



Zone de ski de l'Estrrie inc.

Règlements des épreuves parallèles par équipe

Catégories Intro et Intro 1

Saison 2008-2009

Révision 20090103

Table des matières

1.	Introduction	3
2.	Nombre d'équipes	3
3.	Formation des équipes	3
4.	Supervision par les entraîneurs	3
5.	Identification des groupes	3
6.	Ordre de départ	4
7.	Déroulement de la course	5
8.	Absent au départ (DNS).....	6
9.	Abandon et disqualification (DNF et DSQ).....	6
10.	Détermination de l'équipe gagnante	6
11.	Remise des prix.....	6
12.	Logiciel de course.....	6
13.	Tâches du Délégué technique	6
14.	Suggestions	7

Note : Dans le présent document, le terme 'coureur' inclut implicitement les athlètes de sexe féminin et masculin.

1. Introduction

Pour les athlètes, les courses par équipe doivent être une rencontre agréable et positive qui leur offrent un défi réalisable dans une atmosphère de fête.

Les épreuves parallèles, en plus d'offrir un spectacle excitant, permettent aux athlètes de se mesurer entre eux lors de la même descente.

2. Nombre d'équipes

Le nombre d'équipes est de quatre (4) indépendamment du nombre d'athlètes total dans la catégorie (filles et garçons confondus).

3. Formation des équipes

Les équipes sont composées d'athlètes de sexe féminin et masculin. Aucun minimum ni maximum d'athlètes par sexe est exigé. Le nombre d'athlètes par équipe peut être différent étant donné que les résultats sont basés sur une moyenne du total des points accumulés par équipe.

Autant que possible, les équipes doivent comporter le même nombre d'athlètes.

Le hasard informatique détermine les athlètes par équipe.

4. Supervision par les entraîneurs

Un minimum de deux (2) entraîneurs est recommandé pour superviser les athlètes d'une équipe. La diversité des entraîneurs-clubs est à prioriser. Les entraîneurs sont responsables de leurs athlètes assignés pour l'ensemble de la course.

5. Identification des groupes

Les groupes sont identifiés par les couleurs suivantes : Bleu, Jaune, Rouge et Vert.

Idéalement, des brassards de couleur sont utilisés afin de faciliter l'identification des athlètes par groupe. Un ruban de couleur attaché à la bretelle gauche du dossard est aussi suggéré.

6. Ordre de départ

L'ordre de départ des équipes est le suivant :

Manche 1		
Parcours	Rouge	Bleu
Équipe	Jaune	Bleu
Équipe	Rouge	Vert

Manche 2		
Parcours	Rouge	Bleu
Équipe	Vert	Jaune
Équipe	Bleu	Rouge

Manche 3		
Parcours	Rouge	Bleu
Équipe	Bleu	Vert
Équipe	Rouge	Jaune

Manche 4		
Parcours	Rouge	Bleu
Équipe	Vert	Rouge
Équipe	Jaune	Bleu

Le jumelage des athlètes par manche s'effectuera selon le principe suivant : Le plus petit numéro de la couleur contre le plus petit numéro de l'autre couleur.

Advenant le cas où le nombre d'athlètes par équipe ne serait pas le même, un athlète remplaçant pourra être jumelé avec l'athlète orphelin. Dans ce cas, seul l'athlète orphelin accumulera des points pour son équipe.

7. Déroulement de la course

Les parcours parallèles doivent être tracés de façon à assurer une équité entre les 2 parcours. Une piste relativement large et au niveau sans devers est recommandée.

Dans la mesure du possible, la dénivellation devrait être au maximum de 60 mètres avec un nombre de portes situé entre 12 et 15. Il est suggéré que la durée du parcours ne dépasse pas 30 secondes.

Un parcours rouge et un parcours bleu doivent être utilisés. D'un point de vue du départ vers l'arrivée, le parcours rouge doit être à gauche de la piste; le parcours bleu doit être à droite de la piste.

Un starter procède au signal de départ selon la procédure suivante : « Coureur rouge prêt, coureur bleu prêt, ...Go! »

Un sifflet ou un klaxon peut être utilisé afin d'uniformiser le signal de départ.

Deux juges au départ doivent assurer la simultanéité des départs des athlètes. Dans le cas de départs fautifs évidents (i.e. départ avant le signal), les juges au départ devront interpeller les athlètes afin qu'ils reprennent le départ.

À l'arrivée, trois juges déterminent l'athlète gagnant. Un juge pour le parcours rouge, un juge pour le parcours bleu et un juge en chef pour déterminer l'athlète gagnant.

Dans le doute, le juge en chef à l'arrivée détermine que les athlètes sont ex-aequo.

L'attribution des points est selon le tableau suivant :

Gagnant :	3 points
Perdant :	1 point
Égalité :	2 points chacun
DNS, DNF, DSQ :	0 point

Aucun temps n'est publié/affiché.

8. Absent au départ (DNS)

Les athlètes absents au départ doivent être retirés du calcul des résultats. Dans ce cas, l'athlète orphelin peut courir seul ou peut être jumelé avec un remplaçant.

9. Abandon et disqualification (DNF et DSQ)

Des juges de portes doivent rapporter les athlètes manquant une porte ou ne terminant pas le parcours. Dans ces cas, les athlètes fautifs se verront disqualifiés. Les juges de portes peuvent utiliser un drapeau de la couleur du parcours pour identifier une faute.

10. Détermination de l'équipe gagnante

Les équipes sont classées en ordre croissant de la moyenne des points accumulés de leurs athlètes.

L'équipe ayant la plus haute moyenne de points remporte la compétition.

11. Remise des prix

Tous les athlètes des équipes ayant terminé en position 1, 2, 3 et 4 reçoivent un ruban.

Tous les athlètes des équipes gagnantes doivent être appelés à la remise des médailles en identifiant la couleur de l'équipe gagnante.

12. Logiciel de course

Un tableau Microsoft Excel est utilisé pour la gestion des résultats.

Le Secrétariat de la Zone de ski de l'Estrie fournira le tableau Microsoft Excel au club organisateur ainsi qu'à tous les clubs afin que les athlètes et entraîneurs connaissent à l'avance la composition de leur équipe.

13. Tâches du Délégué technique

Tout au long de la course, le Délégué technique est posté au départ de façon à voir entièrement les deux parcours.

En plus de ses tâches habituelles, le Délégué technique suit l'évolution de la compétition et s'assure que la séquence des départs est respectée.

14. Suggestions

Voici quelques suggestions pour faire en sorte que la journée soit mémorable pour tous :

- Identifier les athlètes avec un ballon gonflé à l'hélium de la couleur de son équipe
- Offrir les services d'un photographe
- Entraîneurs déguisés
- Présence de clowns
- Offrir les services de maquilleur
- Musique rythmée lors de la course
- Prix de présence

Bonnes courses!!!