



# Règlement

## UBS Kids Cup Team 2018/2019

Nouveautés

Sponsors



Rendu possible par



## Table des matières

1. Règles Et Catégories .....	3
1.1. Les catégories .....	3
1.2. Modalités de qualification pour la Finale régionale et la Finale suisse.....	3
1.3. Matériel .....	3
1.4. Les preuves .....	3
1.5. Fair-play .....	4
1.6. Chronométrage.....	4
2. Disciplines.....	4
2.1. SPRINT.....	4
U16 (14-15 ans) .....	4
U14 (12-13 ans) .....	4
U12 (10-11 ans) .....	5
U10 (7-9 ans) .....	5
2.2. SAUT.....	6
U16 (14-15 ans) .....	6
U14 (12-13 ans) .....	6
U12 (10-11 ans) .....	7
U10 (7-9 ans) .....	7
2.3. BIATHLON .....	8
2.4. TEAM-CROSS.....	9
2.5. Mode d'évaluation .....	10

# 1. Règles Et Catégories

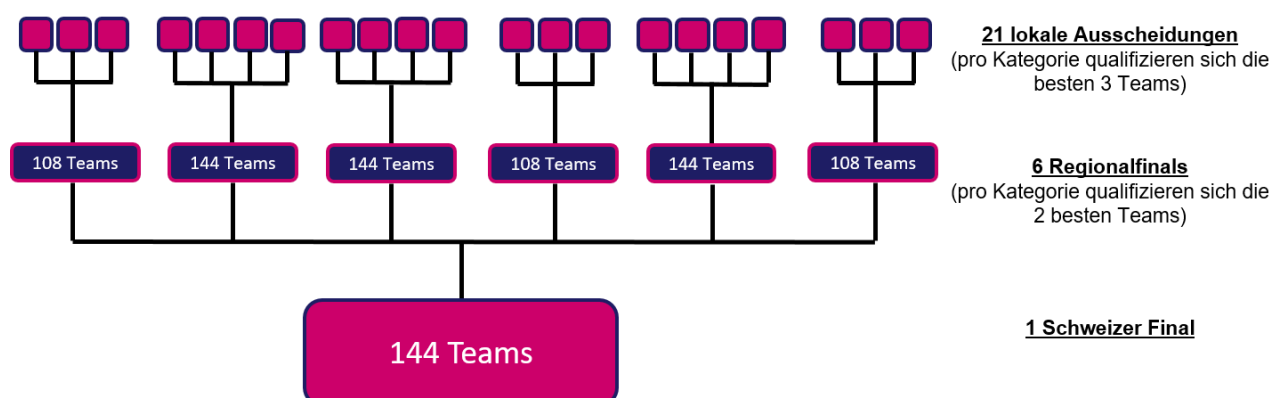
## 1.1. Les catégories

Les catégories seront toujours définies selon l'année de naissance lors de la nouvelle saison (durant l'été suivant):

Catégories 2018/2019	équipes garçons	équipes filles	équipes mixtes
<b>U16:</b> années de naissance 2004/2005	5 garçons	5 filles	max. 3 garçons 2 filles
<b>U14:</b> années de naissance 2006/2007	5 garçons	5 filles	max. 3 garçons 2 filles
<b>U12:</b> années de naissance 2008/2009	6 garçons	6 filles	max. 3 garçons 3 filles
<b>U10:</b> années de naissance 2010/2011/2012	6 garçons	6 filles	max. 3 garçons 3 filles

- Les athlètes plus jeunes peuvent concourir dans les catégories plus âgées, l'inverse n'est pas autorisé.
- Un enfant peut prendre le départ dans deux équipes différentes le même jour, à condition qu'une des équipes participe à la compétition le matin (U14 ou U16) et l'autre l'après-midi (U10 ou U12).
- Une équipe mixte doit toujours être composée de garçons et de filles. Le nombre des garçons ne doit en aucun cas être supérieur à 3, tandis que la proportion de filles peut être supérieure à celle indiquée.
- Les équipes garçons ne peuvent pas inclure de filles; les équipes filles ne peuvent pas inclure de garçons.

## 1.2. Modalités de qualification pour la Finale régionale et la Finale suisse



## 1.3. Matériel

Il est interdit d'utiliser son propre matériel (p. ex. perches et témoins). L'organisateur met le matériel à disposition.

## 1.4. Les preuves

Les preuves des spectateurs/accompagnateurs (photos, films etc.) ne sont pas acceptées.

## 1.5. Fair-play

Fair-play est le principe et la base pour des décisions.

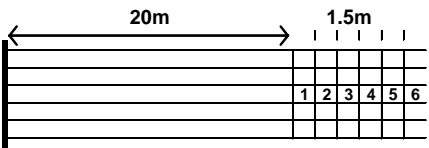
## 1.6. Chronométrage

Les disciplines sont chronométrées à la main et arrondies au dixième de seconde supérieur.

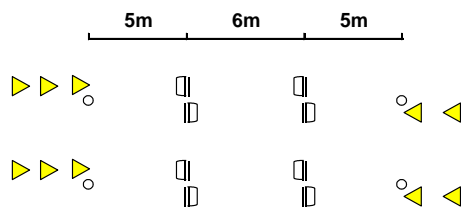
# 2. Disciplines

## 2.1. SPRINT

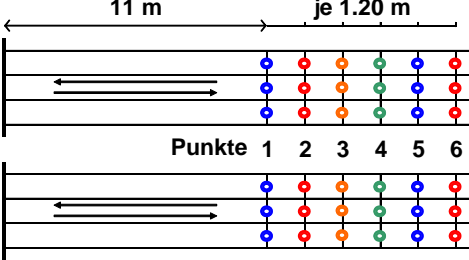
### U16 (14-15 ans)

„Sprint à risque“	Évaluation	Matériel	Aides
<p>Un parcours de sprint avec départ accroupi et les deux mains au sol doit être effectué en 4 secondes. Les sprinters ont le choix entre différentes lignes de départ. Chacun dispose de deux essais et chacun décide depuis où il/elle veut partir.</p> <p><b>Recommandation</b> : Le starter informe les athlètes de la forme du commandement du départ.</p> <p>La compétition commence avec au minimum deux équipes et maximum quatre équipes dans chaque poule. Aucune équipe ne peut s'affronter deux fois.</p> <p><b>Le signal du départ</b> est: «vos places, prêts, partez!»</p> <p><b>Règle pour les faux départs</b> Un faux départ doit être rappelé. Suite à un faux-départ, le prochain faux-départ (de n'importe quel coureur) entraîne la disqualification de l'essai correspondant!</p>	<p>Le total de points le plus élevé de chacun compte pour le résultat du team.</p> <p>Les lignes de départ sont dotées de 1 à 6 points.</p> <p>Le juge d'arrivée indique à l'aide-starter les coureurs qui ont passé la ligne d'arrivée dans les temps. Il doit y avoir au minimum un juge de ligne d'arrivée pour deux couloirs. Les juges d'arrivée doivent se tenir sur le côté de la ligne d'arrivée et non en face.</p> 	<p>5 couloirs</p> <p>Ruban adhésif</p> <p>Appareil acoustique pour annoncer les temps avec 2 haut-parleurs (1x départ, 1x arrivée)</p> <p>Panneaux ☺/☹</p>	<p>1 aide-starter [= secrétaire]</p> <p>1 starter/ starter de retour</p> <p>au minimum 3 juges d'arrivée*</p> <p>* doivent être experts</p>

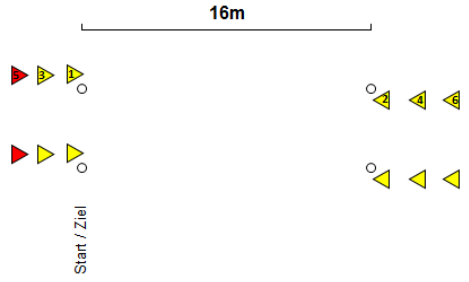
### U14 (12-13 ans)

„Estafette sprint sur les haies“	Évaluation	Matériel	Aides
<p>Le team tente d'effectuer le plus rapidement possible 20 longueurs sur les haies en estafette en se passant un anneau de plongée.</p> <p>Cela équivaut à 4 longueurs pour chaque coureur; à chaque longueur, il faut franchir deux haies. Pour les haies, il est impératif d'utiliser des haies "école" qui ont une latte qui n'est pas fixe et qui tombe lors d'un contact.</p> <p>2 (év. 4) teams s'alignent toujours en même temps. Le départ et l'arrivée se trouvent au même endroit. Le temps est pris lorsque l'anneau de plongée est passé autour du piquet de marquage (touche le sol).</p> <p>Si l'anneau n'est pas transmis correctement (derrière le piquet de marquage), une seconde de pénalité est ajoutée au temps final. La chute d'une latte de haie ou la chute d'un piquet de marquage est également pénalisée par une seconde supplémentaire.</p> <p><b>Le signal du départ</b> est: «vos places, prêts, partez!»</p> <p><b>Règle faux départs</b> Le faux départ n'est pas rappelé. L'équipe fautive est pénalisée par une seconde supplémentaire.</p>	<p>Chronométrage (au dixième de seconde près).</p> <p>Hauteur des haies: 60 cm</p> 	<p>8 haies « école »</p> <p>4 piquets de marquage</p> <p>2 anneaux de plongée</p> <p>1 claquette</p> <p>2 chronomètres</p> <p>sautoirs pour reconnaître le dernier coureur</p>	<p>1 starter</p> <p>2 chronométreurs [= secrétaires]</p> <p>Juge des haies (év. responsable de team)</p>

## U12 (10-11 ans)

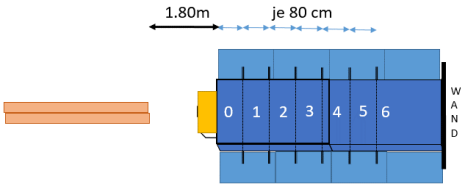
„Sprint aux anneaux“	Évaluation	Matériel	Aides
<p>Les sprinters ont sept secondes pour aller chercher un anneau à une distance de leur choix. Si l'anneau est ramené dans les temps „à la maison“, 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 points sont attribués; sinon, pas de point. Chacun dispose de deux essais.</p> <p>Deux installations sont mises en place, de sorte que deux teams courent en même temps!</p> <p><b>Le signal du départ</b> est: «vos places, prêts, partez!»</p> <p><b>Règle pour les faux départs</b> Un faux départ doit être rappelé. Un <b>faux-départ par athlète</b> est valable. Le deuxième faux-départ du même athlète entraîne la disqualification de l'essai correspondant!</p>	<p>Le meilleur essai compte pour le résultat du team!</p> <p>Il doit y avoir au minimum un juge de ligne d'arrivée pour deux couloirs. Les juges d'arrivée doivent se tenir sur le côté de la ligne d'arrivée et non en face.</p> 	<p>Ruban d'adhésif</p> <p>Anneaux de plongée (2 x 18)</p> <p>Appareil acoustique pour annoncer les temps</p>	<p>1 starter/ starter de retour</p> <p>2 aides-starters [=secrétaires]</p> <p>au minimum 3 juges d'arrivée</p>

## U10 (7-9 ans)

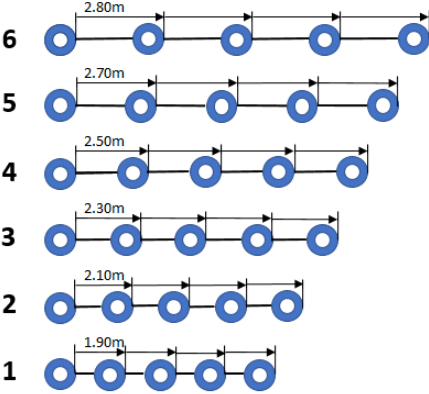
„Sprint d'or UBS“	Évaluation	Matériel	Aides
<p>Le team essaie de parcourir au plus vite 24 longueurs de 16m en se transmettant un témoin doré. Chaque coureur parcourt 4 longueurs. 2 (év. 4) teams courent toujours en même temps. Le départ et l'arrivée se trouvent au même endroit. Le temps est pris lorsque le dernier coureur passe la ligne d'arrivée avec le témoin doré.</p> <p>Si le témoin doré n'est pas transmis correctement (derrière le piquet de marquage), une seconde de pénalité est ajoutée au temps final. La chute d'un piquet de marquage est également pénalisée par une seconde supplémentaire.</p> <p><b>Le signal du départ</b> est: «vos places, prêts, partez!»</p> <p><b>Règle faux départs</b> Le faux-départ n'est pas rappelé. L'équipe fautive est pénalisée par une seconde supplémentaire.</p>	<p>Chronométrage (au dixième de seconde près).</p> <p>Croquis comme U14 avec 16m, 6 coureurs et sans haies</p> 	<p>2 témoins dorés</p> <p>1 claquette</p> <p>2 chronomètres</p> <p>Sautoirs pour reconnaître le dernier coureur (= le dernier coureur du côté départ/ arrivée!!!)</p>	<p>1 starter</p> <p>2 chronométreurs [= secrétaires]</p>

## 2.2. SAUT

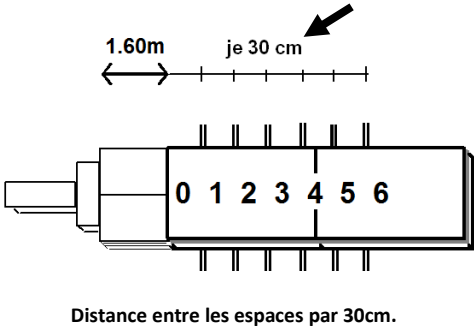
### U16 (14-15 ans)

„Saut à la perche en longueur“	Évaluation	Matériel	Aides
<p>Chaque sauteur/euse dispose de deux essais pour sauter le plus loin possible sur le tapis à l'aide d'une perche. (Extension des hanches à la perche!). La première pose de pied compte, même si l'atterrissage se fait tout d'abord sur le postérieur!</p> <p>Au début, la perche <b>peut être guidée</b> dans l'étroite rainure du banc (env. 2cm) et doit ensuite être placée contre la partie supérieure du caisson suédois (non dessus).</p> <p>Il faut veiller à rembourrer suffisamment les bords de l'installation!</p> <p>Il faut marquer les zones sur les tapis au moyen de ruban adhésif !</p> <p>Il est interdit d'utiliser ses propres perches. C'est l'organisateur qui met les perches à disposition.</p>	<p>Le meilleur essai (pieds dans la zone correspondante) de chacun compte pour le résultat du team.</p> <p>Les zones sont dotées de 1 à 6 points.</p> 	<p>1 perche</p> <p>2 bancs suédois</p> <p>Tapis de sol mous (2)</p> <p>Tapis de gymnastique</p> <p>Partir supérieure de caisson suédois</p> <p>Planche d'appui</p> <p>Ruban adhésif</p>	<p>1 juge de zone [= secrétaire]</p> <p>1 aide supplémentaire (retour de la perche)</p>

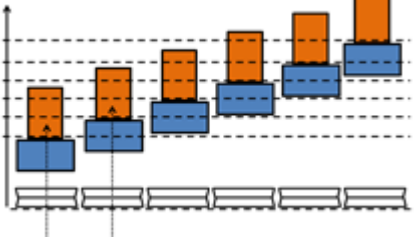
### U14 (12-13 ans)

„Challenge saut multiple“	Évaluation	Matériel	Aides
<p>Différents couloirs avec chacun cinq chambres à air placés à distance régulière sur le sol doivent être parcourus en sauts de course (pied dans la chambre à air).</p> <p>Pour les deux essais on peut choisir librement le couloir selon ses capacités de saut et sa disponibilité au risque.</p> <p>Chacun/e dispose de deux essais.</p> <p>L'essai n'est valable que si l'on ne marche pas sur la chambre à air et que si l'on ne déplace pas les chambres à air.</p> <p><b>Longueur de l'élan organisateur:</b> max. 6m garantis</p> <p><b>Longueur de l'élan participant:</b> jusqu'à 6m, au choix</p>	<p>Les couloirs sont dotés de 1 à 6 points. Le meilleur essai compte pour le résultat du team.</p> 	<p>30 cerceaux de gymnastique par installation</p> <p>Panneaux ☺/☹</p>	<p>1 aide-starter</p> <p>1 secrétaire</p> <p>1 contrôleur</p>

## U12 (10-11 ans)


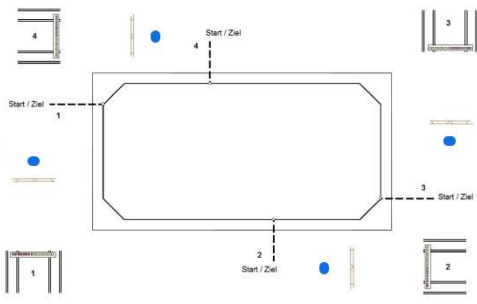
„Saut en longueur-zone“	Évaluation	Matériel	Aides
<p>Chaque sauteur/euse dispose de deux essais, lors desquels il faut essayer depuis deux parties supérieures du caisson suédois (en forme de T) de sauter le plus loin possible sur un tapis de sol mou.</p> <p>Les deux dernières poses de pied de l'élan se font sur la partie supérieure du caisson suédois.</p> <p><b>Nouvelle règle pour la réception !</b> L'empreinte la plus proche de l'impulsion est prise en compte (équivalent à la règle du saut en longueur dans le sable)</p> <p><b>Longueur de l'élan organisateur:</b> max. 11m garantis <b>Longueur de l'élan participant:</b> jusqu'à 11m au choix</p>	<p>Le meilleur essai de chacun compte pour le classement du team. Les zones sont dotées de 1 à 6 points.</p>  <p>Distance entre les espaces par 30cm.</p>	<p>Tapis de sol mou (2)</p> <p>6 tapis de gymnastique (2x3)</p> <p>Partie supérieur de caisson suédois (2)</p> <p>Ruban adhésif</p>	<p>1 aide-starter</p> <p>1 juge de zone [=secrétaire]</p>

## U10 (7-9 ans)

„Saut Weltklasse Zürich“	Évaluation	Matériel	Aides
<p>Chaque membre du team choisit les couloirs sur lesquels il veut effectuer le saut Weltklasse Zürich. Chacun/e dispose de deux essais à choix. L'essai est valable, si le tapis visé est atteint sans toucher l'obstacle et le tapis à franchir.</p> <p><b>Longueur de l'élan organisateur:</b> max. 6m garantis <b>Longueur de l'élan participant:</b> jusqu'à 6m, au choix</p> <p>Le saut Weltklasse Zürich ne doit pas se dérouler contre le mur de la salle et si tel est le cas, il faut alors installer un tapis de gymnastique supplémentaire après le tapis visé. Il vaut toutefois mieux prendre l'élan et exécuter le saut depuis le mur dans la salle.</p>	<p>En fonction des pistes 1 à 6 points sont attribués. Le meilleur essai compte pour le résultat de l'équipe.</p> <p>Distances de la ligne d'appel devant l'obstacle au tapis visé:</p> <p>Piste 1: 140 cm    Piste 2: 165 cm Piste 3: 190 cm    Piste 4: 215 cm Piste 5: 240 cm    Piste 6: 265 cm</p> 	<p>Obstacles (6) Hauteur 32 cm</p> <p>Tapis de gymnastique (12)</p> <p>Ruban adhésif (marquer les coins des couloirs!)</p>	<p>Au moins 2 contrôleurs [=secrétaires], de sorte que plusieurs teams puissent sauter en même temps</p>

## 2.3. BIATHLON

### U10 – U16

Biathlon (toutes catégories)	Évaluation	Matériel	Aides
<p>Chaque athlète tente d'effectuer le plus de tours (d'env. 80m) possible en 3 minutes. Entre les tours de course, il est possible d'obtenir des points supplémentaires sur un stand de tir:</p> <p>A <b>5 mètres (U12/U10)</b> / A <b>7 mètres (U16/U14)</b> de distance, on dispose un banc suédois sur deux barres ou autres (par ex. caissons suédois), <b>la hauteur minimum est de 1.80m</b>. Après chaque tour, on doit essayer de toucher les cônes posés dessus (au total 15) avec <b>une</b> balle de tennis.</p> <p>Les cônes touchés restent par terre et ne sont pas replacés sur le banc. Si les 15 cônes sont tombés, le team peut continuer de courir sans tirer.</p> <p>Il y a 4 stands de tir sur lesquels s'alignent deux teams.</p> <p><b>Le signal du départ</b> est: «vos places, partez!»</p> <p><b>Grille de départ:</b> les athlètes sont placés alternativement sur la ligne de départ :</p> 	<p>1 point par tour effectué : Chaque tour est compté lorsqu'un joueur prend une balle dans le bac. Lorsque tous les cônes sont renversés, c'est le franchissement de la ligne d'arrivée qui compte.</p> <p>1 point supplémentaire par quille de marquage qui tombe du banc.</p> <p>Les athlètes commencent le biathlon par un tour de course.</p>  <p>Chaque team a son propre „champ de tir“ (différentes couleurs de quilles de marquage)</p>	<p>Cônes (4 x 30)</p> <p>8 barres, 4 bancs suédois</p> <p>Balles de tennis (env. 4 x 100)</p> <p>4 conteneurs de balles à une distance de 3 mètres au milieu du banc suédois</p> <p>4 bancs suédois comme ligne de lancement</p> <p>16 compteurs de tours</p> <p>8x6 gilets de couleur</p> <p>Chronomètre (chronométrage par speaker)</p>	<p>Par team:</p> <p><b>3 compteurs de tours optimal, 2 compteurs de tours nécessaire [autonomes]</b></p> <p>1 secrétaire</p> <p>1 compteur de tir</p> <p>Divers „ramasseurs de balles“</p>



## 2.4. TEAM-CROSS



### U10 – U16

Lors du Team-Cross, plusieurs équipes se disputent les points de la victoire. Cela peut mener à des bousculades, qui doivent cependant rester dans un cadre sportif. Dans ce but d'équité, 2-3 arbitres (signalés de part leur tenue) seront positionnés aux endroits stratégiques. Si des gestes antisportifs volontaires sont observés, les arbitres peuvent prononcer une disqualification. Celle-ci correspond à une rétrogradation à la dernière place de la discipline.

Team-Cross (toutes catégories)	Évaluation	Matériel	Aides
<p>Le Team-Cross constitue pour toutes les catégories le point final de ce concours. Tous les teams alignés dans la même catégorie prennent le départ de cette course d'obstacles spéciale ensemble (départ en masse). La ligne de départ doit être tracée à travers toute la longueur de la salle. La ligne de départ et de passage de témoin ne doivent pas être identiques. Chaque coureur/euse effectue le parcours complet avec un témoin ; il s'agit de maîtriser les différents obstacles (montagne de tapis, bancs suédois et autres obstacles stables) et les changements de direction. Le parcours du Team-Cross est installé de sorte à utiliser toute la surface de la halle triple (y compris les entrées, etc.). Il faut assurer une sécurité suffisante (rembourrage après la montagne de tapis, etc.) et veiller à une ligne droite de départ suffisamment longue. Après chaque tour le témoin est transmis au prochain athlète du team. Chaque membre du team effectue deux passages.</p> <p><b>Le signal du départ</b> est: «vos places, partez!»</p> <p><b>Règle relative au faux départs</b> Un faux départ entraîne un redémarrage de la course. Après un faux départ, celui ou celle qui l'a effectué devra utiliser une deuxième ligne de départ installée env. 1,5 mètre derrière la ligne originale. Les enfants doivent être informés de cette règle avant le départ. Cette règle sera appliquée dès le premier faux départ.</p>	<p>Le classement correspond à l'ordre d'arrivée des teams. (Marquer les derniers coureurs)</p> <p><b>Disqualification</b> Si un athlète se blesse pendant le Team Cross sans pouvoir transmettre le témoin à l'athlète suivant, le team n'a pas le droit de continuer la course et sera classé en fin de classement.</p> <p>Pour les derniers coureurs, il faut installer un canal d'arrivée séparé et bien identifiable.</p> <p>Au maximum 16 teams peuvent concourir en même temps. Si les catégories sont plus importantes, il est judicieux d'effectuer le Teamcross en séries (selon le classement intermédiaire après le biathlon)</p>	<p>Divers obstacles et matériel de marquage</p> <p>Claquette</p> <p>Bancs suédois (au moins 6) dans la zone d'attente</p> <p>Sautoirs (pour le dernier coureur)</p> <p>Témoins</p> <p>Zone d'attente fermée</p> <p>Dictaphone</p>	<p>Répartis sur les parcours</p> <p>Organisation de la zone de transmission: Dans la zone de transmission se trouve seulement l'athlète suivant, les autres membres du team attendent sur leur banc.</p> <p>2 teams autonomes pour contrôler l'arrivée</p>

## 2.5. Mode d'évaluation

### Disciplines - évaluation

Les équipes sont classées selon les points obtenus dans chaque discipline.

- Si deux teams obtiennent le même nombre de points dans une discipline de sprint ou de saut, le team qui aura obtenu **le plus de meilleurs résultats individuels** sera mieux classé. Si les deux teams sont toujours à égalité, ils seront tous deux classés au même rang.
- Si deux teams obtiennent le même nombre de points au biathlon, le team qui aura effectué le plus grand nombre de tours en courant sera le mieux classé. Si les deux teams sont toujours à égalité, ils seront tous deux classés au même rang.
- Si plusieurs teams sont classés au même rang, leurs rangs au classement comptent comme s'ils étaient classés l'un derrière l'autre. Si par exemple deux teams sont classés au premier rang dans une discipline, alors le prochain team sera classé troisième.

### **Exemple 1**

*(Cat. U16 et U14, 5 résultats, Cat. U12 et U10 6 résultats)*

<u>Equipe</u>	<u>Points</u>	<u>Total</u>	<u>Rang</u>
A	6 – 4 – 6 – 3 – 6 – 2	27	1.
B	5 – 5 – 6 – 2 – 3 – 6	27	3.
C	2 – 6 – 4 – 3 – 6 – 6	27	1.
D	6 – 4 – 3 – 6 – 5 – 3	27	4.

### **Justification**

Les équipes A et C n'ont pas seulement le même nombre de points total mais également la même composition (3 x 6, 1x4, 1x3,1x2). Grâce à leur 3x6, les deux équipes sont à classer au 1er rang de cette discipline.

L'équipe B a pour le même nombre de point la composition suivante (2x6, 2x5, 1x3, 1x2). Avec un 6 de moins que les deux équipes précédentes, l'équipe se retrouve donc au 3ème rang.

L'équipe D a dans sa composition (2x6, 1x5, 1x4, 2x3) également deux 6, mais seulement un 5, elle sera donc classée au 4ème rang.

### Classement général

Les points par rang sont additionnés pour le résultat final. Le team vainqueur est celui qui obtient le moins de points par rang.

- Si deux teams présentent le même nombre de points par rang, le team le mieux classé sera celui qui aura obtenu le plus de meilleurs rangs dans les 4 disciplines. Si les deux teams sont toujours à égalité, l'arrivée du Team-Cross sera déterminante pour le classement final.

## Exemple 2

(Après 4 disciplines)

Equipe	Sprint	Saut	Biathlon	Team-Cross	Points	de	rang
	Rang						
A	4	3	2	3	12		3.
B	2	1	4	2	9		2.
C	3	2	3	4	12		4.
D	1	6	1	1	9		1.

### Justification

L'équipe D totalise 9 points de rang (3x1, 1x6). Grâce à ses 3 victoires de disciplines, l'équipe gagne le concours dans sa catégorie.

L'équipe B arrive aussi à 9 points de rang (1x1, 2x2, 1x4). Avec « seulement » une victoire de discipline, elle obtient le 2ème rang.

L'équipe A et l'équipe C ont les deux 12 points de rang dans la même composition (1x2, 2x3, 1x4). Grâce au meilleur classement dans le Team Cross, l'équipe A se classe au 3ème rang et l'équipe C au 4ème rang.

### Nombre de participants par équipe

Un team peut disputer le concours avec un nombre de concurrents plus petit que prescrit. De (précieux) points manqueront toutefois au team dans les trois premières disciplines (pas de doubles engagements!). Les points ne sont pas convertis. Le team peut toutefois théoriquement aussi gagner le concours et a droit aux médailles et peut participer à la finale.

Il n'est pas possible d'engager plus de concurrents par team que prévu.

Cela signifie qu'il n'est pas permis d'aligner de remplaçants.

Si pendant le concours des athlètes abandonnent (par ex. sur blessure), le team pourra terminer le concours avec le reste des athlètes. Il n'est pas permis de faire concourir des remplaçants. Les doubles engagements au Teamcross sont permis, respectivement condition, si le team ne peut pas se présenter au complet à la dernière discipline.

### Déjà qualifié

#### Hors concurrence

→ Les équipes qui sont déjà qualifiées pour une finale régionale, respectivement pour la finale suisse, ne peuvent prendre le départ uniquement **hors concurrence** lors des autres éliminatoires locales ou finales régionales. Leurs performances seront mentionnées, mais pas évaluées.

Si une nouvelle équipe se représente dans la même catégorie d'âge (U16, U14, U12, U10) **seuls** 2 athlètes maximum déjà qualifiés pour une finale régionale, respectivement pour la finale suisse, peuvent faire partie de l'équipe.