

ASSOCIATION KIPPIK

Règlement sportif

Les règles de la compétition FC3

09/09/2011

Sommaire :

Règlement des différentes disciplines :.....	2
Les juges et arbitres :.....	2
Règlement des courses :.....	3
Chronométrage :	3
Tours et Séries.....	3
Ex Aequo.....	8
Règlement des sauts	9
Le saut en hauteur.....	9
Le saut en longueur.....	10
Le triple saut.....	11
Les disciplines extrêmes	12
Le Flat	12
Le Trial	12
Le street.....	15
Les disciplines cohésion.....	Erreur ! Signet non défini.

Règlement des différentes disciplines :

Le FC3 a édicté des règles de compétition strictes et rigoureuses afin de garantir l'équité des concurrents lors des épreuves. Lors d'une compétition officielle, l'échassier doit être préalablement inscrit et pointer au bureau pour recevoir son numéro.

Les échassiers doivent porter des tenues règlementaires reconnues par la Fédération. Ces tenues doivent de plus être non offensantes et ne pas gêner la vision des juges. Un échassier doit porter des échasses urbaines d'une marque agréée « CE ».

Les juges et arbitres :

La compétition d'échasses urbaines est composée d'officiels chargés de garantir le bon déroulement des épreuves et la validité des performances, en veillant sur l'application constante des règlements.

Pour les courses, le juge-arbitre coordonne le jury en vue de respecter les différentes règles de compétition. Le jury de course doit disposer obligatoirement d'un outil de mesure au centième de seconde.

Les concours de saut sont également encadrés par un juge-arbitre. Il est chargé de vérifier la bonne exécution et la validité de l'essai, ainsi que de mesurer au centimètre près la performance de l'athlète. Un essai est validé lorsque le juge lève un drapeau blanc, invalidé s'il lève un drapeau rouge.

Les épreuves urbaines sont encadrées par quatre juges dont un référent juge-arbitre.

Règlement des courses

Lors des courses de sprint, les échassiers courent dans le couloir qui leur est affecté, d'un bout à l'autre de l'épreuve et partent obligatoirement debout derrière la ligne où un juge (starter) donne les commandements de départs suivants : « à vos marques », sans le deuxième commandement (« prêt ») avant de déclencher le coup de départ, lorsque les coureurs sont en position immobile.

Les concurrents ne doivent pas changer de couloir ni empiéter sur la ligne intérieure, surtout en virage. Pendant la course, ils ne doivent ni se gêner, ni se bousculer.

Chronométrage

Les chronométreurs devront être placés dans le prolongement de la ligne d'arrivée autant que possible à au moins 5m du couloir extérieur de la piste. Les chronométreurs utiliseront des appareils électroniques à affichage digital actionnés manuellement.

Le temps sera pris à partir du moment où le chronométreur voit la flamme ou la fumée du pistolet ou de l'appareil de départ approuvé.

Le chronométreur opérera indépendamment et, sans montrer sa montre, ni discuter de son temps avec quelque autre personne et inscrira son temps sur l'imprimé officiel.

Pour toutes les courses sur piste chronométrées manuellement, le temps sera lu et enregistré de la manière suivante :

Pour les courses sur piste, à moins que le temps ne soit exactement au 10^{ème} de seconde, il sera lu et enregistré au 1/10^{ème} de seconde supérieur. Tous les temps ne se terminant pas par zéro à la deuxième décimale seront convertis et enregistrés au 1/10^{ème} de seconde supérieur, par exemple 10"11 sera enregistré ainsi : 10"2.

Le starter est chargé d'assurer au mieux le départ des courses, notamment en matière de tenue des athlètes, de placement, ou de positionnement au départ. Il veille également à d'éventuels faux-départs et disqualifie le responsable après deux infractions. De même, ils veillent à toute entrave au règlement lors du déroulement des courses, notamment en cas d'empiètement du couloir voisin lors des sprints, de mauvais franchissements d'obstacles, ou encore de bousculades. Les juges à l'arrivée déterminent le classement des échassiers dès le franchissement de la ligne par la première partie du corps (épaule ou torse).

Tours et Séries

Des éliminatoires (séries) seront organisées pour les courses où le nombre d'échassiers est trop élevé pour que l'épreuve puisse se dérouler de façon satisfaisante en un seul tour (Finale). Lorsqu'il y a des tours préliminaires, tous les échassiers doivent y participer pour s'y qualifier.

Les séries, quarts de finales et demi-finales seront composées par les Délégués Techniques désignés. S'il n'y a pas de Délégués Techniques désignés, elles seront composées par le Comité Organisateur.

Sauf cas exceptionnel, les tableaux suivants seront utilisés pour déterminer le nombre de tours, le nombre de séries dans chaque tour et la procédure de qualification pour chaque tour des épreuves de courses.

En vue de l'établissement des séries, il est recommandé que le plus grand nombre de renseignements possibles sur les performances de tous les échassiers soit pris en considération et que les séries soient composées de telle manière que normalement les meilleurs performeurs parviennent en Finale, et en considérant autant qu'il est possible, que les représentants de chaque Club ou de chaque équipe soient placés dans des séries différentes dans tous les tours préliminaires de la compétition. En appliquant cette règle après le premier tour, la répartition des athlètes dans les séries devrait normalement s'effectuer uniquement lorsque les échassiers sont classés sur un niveau similaire.

100m, 400m pour une piste à 8 couloirs

Engagé	Qualifiés Tour 1			Qualifiés Tour 2			Qualifiés Tour 3		
	Séries	Place	Temps	Séries	Place	Temps	Séries	Place	Temps
9/16	2	3	2						
17/24	3	2	2						
25/32	4	3	4	2	3	2			
33/40	5	4	4	3	2	2			
41/48	6	3	6	3	2	2			
49/56	7	3	3	3	2	2			
57/64	8	3	8	4	3	4	2	4	
65/72	9	3	5	4	3	4	2	4	
73/80	10	3	2	4	3	4	2	4	
81/88	11	3	7	5	3	1	2	4	
89/96	12	3	4	5	3	1	2	4	

97/104	13	3	9	6	3	6	3	2	2
105/112	14	3	6	6	3	6	3	2	2

1500m pour une piste à 8 couloirs

Engagé	Qualifiés Tour 1			Qualifiés Tour 2		
	Séries	Place	Temps	Séries	Place	Temps
16/30	2	4	4			
31/45	3	6	6	2	5	2
46/60	4	5	4	2	5	2
61/75	5	4	4	2	5	2

Lorsque le nombre d'engagés dans une épreuve, le nombre de tours successifs prévus et le nombre de couloirs disponibles le rendent nécessaire, il est possible :

- de qualifier le seul vainqueur de chaque série pour le tour suivant, les autres qualifications étant faites d'après les temps ;
- de prononcer des qualifications en considérant uniquement les temps.

Toutefois, il est recommandé de n'avoir recours à ces possibilités, surtout à la seconde, qu'en cas d'absolue nécessité.

Après le premier tour, les échassiers seront placés dans les séries des tours ultérieurs selon les procédures suivantes :

- Pour les épreuves du 100m au 400m compris, la répartition sera faite en fonction des places et des temps de chaque tour précédent. A cette fin, les échassiers seront classés comme suit :
 - Le vainqueur le plus rapide d'une série ;
 - Le 2ème plus rapide vainqueur de la série ;
 - Le 3ème plus rapide vainqueur de la série ;

- Le plus rapide deuxième en séries ;
- Le 2ème plus rapide deuxième en séries ;
- Le 3ème plus rapide deuxième en séries .

Pour terminer ainsi :

- Le plus rapide des qualifiés au temps ;
- Le 2ème plus rapide qualifié au temps ;
- Le 3ème plus rapide qualifié au temps.

Les échassiers seront ensuite placés dans les séries dans l'ordre du classement, répartis en zigzag ; par exemple 3 séries seront composées de la façon suivante :

A	1	6	7	12	13	18
B	2	5	8	11	14	17
C	3	4	9	10	15	16

L'ordre dans lequel seront courues les séries A, B, C sera tiré au sort.

Le placement des échassiers (ou des équipes) dans les couloirs ou sur la ligne de départ doit être, pour toutes les courses, déterminé par tirage au sort.

Pour les épreuves de 100 à 1500m inclus lorsqu'il y a plusieurs tours successifs les couloirs seront tirés au sort comme suit :

- a) Le premier tour fait l'objet d'un tirage au sort intégral.
- b) Pour les tours suivants, les échassiers seront classés après chaque tour selon la procédure définie précédemment.

- Sur une piste à 8 couloirs, on procèdera à trois tirages au sort :

- Un pour les quatre échassiers ou équipes les mieux classés pour l'attribution des couloirs 3, 4, 5 et 6 ;

- Un pour les échassiers ou équipes classés en cinquième ou sixième position pour l'attribution des couloirs 7 et 8 ;

- Un pour les deux échassiers ou équipes les moins bien classés pour l'attribution des couloirs 1 et 2.

- Sur une piste à 6 couloirs, on procédera à deux tirages au sort :

- Un pour les 3 échassiers ou équipes les mieux classés pour l'attribution des couloirs 3, 4, 5 ; tandis que l'Athlète classé en 4ème position se verra attribué le couloir 6 ;

- Un pour les deux échassiers les moins bien classés pour l'attribution des couloirs 1 et 2.

Pour toutes les autres épreuves, tirage au sort intégral.

Un échassier ne sera pas autorisé à concourir dans une série autre que celle pour laquelle il a été désigné, sauf dans des circonstances qui, de l'avis du Juge Arbitre, justifient ce changement.

Ex Aequo

En cas d'ex aequo dans un tour quel qu'il soit, et à nouveau pour une place qualificative pour le tour suivant, basée sur l'ordre d'arrivée, et qu'il n'est pas possible de qualifier les échassiers ex aequo pour le tour suivant, il y aura un tirage au sort pour déterminer qui sera qualifié pour le tour suivant.

Règlement des sauts

Lors des sauts en hauteur, les montées de barre doivent être fixées à l'avance, et l'ordre de passage des concurrents nécessite un tirage au sort. Chaque concurrent dispose d'un temps imparti et de trois tentatives par hauteur de barre pour la franchir. Le classement est effectué en retenant la dernière hauteur franchie. À la longueur et au triple saut, tous les échassiers disposent également de trois essais, puis les huit meilleurs sauteurs ont droit à trois tentatives supplémentaires. Le saut est validé par les juges si le sauteur ne « mord » pas la ligne d'appel au cours de sa tentative et sort de la fosse de réception en avant de la marque laissée dans le sable.

Le saut en hauteur

Avant le commencement de la compétition, le Chef Juge annoncera aux échassiers la hauteur à laquelle la barre sera placée au début de l'épreuve et les différentes hauteurs auxquelles elle sera élevée après chaque tour, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un échassier ayant remporté la compétition ou s'il y a des ex aequo pour la première place.

Les échassiers devront prendre appel pieds-joints.

Un échassier fait une faute si :

- (a) après le saut, la barre ne reste pas sur ses supports du fait de l'action de l'échassier durant le saut ; ou,
- (b) il n'est pas en équilibre sur ses deux pieds ; ou,
- (c) il touche le sol y compris la zone de réception au-delà du plan vertical passant par le bord le plus proche de la barre transversale, que ce soit entre les montants ou à l'extérieur de ceux-ci, avec une partie quelconque de son corps, sans avoir préalablement franchi la barre. Si, lorsqu'il saute, un échassier touche la zone de réception avec l'échasse et, de l'opinion du Juge, n'en retire aucun avantage, le saut ne devra pas, pour cette seule raison, être considéré comme échec.

La zone d'élan et d'appel est rectiligne. La longueur minimum de la piste d'élan sera de 40m et, lorsque les conditions le permettent, de 45m.

La course d'élan ne contient pas plus de trois bonds pieds-joints maximum.

La zone de réception est constituée d'un matelas de 60cm d'épaisseur.

Le saut en longueur

Les échassiers se lancent dans une course d'élan sur une piste rectiligne, prennent une impulsion pieds-joints juste avant une surface en plasticine, et sautent pour atterrir le plus loin possible dans un bac à sable. L' échassier qui dépasse la planche de plasticine ne verra pas son saut mesuré.

Le gagnant est celui qui a réalisé le plus long saut mesuré. En cas d'égalité, on départage les sauteurs en prenant en considération le second meilleur saut effectué.

Pour tous les concours de sauts horizontaux, les distances seront toujours enregistrées au centimètre inférieur le plus proche si la distance mesurée n'est pas un centimètre entier.

Un échassier fait une faute s'il :

- (a) touche le sol, en prenant son appel, au-delà de la ligne d'appel avec une partie quelconque de son corps, soit en poursuivant sa course d'élan sans sauter, soit en effectuant un saut
- (b) prend son appel de part ou d'autre des extrémités latérales de la planche d'appel, que ce soit en avant ou en arrière de la ligne d'appel prolongée ;
- (c) il touche le sol entre la ligne d'appel et la zone de réception ;
- (d) en retombant il touche le sol en dehors de la zone de réception plus près de la ligne d'appel que la marque la plus proche faite dans le sable ;
- (e) lorsqu'il quitte la zone de réception, son premier contact du pied avec le sol à l'extérieur de celle-ci est plus près de la ligne d'appel que la marque la plus proche faite dans le sable en retombant y compris une éventuelle marque laissée à l'intérieur de la zone de réception suite à une perte d'équilibre en retombant et qui serait plus proche de la ligne d'appel par rapport à la marque initiale.

Le triple saut

Les règles du saut en longueur s'appliquent au triple saut avec l'adjonction suivante :

Le triple saut consiste en deux sauts pieds-joints et un saut.

Les disciplines extrêmes

Le Flat

La discipline Flat (ou Free-style) consiste à faire des figures et enchaînements acrobatiques sur une zone plate sans modules devant quatre jurys et le public, pendant des runs de une minute.

Les compétiteurs s'affrontent en « Battle », du premier tour jusqu'à la finale. Le vainqueur d'un « Battle » accédant au tour suivant.

Ils sont notés sur :

Une note sur 10 est appliquée à la difficulté des figures. 180°, 360°, 540°, 720°, Ecart frontal, Ecart lateral, Grab, Foot, Back flip, Front flip, Double back, Double Front, Misty...

Une note sur 10 est appliquée à la qualité de réalisation des figures (fluidité, hauteur, continuité).

Une note sur 10 est appliquée à la qualité artistique.

Sur les quatre juges qui officient, la note la plus haute et la note plus basse ne sont pas comptabilisées. On fait donc seulement la moyenne des deux autres notes.

Le vainqueur est celui qui obtient la meilleure note sur 30 attribué par les jurys.

L'athlète est disqualifié si :

- (a) Il chute pendant son run.
- (b) Il sort de l'espace prédéfini.

L'espace doit faire 10m x 10m minimum, rigide et non-glissant.

Le Battle peut être accompagné de musique, choisi soit par les organisateurs ou les compétiteurs.

Les jurys peuvent autoriser une dernière figure : le « best trick » à la fin du temps réglementaire.

Le Trial

Le trial est une discipline d'équilibre et de franchissement d'obstacle à l'aide des échasses. Il consiste à franchir un parcours, délimité par des marques au sol et des éléments constitué de divers modules, en un minimum de temps.

Les parcours sont établis en fonction de la difficulté des modules, de la hauteur, et de la prise de risque. La difficulté de chaque zone amène à mettre en place plusieurs zones de niveau différent et une zone débutant.

Les échassiers ne pourront accéder à une zone de niveau supérieur s'ils n'ont pas déjà réalisé la zone précédente sans chute. Tous les échassiers peuvent démarrer par la zone débutant.

Arbitrage :

Un juge-arbitre chronomètre l'athlète.

Le chronomètre démarre dès que l'athlète franchit la ligne de départ de la zone. Il se finit au moment où l'échassier franchit la ligne d'arrivée. (Réf : chronométrage)

Un commissaire veille à ce que l'athlète ne commette pas de faute, et indique à la fin de la zone, le nombre de points au juge-arbitre, qui note le résultat sur l'imprimé officiel.

Un échassier commet une faute si :

Pénalités :

- (a) Il touche les modules avec le corps ou les mains, un appui = 1 point
- (b) Deux appuis = 2 points
- (c) Trois appuis et plus = 3 points
- (d) Il sort de la zone délimitée = 2 points
- (e) Echec = 5 points
- (f) Temps imparti pour franchir une zone 1min30 (peut varier selon la zone)

Echecs :

- (a) Chute
- (b) Aide extérieur
- (c) Sortir de la zone délimitée
- (d) Prendre une porte à l'envers

(e) Dépasser le temps imparti

Tous les échassiers évoluent successivement dans les mêmes parcours. Il existe plusieurs niveaux de difficultés allant de débutant à élite. Dans ces zones, un ou plusieurs commissaires comptabilisent le nombre d'appuis par le concurrent et attribuent un total de points (voir tableau). Chaque concurrent porte un petit carton sur lequel le commissaire poinçonnera le nombre de points attribués à l'échassier. À la fin de chaque tour, le pilote donnera sa carte au bureau des inscriptions qui totalisera le nombre de points et ce bureau fera le total des points obtenus sur le total des tours.

Le vainqueur sera l'échassier ayant le moins de points.

Le street

La discipline street est réservée aux plus de 16 ans qui auront gagné soit le Flat soit le Trial. C'est le mélange des disciplines flat et trial, c'est à dire le franchissement d'un parcours d'obstacles en faisant des acrobaties, les compétiteurs seront évalués sur le chrono et sur une note donnée par le jury.