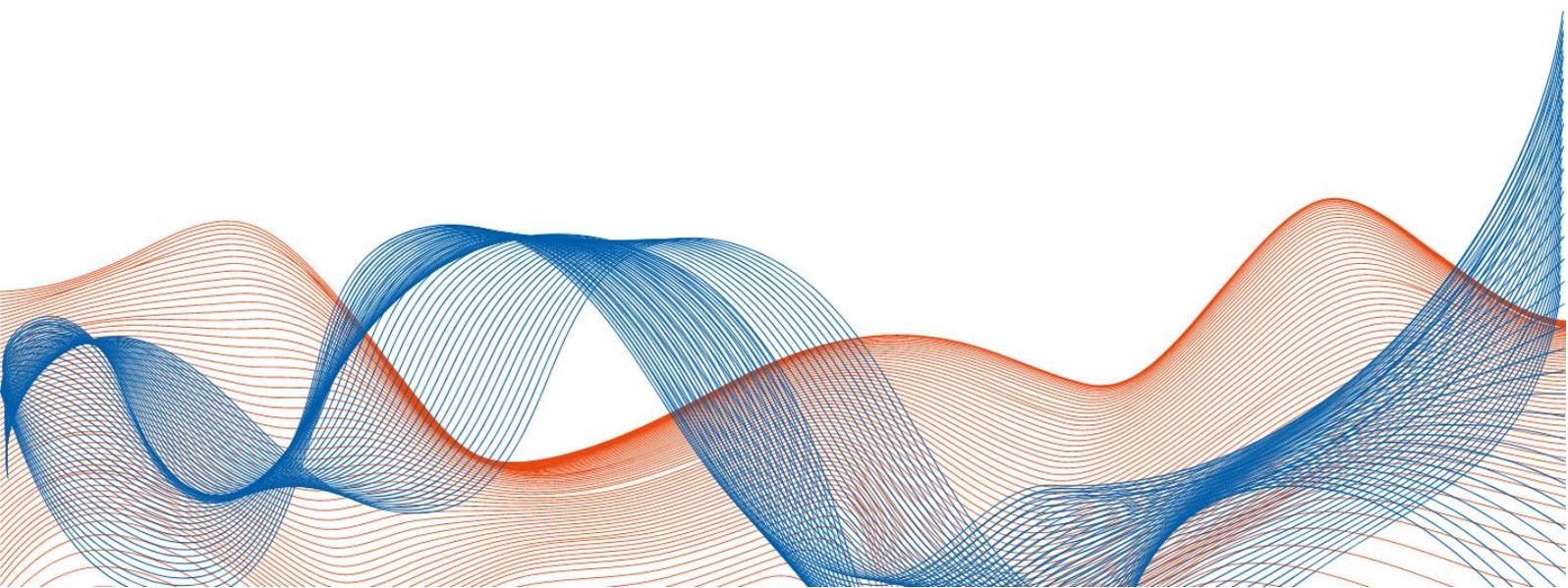


# RÈGLEMENT

---

## LASER RUN



# SOMMAIRE

|   |        |
|---|--------|
| 1) LA RÉUNION TECHNIQUE                     | PAGE 3 |
| 2) LA RÉUNION DES OFFICIELS JEUNES ARBITRES | PAGE 4 |
| 3) RECONNAISSANCE DES PARCOURS              | PAGE 4 |
| 4) L'IDENTIFICATION DES CONCURRENTS         | PAGE 5 |
| 5) LA TENUE                                 | PAGE 5 |
| 6) LES DOSSARD                              | PAGE 5 |
| 7) LE MATÉRIEL DE TIR                       | PAGE 5 |
| 8) LE DÉPART                                | PAGE 6 |
| 9) LA SÉQUENCE INDIVIDUELLE                 | PAGE 6 |
| 10) LA ZONE DE TIR                          | PAGE 7 |
| 11) LE RELAIS                               | PAGE 7 |
| 12) L'ARRIVÉE                               | PAGE 7 |
| 13) QUALIFICATION, CLASSEMENT               | PAGE 8 |

## 1) LA RÉUNION TECHNIQUE

Elle est organisée la veille des épreuves.

**La présence du professeur d'EPS accompagnateur ainsi que celle du Jeune Coach est obligatoire. Les autres compétiteurs n'y assistent pas.**

Lors de la réunion technique, les sujets suivants 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 phases A (soit effectué préalablement et dévoilé, soit tirage aux sorts en direct).
- Information sur le dépôt de la feuille "composition d'équipe" avant chaque course.

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 ou 7 personnes :

- 1 membre de l'organisation.
- 1 à 2 membres de la CMN.
- 2 à 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**

Organisée la veille des épreuves et présence de tous les officiels : jeune coach 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. Ils devront avoir réalisé le questionnaire en ligne lors de l'accueil des équipes. Il devra se manifester si ce n'est pas le cas.

Cette réunion dure environ 1/2 heure. Elle peut être rallongée en fonction des questions des élèves.

L'évaluation dure environ 20 minutes. Elle sera réalisée au moment de l'accueil des équipes. Le JA doit se munir de son chrono, de son stylo et d'une tablette. Le JC doit se munir de son chrono et de son stylo.

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 posteriori 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 de sa série.

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

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

L'échauffement sur le parcours est interdit pendant tous les temps de compétition et si nécessaire sur décision de l'organisateur.

#### 4) L'IDENTIFICATION DES CONCURRENTS

La fiche composition d'équipe pour les séries est à rendre **en chambre d'appel** 30' avant le début de chaque phase / 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.

**Pour les équipes de sport partagé, les coureurs porteront des bracelets (de type festivals) fournis par l'organisateur. Coureurs valides = bracelets bleus / coureurs en situation de handicap : bracelet jaune.**

#### 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.

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**

**Relayeur 2 : jaune**

**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 homologués IUPM. L'organisateur pourra fournir des pistolets aux équipes qui n'en ont pas **sous réserve d'en faire la demande lors de l'inscription** de son équipe et de la signature d'une convention de prêt pour un pistolet par équipe (à notifier dans la base d'inscription opuss). Sans demande préalable, l'organisation peut refuser le prêt de matériel. 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 mallette ouverte sous la table. Attention, en cas de chute, l'organisation décline toute responsabilité et dans ce cas, le pistolet sera reposé sur la table par le jeune arbitre dans la mesure du possible.

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

## 8) LE DÉPART

Avant chaque départ, les concurrents placés sur la ligne de départ se saluent et se souhaitent une bonne course.

Le premier concurrent de chaque équipe se positionne derrière la ligne de départ, les concurrents suivant 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 année paire et 1 et 3 en année impaire.

En sport partagé, l'alternance des concurrents est libre.

En phase 1 et en finale, le départ se fera en pack-start au coup de sifflet ou pistolet. Les concurrents seront placés sur la ligne de départ en fonction de leur poste de tir (CMN)

En phase 2, le départ se fera en handicap-start derrière l'équipe ayant réalisé le meilleur temps et toutes les 5 secondes en fonction du classement de la phase 1. Il devra surveiller le chrono et partir au bon moment.

## 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 phases / finales avant de transmettre le relais ou de passer l'arrivée s'il est le dernier concurrent de son équipe.

Distance des courses : 400m pour tous. Une adaptation est possible en sport partagé selon le handicap selon les résultats du testing (possibilité d'une boucle adaptée)

## 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 phase 1 puis classement provisoire en phase 2 et en 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 : bracelet jaune)
- 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, 3, 2, 1, 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) LES ÉPREUVES

### Phase 1

Départ en pack start

| Collège                            | Lycée                              | Sport Partagé |
|------------------------------------|------------------------------------|---------------|
| 2x400 m<br>pour tous les relayeurs | 3x400 m<br>pour tous les relayeurs | 2x400 m       |

### Phase 2

Départ en handicap start en fonction du temps de la phase 1 puis pack start **toutes les 5 secondes en fonction du classement de la phase 1**

| Collège  | Lycée  | Sport Partagé |
|--|--|---------------|
| R1 : 3x400m<br>R2 : 2x400m<br>R3 : 2x400m<br>R4 : 3x400m | R1 : 4x400m<br>R2 : 3x400m<br>R3 : 3x400m<br>R4 : 4x400m | 2x400 m       |

### Finale

Départ en pack start

| Collège                            | Lycée                              | Sport Partagé |
|------------------------------------|------------------------------------|---------------|
| 2x400 m<br>pour tous les relayeurs | 3x400 m<br>pour tous les relayeurs | 2x400m        |

## 14) QUALIFICATION, CLASSEMENT

J1 accueil des équipes

J2 Phase 1 et phase 2.

J3 finales

### Phase 1

Les équipes sont réparties en 2 séries suite à un tirage au sort. Le nombre de passages au stand de tir dépend de sa catégorie : collège, lycée, SP collège, SP lycée.

### Phase 2

A l'issue de la phase 1, un classement aux temps est réalisé. Les deux séries de la phase 2 sont réalisées avec un classement en escalier : série A : 1, 4, 5, 8, 9, 12, 13, 16, .... ; série B : 2, 3, 6, 7, 10, 11, 14, 15, ...

Le départ se fait en handicap-start **toutes les 5 secondes** suivant **les temps les classements** de la phase 1 ~~et en pack-start à 2 minutes pour toutes les équipes restantes.~~ (1<sup>er</sup> : 0" / 2<sup>e</sup> : 5" / 3<sup>e</sup> : 10" / ... / 10<sup>e</sup> : 45" / ... / 20<sup>e</sup> : 1'35" / ...)

### Pour les finales

Pour les finales, les qualifications en finale A ou B dépendront du nombre d'équipes. Les X premiers de chaque série (cf tableau ci-dessous) en phase B sont obligatoirement qualifiés en finale A. La finale A sera ensuite complétée avec les meilleurs temps des séries en phase B. 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 | Accès à la finale A   |
|----------------------------|---|
| 1 à 9 équipes              | Le premier de chaque série en phase B + classement aux temps<br><br>Exception SP : une seule finale A |
| 10 à 15 équipes            | Les 2 premiers de chaque série en phase B + classement aux temps                                      |
| 16 à 23 équipes            | Les 3 premiers de chaque série en phase B + classement aux temps                                      |
| 24 à 31 équipes            | Les 4 premiers de chaque série en phase B + classement aux temps                                      |

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

## RAPPELS DES PENALITES

| FAUTES  | PENALITES                  |                         |
|---|----------------------------|-------------------------|
|   | 1 <sup>ère</sup> pénalité  | A chaque autre pénalité |
| Contrevenir aux règles d'habillement  | 10"                        |                         |
| Modifier les dimensions des numéros de dossards   | 10"                        |                         |
| Faux départs  | 10"                        |                         |
| Partir à 4 leds vertes au commandement des 10"  | 10" + temps d'anticipation |                         |
| Partir pendant les ordres les du JA (3, 2, 1)   | 10"                        |                         |
| Ne pas charger avec le pistolet au contact de la table  | Avertissement              | 10"                     |
| Assistance des JC hors de la zone autorisée   | Avertissement              | 10"                     |
| Arme non en sécurité ( non tourné vers la cible)  | Avertissement              | 10"                     |
| Ne pas garder le pistolet dans sa boîte avant la période officielle d'échauffement  | Avertissement              | 10"                     |
| Contact ou franchissement la ligne de tir au sol  | Avertissement              | 10"                     |
| Couper le parcours involontairement   | 10"                        |                         |
| Présence du professeur d'EPS sur le pas de tir ou zone JC (sauf cas exceptionnel vu avec l'organisation)  | 10"                        |                         |
| Ne pas terminer le parcours   | Élimination                |                         |
| Couper volontairement le parcours   |                            |                         |
| Aide extérieure non autorisée (courir à côté d'un athlète)  |                            |                         |
| Utiliser un pistolet non contrôlé   |                            |                         |
| Tirer sur une autre cible   |                            |                         |
| Ne pas s'arrêter dans la zone de pénalité à la demande d'un officiel  |                            |                         |
| Utilisation un rayon laser constant pendant la compétition ou une communication audio en dehors du temps de préparation et d'échauffement                       |                            |                         |
| Tenir le pistolet à 2 mains ou supporter le bras armé (sauf précision dans le règlement)  |                            |                         |
| Mauvais passage de relais   |                            |                         |
| 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)          |                            |                         |
| Ajuster ou modifier un pistolet déjà contrôlé   | Disqualification           |                         |
| Echanger un pistolet non approuvé au contrôle   |                            |                         |
| Flagrant départ trop tôt  |                            |                         |
| Bousculer, faire tomber, gêner un autre athlète   |                            |                         |
| 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) |                            |                         |

Les pénalités sont données sur le pas de tir sauf si commise pendant la dernière série, du dernier relayeur, elles seront dues à la dernière zone de pénalité avant l'arrivée.



# Union Nationale du Sport Scolaire

**13, rue Saint-Lazare - 75009 Paris | 01 42 81 55 11**

---

**Ne manquez rien de l'actualité de l'UNSS  
Sur notre site internet [www.unss.org](http://www.unss.org)**

---

**Et sur nos réseaux sociaux :**

