

# ÇA VA ÊTRE DE LA DYNAMITE !

## RÈGLEMENT PK STRAS CONTEST VITESSE ET TECHNIQUE

ASSOCIATION PK STRAS

### 2024

17/18/19  
MAI 2024

SKATEPARK ROTONDE  
STRASBOURG

PAF: 5€/JOUR  
NLCONTEST.COM  
#NLCONTEST2024

**NL** BY CAISSE D'ÉPARGNE  
**CONTEST**

URBAN SPORT & ART FESTIVAL



FESTIVAL ORGANISÉ PAR L'ASSOCIATION NOUVELLE



<https://www.pkstras.fr/>



# Sommaire

<b>1. Définitions.....</b>	<b>3</b>
1.1. Officiels de compétition.....	3
1.1.1 Organisateur d'événement.....	3
1.1.2 Juge en chef.....	3
1.1.3 Juge d'événement.....	3
1.1.4 Concepteur de challenges.....	3
1.1.5 Âge minimum des officiels.....	3
1.2. Zones du stand.....	4
1.2.1 Zone de pratique libre.....	4
1.2.2 Zone d'initiation.....	4
1.2.3 Zone de compétition.....	4
1.2.4 Zone de préparation à la compétition.....	4
1.2.5 Zone d'appel.....	4
<b>2. Droits de l'athlète.....</b>	<b>5</b>
2.1.1 Droit à l'égalité de pratique.....	5
2.1.2 Droit de révision.....	5
2.1.3 Droit à l'égalité des connaissances.....	5
<b>3. Règles générales de la compétition.....</b>	<b>6</b>
3.1. Sécurité.....	6
3.1.1 Risques et blessures.....	6
3.1.2 Non respect de la sécurité.....	6
3.1.3 Inspection de la zone de compétition.....	6
3.1.4 Présence sur la zone de compétition.....	6
3.2. Admissibilité.....	6
3.2.1 Exigences en matière de genre.....	6
3.2.2 Limites d'âge.....	6
3.2.3 Adhérer à l'installation.....	6
3.2.4 Comportement des participants à l'événement.....	7
3.3 Exclusions pour non-conformité.....	7
3.3.1 Fonction des officiels.....	7
3.3.2 Blessure ou maladie.....	7
3.3.3 Âge minimum.....	7
3.3.4 Tenue vestimentaire.....	7
3.3.5 Code de conduite.....	7
3.3.6 Mauvaise conduite.....	7
3.3.7 Décision culpabilité.....	8
3.3.8 Structure des pénalités.....	8
3.4. Confidentialité.....	8
3.4.1 Devoir d'équité envers les athlètes.....	8

3.4.2 Confidentialité le jour de la compétition.....	8
3.4.3 Un concurrent ne peut pas être un officiel.....	8
3.5 Notation des zones pour la compétition.....	9
3.5.1 Hors limites.....	9
3.5.2 Marquage par des marqueurs.....	9
3.5.3 Couleur et type.....	9
3.5.4 Présence d'autres marqueurs.....	9
3.5.5 Distance entre les marquages.....	9
3.5.6 Zone définie par des structures.....	9
3.6 Devoir de s'informer.....	9
<b>4. Gestion de la compétition.....</b>	<b>10</b>
4.1. Inscription/Enregistrement.....	10
4.1.1 Inscriptions.....	10
4.1.2 Enregistrement.....	10
4.1.3 Tarif.....	10
4.2 Personnes autorisées.....	10
4.2.1 Personnes autorisées à entrer.....	10
4.2.2 Observation des autres participants.....	10
4.3 Incidents techniques.....	11
4.4 Récompenses.....	11
<b>5. Disciplines.....</b>	<b>12</b>
5.1 Technique.....	12
5.1.1 Qualifications.....	12
5.1.2 Demi-finale.....	12
5.1.3 Finale.....	12
5.2 Vitesse.....	13
5.2.1 Qualifications.....	13
5.2.2 Demi-finale.....	13
5.2.3 Finale.....	13

# 1. Définitions

## 1.1. Officiels de compétition

Les officiels de l'événement peuvent exercer plusieurs fonctions différentes.

### 1.1.1 Organisateur d'événement

L'organisateur d'événement est responsable de la planification, de la gestion et de l'organisation de l'événement en collaboration avec la structure hôte et son personnel.

### 1.1.2 Juge en chef

Le juge en chef préside tous les aspects du jugement d'une compétition avec droiture, interprète et applique les règles de manière juste et cohérente. En collaboration avec l'organisateur de l'événement, le juge en chef a l'autorité dans la zone de compétition. Il peut arrêter la compétition pour des raisons de sécurité, problèmes ou défauts de l'équipement, ou d'autres facteurs externes.

### 1.1.3 Juge d'événement

Un juge d'événement est désigné par le juge en chef pour l'aider à assumer des responsabilités de jugement supplémentaires. Les juges qualifiés doivent être annoncés aux compétiteurs avant le début de la compétition.

### 1.1.4 Concepteur de challenges

Le concepteur de challenges est responsable de toute la surveillance et de tous les aspects de la zone de compétition. Ils se coordonnent avec l'établissement hôte et les officiels de la compétition pour planifier et concevoir les parcours, le placement de l'équipement et l'entretien du parcours.

### 1.1.5 Âge minimum des officiels

L'âge minimum des officiels des compétitions est de dix-huit ans.

## 1.2. Zones du stand

Une même zone peut avoir plusieurs rôles et utilisations.

### 1.2.1 Zone de pratique libre

La zone de pratique libre comprend le matériel et l'emplacement permettant aux traceurs de pratiquer lors de l'événement.

### 1.2.2 Zone d'initiation

La zone d'initiation comprend le matériel et l'emplacement impliqués pour faire découvrir la pratique au public.

### 1.2.3 Zone de compétition

La zone de compétition comprend le matériel et l'emplacement impliqués dans la compétition pendant la durée d'un événement.

### 1.2.4 Zone de préparation à la compétition

La zone de préparation à la compétition est une zone désignée pour que les concurrents puissent se rassembler et rester avant le début d'une compétition. Une zone de préparation à la compétition ne doit pas interférer avec la zone de compétition.

### 1.2.5 Zone d'appel

La zone d'appel est une zone désignée dans laquelle les concurrents peuvent rester avant et après leur tour. La zone d'appel ne doit pas interférer avec la zone de compétition ou son jeu. Les concurrents dans la zone d'appel peuvent faire les derniers préparatifs avant leur appel. Chaque concurrent doit être prêt à quitter la zone d'appel sur instruction de le faire. Tout retard pourra entraîner une disqualification.

## 2. Droits de l'athlète

### 2.1.1 Droit à l'égalité de pratique

Chaque athlète a droit à un temps d'entraînement mis à disposition égal, si cela est approprié à la compétition.

### 2.1.2 Droit de révision

Un athlète a le droit de demander une révision de son score une fois par phase de compétition. Une révision est effectuée à la demande de l'athlète à tout moment pendant le round. Tout différend doit être réglé par les officiels avant la soumission du score final de la phase révisée.

### 2.1.3 Droit à l'égalité des connaissances

Chaque athlète a le droit de poser des questions sur les règles de l'événement. Le juge en chef doit annoncer les clarifications des décisions à tous les athlètes. Les athlètes ont la possibilité de contester les clarifications des règles mais le juge en chef prend la décision finale.

## 3. Règles générales de la compétition

### 3.1. Sécurité

#### 3.1.1 Risques et blessures

Les concurrents, officiels et autres personnes participent aux compétitions de parkour à leurs propres risques. L'organisateur de l'événement est responsable du maintien de la sécurité dans la zone de compétition,

#### 3.1.2 Non respect de la sécurité

Le juge principal a le pouvoir de prendre des décisions concernant toute question de sécurité dans toutes les zones de l'événement. Tout officiel ou autre individu jugé par le juge principal comme ne respectant pas les procédures de sécurité sera soumis à des sanctions (la révocation de ses fonctions et/ou l'exclusion de la compétition et/ou de l'événement).

#### 3.1.3 Inspection de la zone de compétition

Le juge principal et/ou un concepteur de parcours inspectent les modules avant le début de chaque étape de la compétition.

#### 3.1.4 Présence sur la zone de compétition

Seuls les concurrents, officiels, entraîneurs et autres personnes approuvées par l'organisateur de l'événement sont autorisés à se trouver dans les zones de compétition. L'organisateur de l'événement demandera à toutes les autres personnes de partir.

### 3.2. Admissibilité

L'organisateur de l'événement peut établir des conditions de compétition qui restreignent les personnes éligibles à participer à la compétition.

#### 3.2.1 Exigences en matière de genre

Une compétition ou un podium peut être limité à un sexe spécifié.

#### 3.2.2 Limites d'âge

Une compétition peut être limitée aux joueurs d'une tranche d'âge spécifique.

#### 3.2.3 Adhérer à l'installation

Tous les concurrents doivent adhérer aux politiques de l'installation hôte de l'événement.

### 3.2.4 Comportement des participants à l'événement

Tous les concurrents et autres individus doivent exposer un comportement respectueux, responsable et approprié envers les autres.

## 3.3 Exclusions pour non-conformité

S'il existe des raisons pour lesquelles un concurrent n'est pas apte à concourir pour quelque raison que ce soit, comme une blessure ou une maladie, l'organisateur de l'évènement ou le juge principal ont le pouvoir d'exclure le concurrent de la compétition. S'il y a un professionnel de la santé présent et qui assiste au concours, l'autorité doit être transférée au professionnel de la santé.

### 3.3.1 Fonction des officiels

Les officiels et les juges de l'évènement sont tenus de remplir leurs fonctions de manière appropriée, sûre et compétente. L'organisateur de l'évènement remplacera les officiels ou les juges présentant des pratiques dangereuses.

### 3.3.2 Blessure ou maladie

Les concurrents ne peuvent pas concourir avec une blessure ou une maladie potentiellement mortelle (c'est-à-dire bras cassés, commotions cérébrales non résolues, etc.).

### 3.3.3 Âge minimum

Les concurrents doivent avoir l'âge requis imposé par l'organisation.

### 3.3.4 Tenue vestimentaire

Les vêtements ne doivent pas gêner les mouvements, la vision ou l'audition du concurrent. Les chapeaux qui obstruent la vision ne sont pas autorisés. L'utilisation d'écouteurs est proscrite.

### 3.3.5 Code de conduite

Une compétition peut fixer des limites ou interdire les actions d'un concurrent au travers d'un code de conduite. Tout comportement abusif ou des sanctions peuvent entraîner une disqualification.

### 3.3.6 Mauvaise conduite

Un concurrent peut être disqualifié pour cause grave, mauvaise conduite ou pour avoir agit contrairement à l'esprit du parkour. Ceci s'applique qu'il existe ou non un code de conduite.



### 3.3.7 Décision culpabilité

Pour décider si un joueur est coupable d'une faute grave, les organisateurs de l'événement doivent déterminer si les actions du joueur étaient intentionnelles et si l'acte était important pour justifier la disqualification sans donner au préalable un avertissement ou appliquer d'autres sanctions. Le juge en chef aura toute autorité pour décider des sanctions applicables en cas de violation du code de conduite.

### 3.3.8 Structure des pénalités

3.3.8.a Première infraction – Avertissement verbal

3.3.8.b Deuxième infraction – Dernier avertissement

3.3.8.c Troisième manquement ou toute faute grave - Disqualification

## 3.4. Confidentialité

### 3.4.1 Devoir d'équité envers les athlètes

Les concepteurs des compétitions ne peuvent discuter des détails et du processus de conception qu'avec les membres officiels de l'équipe de conception, les juges ou les membres de l'équipe organisatrice de l'événement. Les concepteurs de parcours ne peuvent discuter d'aucun aspect qui pourrait procurer un avantage à un concurrent.

### 3.4.2 Confidentialité le jour de la compétition

Les concurrents ou autres personnes autorisées à entrer dans la zone de préparation à la compétition doivent y rester jusqu'à la fin de la compétition. Cela signifie qu'ils ne sont pas autorisés à communiquer avec des personnes en dehors de la zone de compétition, sauf autorisation du juge en chef. Le non-respect de cette règle entraînera la disqualification du concurrent.

### 3.4.3 Un concurrent ne peut pas être un officiel

Les concurrents ne peuvent pas travailler en tant que concepteurs ou autre rôle d'officiels pour une compétition à laquelle ils participent.

## 3.5 Notation des zones pour la compétition

### 3.5.1 Hors limites

Les limites de la zone de compétition doivent être correctement marquées et entretenues de manière à ce qu'un concurrent puisse déterminer s'il se trouve dans ou hors des limites.

### 3.5.2 Marquage par des marqueurs

L'équipe de conception du parcours peut mettre en place des piquets, du ruban adhésif, de la peinture ou des drapeaux. Les murs ou obstacles existants peuvent être utilisés pour définir les limites, y compris le bord d'autres structures permanentes.

### 3.5.3 Couleur et type

La couleur des piquets, du ruban adhésif, de la peinture ou des drapeaux doit être spécifiée avant le marquage du parcours.

### 3.5.4 Présence d'autres marqueurs

Il peut y avoir des marquages déjà en place qui sont d'une couleur différente sur le parcours. Lorsque tel est le cas, le juge en chef doit en informer les concurrents lors de l'observation du parcours et avant l'étape de compétition.

### 3.5.5 Distance entre les marquages

La distance entre un marquage et un autre peut varier. Idéalement, il devrait être possible de voir la base d'un marquage à partir du suivant pour déterminer si le jeu est dans les limites.

### 3.5.6 Zone définie par des structures

Des équipements, des obstacles ou d'autres structures permanentes qui n'appartiennent pas à la zone de pratique peuvent délimiter la zone (barrière par exemple). Lorsqu'une structure existante telle qu'un mur est utilisée pour définir la limite, l'objet entier peut être un objet limite à partir duquel le jeu n'est pas disponible. Le juge en chef doit préciser où se trouve la limite de la limite et si une surface spécifiée de la structure est ou non est définie dans ou hors limites.

## 3.6 Devoir de s'informer

Il est de la seule responsabilité de chaque concurrent de s'informer pleinement de toutes les instructions concernant le(s) défi(s) et/ou parcours(s).

## 4. Gestion de la compétition

### 4.1. Inscription/Enregistrement

#### 4.1.1 Inscriptions

Les inscriptions se font en ligne sur le site du NL Contest avant la date stipulée sous réserve de places disponibles. Il est également possible de s'inscrire au stand de l'association pendant le festival au plus tard 2 heures avant le début de la compétition.

#### 4.1.2 Enregistrement

Les participants aux compétitions sont tenus de se présenter sur le stand minimum trente minutes avant le début de la compétition (heure indiquée sur le programme). Ne pas le faire peut entraîner une disqualification, sous réserve de la discrétion du juge en chef.

#### 4.1.3 Tarif

Le montant de l'inscription en ligne est de 5€. Ce montant comprend l'entrée sur les 3 jours du NL Contest, un t-shirt NL Contest-athlètes pour les 100 premiers à se présenter sur le stand inscription, la participation à la compétition de parkour, l'accès à la zone Athlète & Friends avec bar à tarifs réduit et kiné, l'accès à l'After Athlète & Friends Party le dimanche. Le participant peut régler ce montant directement lors de son inscription en ligne sur le site du NL ou bien auprès des officiels s'il s'inscrit lors de l'événement.

## 4.2 Personnes autorisées

### 4.2.1 Personnes autorisées à entrer

Seules les personnes spécifiées ci-dessous seront autorisées à entrer dans la zone de préparation à la compétition ou dans la zone de compétition :

5.2.2.a Bénévoles autorisés

5.2.2.b Officiels des organisateurs d'événements

5.2.2.c Compétiteurs participant au stade actuel de la compétition

5.2.2.d Autres personnes spécifiquement autorisées par le juge en chef.

### 4.2.2 Observation des autres participants

Pendant l'observation des autres participants, les concurrents qui ne pratiquent pas doivent rester dans la ou les zones d'observation désignées. Les concurrents ne doivent communiquer d'aucune façon avec qui que ce soit. en dehors de la zone d'observation.

## 4.3 Incidents techniques

Un incident technique est défini comme tout événement qui entraîne un désavantage ou un avantage injuste pour un concurrent, qui n'est pas le résultat d'une action de la part du concurrent. Les exemples comprennent: a ) Matériel cassé ; b ) Une plaie ouverte ; c ) Défaillance d'un système de chronométrage ; d ) Manque de préparation d'un officiel de l'événement, d'un juge, etc.

## 4.4 Récompenses

### 4.4.1 Gains

Les podium (les trois premières places) de chaque épreuve remporte une médaille ainsi qu'une ou plusieurs récompenses en fonction de la position. Ces récompenses peuvent être matérielles, pécuniaires ou de service. Le vainqueur reçoit une coupe.

### 4.4.2 Titre

Le vainqueur de l'épreuve de vitesse remporte le titre, avec l'année stipulée, de :  
"Champion du contest de vitesse Pk Stras"

Le vainqueur de l'épreuve de technique remporte le titre, avec l'année stipulée, de :  
"Champion du contest de technique Pk Stras"

## 5. Disciplines

### 5.1 Technique

#### 5.1.1 Qualifications

5.1.1.a Les participants disposent de trente minutes pour réaliser un nombre de défis techniques, fixé par l'organisateur ou le juge en chef, dans l'ordre qu'ils souhaitent (entre huit et dix défis peuvent être proposés). Tous les participants essaient de réussir les défis en même temps. Le nombre de défis doit être annoncé aux concurrents avant le début de la compétition.

5.1.1.b Chacun a un essai puis retourne à l'arrière de la file d'attente assignée au défi s'il y a d'autres personnes qui s'y essayent.

5.1.1.c À chaque défi est assigné un arbitre qui détermine si le challenge est réussi ou non. Chaque arbitre dispose d'une feuille avec le récapitulatif des participants et y coche sa case lorsqu'un participant a réussi son défi.

5.1.1.d Dans cette phase, chaque défi réussi rapporte un demi point. La première personne à réaliser tous les défis remporte un point supplémentaire.

5.1.1.e À l'issue des qualifications les dix traceurs avec le meilleur score accèdent à la demi-finale. En cas d'égalité pour la dernière place, les personnes ayant marqué le même score s'affrontent sur un saut qu'il faut sticker (réussir à s'arrêter pile sur l'obstacle). Le premier à échouer alors que l'autre a réussi est éliminé.

#### 5.1.2 Demi-finale

5.1.2.a Les participants disposent d'un temps défini (trois minutes par exemple) pour réaliser un nombre de défis techniques, fixé par l'organisateur ou le juge en chef, (cinq par exemple) dans l'ordre qu'ils souhaitent. Le nombre de défis doit être annoncé avant le début de la compétition.

5.1.2.b Les passages sont individuels, le traceur a tout le spot pour lui, sans limite d'essai.

5.1.2.c Dans cette manche chaque défi réussi rapporte un point. La personne qui a réussi les cinq défis le plus rapidement remporte un point supplémentaire.

5.1.2.d À l'issue des qualifications les 5 traceurs avec le meilleur score cumulé des qualifications et de la demi-finale accèdent à la finale. En cas d'égalité pour la dernière place, les personnes ayant marqué le même score s'affrontent sur un autre saut qu'il faut sticker (réussir à s'arrêter pile sur l'obstacle). Le premier à échouer alors que l'autre a réussi est éliminé.

#### 5.1.3 Finale

5.1.3.a Les participants s'essaient tour à tour à trois défis, ils n'ont que trois essais par défis.

5.1.3.b Si le défi est réussi du premier coup, le traceur marque trois points, du deuxième coup c'est deux points, du troisième coup c'est un point.

5.1.3.c Le podium est décidé par le cumul des points marqués au travers des trois manches.

5.1.3.d En cas d'égalité pour le podium un autre saut à sticker sera proposé.

## 5.2 Vitesse

### 5.2.1 Qualifications

5.2.1.a Les participants s'essaient tour à tour à un parcours chronométré imposé par des marqueurs. Ils n'ont qu'un seul essai pour réaliser le meilleur temps.

5.2.1.b Les participants sont obligés de passer par certains points de passage, si un concurrent en oublie un, il peut revenir en arrière. Si à la fin de son parcours il s'est trompé, son essai ne peut donc être comptabilisé, il est donc éliminé.

5.2.1.c À l'issue des qualifications les dix traceurs avec le meilleur chrono accèdent à la demi-finale.

### 5.2.2 Demi-finale

5.2.2.a Les participants s'essaient tour à tour à un parcours chronométré imposé par des marqueurs. Ils n'ont qu'un seul essai pour réaliser le meilleur temps.

5.2.2.b Les participants sont obligés de passer par certains points de passage, si un concurrent en oublie un, il peut revenir en arrière. Si à la fin de son parcours il s'est trompé, son essai ne peut donc être comptabilisé, il est donc éliminé.

5.2.2.c Les dix meilleurs temps cumulés des qualifications et de la demi-finale accèdent à la finale.

### 5.2.3 Finale

5.2.2.a Les participants s'essaient tour à tour à un parcours chronométré imposé par des marqueurs. Ils n'ont qu'un seul essai pour réaliser le meilleur temps.

5.2.2.b Les participants sont obligés de passer par certains points de passage, si un concurrent en oublie un, il peut revenir en arrière. Si à la fin de son parcours il s'est trompé, son essai ne peut donc être comptabilisé, il est donc éliminé.

5.2.2.c Le podium est décidé par le temps cumulé au travers des trois manches.