

UNSS
976 MAYOTTE

Challenge laser run Collèges



Plage de Sohoa

17 avril 2024



Organisation compétition Laser-Run

1) Equipes :

Une équipe est obligatoirement mixte. Elle se compose de 2 filles et 2 garçons

2) Parcours :

2.1 Le départ :

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. Au coup de sifflet ou pistolet, départ en masse pour le 1er relayeur.

2.2 la séquence individuelle

Le parcours s'effectue sous forme de relai.

1. Elle débute par une course de 30-50 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 deux fois.**

Soit : 2x (5 cibles + 400m) en série comme en finale pour les Minimes et 2x (5 cibles+ 200m) pour les benjamins

L'ordre de passage est le suivant : G – F – G – F .

2.3 séquence individuelle sport partagé

2x (5 cibles + 200m)

Ordre : V – H – V – H

2.3 zone de transmission du relai

Une fois leur « séquence » terminée, les concurrents transmettent le relais, dans la zone prévue à cet effet (environ 20m) 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.

2.4 L'arrivée

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

3) Organisation du tir

La zone comportera 9 postes (nombre d'équipes engagées + 2 postes supplémentaires) .

La distance de tir est de 5m. 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) 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 doit toucher la table avec le pistolet entre chaque tir. 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 clignent à 50 "). En parallèle les juges de tirs 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).

4) Série et qualification en finale :

On prend les 1^{er} de chaque qualif + les 5 autres meilleures performances pour faire une finale à 7

5) Pénalités

Fautes	Pénalités	
	1 ^{ère} pénalité	A chaque autre pénalités
Faux départ		10s
Couper le parcours involontairement		10s
Ne pas garder le pistolet dans sa boîte avant la période officielle d'échauffement	Avertissement	10s
Assistance des entraîneurs hors de la zone autorisée	Avertissement	10s
Ne pas charger avec le pistolet au contact de la table	Avertissement	10s
Ne pas terminer le parcours	Elimination	
Couper le parcours volontairement		
Aide extérieure non autorisée		
Tirer sur une autre cible		
Tirer avec 2 mains (sauf si autorisé)		
Passage de relai hors zone		
Partir sur l'épreuve de course avant la fin du temps réglementaire sans avoir terminé avec succès les séries de tir (avec seulement 4 ou moins de lumières vertes)		
Bousculer, faire tomber, gêner un autre athlète		

On ajoutera les pénalités à la fin de la série / finale

6 Déroulement à l'arrivée des équipes

6.1 La réunion technique :

Elle est organisée une fois que toutes les équipes sont arrivées sur place. La présence du professeur d'EPS accompagnateur est obligatoire. Les sujets suivants seront :

- Toute la gestion logistique de la compétition concernant les compétiteurs : rappel des horaires et déroulement des courses, transport ..
- Répartition et rappel des rôles de chacun sur le parcours
- Appel compétiteur et notifié les absents ou forfaits
- Explication du parcours
- Information du dépôt de la feuille des séries concernant la composition d'équipe.
- Explication sur la position des jeunes

6.2 La réunion des jeunes officiels

Organisée après la réunion technique et présence de tous les officiels. Ils devront se munir individuellement d'un stylo, d'une planche pour écrire et d'un chronomètre. On rappellera le rôle des jeunes arbitres notamment sur le stand de tir.

- Planche : notifier si l'athlète effectue une faute
- Chronomètre : pour chronométrer le tir de l'athlète qu'il arbitre

6.3 La reconnaissance du parcours et échauffement :

En même temps que les deux réunions (technique et jeunes off) un enseignant fera faire le parcours à tous les élèves présents. 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. 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. Les reconnaissances sont sous l'entière responsabilité du professeur accompagnateur. L'échauffement sur tout le parcours est interdit pendant l'épreuve en cours

6.4 vérification de la tenue

Tenue de course à pied, chaussures de course (non obligatoire). 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). Chaque équipe aura un dossard avec le numéro de son stand

6.5 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, prévoir 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 couleur.

Ex :

Relayeur 1 : vert

Relayeur 2 : Bleu

Relayeur 3 : jaune

Relayeur 4 : Rouge

7 le STAFF

7.1 Les enseignants

Il faudra obligatoirement que les équipes viennent avec 1 enseignant supplémentaire qui sera réquisitionné pour l'organisation.

- Un organisateur général de la compétition
- Un ou deux responsables de la zone de tir : vérifier que les JO soient à leurs postes munis de chronomètres et planches, vérifier que les cibles et pistolets fonctionnent ect..
- Starter : chargé de donner le départ de la course des premiers relayeurs
- 2 chronométreurs : noter les temps réalisés par les équipes
- Un ou deux responsables zone relai : vérifier que les équipes se donnent le relai dans la bonne zone.
- Jury informatique : noter l'ordre, les temps à l'arrivée et pénalités sur le PC
- Plusieurs responsables sur le parcours : vérifier que les élèves restent sur le parcours et respectent le règlement, noter les pénalités ect..

7.2 Les jeunes officiels

Il faudra obligatoirement que les équipes viennent avec **3 JO**.

- 7 juges de tir: voir plus haut « organisation du tir »
- JO à l'arrivée : placer les équipes dans l'ordre d'arrivée
- JO sur le parcours : vérifier qu'aucun n'élève autre que les coureurs soient sur le parcours + noter si il y'a des pénalités.
- JO dans la zone d'attente des relayeurs : vérifier que les élèves attendent dans la zone et soient prêt à se placer quand le relayeur précédant à démarrer son deuxième tour

8 Le matériel

- Plusieurs tonnelles : à mettre à la fois au niveau des postes de tirs et à la fois au niveau des cibles si celles-ci se ne se trouvent pas dans une zone ombragée. 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
- 3 ou 4 tables longues pour le stand de tir
- Feuilles avec numéros de postes : qui seront scotchés sur les tables et en bas du trépieds de manière à ce que les athlètes sachent où s'arrêter et que les jeunes arbitres du tirs identifient bien leur poste.
- 10 pistolets + cibles en fonction du nombre d'équipes engagées
- 10 Mousses pour poser les pistolets (pour éviter que les élèves abiment les pistolets en tapant sur la table directement à chaque recharge)
- 10 Chaises pour les juges de tirs : les JO devront être assis derrière le poste dont ils sont responsables.
- Rubalise : baliser le parcours benjamins et minimes
- Plots : délimiter la zone de relai
- Rubalises / plots : délimiter la zone d'attente des relayeurs
- Table, chaise, PC : pour la zone informatique

- Chronomètres, dossards, planches pour noter les pénalités ...

10 Organisation journée

10.1 Journée entière

8h00 arrivée de l'équipe d'organisation

8h30 / 9h00 arrivée des équipes

9h30 Réunion technique et réunion JO + reconnaissance du parcours organisée par un ou deux enseignants avec tous les élèves

10h00 : distribution dossard, attribution des postes

10h15 – 10h40 : début échauffement benjamins (tous les benjamins s'échauffent au tir + course sur le parcours)

10h45 début série 1 Benj (minimes autorisés à s'échauffer en course hors du parcours)

11h15 début série 2 Benj

11h45 - 12h10: début échauffement minimes au tir

12h15 début série 1 minimes

12h45 début série 2 minimes

Collations et pause pour les élèves

Organisation et répartition pour les finales I AM

13h15-13h40 : échauffement finale Benj + Minimes

13h45 : finale Benj

14h15 : Finale Minime

Remise des récompenses : 15h00

15h30: retour bus