REGLEMENT DE COMPETITON OCR INSEP

1.1 PRÉSENTATION DE L'ÉVÉNEMENT

L'événement est une compétition regroupant 3 formats de course (100m, 70m et 400m) qui consistent à franchir des obstacles depuis une ligne de départ jusqu'à un point d'arrivée.

L'addition des 3 chronos (meilleur temps retenu par format) de chaque formats déterminera un classement final.

Les athlètes homme et femme ayant l'addition de chrono la plus basse remporteront la compétition.

Chaque athlète concours de manière individuelle.

Chaque athlète a droit à deux (2) tentatives de chrono (sauf 70m). Le meilleur résultat de ces deux tentatives sera pris en compte pour le classement.

1.2 ÂGE ET LICENCE

La compétition est ouverte aux licenciés FFPM à minima TRIATHLE et âgés de plus de 16 ans. Le classement s'effectue toute catégorie d'âge confondue.

1.3 AUTORITÉS DE LA COMPÉTITION

1.3.1 Jury d'Appel

Il est composé de 3 autorités des obstacles dont le directeur des obstacles.

Le Jury d'Appel se réunit pour décider des appels et des protestations afin de trancher sur des questions juridiques controversées soulevées pendant l'événement. Dans les cas non prévus par les Règles UIPM ou dans des circonstances exceptionnelles, il incombe au Jury d'Appel de prendre une décision dans un esprit sportif en respectant l'intention, les objectifs et le but des Règles UIPM. La décision du Jury d'Appel est prise à bulletin secret sans la présence de la personne concernée ou de son conseiller. Une majorité des voix est acceptable. En cas de doute, le Jury doit décider en faveur de la personne susceptible d'être disqualifiée, punie

disciplinifiquement ou soumise à une mesure disciplinaire. Le Jury d'Appel n'est pas limité dans l'admission ou l'évaluation des preuves. Ses décisions sont finales. Toutes les protestations soumises au Jury d'Appel doivent être accompagnées d'un dépôt de 60 euros ou du montant équivalent en devise convertible et doivent être déposées au maximum 20 minutes après la fin de l'événement concerné. En cas de protestation acceptée, la somme est restituée à la personne ayant soulevé la protestation, en cas de protestation injustifiée, le dépôt devient la propriété de l'UIPM.

1.3.2 Réunion Technique/Briefing des Athlètes

La Réunion Technique/Briefing des Athlètes fait partie de la compétition et se tient avant la première épreuve de la compétition. Tous les détails de la compétition seront communiqués lors de la Réunion Technique/Briefing des Athlètes. La présence des entraîneurs ou des représentants de toutes les équipes participantes est obligatoire.

1.4 AUTORITÉS DES OBSTACLES

1.4.1 Directeur des Obstacles

Responsable du bon déroulement général de l'événement, y compris la nomination de tous les officiels mentionnés précédemment et la coordination et gestion de leurs activités.

Autorisé à statuer sur toute réclamation verbale reçue des représentants des athlètes concernant l'événement en cours.

1.4.2 Secrétaire

S'occupe de toutes les feuilles de travail pendant l'événement.

1.4.3 Juge de la Salle d'Appel

Rassemble les athlètes avant chaque série.

Vérifie les accessoires, refusant à tout athlète avec un équipement irrégulier d'aller au départ, y compris les substances non autorisées sur leurs mains. S'assure que chaque athlète n'utilise pas d'épingles de sûreté pour fixer ses numéros de départ.

Responsable de s'assurer que les athlètes sont prêts pour le départ avant chaque série.

1.4.4 Juges de Parcours

Placés par le Directeur des Obstacles pour garantir une observation optimale à proximité.

En cas de premier échec d'un athlète sur un obstacle, le Juge de Parcours doit immédiatement lever un drapeau jaune et appeler fortement “Fail” pour s'assurer que l'athlète en compétition comprend qu'une infraction a eu lieu, ce qui correspond à un avertissement. En cas de deuxième échec sur le même obstacle, le juge doit lever un drapeau rouge et donner la consigne vocale “Stop” pour confirmer l'élimination de l'athlète.

1.4.5 Starter

A le contrôle total des athlètes lorsqu'ils sont sur leurs marques et est le seul juge de toute infraction potentielle liée au départ de la course.

Responsable de donner le signal de départ aux athlètes lorsqu'ils doivent commencer.

Responsable de l'application des pénalités pour faux départ.

1.4.6 Chronométreurs

Responsable de l'enregistrement des temps des athlètes. Ils doivent utiliser leurs chronomètres ou des minuteries électroniques manuelles. Que le chronométrage automatique soit utilisé ou non, il doit toujours y avoir au moins deux chronométreurs.

1.4.7 Juge du Mur d'Arrivée

S'occupe de l'ouverture et de la fermeture de la porte du mur et s'assure que les athlètes sont en condition de descendre en toute sécurité de la structure du Mur d'Arrivée.

1.5 ORGANISATION ET CALENDRIER

1.5.1 Aspects généraux

Huit obstacles sur un parcours de 70 m de longueur seront utilisés.

Douze obstacles sur un parcours de 100 m de longueur seront utilisés.
Douze obstacles sur un parcours de 400 m de longueur seront utilisés.

1.5.2 Contrôle dans la salle d'appel

Les athlètes ne respectant pas l'article 1.7 ne seront pas autorisés à concourir à moins qu'ils ne changent pour un équipement approuvé avant la fin de leur temps de présentation dans la salle d'appel. La disqualification sera appliquée si un athlète refuse de se conformer à cette règle.

1.5.3 Échauffement

20 minutes avant les passages.

1.6 DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

1.6.1 Sécurité

Pendant l'échauffement, il est interdit à un athlète de commencer un obstacle alors qu'un autre athlète le franchit encore dans la même voie. En cas de circonstance exceptionnelle telle qu'un élément d'obstacle cassé ou défaillant, les délégués techniques peuvent reporter la compétition, exclure des obstacles, réduire le nombre d'éléments d'un obstacle ou déclarer obligatoire le départ des obstacles comportant des éléments suspendus par un élément spécifique, ainsi que toute autre mesure visant à assurer la sécurité des athlètes.

1.6.2 Le départ

Les athlètes seront présentés par l’annonceur et invités à prendre leur position près de la plate-forme de départ pour les 70m et 100 m et près de la ligne de départ pour l’ épreuves de 400 m. Si un athlète n'est pas présent dans la salle d'appel à l'heure assignée pour le début de l'épreuve, l'arbitre répètera l'appel deux fois au départ à des intervalles d'une minute. Un athlète absent lors du troisième appel sera éliminé. Au long coup de sifflet du starter, les athlètes doivent monter sur la plate-forme de départ et y rester jusqu'au signal de départ. Sur l'ordre du starter « À vos marques », les athlètes doivent immédiatement adopter une position de départ. Lorsque les deux concurrents sont immobiles, le starter donne le signal de départ en utilisant un pistolet de départ, une corne, un sifflet, un buzzer, un bip ou un commandement.

1.6.3 Faux départ

Le starter doit annoncer un faux départ dès que possible de manière clairement audible pour les athlètes et pour les spectateurs, si un athlète commence la course prématurément. Dans de tels cas, l'athlète doit continuer la course sans interruption. La pénalité applicable sera imposée sous la forme de temps supplémentaire ajouté à leur résultat final. Un athlète partant en retard ne sera pas pénalisé, mais son temps sera compté à partir du moment où il aurait dû commencer selon le signal de départ. Un faux départ se produit si un athlète commence ses mouvements de départ avant le signal de départ. L'athlète est pénalisé par une addition de cinq (5) secondes au temps final en cas de faux départ. Un athlète est disqualifié en cas de tentative manifeste de partir trop tôt.

1.6.4 Le parcours

Chaque obstacle comprend une plateforme de départ et d'atterrissage ou une ligne de départ/arrivée. Pour réussir un obstacle, les athlètes doivent parcourir la distance entre les plateformes de départ et d'atterrissage. Descendre de la plateforme sur les côtés après l'atterrissage n'entraîne pas de pénalité.

Si un athlète glisse, frôle ou glisse sur les tapis de réception ou les structures verticales sans en tirer aucun avantage, comme acquérir de l'élan ou retrouver l'équilibre, cela ne sera pas considéré comme un échec.

Les athlètes doivent franchir tous les obstacles sur leur couloir dédié conformément aux instructions publiées dans ces directives. Ils peuvent courir, marcher, sauter, grimper, ramper, se faufiler, se traîner, soulever, porter ou autrement se propulser à travers, sous, sur, le long ou à travers les obstacles.

Mettre du poids sur un obstacle, par exemple en appliquant le poids du corps sur un élément de l'obstacle, est considéré comme le début d'une tentative de franchissement de cet élément.

Après une tentative infructueuse pour franchir un obstacle, l'athlète peut la répéter en continuant jusqu'à la fin de cet obstacle, en contournant la structure verticale principale de l'obstacle et en revenant au début par le côté externe adjacent.

Pour les éléments d'équilibre, y compris les marches, l'athlète doit aller au-delà de la fin de l'obstacle avant de revenir à son début par le côté externe adjacent.

Après une deuxième tentative infructueuse de franchissement du même obstacle, l'athlète sera arrêté, devra quitter immédiatement le parcours et sera éliminé.

Une fois qu'un athlète commence la course, il est strictement interdit de jeter intentionnellement des vêtements ou des déchets le long du parcours, ce qui entraînera une pénalité.

Commencer un obstacle puis reculer sur la plateforme de départ entraînera un échec sur cet obstacle. Bousculer, courir à travers ou gêner un autre athlète de manière à entraver sa progression, ou tout comportement antisportif, entraîne la disqualification.

Si un athlète empiète sur le couloir d'un autre pour franchir des obstacles comportant des éléments suspendus, il sera éliminé.

Dans les cas où la performance d'un athlète a été compromise de manière injuste selon l'avis du juge de parcours, avec l'approbation du délégué technique, l'athlète aura le droit de refaire entièrement le parcours.

Le non-respect des instructions données par un officiel suite à une tentative infructueuse de franchissement d'un obstacle entraîne l'élimination.

Les athlètes sont autorisés à courir sur les tapis latéraux positionnés de chaque côté de la structure de la poutre lorsqu'ils retournent pour recommencer l'obstacle après une tentative échouée.

Courir sur ces tapis n'entraîne aucune pénalité. Les athlètes sont autorisés à toucher les structures lorsqu'ils reviennent.

Pour le 400m, un time cap de 7 minutes sera appliqué.

1.6.5 L'arrivée

Sur le parcours de 100 m, 70m et 400m les athlètes terminent le parcours dès qu'ils activent le buzzer d'arrivée avec n'importe quelle partie de leurs mains, bras ou avant-bras.

1.6.6 Chronométrage

Sur le parcours de 100 m et 70m le temps de performance des athlètes sera mesuré au 1/1000 de seconde. Sur le parcours de 400 m, le temps de performance des athlètes sera mesuré au 1/100 de seconde.

1.6.7 Départage

Si deux athlètes réalisent le même temps à l'issue des 3 formats, l'athlète ayant réalisé le temps le plus rapide lors de l'épreuve 100m sera déclaré vainqueur.

1.7 VÊTEMENTS

Les athlètes doivent concourir avec des chaussures de sport sans pointes. Les gants, bracelets, protège-callosités, manchons compressifs et articles similaires ne sont pas autorisés. L'utilisation de bandes adhésives sur les poignets ou les mains est interdite, sauf pour des raisons médicales. Les montres, colliers, bagues, boucles d'oreilles, bracelets, piercings, vêtements amples ou tout autre objet susceptible de s'accrocher à un obstacle sont interdits. Les casquettes ou chapeaux ne sont également pas autorisés dans. Les bandeaux, diadèmes et couronnes ne sont pas autorisés. Les lunettes de soleil ou lunettes correctrices sont autorisées uniquement si elles sont sécurisées avec des sangles de sécurité. La craie (magnésium) et autres substances similaires sous toute forme (liquide, poudre, etc.) sont interdites. Les athlètes doivent veiller à ce que leurs mains soient parfaitement propres avant la compétition. Les caméras, téléphones, radios, magnétophones ou tout type de système de communication sont interdits.

1.8 INFRACTIONS ET SANCTIONS

1.8.1 Avertissement

les athlètes échouant à un obstacle pour la première fois.

1.8.2 Cinq (5) secondes (100m et 70m)

Contrevenir aux directives concernant les vêtements/équipements. Modifier les dimensions des numéros de départ. Faux départ. Jeter délibérément des vêtements, équipements ou déchets sur le parcours.

1.8.3 Dix (10) secondes (400 m)

Contrevenir aux directives concernant les vêtements/équipements. Modifier les dimensions des numéros de départ. Faux départ. Jeter délibérément des vêtements, équipements ou déchets sur le parcours.

1.8.4 Élimination

Au deuxième échec au même obstacle.

Utilisation de caméras, téléphones ou autres dispositifs interdits.

Utilisation de gants. Utilisation de craie (magnésium) ou toute autre substance collante sur les mains. Le non-respect des instructions données par un officiel après une tentative infructueuse de franchissement d'un obstacle entraînera l'élimination.

1.8.5 Disqualification

Refus de se conformer aux directives sur l'équipement.

Tentative flagrante de départ trop précoce.

1.9 COMPOSANTS DU PARCOURS

1.9.1 Plates-formes

Dans les parcours d'obstacles où des plates-formes sont utilisées, elles sont conçues pour réduire la charge d'impact sur les athlètes et pour rendre le parcours plus rapide et plus facile à juger pour les arbitres. Toutes les plates-formes ont les mêmes dimensions et sont appelées plates-formes de décollage et d'atterrissage des obstacles, ainsi que la plate-forme de départ (à partir de laquelle les athlètes commencent la course). Leurs dimensions et leur intégrité structurelle sont définies dans le règlement de compétition et les règles d'équipement UIPM. Des plates-formes de décollage et d'atterrissage doivent être installées à chaque obstacle suspendu

1.9.2 Matelas de sécurité

Le positionnement correct des matelas de sécurité est essentiel pour la sûreté et la sécurité des participants. Les matelas doivent être placés de manière à minimiser le risque de blessures pour les athlètes pendant qu'ils

parcourent le parcours. Leurs dimensions et leur intégrité structurelle sont définies dans le règlement de compétition UIPM.

2. EXIGENCES DE SÉCURITÉ

2.1 Approbation de la structure

Tous les obstacles intégrant un élément structurel nécessitent une approbation écrite par un professionnel qualifié avant d'être utilisés lors d'événements.

Après l'approbation des plans de l'obstacle, un professionnel qualifié doit documenter les charges de conception de l'élément structurel pour l'organisateur de l'événement en tenant compte des facteurs suivants, y compris mais sans s'y limiter : facteurs environnementaux prévus, vent, volume de participants, poids maximum des participants, nombre maximum de participants sur un obstacle à un moment donné, forces maximales exercées par les participants sur l'obstacle et autres facteurs de sécurité. Si les lois nationales du pays hôte exigent une certification professionnelle pour l'assemblage du parcours d'obstacles, le comité d'organisation local (LOC) doit soumettre les qualifications du professionnel à l'UIPM avant le début de l'événement. Lorsque deux poutres de dimensions différentes de celles spécifiées sont utilisées pour couvrir la longueur d'un obstacle suspendu de 600 cm, des calculs de charge professionnels et certifiés doivent être effectués pour les jonctions de connexion et toute structure de soutien supplémentaire nécessaire.

2.2 Construction et inspection

Les obstacles comportant des éléments structurels doivent être construits conformément aux conceptions approuvées par un professionnel qualifié. Les organisateurs de l'événement doivent effectuer et documenter une inspection préalable à l'événement et confirmer l'intégrité des obstacles avant chaque jour de l'événement. Toute modification d'un obstacle structurel qui altère l'intégrité structurelle globale de l'obstacle par rapport aux conceptions approuvées par un professionnel qualifié doit être approuvée et documentée par un professionnel qualifié avant son utilisation prévue. Les organisateurs de l'événement doivent surveiller périodiquement

les obstacles tout au long de l'événement afin de vérifier leur aptitude à l'utilisation. Une inspection complète de l'état des éléments du parcours doit être réalisée cinq minutes avant le début de l'échauffement et à nouveau cinq minutes avant le début de la compétition. Cette vérification minutieuse est essentielle pour garantir la sécurité et le bon fonctionnement de tous les éléments impliqués dans le parcours. Une attention particulière doit être portée à toutes les poutres et pointes de vis, qui doivent être enfoncées ou recouvertes de capuchons en plastique ou caoutchouc pour prévenir les blessures et réduire le risque de trébuchement. Les capuchons doivent être placés côté externe adjacent du parcours, orientés vers l'extérieur, pour une visibilité et une sécurité maximale. Les obstacles en bois, tels que les poutres d'équilibre, doivent avoir tous les bords et angles arrondis pour éviter les blessures. Les angles aigus peuvent provoquer des éclats, coupures, égratignures ou autres blessures, et doivent être éliminés par un arrondi et un lissage approprié des surfaces en bois. Toutes les surfaces en bois doivent être traitées pour prévenir les dommages causés par l'humidité et la pourriture, qui peuvent affaiblir l'obstacle.

2.3 Évaluation des risques

Les obstacles doivent faire l'objet d'une évaluation des risques élaborée et rédigée par un évaluateur des risques qualifié, en coordination avec l'équipe médicale de la compétition, avant que le parcours ne soit ouvert à l'entraînement et/ou à la compétition. L'évaluation des risques doit identifier les dangers généraux et les éléments dangereux des obstacles, évaluer la probabilité et la gravité d'une éventuelle blessure et développer des plans d'atténuation des risques associés à l'utilisation des obstacles par les participants. Pour tout obstacle comportant une chute de hauteur (élément d'obstacle dangereux), l'évaluation des risques doit prendre en compte les facteurs suivants : évaluation de la hauteur de chute, surface d'atterrissage, type de chute du participant, orientation du corps du participant tout au long de l'obstacle, risque de chute des participants les uns sur les autres, signalisation appropriée avertissant des chutes et entretien de la surface d'atterrissage.

2.4 Dispositions médicales

Les dispositions médicales sont obligatoires pendant la compétition et doivent être mises en œuvre conformément aux Règles et Régulations de la Compétition UIPM et aux Règles Médicales UIPM afin d'assurer une attention médicale rapide et efficace si nécessaire. Tout le personnel médical doit être formé aux protocoles de secours, aux dangers spécifiques des obstacles, à l'emplacement des équipements de sauvetage et aux protocoles d'intervention d'urgence. Tous les obstacles doivent être désinfectés en cas de traces de sang afin de prévenir le risque de transmission de maladies. Du gel désinfectant pour les mains doit être fourni dans la dernière salle d'appel.

3. Récompenses

Les 3 premières femmes et 3 premiers hommes du classement final des 3 épreuves.