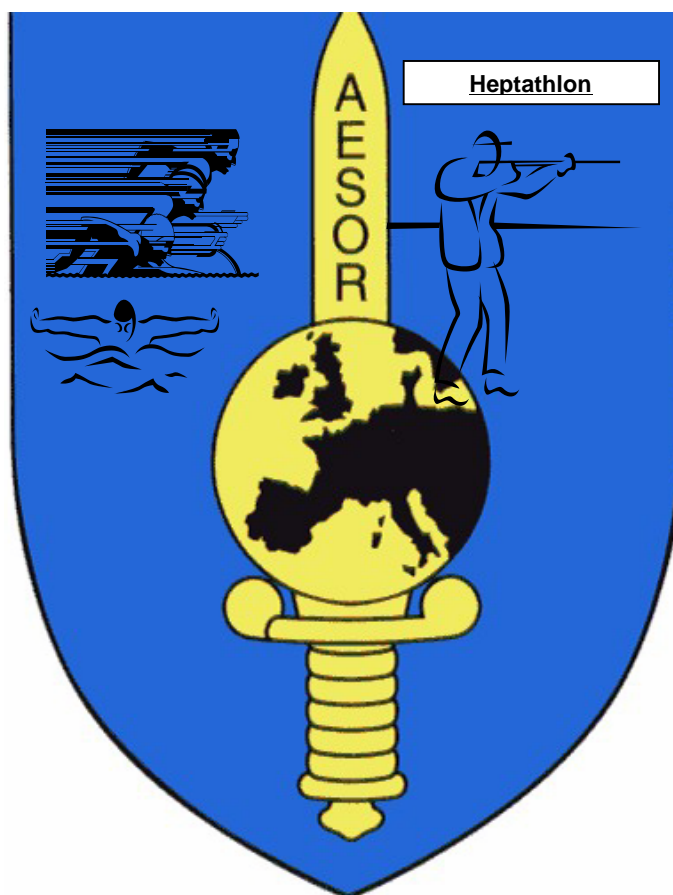

A E S O R



REGLEMENT DE COMPETITION

Edition 2005

Règlement de compétition

AESOR

	page
1.0 Règles générales	2
1.1 Catégories	2
1.2 Epreuves	3
1.3 Réunion préliminaire	3 – 4
1.4 Assistance pendant les épreuves (coaching)	5
1.5 Exécution de la compétition 1.5.2 Comité d'organisation 1.5.3 Jury	6 – 7
1.6 Délégués techniques	7
1.7 Aire de compétition – natation avec obstacles	8 – 11
1.8 Aire de compétition – natation sans obstacles	11
1.9 Aire de compétition – traversée en canot pneumatique	11 – 12
1.10 Aire de compétition – parcours d'obstacles	13 – 24
1.11 Aire de compétition – lancer de grenades de précision	25 – 26
1.12 Aire de compétition – course d'orientation	27 – 28
1.13 Aire de compétition – tir de précision	29 – 31
1.14 Aire de compétition – biathlon « tir et course »	31 – 33
1.15 Aire de compétition – cross country	33 – 34
1.16 Classement et système de pointage	34 – 36
1.17 Arrivée, temps global, résultats	36 – 38
1.18 Protestations	38
1.19 Mesures disciplinaires	38 – 39
1.20 Inscription et délais à respecter	39
1.21 Dispositions finales	39

1.0 REGLES GENERALES

Le présent règlement de compétition comprend les règles de l'heptathlon de l'AESOR établies sur la base du règlement du pentathlon militaire du CISM.

1.0.1 Définition

L'heptathlon de l'AESOR est une compétition internationale pour équipes comprenant les épreuves suivantes : natation 50 m avec obstacles, natation 50 m sans obstacles, traversée en canot pneumatique, parcours d'obstacles, lancer de grenades de précision, course d'orientation, tir de précision, biathlon « tir et course » et cross country.

La compétition a lieu tous les deux ans ; les épreuves sont disputées pendant deux jours.

1.0.2 Compétition

La compétition est définie comme le temps comprise entre le départ du compétiteur pour la première discipline et la sortie de la zone d'arrivée à l'issue de la dernière discipline.

1.0.3 Entraînement

Est considéré comme entraînement toute activité préparant à la compétition et effectuée par les compétiteurs ou les entraîneurs sur l'aire de compétition (stade, stand de tir, piste de course, parcours de natation, site de franchissement en canot pneumatique) pendant les périodes prévues par le programme de compétition pour l'entraînement officiel ou non officiel.

1.1 CATEGORIES

1.1.1 Hors catégorie

1.1.2 Vétérans (à partir de 42 ans)

(le jour de la compétition par équipe, les trois compétiteurs doivent avoir 42 ans révolus)

1.1.3 Invités

1.1.4 Dames

1.1.5 Equipe Mixte

1.1.6 Classement dans les différentes disciplines par catégorie

1.1.7 Classement par nations (pour les trois équipes par nation ayant obtenu le nombre de points le plus élevé)

1.2 EPREUVES

- 1.2.1** Natation 50 m en franchissant 4 obstacles (1 nageur)
- 1.2.2** Natation 50 m sans obstacles (2 nageurs)
- 1.2.3** Traversée en canot pneumatique sur eau vive ou plane – 400 à 500 m
- 1.2.4** Parcours d'obstacles (500 m, 20 obstacles)
- 1.2.5** Lancer de grenades sur fenêtre, 20 m
- 1.2.6** Course d'orientation (4.000 m)
- 1.2.7** Tir de précision 200 m
- 1.2.8** Biathlon « tir et course » 200 m
- 1.2.9** Cross country sur 8.000 à 9.000 m

1.3 REUNION PRELIMINAIRE

1.3.1 Généralités

1.3.1.1 Ordre de départ

Les délégués techniques des différentes nations sont libres de composer leurs équipes à partir des listes d'inscription, conformément aux ordres de départ par pays établis par l'organisateur, par exemples numéros de départ 11 à 20 (FRA, ALL, PB, BEL etc.)/ 21 à 30 (FRA, ALL, PB, BEL etc.). Cela permet aux entraîneurs d'engager leurs équipes selon une certaine tactique. Le départ commence par ordre ascendant avec le numéro 11.

1.3.1.2 Pour chaque compétition AESOR, une réunion préliminaire doit avoir lieu. Elle est présidée par le délégué technique du pays organisateur.

1.3.1.3 La réunion préliminaire doit avoir lieu au plus tard le jour de l'entraînement officiel ou un jour avant le début de la compétition. D'autres réunions peuvent être fixées – si besoin – par le président ou par la majorité des délégués techniques.

1.3.1.4 Le lieu et la date des réunions doivent figurer sur l'invitation.

1.3.2 Participants à la réunion préliminaire

- Le délégué technique du pays organisateur en qualité de président
- Un représentant (délégué technique) de chaque nation ou équipe participante
- Eventuellement le capitaine des équipes invitées
- Le chef du comité d'organisation
- Si besoin, un représentant officiel de l'organisateur (forces armées)
- Le directeur de la compétition
- Les responsables de discipline : stand de tir, parcours de cross country, course d'orientation, traversée en canot pneumatique, lancer de grenades, parcours de natation, parcours d'obstacles
- Le responsable du classement
- Tous les membres du jury

1.3.3 Ordre du jour de la réunion préliminaire

- Accueil
- Contrôle de présence des délégués des pays / équipes
- Eventuellement désignation d'autres personnes pour compléter le jury
- Attribution de l'ordre des départs et répartition des équipes par les entraîneurs
- Renseignements techniques sur la compétition
- Bulletin météorologique et état des aires de compétition
- Points de détail d'ordre administratif donnés par le délégué technique de l'organisateur
- Organisation d'autres réunions si nécessaire
- Distribution des listes et numéros de départ aux pays ou équipes à la fin de la réunion
- Demandes complémentaires adressées à l'organisateur
- Questions diverses

1.4 ASSISTANCE PENDANT LES EPREUVES (COACHING)

1.4.1 Stand de tir

1.4.1.1 Toute assistance pendant l'épreuve sur le stand de tir y compris sur l'aire d'attente en avant du pas de tir est interdite.
Le coaching pendant les tirs d'essai est autorisé.

1.4.1.2 La zone interdite sur le stand de tir est marquée par des lignes ou d'autres balisages visibles.

1.4.1.3 S'abstenir de manifestations d'approbation ou de déception.

1.4.2 Cross country

1.4.2.1 L'entraînement par un autre concurrent n'est pas autorisé.

1.4.2.2 Pour donner au compétiteur des informations sur la compétition, il est permis de lui communiquer à haute voix le temps, à condition que les autres concurrents ne soient pas gênés.

1.4.3 Course d'orientation

1.4.3.1 L'accès au parcours, y compris à la zone de l'avant-départ est formellement interdit et peut entraîner, en cas d'infraction par un entraîneur, la disqualification de la nation concernée (décision du jury obligatoire).

1.4.4 Parcours d'obstacles

1.4.4.1 L'accès et la traversée du parcours d'obstacles ne sont pas autorisés. A côté du parcours, l'entraîneur peut accompagner ses compétiteurs pour les encourager.

1.4.5 Natation – avec obstacles et sans obstacles

1.4.5.1 Le bassin est réservé aux compétiteurs. L'entraîneur a accès à l'aire de compétition et peut rester dans un espace qui lui est attribué.

1.4.6 Site de franchissement en canot pneumatique

1.4.6.1 Le plan d'eau (lac ou fleuve) est interdit aux entraîneurs. L'accès à la zone de départ et d'arrivée leur est interdit.

1.4.6.2 La violation de cette consigne par les entraîneurs ou les officiels peut entraîner une perte de points ou la disqualification.

1.5 EXECUTION DE LA COMPETITION

- 1.5.1** En vertu des statuts de l'AESOR, l'organisateur est chargé d'assurer le bon déroulement de la compétition. L'organisateur est la Confédération des associations de sous-officiers membres de l'AESOR du pays dans lequel se déroule la compétition de l'année considérée.
La compétition doit comprendre une cérémonie d'ouverture et une cérémonie de clôture avec remise des prix.
Un comité d'organisation est constitué.
- 1.5.2** Le comité d'organisation / l'organisateur est responsable de la préparation ainsi que de l'organisation et de l'exécution de la compétition AESOR en bonne et due forme.
- 1.5.3** Pour toute compétition AESOR, un **jury** est constitué. Il est habilité à trancher toute affaire se rapportant aux disciplines sportives de la compétition. Les membres du jury portent un brassard jaune.

1.5.3.1 Composition du jury

- Le délégué technique du pays organisateur en tant que président
- Les délégués techniques des pays membres de l'AESOR
- Le responsable de la discipline faisant l'objet d'une protestation

1.5.3.2 Mise en oeuvre du jury

- emplacement non déterminé.

1.5.3.3 Les décisions du jury seront prises par le président et les délégués techniques des pays membres de l'AESOR.

1.5.3.4 Le jury tranche des affaires relatives au déroulement des épreuves et au milieu ambiant, afin d'assurer que la compétition se déroule dans les meilleures conditions et que le fair-play soit respecté. Le jury sanctionne un non respect des règles constaté par les arbitres ou le jury lui-même par des pénalisations de temps et des mesures disciplinaires. Par ailleurs, le jury accorde des compensations de temps ou de points et tranche dans des situations de compétition non prévues par le présent règlement.

1.5.3.5 Le jury constitué pour une compétition doit être désigné et proclamé au plus tard le jour de la réunion préliminaire.

1.5.3.6 Réunions et décisions du jury

1.5.3.6.1 Le jury doit, si nécessaire, se réunir en très peu de temps sur demande de son président.

1.5.3.6.2 Le jury doit rester disponible pour assumer ses fonctions même après l'annonce des résultats.

1.5.3.7 Règlement des protestations

1.5.3.7.1 Avant d'imposer une pénalisation de temps ou un retrait de points, le jury doit s'assurer que le compétiteur/l'équipe ou le capitaine d'équipe puisse présenter sa version des faits. Le responsable de la discipline concernée doit être entendu.

1.5.3.7.2 Il n'est pas possible de faire appel contre une décision du jury.

1.5.3.7.3 Les décisions du jury sont prises à la majorité simple.

1.5.3.7.4 Le délégué technique du pays concerné n'a ni droit d'expression, ni droit de vote.

1.6 DELEGUES TECHNIQUES

1.6.1 Les délégués techniques sont désignés par les pays membres de l'AESOR : Ils sont les représentants officiels de l'AESOR et doivent posséder des connaissances approfondies en matière de sport. Le président doit amener les délégués techniques à prendre des décisions tout en restant neutre.

1.6.2 Les délégués techniques vérifient que la préparation et l'organisation des épreuves, les stands de tir, les parcours et autres installations sportives soient conformes au règlement. Cette inspection doit avoir lieu suffisamment tôt avant le début des compétitions pour qu'on puisse éventuellement procéder à des modifications ou décider des dérogations aux conditions techniques.

1.6.3 Les délégués techniques peuvent formuler des souhaits vis-à-vis de l'organisateur en ce qui concerne les conditions techniques et les règles à observer.

1.6.4 Les délégués techniques peuvent, si nécessaire, autoriser des dérogations minimales aux règles de compétition si celles-ci ne sont pas en contradiction avec l'esprit du règlement.

1.7 AIRE DE COMPETITION – NATATION AVEC OBSTACLES

1.7.1 La longueur du couloir est de 50 m.

1.7.2 La longueur du bassin peut être de 50 m ou de 25 m.

Figure 1 (bassin de 50m)

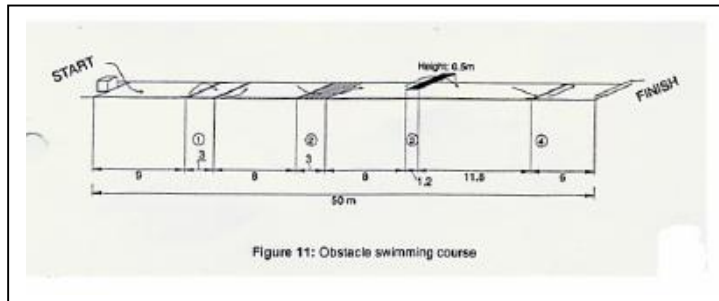
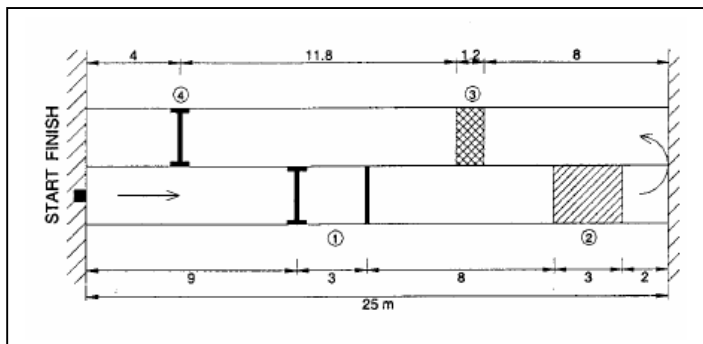


Figure 2 (bassin de 25 m)



1.7.3 Les obstacles doivent être franchis au plus près.

1.7.4 Le style de nage est à la discrétion des compétiteurs.

1.7.5 Caractéristiques et franchissement des obstacles

1.7.5.1 Obstacle 1 (2 rondins d'un diamètre de 0,16 m, placés à une distance de 3 m).

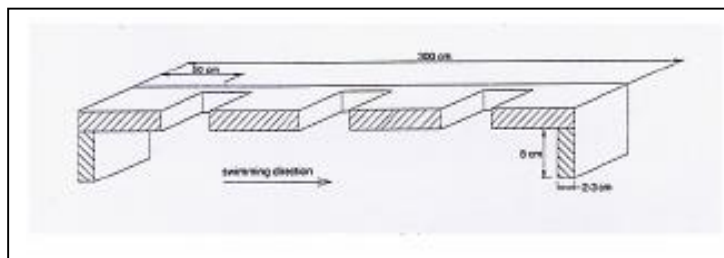
Franchir le premier rondin, passer sous le deuxième rondin.

La distance du départ au premier rondin est de 9 m.

1.7.5.2 Obstacle 2 (planche de 3 m de long, pourvue d'encoches à trois endroits).

Passer sous la planche ; on peut prendre appui avec le pied sur les encoches pour s'élancer. (Figure 3)

Figure 3



1.7.5.3 Obstacle 3 (plate-forme, 1,20 m de long)

La plate-forme se trouve à une hauteur de 0,50 m au-dessus du niveau de l'eau. L'espace entre la plate-forme et le niveau d'eau doit rester libre.

Gravir la plate-forme sans s'aider de ses amarres ou s'appuyer au sol du bassin et plonger de l'autre côté.

1.7.5.4 Obstacle 4 (1 rondin d'un diamètre de 0,16 m, retenu avec des amarres)

Passer sous le rondin en prenant appui avec le pied pour s'élancer.

1.7.6 Distances entre les obstacles – bassin de 50 m

1.7.6.1 Obstacle 1 à 9 m du départ

1.7.6.2 Obstacle 2 à 20 m du départ

1.7.6.3 Obstacle 3 à 31 m du départ

1.7.6.4 Obstacle 4 à 44 m du départ

1.7.7 Distances entre les obstacles – bassin de 25 m

1.7.7.1 Obstacle 1 à 9 m du départ

1.7.7.2 Obstacle 2 à 20 m du départ

1.7.7.3 Obstacle 3 à 8 m du retour

1.7.7.4 Obstacle 4 à 4 m de l'arrivée.

1.7.8 Règles au départ

1.7.8.1 Arbitre

L'arbitre s'assure que le départ soit conforme au règlement ; il possède plein pouvoir sur les compétiteurs et les assistants, y compris le starter. Il veille au respect du règlement et communique - en liaison - avec le jury - d'éventuelles pénalisations de temps suite à un passage incorrect des obstacles à la direction de la compétition.

1.7.8.2 Starter

Le starter est responsable du bon déroulement du départ. Il doit rester en contact permanent avec le chronométreur et se poster de façon à ce que les nageurs et le chronométreur puissent parfaitement entendre le signal de départ. En cas de faux départ, le starter rappelle les concurrents par un deuxième signal et donnera, en accord avec l'arbitre, un nouveau départ.

1.7.8.3 Déroulement

- « Plusieurs coups de sifflet brefs » (préparez-vous au départ)
- « Long coup de sifflet » (les nageurs prennent position sur les plots)
- Commandement « Prêts » (les nageurs sont prêts à partir)
- « Coup de sifflet bref » (départ plongé)
- Commandement « revenez » (en cas de faux départ)
- En cas de faux départ, le starter doit rappeler les nageurs par un signal (coup de sifflet, coup de corne etc.) pour donner, sans délai, un nouveau départ.

1.7.8.4 Pénalisations

- Premier faux départ d'un concurrent (carton jaune)
- Deuxième faux départ du même concurrent (pénalisation de 2 secondes)
- Troisième faux départ du même concurrent (disqualification)
- Retard provoqué du départ (pénalisation de 2 secondes).

1.7.8.5 Chronométrage

- En plus du chronométrage au moyen d'une installation électronique, le temps par couloir sera chronométré à la main.
- En cas de chronométrage en centièmes ou millièmes de seconde, le temps mesuré est arrondi, vers le haut ou vers le bas, au dixième de seconde.

1.7.9 Passage incorrect d'obstacles

Tout passage incorrect d'un obstacle est pénalisé de 10 secondes.

1.7.10 Classement

En cas d'égalité de temps après arrondissement au dixième de seconde, on se référera au chronométrage au centième ou au millième de seconde.

1.7.11 Tenue

Maillot de bain. Lunettes de natation et bonnet de bain sont autorisés.

1.7.12 Entraînement

Une séance d'échauffement doit être accordée aux concurrents 20 minutes avant le départ dans une zone assignée.

1.7.13 Démonstration

Dans la mesure où le bassin le permet, l'organisateur peut, sur demande, faire une démonstration du procédé de départ.

1.8 AIRE DE COMPETITION – NATATION SANS OBSTACLES

Les mêmes règles que pour la natation avec obstacles sont appliquées (cf. paragraphe 1.7), à l'exception des sous-paragraphe 1.7.3 à 1.7.7.

1.9 AIRE DE COMPETITION – TRAVERSEE EN CANOT PNEUMATIQUE

1.9.1 La longueur du parcours sera comprise entre 400 et 500 m et le temps de franchissement sera de l'ordre de 5 à 8 minutes selon les caractéristiques du plan d'eau.

1.9.2 L'eau qui peut être plane ou vive ne doit cependant pas présenter un courant trop fort.

1.9.3 Le parcours doit être franchi à la plus courte distance.

1.9.4 La répartition dans l'embarcation est laissée à la discrétion des concurrents.

1.9.5 Caractéristiques du parcours

1.9.5.1 Le parcours doit comporter des bouées pour contraindre les concurrents à changer de direction. Il n'est pas permis de passer au-dessus des bouées.

1.9.5.2 Le départ et l'arrivée peuvent être sur la même rive ou sur des rives opposées (selon les caractéristiques du plan d'eau).

1.9.6 Matériel

1.9.6.1 Pour la compétition, l'embarcation (2 à 3 personnes) est le matériel en doté dans le pays organisateur.

1.9.6.2 L'embarcation sera munie de pagaies (plus 1 pagaie de réserve dans l'embarcation).

1.9.6.3 Les compétiteurs sont tenus de porter un gilet de sauvetage.

1.9.7 Règles au départ

1.9.7.1 Arbitre

L'arbitre s'assure que le départ soit conforme au règlement ; il possède plein pouvoir sur les compétiteurs et les assistants, y compris le starter. Il veille au respect du règlement et communique - en liaison avec le jury - d'éventuelles pénalisations de temps suite à un passage incorrect des bouées à la direction de la compétition.

1.9.7.2 Starter

Le starter est responsable du bon déroulement du départ. Il doit rester en contact permanent avec le chronométreur et se poster de façon à ce que les concurrents et le chronométreur puissent parfaitement entendre le signal de départ.

1.9.8 Déroulement

1.9.8.1 Le starter donne un signal aux concurrents pour se rendre au poste de l'avant-départ.

1.9.8.2 Les compétiteurs se préparent au poste de l'avant-départ et mettent les gilets de sauvetage.

1.9.8.3 Le départ est donné par un « coup de sifflet ».

1.9.8.4 Les compétiteurs passent la ligne de départ, prennent l'embarcation équipée de pagaies et la mettent à l'eau.

1.9.8.5 A l'arrivée, ils sortent l'embarcation de l'eau et passent la ligne d'arrivée avec l'embarcation équipée, les pagaies et les gilets de sauvetage.

1.9.9 Consignes de sécurité

Des sauveteurs et un superviseur accompagnent en canot les embarcations.

1.9.10 Pénalisations

Un passage incorrect des bouées et de la ligne d'arrivée est pénalisé de 40 secondes.

1.9.11 Chronométrage

Le temps est chronométré à la main. Il faut doubler le chronométrage.

1.9.12 Tenue

1.9.12.1 Tenue de combat en dotation dans le pays participant ou tenue de sport. Les équipes sont libres dans le choix des chaussures.

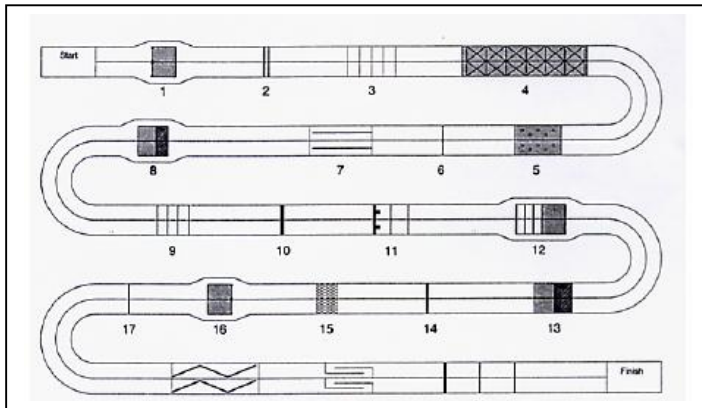
1.9.12.2 Gilet de sauvetage

1.9.12.3 Dossard.

1.10 AIRE DE COMPETITION – PARCOURS D’OBSTACLES

- 1.10.1 Le parcours d’une longueur de 500 m comprend 20 obstacles.
- 1.10.2 Les obstacles doivent être passés au plus près.
Il n’est pas permis de quitter le couloir assigné.
- 1.10.3 Caractéristiques et franchissement des obstacles (figure 1)

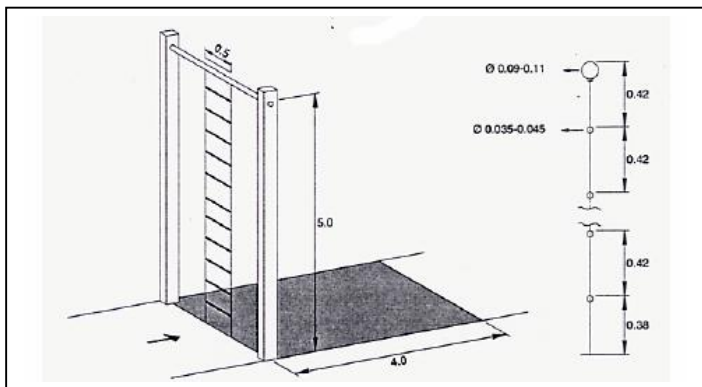
Figure 1



1.10.4 Description des obstacles

- 1.10.4.1 Obstacle 1 (figure 2) Echelle de corde : hauteur de 5 m, distance entre échelons : 0,50 m. Passer par-dessus le portique. Une fois le dernier échelon franchi, il est permis de sauter sur l’aire de réception derrière l’échelle.

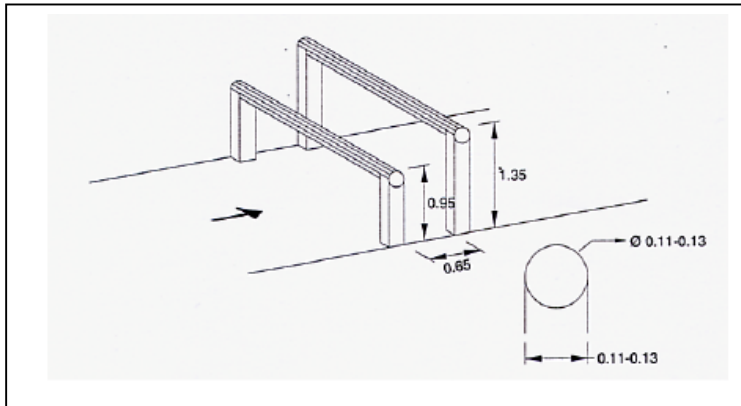
Figure 2



2.10.4.2 Obstacle 2 (figure 3) Double poutre

Franchir la première poutre dans le sens de la course. Après contact au sol avec un pied, sauter par-dessus la deuxième poutre.

Figure 3

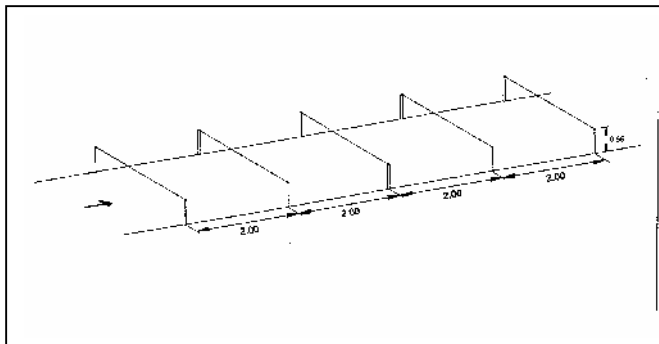


1.10.4.3 Obstacle 3 (figure 4) Réseau à enjamber

Obstacle composé de 5 bandes élastiques, placées à une distance de 2 m l'une de l'autre avec une garde au sol de 0,55 m. Franchir l'obstacle dans le sens de la course.

Les bandes peuvent être touchées, mais non pas aplaties avec le pied.

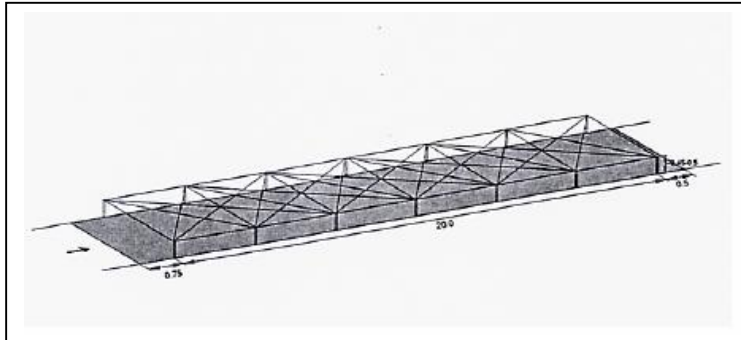
Figure 4



1.10.4.4 Obstacle 4 (figure 5) Réseau de fils de fer

Obstacle composé de fils de fer tendus sur une longueur de 20 m avec une garde au sol de 0,50 m. Passer sous l'obstacle dans le sens de la course en rampant et en prenant appui sur les genoux et les mains.

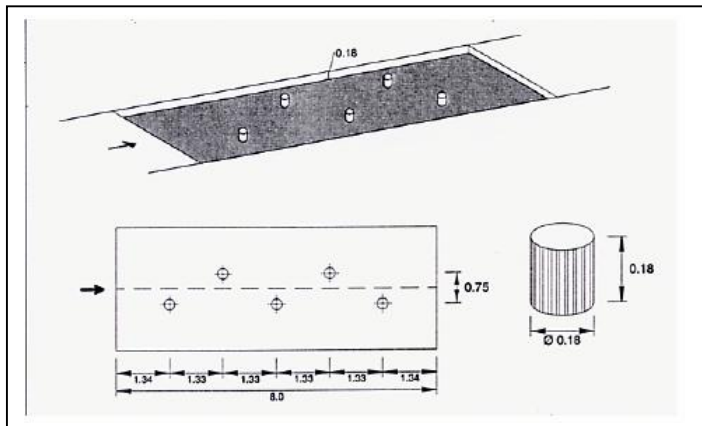
Figure 5



1.10.4.5 Obstacle 5 (figure 6) Plots

5 plots cylindriques placés sur un lit de sable sur une longueur de 8 m et une largeur de 0,75 m avec un écart de 1,34 m. Franchir l'obstacle par plusieurs sauts en s'appuyant sur les plots. Au cas où un concurrent touche le sol, il recommence le franchissement.

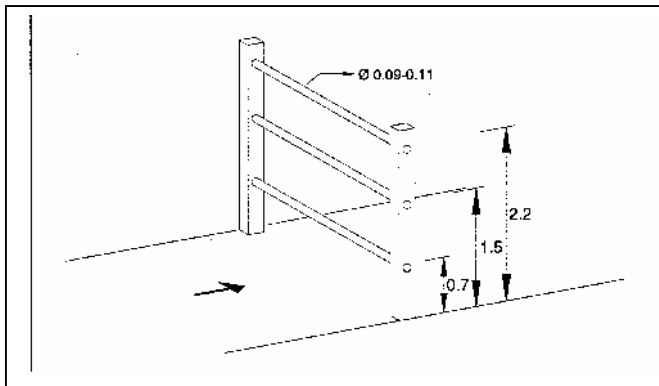
Figure 6



1.10.4.6 Obstacle 6 (figure 7) Espalier

Trois poutres rondes d'un diamètre de 0,10 m environ sont placées horizontalement à une hauteur de 0,70 m, 1,5 m et 2,20 m.
Franchir l'obstacle. Il n'est pas nécessaire de toucher toutes les poutres.

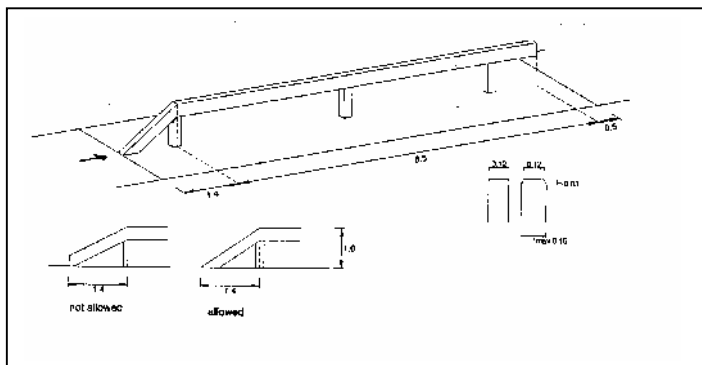
Figure 7



1.10.4.7 Obstacle 7 (figure 8) Poutre d'équilibre

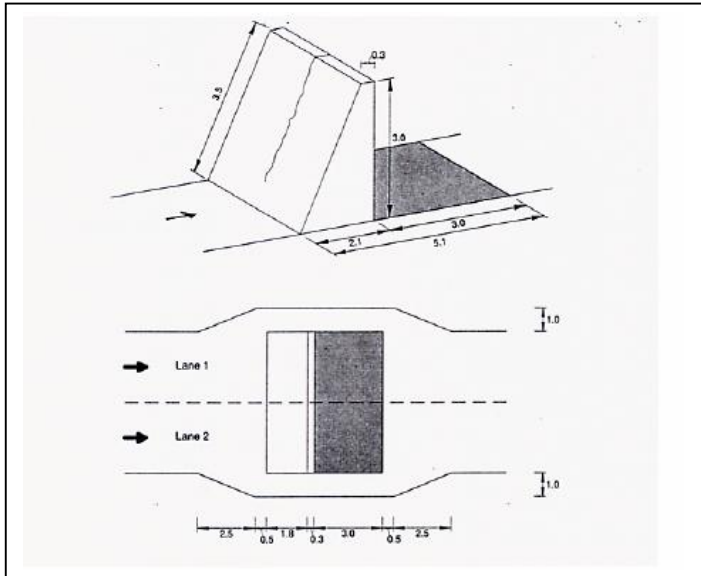
La longueur totale de l'obstacle est de 10,4 m, celle de la poutre horizontale de 8,5 m, la distance entre le commencement de la planche inclinée et le commencement de la poutre horizontale est de 1,4 m. La poutre horizontale se trouve à 1,0 m au-dessus du sol. Elle est 0,12 m de large.
Franchir l'obstacle en courant jusqu'à son extrémité, puis sauter à terre.
Il est interdit de quitter la poutre entre les lignes de marquage devant et après l'obstacle. Sinon, le concurrent doit recommencer le franchissement.

Figure 8



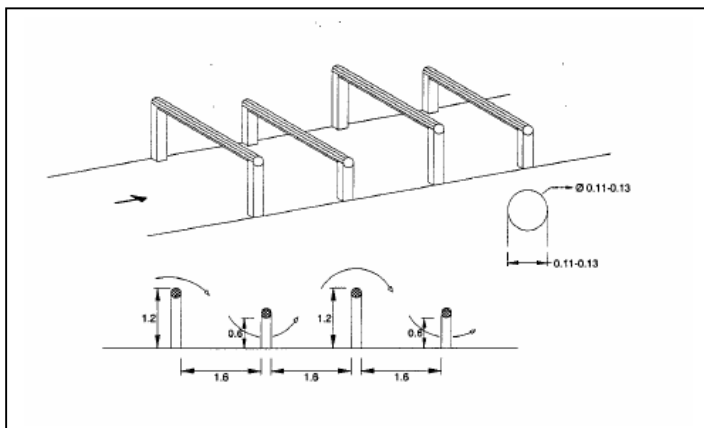
- 1.10.4.7** Obstacle 8 (figure 9) Parois inclinée avec corde
- | | |
|----------------------|-------|
| Hauteur de la parois | 3,0 m |
| Largeur au sommet | 0,3 m |
| Plan incliné | 3,5 m |
| Longueur hors tout | 5,1 m |
- Franchir la parois dans le sens de la course avec ou sans avoir recours à la corde et sauter sur l'aire de réception.

Figure 9



- 1.10.4.8** Obstacle 9 (figure 10) Dessus-dessous
- La hauteur des 1ère et 3e poutres est de 1,2 m, celle des 2e et 4e poutres de 0,6 m. La distance horizontale entre les poutres est de 1,6 m et le diamètre d'une poutre de 0,12 m.
- Franchir l'obstacle, style à volonté, dans l'ordre ci-après : 1ère poutre par-dessus, 2e poutre par-dessous, 3e poutre par-dessus, 4e poutre par-dessous.

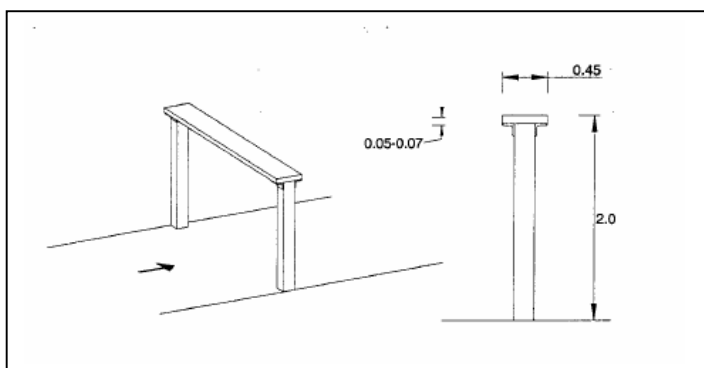
Figure 10



1.10.4.9 Obstacle 10 (figure 11) Planchette irlandaise

Hauteur	2,0 m
Largeur de la planchette	0,45 m
Franchir l'obstacle sans se servir des poteaux verticaux .	

Figure 11

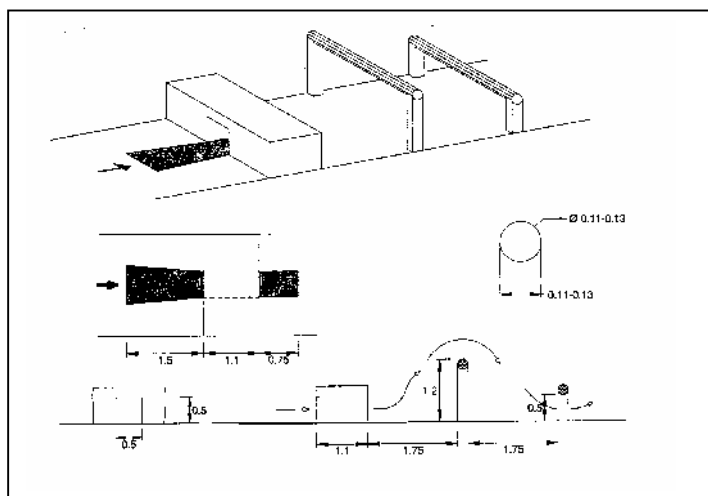


1.10.4.10 Obstacle 11 (figure 12) Tunnel et poutres jumelées

Hauteur et largeur du tunnel	0,5 m
Longueur du tunnel	1,1 m
Hauteur de la première poutre	1,2 m
Distance entre la fin du tunnel et la première poutre	1,75 m
Garde au sol de la deuxième poutre	0,5 m
Distance entre la première et la deuxième poutre	1,75 m

Pour faciliter le passage à travers le tunnel et éviter des blessures, le sol de ce dernier doit présenter une surface lisse.
 Mode de franchissement : Prendre un élan et glisser sous le tunnel. Ensuite, passer par-dessus la première poutre, passer par-dessous la deuxième poutre.

Figure 12

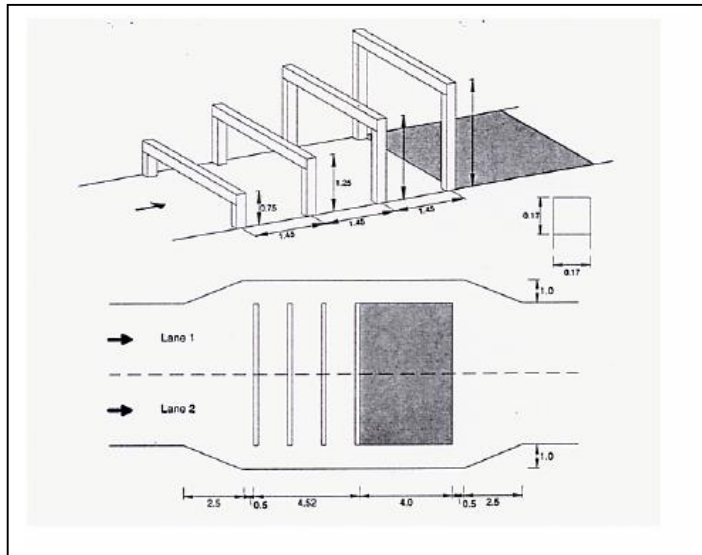


1.10.4.11 Obstacle 12 (figure 13) « Poutres à franchir en 4 enjambées »

L'obstacle est composé de 4 poutres horizontales d'une hauteur respective de 0,75 m, 1,25 m, 1,80 m et 2,30 m disposées l'une derrière l'autre. La distance entre les poutres est de 1,45 m et la largeur pour la pose du pied est de 0,17 m.

Franchir l'obstacle en passant sur les quatre poutres. En cas de chute entre la 1ère et la 4ème poutre, recommencer le franchissement.

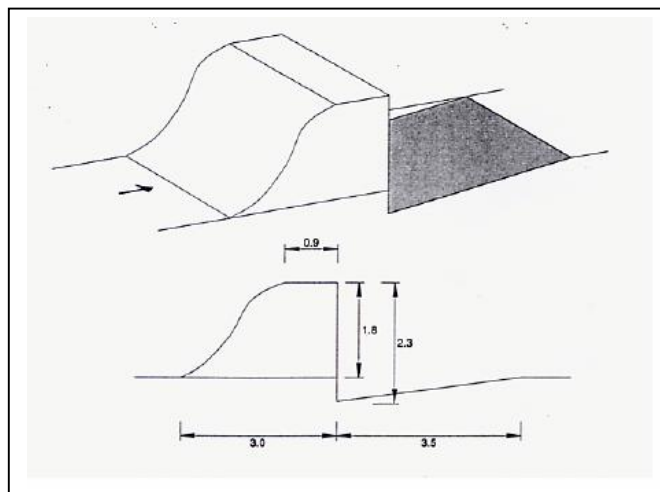
Figure 13



1.10.4.12 Obstacle 13 (figure 14) Banquette et fossé

Hauteur de la banquette	1,8 m
Largeur du sommet de la banquette	0,9 m
Profondeur du fossé	0,5 m
Longueur du fossé	3,5 m.
Mode de franchissement :	à volonté

Figure 14



1.10.4.13 Obstacle 14 (figure 15) Mur bas

Hauteur

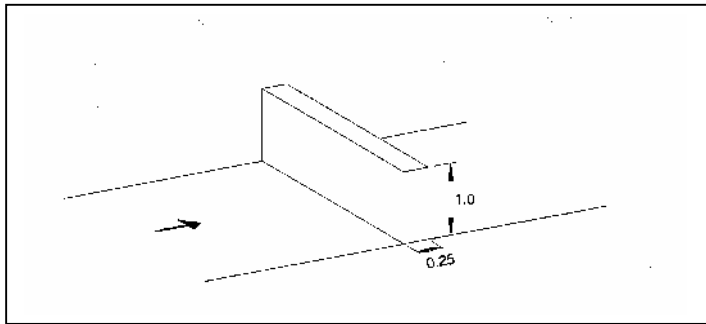
1 m

Largeur

0,25 m

Mode de franchissement : à volonté

Figure 15



1.10.4.14 Obstacle 15 (figure 16) Fosse

Profondeur de la fosse

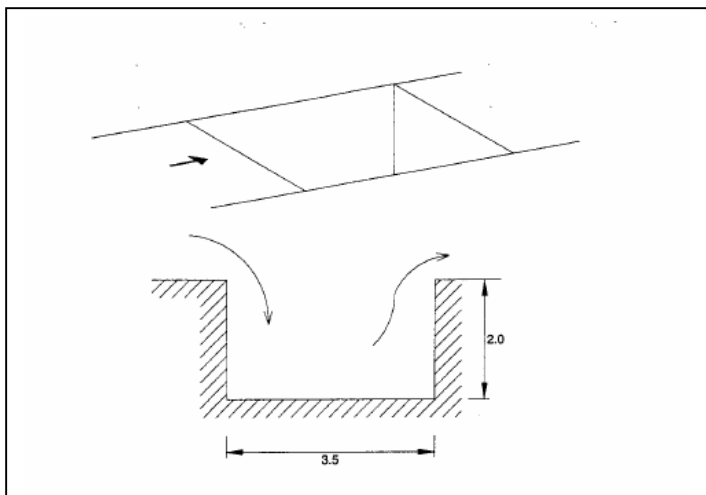
2,0 m

Longueur de la fosse

3,5 m

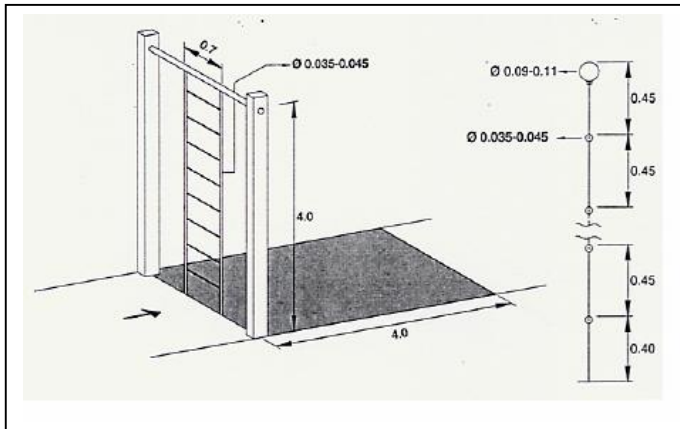
Sauter dans la fosse et en sortir en prenant appui sur le mur opposé.

Figure 16



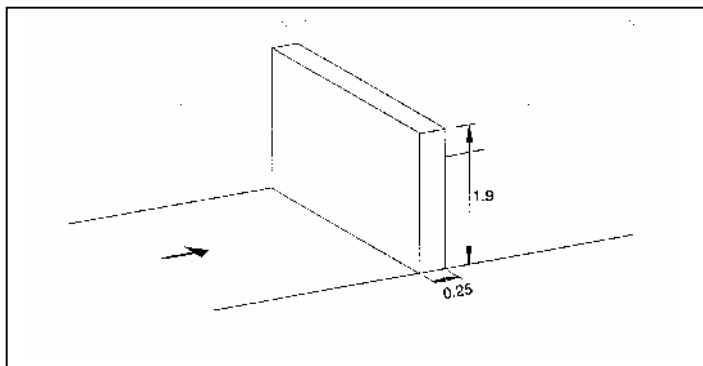
- 1.10.4.15** Obstacle 16 (figure 17) Echelle de rail de 4 m de haut
 Largeur de l'échelle 0,7 m
 Nombre d'échelons 8
 Distance entre les échelons 0,45 m.
 Monter, passer le portique et sauter (ou descendre) sur l'aire de réception derrière l'échelle.

Figure 17



- 1.10.4.16** Obstacle 17 (figure 18) Mur d'assaut
 Hauteur du mur 1,9 m
 Epaisseur du mur 0,25 m
 Mode de franchissement : à volonté.

Figure 18



1.10.4.17 Obstacle 18 (figure 19) Poutres d'équilibre en zig-zag

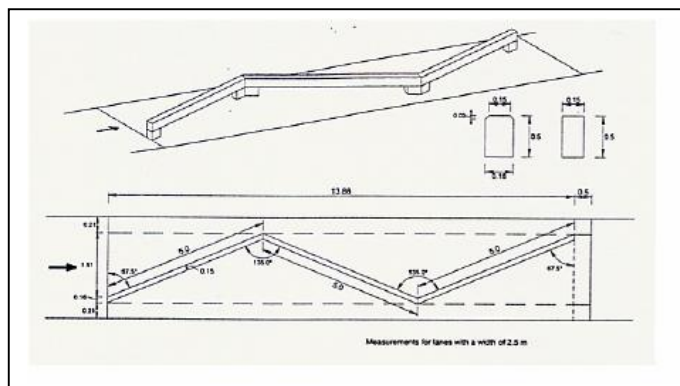
Longueur de l'obstacle	14,36
Longueur de chaque poutre	5 m
Garde au sol des poutres	0,5 m
Largeur des poutres	0,15 m

Les limites de l'obstacle sont matérialisées par deux lignes. Le sol entre les deux lignes de marquage ne doit pas être touché.

Monter sur la première poutre, franchir l'ensemble de l'obstacle et sauter à terre.

Tout contact avec le sol entre les deux lignes de marquage est considérée comme un échec. Dans ce cas, le concurrent doit recommencer le franchissement de l'obstacle.

Figure 19

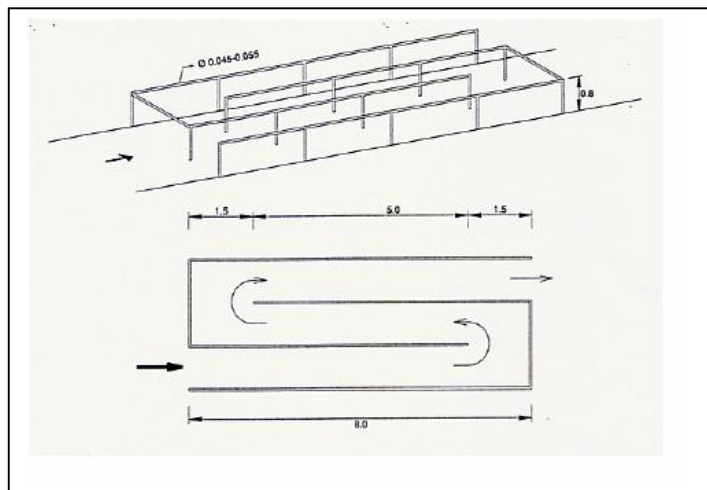


1.10.4.18 Obstacle 19 (figure 20) Chicane

Longueur extérieure	8,0 m
Epaisseur des barres d'acier	0,05m
Garde au sol	0,8 m

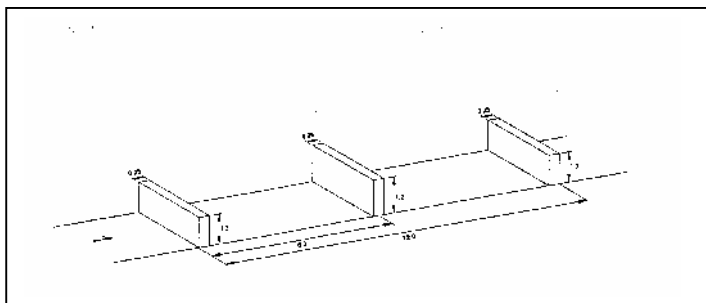
Parcourir l'obstacle dans le sens indiqué. Lors du changement de direction, le concurrent peut s'aider des barres pour accélérer.

Figure 20



1.10.4.19	Obstacle 20 (figure 21) <u>3 murs</u> de hauteur différente		
	Hauteur des premier et troisième murs	1,0 m	
	Hauteur du 2ème mur	1,2 m	
	Epaisseur	0,25m	Dis-
	tance entre les murs	6,0 m	
	Mode de franchissement : à volonté		

Figure 21



1.10.5 Règles au départ

1.10.5.1 Arbitre

L'arbitre s'assure que le départ soit conforme au règlement ; il possède plein pouvoir sur les compétiteurs et les assistants, y compris le starter. Il veille au respect du règlement ; en cas de franchissement incorrect des obstacles, il lève un fanion rouge et donne un coup de sifflet pour signaler au concurrent qu'il doit recommencer le franchissement. Si besoin, le respect des règles peut être surveillé par les assistants.

1.10.5.2 Starter

Le starter est responsable du bon déroulement du départ. Il doit rester en contact permanent avec le chronométreur et se poster de façon à ce que les compétiteurs et le chronométreur puissent parfaitement entendre le signal de départ. En cas de faux départ, le starter rappelle les concurrents par un deuxième signal et donnera, en accord avec l'arbitre, un nouveau départ.

1.10.6 Déroulement

- Préparez-vous au départ
- « Prêts » - prendre la position de départ
- Coup de pistolet

1.10.7 Chronométrage

Le chronométrage est assuré à la main. Il faut doubler le chronométrage.

1.10.8 Franchissement incorrect d'obstacles

Recommencer le franchissement de l'obstacle.

1.10.9 Tenue

Tenue de combat ou tenue de sport, rangers ou chaussures de sport selon l'équipement en dotation dans le pays participant.
Bras et jambes couverts.

1.10.10 Dispositions finales en dérogation au règlement du CISM

1.10.10.1 Il faut permettre aux compétiteurs de s'échauffer dans une zone assignée à cet effet. La veille du jour de la compétition, le parcours doit être ouvert à l'entraînement libre.

1.10.10.2 L'obstacle 1 (échelle de corde de 5 m de haut) ne doit pas obligatoirement être franchi ; il peut être contourné.

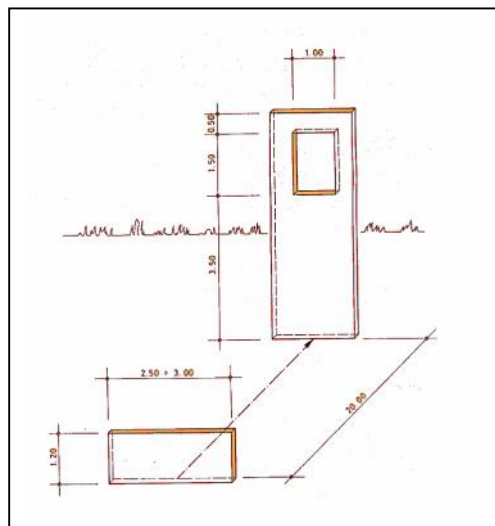
1.10.10.3 Pour tous les obstacles, il est permis aux concurrents de s'entraider.

1.10.10.4 Dans la fosse, les concurrents peuvent prendre appui dans les coins.

1.11 AIRE DE COMPETITION – LANCER DE GRENADES DE PRECISION

1.11.1 Le lancer de grenades de précision s'effectue à partir du poste de lancer sur une cible (ouverture de fenêtre) située à 20 m.

Figure 1



1.11.2 Le bord inférieur de la fenêtre se situe à 3,5 m au-dessus du sol, le bord supérieur à 5,0 m. L'ouverture de fenêtre est 1 m de large et 1,5 m de haut. La hauteur totale de la cible est de 5,5 m.

1.11.3 Le poste de lancer a une largeur comprise entre 2,50 m et 3,00 m et une hauteur de 1,20 m.

1.11.4 Chaque équipe doit lancer 25 grenades au total en 5 minutes. Chaque concurrent doit lancer au moins 5 grenades, les 10 grenades restantes pouvant être lancées après le jet des 15 premières soit par un soit par plusieurs concurrents.

1.11.5 Grenades

Les grenades sont fournies par le pays organisateur. Elles seront livrées aux nations participantes 6 mois avant le début de la compétition.

1.11.6 Règles pour le lancer

1.11.6.1 Arbitre

L'arbitre surveille le déroulement correct de l'épreuve ainsi que le respect du temps imparti. Il possède plein contrôle et plein pouvoir sur le personnel d'encadrement nécessaire au déroulement de l'épreuve ainsi que sur les compétiteurs.

1.11.6.2 Assistants

Les assistants comptent les impacts et consignent les résultats obtenus à partir des différents postes sur une liste. Ils sont tenus de respecter les directives et consignes de l'arbitre.

1.11.7 Déroulement de l'épreuve

1.11.7.1 Le starter fait signe aux compétiteurs afin qu'ils terminent leurs préparatifs pour le lancer de grenades.

1.11.7.2 Les concurrents se préparent au lancer.

1.11.7.3 Le starter donne le départ par le commandement « Préparez-vous au lancer de 25 grenades ». Il compte ensuite de 5 à 1 et donne le signal de départ sous forme d'un coup de sifflet.

1.11.7.4 L'un après l'autre, les compétiteurs commencent le lancer. Après une première série de cinq grenades lancées par chacun des compétiteurs l'épreuve se termine par le jet des dix grenades restantes.

1.11.7.5 15 secondes avant la fin du lancer, le starter annonce aux compétiteurs le temps restant pour leur indiquer la fin imminente de l'épreuve. Au bout de ces 15 secondes, il donne le signal d'arrêt par un autre coup de sifflet.

1.11.8 Consignes de sécurité

Pendant le déroulement du lancer la présence de toute personne est interdite à l'intérieur du secteur balisé (zone de sécurité).

1.11.9 Autres règles pour le lancer

Un jet n'est déclaré « bon » qu'à condition que la grenade passe entièrement par la fenêtre. Les grenades qui restent sur le rebord ne sont pas considérées comme impact.

1.11.10 Chronométrage

Le temps sera chronométré à la main. Le chronométrage doit toujours être doublé.

1.11.11 Tenue

Tenue de combat et rangers ou tenue et chaussures de sport selon l'équipement en dotation dans le pays participant.

1.11.11.2 Chaque concurrent portera un dossard.

1.11.12 Autres dispositions

Il faut prévoir des aires particulières d'échauffement et d'entraînement.

1.12 <u>AIRE DE COMPETITION – COURSE D'ORIENTATION</u>
--

- 1.12.1** Le parcours sera situé dans un terrain bien choisi (forêts ou prairies et non pas à l'intérieur des agglomérations). Il ne doit pas dépasser 4 à 5 km à vol d'oiseau. En principe, le règlement IOF doit être respecté.
- 1.12.2** L'itinéraire doit être marqué sur une carte IOF (à l'échelle de 1 : 10.000) qui sera remise aux compétiteurs. Aux postes de contrôle, il faut mettre en place des parasols, une poinçonneuse ainsi que des morceaux de papier supplémentaires. Une zone particulière pour l'échauffement ainsi que des postes d'avant-départ, de départ et d'arrivée sont à prévoir.
- 1.12.3** Chaque membre de l'équipe doit parcourir l'ensemble du parcours en passant par tous les postes de contrôle où il doit obligatoirement poinçonner sa carte.
- 1.12.4** Equipement
- 1.12.4.1** Chaque membre de l'équipe reçoit une carte de contrôle attachée à un ruban de sécurité, une carte IOF avec des annotations sur les postes de contrôle dans les langues officielles ainsi que l'explication des symboles utilisés conformément au règlement IOF.
- 1.12.4.2** D'autres moyens auxiliaires tels que téléphones mobiles ou systèmes GPS ne sont pas autorisés.
- 1.12.5** Règles pour la course d'orientation
- 1.12.5.1** Arbitre
L'arbitre s'assure que tous les concurrents passent correctement par les postes de contrôle. Il peut donner des directives et des consignes aux concurrents et au personnel d'encadrement. Une fois la course d'orientation terminée, il est tenu de vérifier les cartes de contrôle pour voir si elles sont complètes et poinçonnées correctement. Les équipes qui produisent des cartes de contrôle incomplètes et/ou des cartes dont les poinçonnages sont erronés ne sont pas pris en considération pour le classement.
- 1.12.5.2** Assistants
Les assistants sont responsables des zones de l'avant-départ, du départ et de l'arrivée. Ils sont tenus de respecter les directives et les consignes de l'arbitre. Ils sont également responsables du bon déroulement de l'avant-départ, du départ ainsi que du chronométrage.
- 1.12.6** Déroulement de l'épreuve
- 1.12.6.1** Le starter fait signe aux concurrents de se préparer à l'avant-départ et leur remet les cartes de contrôle.

1.12.6.2 En même temps que la remise des cartes pour la course d'orientation, il donne le signal de départ sous forme d'un coup de sifflet.

1.12.6.3 Les concurrents commencent la course et, après être passés par tous les postes de contrôle, l'achèvent par le franchissement de la ligne d'arrivée.

1.12.7 Règles particulières

Pendant le déroulement de l'épreuve, seuls seront admis sur le parcours entre le départ et l'arrivée l'arbitre et les concurrents participant activement à la course d'orientation. En cas d'infraction à cette règle, les équipes appartenant à la nation concernée peuvent être exclues de la course d'orientation (décision prise par le jury).

1.12.8 Chronométrage

Le temps sera chronométré à la main. Le chronométrage doit toujours être doublé. Conformément au règlement IOF, l'itinéraire entre le dernier poste de contrôle et la ligne d'arrivée doit être marqué d'une tresse rouge et blanche.

1.12.9 Tenue

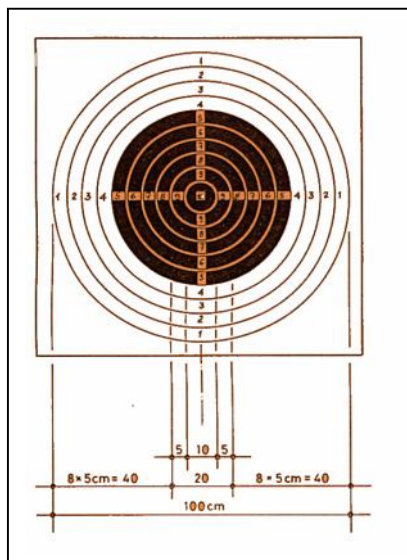
1.12.9.1 Tenue de sport ou tenue spéciale de course d'orientation et chaussures de sport selon l'équipement en dotatio n dans le pays participant.
Le port de chaussures à crampons n'est pas autorisé.

1.12.9.2 Les concurrents porteront le dossard sur la poitrine.

1.13 AIRE DE COMPETITION – TIR DE PRECISION

- 1.13.1 L'épreuve s'effectuera dans un stand de tir militaire conformément au règlement et aux dispositions en vigueur dans le pays organisateur.
- 1.13.2 En vue d'un déroulement rapide de l'épreuve, l'organisateur est tenu de mettre à disposition des stands de tir en nombre suffisant.
- 1.13.3 La cible doit être placée à une distance de 200 m du tireur.
- 1.13.4 Armement et munitions
Est admis comme arme un fusil d'infanterie en dotation dans le pays organisateur. Les armes, munitions et stands de tir utilisés devront être conformes aux consignes de sécurité en vigueur dans le pays organisateur.
- 1.13.5 Equipement
 - 1.13.5.1 L'utilisation de sacs de sable ou d'un affût est autorisée pour soutenir le fusil.
 - 1.13.5.2 Seront utilisées des cibles circulaires à 10 rayons (UIT).

Figure



- 1.13.5.3 La signalisation des impacts est assurée par un système de pointage électronique (SIUS ASCO) ou à la main par les assistants.
- 1.13.6 Position
Couché, en appui facial.

1.13.7 Nombre de coups

Sont permises 5 coups d'essai en 5 minutes et 15 coups de précision en 5 minutes.

1.13.8 Règles pour le tir de précision

1.13.8.1 Responsable de discipline

Le responsable de discipline surveille le bon déroulement du tir. Il peut donner des directives et des consignes aux tireurs et aux assistants. Il doit veiller au respect du règlement en vigueur.

En particulier, il est appelé à décider si un tireur doit répéter l'épreuve en cas d'incident de non-départ du coup ou de défaut technique de l'arme. Le responsable de discipline doit également veiller au bon déroulement de l'épreuve au niveau de la position de tir. Il autorise le tir et donne les commandements indiquant le début et la fin de l'épreuve.

1.13.9 Déroulement de l'épreuve

1.13.9.1 Le responsable de discipline fait signe aux concurrents et entraîneurs de se rendre au stand de tir (par équipe 2 entraîneurs au maximum).

1.13.9.2 Après remise de la liste définitive de départ au marqueur et réception des munitions, les tireurs se mettent en position derrière leur arme. Chaque tireur est tenu de vérifier les munitions qu'il a reçues.

1.13.9.3 Le responsable de discipline donne l'ordre d'approvisionner et d'armer l'arme et les commandements suivants :
« 5 coups d'essai en 5 minutes, prêts, 5 – 4 – 3 – 2 – 1 ». Le signal de départ est donné sous forme d'un coup de sifflet.

1.13.9.4 Au bout de 4 minutes 45 secondes, un coup de sifflet bref indique aux tireurs la fin imminente du tir d'essai. Au bout de 5 minutes, le signal de fin de tir d'essai est donné sous forme d'un coup de sifflet d'une durée de 3 secondes. Les impacts seront visualisés après chaque coup (système de pointage électronique) ou, en cas d'affichage manuel, après le 3ème/ 4ème/5ème coup.

1.13.9.5 A l'issue du tir d'essai, les entraîneurs doivent immédiatement quitter la position des tireurs sur ordre du responsable de discipline.

1.13.9.6 Le responsable de discipline donne à nouveau l'ordre d'approvisionner et d'armer les armes et les commandements suivants :
« 15 coups de précision en 5 minutes, 5 – 4 – 3 – 2 – 1 », coup de sifflet (début du tir de précision).

1.13.9.7 Au bout de 4 minutes 45 secondes, un coup de sifflet bref indique aux tireurs la fin imminente du tir. Au bout de 5 minutes, le signal de fin de tir est donné sous forme d'un coup de sifflet d'une durée de 3 secondes.

1.13.10 Consignes de sécurité

Durant le déroulement de l'épreuve, les tireurs sont surveillés. Les concurrents sont tenus d'observer strictement les consignes du responsable de discipline. En particulier, ils doivent respecter les directives et les règles applicables sur les champs de tir militaires du pays organisateur. En cas d'infraction au règlement, l'équipe peut, sur décision du jury, être disqualifiée et éliminée de la compétition.

1.13.11 Pénalisations

Si un concurrent tire après l'écoulement du temps imparti (5 minutes), il sera, en cas de signalisation manuelle des impacts, pénalisé d'une déduction des valeurs d'impact les plus élevées de son résultat. En cas de système de pointage électronique seront déduites les valeurs réalisées par les derniers coups indiqués par le système.

Si la cible présente plus d'impacts que le nombre de coups tirés par un concurrent, les impacts correspondant aux valeurs les plus basses seront déduits du résultat.

1.13.12 Chronométrage

Le temps sera chronométré à la main par le responsable de discipline.

1.13.13 Tenue

1.13.13.1 Tenue de combat et rangiers selon l'équipement en dotation dans le pays participant. Des vêtements militaires supplémentaires seront autorisés. D'autres vêtements/moyens tels que des vestes de tir civiles ou des gants sont interdits.

1.13.13.2 Des bouchons anti-bruit sont obligatoires ; ils seront fournis par l'organisateur.

1.13.13.3 Chaque concurrent portera un dossard.

1.14 <u>AIRE DE COMPETITION – BIATHLON « TIR ET COURSE »</u>
--

1.14.1 L'épreuve s'effectuera sur un stand de tir militaire conformément au règlement et aux dispositions en vigueur dans le pays organisateur.

1.14.2 En vue d'un déroulement rapide de l'épreuve, l'organisateur est tenu de mettre à disposition des stands de tir en nombre suffisant.

1.14.3 La cible doit être placée à une distance de 200 mètres du tireur.

1.14.4 Armement et munitions

Est admis comme arme un fusil d'infanterie en dotation dans le pays organisateur. Les armes, munitions et stands de tir utilisés devront être conformes aux consignes de sécurité en vigueur dans le pays organisateur.

1.14.5 Equipement

- 1.14.5.1 L'utilisation de sacs de sable ou d'un affût est autorisée pour soutenir le fusil.
- 1.14.5.2 Seront utilisées des cibles circulaires à 10 rayons (UIT) (voir figure 1, tir de précision).
- 1.14.5.3 La signalisation des impacts est assurée par un système de pointage électronique (SIUS ASCO) ou à la main par des assistants.

1.14.6 Position

Couché, en appui facial

1.14.7 Nombre de coups

Après une course de 200 m (sans arme), l'approvisionnement et l'armement du fusil, 10 coups sont tirés en 2 minutes sans attendre un autre signal de départ.

1.14.8 Parcours de 200 m balisé derrière le stand de tir.

1.14.9 Règles pour le tir

1.14.9.1 Responsable de discipline

Le responsable de discipline surveille le bon déroulement du tir. Il peut donner des directives et des consignes aux tireurs et aux assistants. Il doit veiller au respect du règlement en vigueur.

En particulier, il est appelé à décider si un tireur doit répéter l'épreuve en cas d'incident de non-départ du coup ou de défaut technique de l'arme. Le responsable de discipline doit également veiller au bon déroulement de l'épreuve au niveau de la position de tir. Il autorise le tir et donne les commandements indiquant le début et la fin de l'épreuve.

1.14.10 Déroulement de l'épreuve

- 1.14.10.1 Après le tir de précision, le responsable de discipline fait signe aux concurrents de passer à l'épreuve du biathlon.
- 1.14.10.2 Les concurrents se rendent à la ligne de départ derrière leur arme et se préparent.
- 1.14.10.3 Le responsable de discipline donne les commandements suivants :
« Biathlon – course de 200 m ; approvisionnez vos armes à 10 coups et tirez en 2 minutes, 5 – 4 – 3 – 2 – 1 » ; coup de sifflet signalant le début du tir.

1.14.10.4 Au bout de 1 minute 45 secondes, un coup de sifflet bref indique aux tireurs la fin imminente du tir. Au bout de 2 minutes, le signal de fin d'épreuve est donné sous forme d'un coup de sifflet de 3 secondes, suivi du contrôle des résultats (uniquement en cas de système de pointage électronique ; en cas d'affichage par les assistants, les entraîneurs peuvent contrôler les cibles).

1.14.11 Consignes de sécurité

Durant le déroulement de l'épreuve, les tireurs sont surveillés. Les concurrents sont tenus d'observer strictement les consignes du responsable de discipline. En particulier, ils doivent respecter les directives et les règles applicables sur les champs de tir militaires du pays organisateur. En cas d'infraction au règlement, l'équipe peut, sur décision du jury, être disqualifiée et éliminée de la compétition.

1.14.12 Pénalisations

Si un concurrent tire après l'écoulement du temps imparti (5 minutes), il sera, en cas de signalisation manuelle des impacts, pénalisé d'une déduction des valeurs d'impact les plus élevées de son résultat. En cas de système de pointage électronique seront déduites les valeurs réalisées par les derniers coups indiqués par le système.

Si la cible présente plus d'impacts qu'un concurrent a tiré de coups, seront déduits les impacts correspondant aux valeurs les plus basses.

1.14.13 Chronométrage

Le temps sera chronométré à la main par le responsable de discipline.

1.14.14 Tenue

1.14.14.1 Tenue de combat et rangiers selon l'équipement en dotation dans le pays participant. Des vêtements militaires supplémentaires seront autorisés. D'autres vêtements/moyens tels que des vestes de tir civiles ou des gants sont interdits.

1.14.14.2 Les bouchons anti-bruit sont obligatoires ; ils seront fournis par l'organisateur.

1.14.14.3 Chaque concurrent portera un dossard.

1.15 <u>AIRE DE COMPETITION – CROSS-COUNTRY</u>

1.15.1 Le parcours sera situé dans un terrain présentant des routes et des chemins avec revêtement varié (bitume – terre). La longueur du parcours ne devrait pas dépasser 9000 m. Les dénivellations du terrain devraient être inférieures à 300 m.

1.15.2 Le parcours doit être marqué à l'aide de bandes, panneaux ou autres moyens afin de faciliter l'orientation des concurrents pendant leur course vers l'arrivée. Au départ, un extrait de la carte du secteur avec relevé et profil du parcours doit être affiché.

1.15.3 Chaque équipe doit parcourir l'ensemble de la distance, l'entraide étant autorisée dans le cadre de l'équipe (p. ex. l'utilisation des ceinturons, des cordes, etc. est autorisée).

1.15.4 Assistants

Les assistants sont responsables des zones de l'avant-départ, du départ et de l'arrivée. Ils sont également responsables du bon déroulement de l'avant-départ, du départ ainsi que du chronométrage.

1.15.5 Déroulement de l'épreuve

1.15.5.1 Pour le cross country, il est possible d'appliquer la méthode du départ par handicap. Cela signifie que les points cumulés par les concurrents dans le cadre des disciplines 1.7 à 1.14 serviront à déterminer l'intervalle de départ entre chaque équipe (p. ex. équipe A1 – 4.500 points (numéro de départ 1) ; équipe B2 – 4.450 points (numéro de départ 2). Heure du départ 14h00 : pendant les 30 premières minutes, départ toutes les 50 secondes (par exemple : équipe A1 14h00:00, équipe B2 14h00:50, etc.) ; au bout de 30 minutes, départ toutes les 10 secondes.

1.15.5.2 Le starter fait signe aux concurrents de se préparer à l'avant-départ et de s'aligner conformément à l'intervalle déterminé dans la liste de départ.

1.15.5.3 Le starter donne le signal de départ sous forme d'un coup de sifflet.

1.15.5.4 Les coureurs prennent le départ et achèvent le cross en franchissant la ligne d'arrivée (relevé du temps à l'arrivée du dernier coureur).

1.15.5.5 En cas de départ par handicap, l'équipe qui franchit la ligne d'arrivée la première remporte la compétition.

1.15.6 Chronométrage

Le temps sera chronométré à la main. Le chronométrage doit être doublé.

1.15.7 Tenue

1.15.7.1 Libre (mais tenue uniforme par équipe).

1.15.7.2 Les concurrents porteront le dossard sur la poitrine.

1.16 <u>CLASSEMENT ET SYSTEME DE POINTAGE</u>

1.16.1 Pour les disciplines avec chronométrage, le pointage est effectué à l'aide de tableaux de pointage.

1.16.2 Pour le tir, les impacts sont convertis en points.

- 1.16.3** Lorsque la méthode de départ par handicap est appliquée au cross country, les points cumulés seront convertis en intervalles de départ ; à la fin de l'épreuve, le résultat obtenu sera à nouveau exprimé en points.
- 1.16.4** Natation – course d'obstacles (un nageur)
Le temps moyen de natation des cinq meilleurs scores rapporte 600 points
Le temps moyen de natation des cinq derniers classés rapporte 0 point.
Les points sont répartis de manière linéaire entre 600 et 0 points. Les meilleurs scores **dépassant** le temps moyen rapportent des points de bonification de manière linéaire. Pour l'attribution des points acquis, seuls comptent les temps réalisés selon le règlement. **Arrondir** à des points entiers.
- 1.16.5** Natation libre (deux nageurs)
Attribution des points selon chiffre 1.16.4 avec 200 points
- 1.16.6** Canot pneumatique
Le temps moyen pour ramer des cinq meilleurs scores rapporte 1000 points. Le temps moyen pour ramer des cinq derniers classés rapporte 0 point. Les points sont répartis de manière linéaire entre 1000 et 0 points. Les meilleurs scores **dépassant** le temps moyen rapportent des points de bonification de manière linéaire. Pour l'attribution des points acquis, seuls comptent les temps réalisés selon le règlement. **Arrondir** à des points entiers.
- 1.16.7** Course d'obstacles – terrain
Le temps de course moyen des cinq meilleurs scores rapporte 1000 points. Le temps de course moyen des cinq derniers classés rapporte 0 point. Les points sont répartis de manière linéaire entre 1000 et 0 points. Les meilleurs scores **dépassant** le temps moyen rapportent des points de bonification de manière linéaire. Pour l'attribution des points acquis, seuls comptent les temps réalisés selon le règlement. **Arrondir** à des points entiers.
- 1.16.8** Lancer des grenades à main
par grenade lancée au but **40** points
maximum possible **1'000** points
- 1.16.9** Course d'orientation
Le temps de course moyen des cinq meilleurs scores rapporte 1000 points. Le temps de course moyen des cinq derniers classés rapporte 0 point. Les points sont répartis de manière linéaire entre 1000 et 0 points. Les meilleurs scores **dépassant** le temps moyen rapportent des points de bonification de manière linéaire. Pour l'attribution des points acquis, seuls comptent les temps réalisés selon le règlement. **Arrondir** à des points entiers.

1.16.10 Tir de précision

Chaque rayon est sanctionné par un équivalent de 4 points.
Par tireur (15 x 4 x 10) = 600 points.
Par équipe (3 x 600) = 1'800 points.

1.16.11 Biathlon « tir et course »

Chaque rayon est sanctionné par un équivalent de 4 points.
Par tireur (10 x 4 x 10) = 400 points.
Par équipe (3 x 400) = 1'200 points.

1.16.12 Cross country

Le meilleur résultat est sanctionné par un équivalent de 1'000 points.
Chaque seconde inférieure au meilleur résultat est sanctionnée par la déduction d'un point (départ par handicap).
Chaque seconde inférieure/supérieure à la moyenne est sanctionnée par +/- un point (départ sans handicap).

1.17 <u>ARRIVEE, TEMPS GLOBAL, RESULTATS</u>
--

1.17.1 Arrivée

Le passage de la ligne d'arrivée est le moment où le chronomètre pour une équipe est arrêté. En cas de chronométrage électronique, le moment du passage de la ligne d'arrivée correspond à la coupure du rayon de l'oeil électronique par le coureur.
Lorsque le temps est chronométré à la main, le passage de la ligne d'arrivée correspond au moment où la poitrine du coureur franchit la ligne d'arrivée.

1.17.2 Temps global

Le temps global de la compétition est le temps pris en compte pour le classement d'un concurrent ou d'une équipe.
Ce temps comprend toujours les pénalisations ou bonifications de temps décidées par le jury.

1.17.2.1 Départ par handicap – cross country

Pour cette discipline, le temps d'une équipe est le temps écoulé entre le départ et l'arrivée du dernier coureur d'une équipe.

1.17.2.2 Egalité de points

Si deux ou plusieurs équipes obtiennent le même nombre de points dans une épreuve, elles ont le même nombre de points au tableau d'affichage et occupent le même rang dans le classement.
En ce qui concerne la notation pour les places 1 à 3, le jury doit décider avant les compétitions comment classer les concurrents en cas d'égalité de points ou de temps.

1.17.3 Systèmes de chronométrage

Le temps global doit être mesuré au moyen d'installations électriques ou électroniques. Un deuxième chronométrage à la main, en appui du premier, est obligatoire.

Le chronométrage à la main n'est pris en considération qu'en cas de défaillance des systèmes électroniques au cours de la compétition.

- 1.17.3.1** Le temps global chronométré de façon électrique, électronique ou manuelle est pris en considération au dixième de seconde.

1.17.4 Résultats

Les résultats obtenus sont la preuve des performances réalisées par une équipe dans une compétition. L'organisateur a pour tâche d'enregistrer les résultats sur papier et d'assurer leur diffusion.

Les résultats provisoires et les résultats définitifs doivent comprendre les informations suivantes :

1.17.4.1 Informations d'ordre général

- Lieu de la compétition
- Type, date et heure de la compétition
- Parcours
- Membres du jury
- Signature de l'arbitre
- Nombre des équipes nationales et internationales ainsi que des équipes invitées ayant achevé la compétition
- Nombre des équipes qui ne se sont pas présentées au départ
- Observations relatives aux pénalisations.

1.17.4.2 Listes de classement

- Classement général par équipes
- Numéros de départ
- Nom, prénom, grade
- Nation
- Temps réalisés pendant les courses et la traversée en canot pneumatique à la seconde près
- Temps réalisés en natation au dixième de seconde près
- Nombre des impacts aux tirs
- Nombre des impacts au lancer de précision
- Nombre de points
- Pénalisations
- Disqualifications

1.17.5 Types de résultats

1.17.5.1 Résultats intermédiaires

Il s'agit de résultats communiqués au cours de la compétition, affichés aux différents postes et à la direction de la compétition.

1.17.5.2 Résultats provisoires

Les résultats provisoires sont les premiers résultats officiels de la compétition établis par l'organisateur après le franchissement de la ligne d'arrivée par le dernier coureur. Les résultats provisoires sont valables sous réserve d'éventuelles protestations. Ils devront être communiqués et affichés dans la zone d'arrivée et à la direction de la compétition le plus vite possible après que le dernier coureur aura franchi la ligne d'arrivée. L'heure exacte de la communication des résultats provisoires doit être indiquée sur cette liste.

1.17.5.3 La disponibilité des résultats provisoires doit être rendue publique.

1.17.5.4 Résultats définitifs

Les résultats définitifs sont des résultats officiels irrévocables obtenus dans le cadre d'une compétition. Ils doivent être communiqués immédiatement après écoulement du délai de protestation ou après décision du jury sur une plainte déposée.

1.18 <u>PROTESTATIONS</u>

Les protestations doivent être déposées par écrit auprès du directeur de la compétition ou du jury.

1.18.1 Protestations et réclamations formulées au cours et après les compétitions.

1.18.1.1 Les plaintes concernant les infractions au règlement commises par les concurrents et les entraîneurs, les conditions de compétition et les fautes commises par les officiels doivent être déposées auprès du jury immédiatement après l'incident.

1.18.1.2 Les objections aux résultats provisoires doivent être traitées comme des protestations. Elles doivent être formulées au plus tard 30 minutes après publication de l'ensemble des résultats d'une compétition.

1.19 <u>MESURES DISCIPLINAIRES</u>
--

En cas d'infraction au règlement sous forme de comportement incorrect ou déloyal ou en cas d'infraction aux consignes de sécurité durant l'entraînement ou la compétition, les équipes concernées seront pénalisées. Seul le jury est habilité à prononcer des sanctions.

1.19.1 Avertissement

En cas d'infraction au règlement pour laquelle aucune mesure disciplinaire n'est prévue, un avertissement sera adressé au concurrent, entraîneur ou officiel fautif.

1.19.2 Pénalisations de temps

Les concurrents participant aux épreuves sous les § 1.7 à 1.15 peuvent se voir infliger une pénalisation de temps.

1.20 **INSCRIPTION ET DELAIS A RESPECTER**

1.20.1 L'organisateur est tenu d'adresser l'invitation aux pays membres et aux pays invités suffisamment tôt pour que les nations puissent composer leurs équipes (6 mois avant la compétition).

1.20.2 Chaque nation peut envoyer 10 équipes composées chacune de trois compétiteurs.

1.20.3 Les pays membres et les pays invités doivent respecter strictement les délais d'inscription imposés par l'organisateur.

1.20.4 Les fiches d'inscription doivent comprendre au moins les informations suivantes :

1.20.4.1 Nation et nom de l'équipe (1, 2, 3 etc.)

1.20.4.2 Nom, prénom et grade des concurrents

1.20.4.3 Date de naissance des concurrents

1.20.4.4 Nom des nageurs d'obstacles

1.20.4.5 Indication des équipes qui participent à la compétition dans la catégorie des vétérans (à partir de 42 ans) marque AK 42

1.20.4.6 Nom, prénom et grade des entraîneurs et officiels.

1.21 **DISPOSITIONS FINALES**

1.21.1 Les dispositions énoncées ci-dessus modifient le règlement de base des compétitions de l'AESOR en date du 15-01-1982.

1.21.2 Le nouvelle règlement du concours doit être rédigé dans les trois langues officielles de l'AESOR.

1.21.3 Le nouvelle règlement du concours, édition 2003 doit être soumis à la commission technique pour discussion, décision et approbation.

1.21.4 Le nouvelle règlement du concours entrera en vigueur au 29. mars 2003 sur décision prise à la majorité des voix de la commission technique.

1.21.5 Cette règlement du concours entrera en vigueur **au 30. octobre 2004** sur décision unanime de la commission centrale à Lucerne.

Commento [Zb1]: Kommentar: Diese Wettkampfbestimmungen, Ausgabe 2005, wurden vom Technischen AESOR Delegierten Schweiz, Adj Uof Zurbrügg Rudolf überarbeitet und ergänzt.

Commento [FB2]: Die Wettkampfgel 2003 wurde vom AESOR -Sportbeauftragten Deutschland StFw d. R. Bessler erstellt.