalisé obligatoirement à une seule main (sauf pour les élèves en situation de handicap)

- L'athlète ne doit pas dépasser la ligne tracée au sol

- L'athlète peut quitter le pas de tir dès lors que les 5 diodes de la cible passent au vert ou au bout de 50 secondes. Les cibles sont pré-réglées sur ce temps maximal limite (la première led clignote à 40", toutes clignotent à 50 "). En parallèle les arbitres doivent chronométrer la séquence de tir à partir du premier impact, indiquer lorsqu'il reste 10 secondes puis départ (à 40" l'arbitre annonce : Poste X 10 secondes, puis à 50" poste X GO).

11) LE RELAIS

Une fois leur « séquence » terminée, les concurrents transmettent le relais, dans la zone prévue à cet effet (20m de part et d'autre de la ligne de départ/arrivée, soit 10 mètres avant et 10 mètres après-avec l'obligation d'un contact avec le concurrent suivant (main-main, dos-main) avant que celui-ci n'ait franchi la ligne de fin de zone de relais.

Pendant toute la course de son équipe, les relayeurs doivent rester dans la zone attribuée.

12) L'ARRIVÉE

Elle est franchie par le dernier concurrent de l'équipe. Le chronomètre est arrêté au franchissement des épaules.

13) QUALIFICATION, CLASSEMENT

J1 accueil des équipes
J2 séries et demi-finales
J3 finales

Pour les séries :

Le nombre d'équipes est divisée en plusieurs séries. Elles sont réparties suite à un tirage au sort. Le nombre de passages au stand de tir est de trois par relayeur.

Pour les demi-finales :

A la suite, un classement aux temps est réalisé. Les places 1,3,5 ... donc les numéros impairs sont en demi-finale A et les nombres pairs en demi-finales B.

Les demi-finales seront sur le même format que les séries (deux passages au stand de tir).

Pour les finales :

Pour les finales, les qualifications en finale A ou B dépendront du nombre d'équipes. Les x premiers de chaque demi-finales sont obligatoirement qualifiés en finale A. La finale A sera ensuite complétée avec les meilleurs temps des demi-finales. Seuls les concurrents en finale A peuvent prétendre au titre de champion de France. Si le nombre d'équipes est impair, la finale la plus nombreuse est la finale A.

Nombre d'équipes présentes	Place en finale A
2 à 15 équipes	Les 2 premiers de chaque demi-finale + classement aux temps
16 à 23 équipes	Les 3 premiers de chaque demi-finale + classement aux temps
24 à 31 équipes	Les 4 premiers de chaque demi-finale + classement aux temps

Le format des finales et demi-finales est avec 2 passages au stand de tir et 2 courses par relayeur.

Les places obtenues dans les Finales A et B déterminent le classement des équipes.

RAPPELS DES PENALITES

FAUTES	Articles	PENALITES		
		1 ^{ère} pénalité	A chaque autre pénalité	Due *
Contrevenir aux règles d'habillement	5.6.1 i	10"		PG
Modifier les dimensions des numéros de dossards	5.6.1 ii	10"		SL
Faux départs	5.6.1 iii	10"		SL
Ne pas charger avec le pistolet au contact de la table	5.6.1 v	Avertissement	10"	SL ou LPA
Assistance des entraîneurs hors de la zone autorisée	5.6.1 vi	Avertissement	10"	PG
Ne pas garder le pistolet dans sa boîte avant la période officielle d'échauffement	5.6.1 vii	Avertissement	10"	PG
Couper le parcours involontairement		10"		SL ou LPA
Franchir la ligne de tir au sol		Avertissement	10"	SL ou LPA
Ne pas terminer le parcours	5.6.2 i	Élimination		
Couper volontairement le parcours	5.6.2 ii			
Aide extérieure non autorisée	5.6.2 iii			
Utiliser un pistolet non contrôlé	5.6.2. iv			
Tirer sur une autre cible	5.6.2. v			
Ne pas s'arrêter dans la zone de pénalité à la demande d'un officiel	5.6.2. vi			
Utilisation un rayon laser constant pendant la compétition ou une communication audio en dehors du temps de préparation et d'échauffement	5.6.2 vii			
Tenir le pistolet à 2 mains ou supporter le bras armé (sauf précision dans le règlement)	5.6.2 viii			
Mauvais passage de relais	5.6.2 ix			
Partir sur l'épreuve de course avant la fin du temps réglementaire sans avoir terminé avec succès les séries de tir (avec seulement 4 lumières vertes)	5.6.2 x			
Ajuster ou modifier un pistolet déjà contrôlé	5.6.3 i	Disqualification		
Échanger un pistolet non approuvé au contrôle	5.6.3 ii			
Flagrant départ trop tôt	5.6.3 iii			
Bousculer, faire tomber, gêner un autre athlète	5.6.3 iv			
Partir sur l'épreuve de course avant la fin du temps réglementaire sans avoir terminé avec succès les séries de tir (avec seulement 3 ou moins lumières vertes)	5.6.3 v			

* PG Penalty Start Gate : pénalité donnée sur la ligne de départ

* SL Shooting Lane : pénalité donnée sur le pas de tir

* LPA Last Penalty Area : pénalité donnée à la dernière zone de pénalité

Les pénalités pour les articles 5.6.1 iv et v, si commises pendant la 3^{ème} série de tir, seront dues à la dernière zone de pénalité