

REGLEMENTS COMBINÉ UIMP





1. PRÉSENTATION DE L'ÉPREUVE

La course au laser de l'UIPM consiste à courir et à tirer. Le tir consiste à faire une série de tir au pistolet laser à une station équipée de cibles laser (comme dans l'article 1.1.2). Chaque série de tir est suivie par une distance de course à franchir qui est déterminée dans le tableau ci-dessous.

La course de tir au laser peut être organisée dans différentes divisions.

1.1 Les divisions de la course au laser

Division élite :

- Pour les athlètes inscrits UIPM représentant la fédération nationale et les pays
- Inscrits par NFs à travers portail NF
- L'ordre de départ sera déterminé par le temps d'entrée inscrit par NFs

Individuel:

Catégorie	Séquences	Distance totale	Distance à la cible
Jeune E (moins de 11)	2 x 400	800m	5m (2 mains)
Jeune D (moins de 13)	3 x 400	1200m	7m
Jeune C (moins de 15)	4 x 400	1600m	10m
Jeune B (moins de 17)	4 x 400	1600m	10m
Jeune A (moins de 19)	4 x 800	3200m	10m
Juniors (19-21 ans)	4 x 800	3200m	10m
Seniors (22-39 ans)	4 x 800	3200	10m
Masters A (40-49 ans)	4 x 400	1600m	10m
Masters B (50-59 ans)	3 x 400	1200m	7m
Masters C (60 et plus)	3 x 400	1200m	7m





Relais mixte :

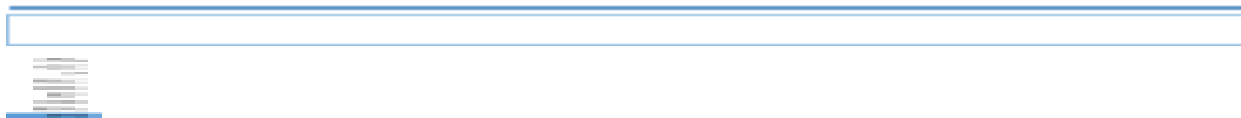
Catégorie	Séquences	Distance totale	Distance à la cible
Jeune E (moins de 11)	2x2x400	1600m	5m (2 mains)
Jeune D (moins de 13)	2x2x400	1600m	5m
Jeune C (moins de 15)	2x2x400	1600m	7m
Jeune B (moins de 17)	2x2x400	1600m	10m
Jeune A (moins de 19)	2x2x800	3200m	10m
Juniors (19-21 ans)	2x2x800	3200m	10m
Seniors (22-39 ans)	2x2x800	1600m	10m
Masters A (40-49 ans)	2x2x400	1600m	10m
Masters B (50-59 ans)	2x2x400	1600m	7m
Masters C (60 et plus)	2x2x400	1600m	7m

Division ouverte :

- Pour les participants individuels qui ne représentent pas le NFs et les pays, mais qui ont tout de même un certain passé athlétique.
- Inscriptions individuelles à travers le lien de la division sur le site UIPM (www.pentathlon.org).
- L'ordre de départ sera déterminé soit par temps d'entrée ou par une pige au sort aléatoire.

Individuel:

Catégorie	Séquences	Distance totale	Distance à la cible
Moins de 11	2x800m	1600m	5m (2 mains)





Moins de 15	3x800m	2400m	7m
Moins de 19	4x800m	3200m	10m
Juniors – Seniors (19-39 ans)	4x800m	3200m	10m
Masters (40 et plus)	3x800m	2400m	7m

Relais mixte :

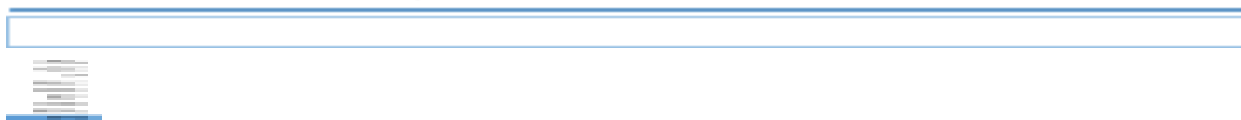
Catégorie	Séquences	Distance totale	Distance à la cible
Moins de 11	2x2x800m	3200m	5m (2 mains)
Moins de 15	2x2x800m	3200m	7m
Moins de 19	2x2x800m	3200m	10m
Juniors – Seniors (19-39 ans)	2x2x800m	3200m	10m
Masters (40 et plus)	2x2x800m	3200m	7m

Course au laser pour tous : purement pour le plaisir et pour apprécier l'expérience de la course au laser !

- Divisions pour les fans, les amis, les spectateurs et familles des participants d'autres divisions ou n'importe qui qui est intéressé à découvrir la course au laser
- Les participants peuvent s'inscrire directement sur le site de compétition
- L'ordre de départ est déterminé par une pige au sort
- Le titre de champion mondial ne peut s'appliquer à cette division

Individuel :

Catégorie	Séquence	Distance totale	Distance à la cible
Tous ensemble	3x400	1200m	5m



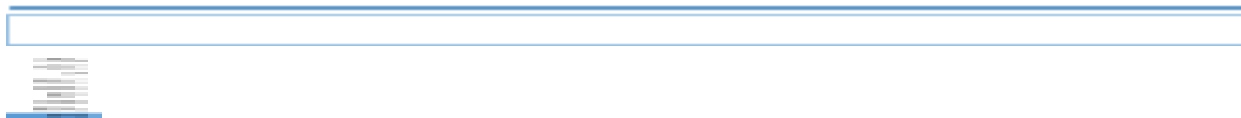
Relais mixte :

Catégorie	Séquence	Distance totale	Distance à la cible
Tous ensemble	2x2x400	1600m	5m

2 ORGANISATION ET HORAIRE

2.1 Aspects généraux

- i) Dans le cas où un pistolet cesse de fonctionner, l'athlète peut utiliser un autre pistolet de réserve tant qu'il a été inspecté, approuvé et marqué par la section de contrôle d'équipement.
- ii) Après que l'équipement ait été approuvé, le pistolet ne doit pas être modifié ou ajusté à n'importe quel moment avant ou pendant l'épreuve de façon à entrer en conflit avec les règles de la course au laser, à moins que ce soit approuvé et supervisé par le l'officier de station.
- iii) Tout altération ou échange non-approuvé sera pénalisé. S'il y a un doute quant à une altération, le pistolet doit être retourné à l'aire de contrôle de l'équipement pour se faire ré-inspecter et approuver.
- iv) Le CO₂ et l'air approprié doivent être disponibles dans l'aire de tir pour les athlètes qui utilisent des contenant avec de l'air, le cas échéant.
- v) Durant les compétitions de relais, seul les pistolets des athlètes participant doivent être posés sur le dessus de la table de tir. Seul les athlètes sont autorisés à bouger leurs pistolets de l'entrepôt de pistolets sous la table au-dessus de la table de tir.



2.2 Ordre de départ

Le départ est toujours un départ de masse, qu'il y ait des qualifications ou non.

2.3 Les séries

La compétition de tir se fait en plusieurs séries. Chaque série consiste à frapper 5 cibles avec un nombre illimité de tir dans un temps maximum de 50 secondes sur une cible avec une zone valide d'une dimension de 59.5 mm. Si après 50 secondes l'athlète n'a pas frappé une cible de plus (ou l'athlète n'a pas frappé la zone valide 5 fois) l'athlète doit poursuivre sa course sans être pénalisé après avoir reçu le signe du juge de tir derrière.

2.4 Échauffement, Ajustement de l'arme et temps de préparation

- i) Le LOC confirmera le format d'échauffement, ajustement de l'arme et le temps de préparation à la rencontre technique
- ii) Le directeur de course au laser demande aux athlètes d'entrer leurs stations de tir. Chaque station de tir correspond au numéro de départ de l'athlète. L'athlète numéro 1 tire à la station numéro 1 et l'athlète numéro 2 tire à la station numéro 2 et ainsi de suite.
- iii) L'échauffement débute après la commande appropriée (15 minutes d'échauffement – DÉPART) par le directeur de tir
- iv) Durant la période d'échauffement, l'athlète peut courir et tirer de façon illimitée. L'utilisation d'un rayon constant (pour les pistolets laser) est seulement autorisée pendant l'échauffement

- v) À la station de tir, les athlètes peuvent prendre de l'eau et des serviettes, qui doivent être gardés sous la table avec le pistolet de réserve et toutes jumelles utilisées durant l'échauffement. Aucune caméra et aucun vidéo ne sont autorisés à la station de tir.
- vi) Le directeur de tir informera les athlètes du début de l'échauffement 18 minutes avant la compétition tout comme le dernier 5 minutes, la dernière minute et le dernier 30 secondes final restant à la session d'échauffement de tir.
- vii) Après l'échauffement et avant le signal de départ, les pistolets doivent rester sur la station de tir assignée. Le pistolet de réserve quant à lui doit rester sous la table de tir.
- viii) Durant l'échauffement, les entraîneurs peuvent assister et communiquer avec les athlètes d'une aire qui leur est spécifiquement réservée à l'extérieur des stations de tir et du corridor de course.
- ix) La session d'échauffement pour le tir doit arrêter 3 minutes avant le départ de la compétition de course au laser. À la fin de l'échauffement, les entraîneurs doivent sortir du terrain de jeu et les athlètes doivent aller à la ligne de départ.

3 DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

3.1 Le départ

- i) Les athlètes sont tous entassés dans une masse de départ. L'ordre de départ sera déterminé comme suit :
 - Division élite : selon le temps d'entrée inscrit par NFs
 - Division ouverte : selon le temps d'entrée ou déterminé aléatoirement par une pige au sort



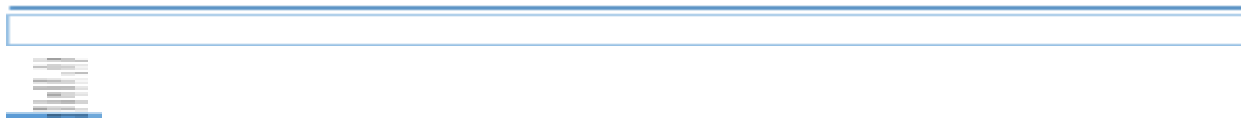


-Course de tir au laser pour tous : déterminé aléatoirement par une pige au sort

- ii) Les athlètes sont responsables d’être à la ligne de départ à temps et partir à temps.
- iii) Le présentateur annoncera 10 minutes et 5 minutes avant le départ de l’épreuve de tir au laser. Le présentateur, sous les commandes du directeur de course au laser, déclarera la fin de l’échauffement de tir. Tous les athlètes doivent être à l’aire de départ et le starter/assistants starter placeront les athlètes en ordre. Une minute avant le départ, tous les athlètes doivent être à l’endroit qui leur est assigné dans la masse.
- iv) Le starter annoncera – une minute avant le départ, 30 secondes, 20 secondes et 10 secondes avant le départ. Après que le OK ait été donné par les chronométreurs ainsi que le directeur de course, le starter dira aux athlètes « À vos marques » suivi par un signal de départ. Tout l’équipement de chronométrage partira au signal de départ. À l’aire de départ, une horloge de départ doit être placée pour être facilement accessible de la ligne de départ et par les chronométreurs.

3.1.1 Faux départ

- i) Le starter/présentateur doit immédiatement annoncer à l’athlète ainsi qu’aux spectateurs si un athlète est parti trop tôt et les informer de leur faux départ.
- ii) Un athlète débutant trop tard ne sera pas pénalisé, mais le temps sera compté à partir du moment où il aurait dû partir dans le départ de masse.
- iii) Un faux départ arrive si un athlète franchit la ligne de départ avant le début officiel de la course. Avant le départ les deux pieds doivent être derrière la ligne de départ.
- iv) Dans le cas d’un faux départ de la ligne de tir, la même règle sera appliquée : une pénalité de 10 secondes pour un faux départ et une disqualification dans le cas d’une tentative de faux départ voulu.



3.2 Séries de tir

- i) Chaque athlète doit toujours utiliser la station de tir qui lui a été attribuée.
Chaque équipe doit toujours utiliser la station qui lui a été assignée.
- ii) Les athlètes sont responsables de tirer sur la bonne cible.
- iii) L'athlète doit se tenir avec ses deux pieds au sol, sans support, complètement dans la station de tir. Le pistolet entier doit être tenu et tiré avec une main seulement. La main non armée ne doit pas donner support au bras ou à la main armée.
- iv) Le pistolet laser doit toucher la table entre chaque tir.
- v) Ce n'est seulement qu'après une série de tirs complète et réussie ou après l'écoulement de 50 secondes que l'athlète peut recommencer à courir. Après la dernière série, l'athlète doit passer le fil d'arrivée de la course.
- vi) Les problèmes de fonctionnement ne sont pas pris en considération. Si un pistolet cesse de fonctionner, l'athlète doit utiliser un pistolet de réserve ou un autre cylindre/contenant qui doit aussi avoir été approuvé par la section de contrôle de l'équipement. Si un tir n'a pas été enclenché à cause d'un mauvais fonctionnement, l'athlète peut utiliser un pistolet de réserve sans interruption. Si le pistolet de réserve ne fonctionne pas non plus, l'athlète doit attendre à la station de tir que les 50 secondes soient écoulées avant de recommencer à courir et peut en informer un responsable en levant la main.

3.3 Le parcours de course



- i) Les athlètes doivent suivre le parcours de la ligne de départ à la station de tir pour chaque série de tir et, après avoir complété 4 séries de tir et de course, peuvent passer la ligne d'arrivée.
- ii) Si un athlète est informé par un juge ou annoncé par le système de son, il doit arrêter et rester dans l'aire de pénalité pour le temps indiqué.
- iii) La dernière aire de pénalité se trouve 300m après la station de tir.
- iv) Durant la course, aucun athlète ne peut accepter une assistance physique ou un rafraîchissement. Dans des circonstances exceptionnelles, cela peut être permis si cela est approuvé par le directeur tir au laser et les délégués techniques. Courir à côté d'un non-compétiteur avec ou derrière un athlète peut être considéré comme une assistance non-autorisés. Un examen par un responsable médical durant l'épreuve et la communication de quelque façon que ce soit d'une personne qui n'est pas dans la course est considéré comme une assistance non-autorisée.
- v) L'athlète ou l'équipe doit franchir la ligne d'arrivée pour inscrire un temps d'arrivée

4 RÉGLEMENTS VESTIMENTAIRES

4.1 Règlements généraux

- i) Tout costume de compétition doit être soit une ou deux pièces. Il devrait être fait d'un matériel qui donne une apparence d'un justaucorps. Aucun vêtement exagérément trop grand ne sera accepté.



- ii) Les membres de la même équipe nationale par genre doivent porter les mêmes vêtements avec le nom et le pays clairement identifiés selon les règles UIPM.
- iii) Quelques combinaisons de couleurs nationales du pays doivent être clairement identifiées dans le design du costume.

4.2 Compétiteurs

- i) Les athlètes participant à la compétition de laser de l'UIPM et représentant le même NF doivent porter le même style et les mêmes couleurs de costume de compétition afin de bien identifier le pays qu'ils représentent
- ii) Un tel costume de compétition doit être conforme aux règles générales de tenue vestimentaire

5 INFRACTIONS ET PÉNALITÉS

- 5.1 Un athlète est pénalisé par un temps de pénalité de 10 secondes pour chacune de ces infractions :
 - i) Contrevenon aux règles vestimentaires ;

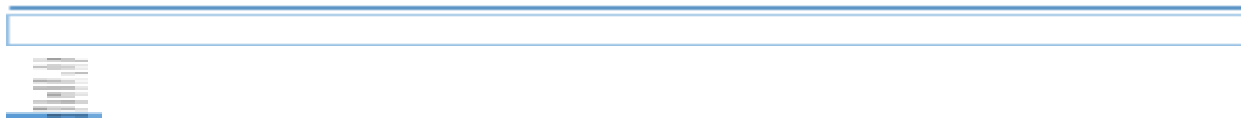


- ii) Modifier les dimensions de nombre de départ ;
- iii) Un faux départ ;
- iv) Ne pas placer le pistolet de façon sécuritaire après que l'échauffement soit terminé et après chaque série de tir ;
- v) Ne pas toucher la table de tir entre chaque tir avec le pistolet ;
- vi) Si un entraîneur, durant l'échauffement, est à l'extérieur de l'aire des entraîneurs et assiste un athlète : pour la première fois, un avertissement. S'il y a tout autre infraction, il y aura un 10 seconde de pénalité pour l'athlète ;
- vii) Pour la deuxième fois, enlever son pistolet de son étui avant l'échauffement officiel ;
- viii) Commencer à courir sur place avant que le temps de tir ne soit terminé sans avoir complété les séries de tir

Ces pénalités sont payées au stand de tir, à l'exception de la série de tir finale où elles sont payées à la dernière aire de pénalité

5.2 Un athlète est éliminé pour :

- i) Ne pas avoir complété la course ;



- ii) Une déviation (délibérée ou non) du parcours qui, selon les juges de parcours, a donné un avantage à l'athlète ;
- iii) Une assistance non-autorisée, si l'athlète n'est pas disqualifié, à la discrétion du jury de compétition ;
- iv) Utiliser un pistolet non-approuvé ;
- v) Tirer sur la mauvaise cible ;
- vi) Ne pas arrêter à la dernière aire de pénalité lorsqu'il en a été informé ;
- vii) Utiliser un rayon constant durant la compétition et/ou une communication en dehors de l'aire de préparation de d'échauffement.

5.3 Un athlète est disqualifié pour :

- i) Modifier ou ajuster un pistolet officiellement approuvé pour qu'il contrevienne aux règles ;
- ii) Échanger son pistolet en violation des règles ;
- iii) Une tentative de départ trop rapide ;

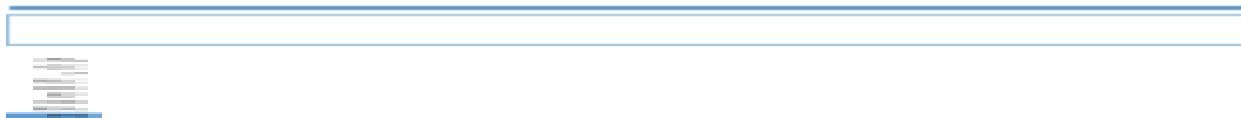
- iv) Bousculer, courir de façon à obstruer un athlète pour qu'il ne soit incapable de dépasser.

TABLEAU DES PÉNALITÉS

COURSE LASER

LASER 1A

INFRACTION	Règles	Pénalité		
		1 ^e fois	Ultérieur	Payé à
Contrevenir aux règlements vestimentaires	5.6.1 i	10'		PG
Modifier les dimensions des numéros de départ	5.6.1 ii	10'		PG
Faux départ	5.6.1 iii	10'		SL
Ne pas placer le pistolet de façon sécuritaire sur la table après l'échauffement ou après les séries de tir	5.6.1 iv	10'	10'	SL ou LPA
Ne pas recharger chaque coup avec le pistolet en contact avec la table de tir	5.6.1 v	10'	10'	SL ou LPA
Avoir l'assistance du coach durant l'échauffement dehors de l'air du coach	5.6.1 vi	10'	10'	PG
Ne pas avoir le pistolet dans la boîte avant la période officielle de l'échauffement	5.6.1 vii	Avertissement	10'	PG
Commencer à courir avant que le temps de tir ne soit complètement écoulé et sans avoir réussi la série de tir (5 lumières vertes)	5.6.1 viii	Avertissement	10'	SL ou LPA
Ne pas compléter la course	5.6.2 i	10'	Élimination	SL ou LPA
Dévier délibérément ou non du parcours	5.6.2 ii		Élimination	
Assistance non autorisée	5.6.2 iii	Élimination		





Utiliser un pistolet non approuvé	5.6.2 iv	Élimination
Tirer la mauvaise cible	5.6.2 v	Élimination
Ne pas arrêter à la dernière aire de pénalité quand demandé par un responsable	5.6.2 vi	Élimination
Utiliser un rayon constant durant la série de compétition et ou une communication audio en dehors du temps de préparation et du temps d'échauffement	5.6.2 vii	Élimination
Modifier ou ajuster un pistolet approuvé	5.6.3 i	Disqualification
Échanger pour un pistolet non approuvé	5.6.3 ii	Disqualification
Tenter un départ trop tôt	5.6.3 iii	Disqualification
Bousculer, courir de façon à obstruer un autre athlète	5.6.3 iv	Disqualification

*PG = Barrière de pénalité de départ

*SL= Ligne de tir

*LPA= Dernière aire de pénalité

Les pénalités pour les infractions de 5.6.1 iv et viii, si commises dans la troisième série de tir, seront payées dans la dernière aire de pénalité.

