



## Ligue de Parachutisme des Pays de la Loire

### Championnat 2020 de vol relatif à 3



Compétition en 5 manches :  
- VR3 – catégories débutants et confirmés

B2 minimum requis

# REGLEMENT

## ***TITRE I – Dispositions générales***

### Article 1 – Définition de la compétition

Le championnat de la Ligue des Pays de la Loire est une compétition régionale qui poursuit deux objectifs : faire se rencontrer les compétiteurs de la Ligue entre eux (détermination éventuelle d'une « sélection » ligue) et inciter à la pratique de la compétition pour les débutants dans la discipline, avec la participation de membres de l'équipe VR du pôle espoir de Saumur.

La compétition donnera lieu à l'attribution du titre de champion de ligue de vol relatif à 3.

### Article 2 – Date et lieu

Les 5 et 6 Septembre à l'Ecole Française de ***Parachutisme Laval centre école de la Mayenne***.

Rassemblement des compétiteurs à 9h. Tirage au sort et briefing.

Début de compétition 9h30.

### Article 3 – Conditions de participation

**3.1.** La compétition est ouverte à tous les licenciés des clubs de la ligue des Pays de la Loire, qui peuvent participer à l'attribution du titre de Champion de Ligue.

**3.2.** Les membres licenciés de clubs extérieurs à la ligue peuvent participer à la compétition, mais ne participent pas à l'attribution du titre de Champion de Ligue.

**3.3.** Un maximum de un seul parachutiste licencié en dehors de la ligue des Pays de la Loire est admis par équipe pour pouvoir participer à l'attribution du titre de Champion de Ligue.

**3.4.** Les participants doivent être titulaires de la licence fédérale 2020, d'une assurance et du brevet B2.

**3.5.** Les équipes sont constituées d'un membre de l'équipe espoir de Saumur (tiré au sort) puis en priorité des membres d'un même club. Les membres de plusieurs clubs peuvent se grouper pour former une équipe. Une équipe de trois, constituée et homogène, pourra cependant participer sans membre de l'équipe espoir de Saumur si elle en fait la demande justifiée.

**3.6.** Le nom de l'équipe, composé d'un maximum de trois vocables, devra automatiquement comporter une référence à l'appartenance aux Pays de la Loire (Département ou ville des PdL, Club des PdL...).

**3.7.** Une équipe est composée de 3 chuteurs. Dans une équipe, 1 seul remplaçant est admis. Les équipes peuvent être mixtes.

#### Article 4 – Matériel et équipement

**4.1.** Chaque capitaine d'équipe doit présenter les livrets des parachutes utilisés et attester d'un pliage du parachute de secours datant de moins de 12 mois.

**4.2.** Le directeur de la compétition peut interdire l'emploi de tout matériel ou équipement qui ne lui semble pas propre à assurer la sécurité de l'utilisateur.

#### Article 5 – Nombre de sauts

**5.1.** La compétition se déroule sur 5 manches, d'une hauteur de largage comprise entre 3200 et 3500mètres.

**5.2.** Au cas où 5 manches ne pourraient être effectués, les scores seront pris en compte dès la réalisation de 2 manches.

**5.3.** Toute manche terminée est retenue pour le classement.

#### Article 6 – Sécurité

**6.1.** Toute action d'ouverture de parachute à une hauteur inférieure à 850 mètres entraîne un score de zéro pour la manche, sauf incident apprécié par le collège des juges.

**6.2.** Refus de saut : une équipe peut choisir de refuser de sauter pour n'importe quelle raison pertinente, et décider d'atterrir avec l'avion. Une fois qu'un membre de l'équipe (autre que le vidéaste) a quitté l'avion, le saut sera évalué et coté. Une équipe qui a choisi de se poser avec l'avion a une nouvelle occasion de sauter aussitôt que possible.

Le Juge d'épreuve doit être informé dans les meilleurs délais de cette situation.

#### Article 7 – Divers

**7.1.** Réclamations :

7.1.1. Toute réclamation devra être présentée par écrit, accompagnée d'une caution de 20,00€, dans les 30 minutes suivant la publication de la décision litigieuse.

7.1.2. La caution n'est remboursée que dès lors que le collège des juges considère la réclamation comme recevable. Dans le cas contraire, la caution restera la propriété de l'organisateur (la Ligue) et la raison du rejet de la réclamation sera en outre formulée par écrit sous timbre de la Ligue dans un délai de huit jours ouvrables.

**7.2.** Temps au sol : pour chaque équipe, le temps minimum entre le retour sur zone et l'appel à l'embarquement suivant est de 45 minutes.

**7.3.** Prix des sauts : le prix des sauts jusqu'à 3500m est de 27€.

### Article 8 – Inscription et déroulement

**8.1.** Inscription par mail ou téléphone au moins 5 jours avant l'épreuve soit le lundi 31 Août au plus tard

**8.2.** Présentation des documents et finalisation des inscriptions le matin de la compétition

**8.3.** Les équipes partiront dans l'ordre du tirage au sort, qui s'effectuera durant le briefing initial de l'épreuve.

## ***TITRE II – Règlement sportif***

### Article 1 – Définitions des mots et expressions employés dans ce règlement

**1.1.** Formation : consiste en des chuteurs reliés par des prises.

**1.2.** Prise : consiste en une main tenant un bras ou une jambe d'un autre coéquipier. Au minimum, une prise nécessite un contact marqué fixe.

**1.3.** Corps : consiste en un compétiteur complet, plus son équipement.

**1.4.** Programme de formations en chute : comprend les formations libres décrites dans l'annexe du présent règlement.

**1.5.** Séquence : est une suite de formations libres et de blocs destinés à être réalisés au cours d'un saut.

**1.6.** Temps de travail : est la période au cours de laquelle les équipes sont cotées au cours d'un saut.

### Article 2 – L'épreuve

**2.1.** But de l'épreuve

2.1.1. Le but de l'épreuve consiste pour l'équipe à réaliser le plus grand nombre possible de formations « cotables » pendant le temps de travail, tout en suivant correctement la séquence de la manche.

2.1.2. Le total cumulé de toutes les manches complètement réalisées est le

score utilisé pour déterminer le classement des équipes. Le gagnant est celui qui possède le score le plus élevé.

2.1.3. Si deux ou plusieurs équipes ont des scores égaux, le classement est déterminé par l'application successive des procédures de départage suivantes :

a. la comparaison du plus grand nombre de points marqués sur une seule manche, jusqu'à ce qu'un départage soit possible ;

b. la comparaison du plus grand nombre de points marqués manche par manche, dans l'ordre inverse des manches en commençant par la dernière manche, jusqu'à ce qu'un départage soit possible ;

c. le temps le plus rapide (mesuré en centièmes de secondes) attribué à la dernière formation cotable commune lors de la dernière manche.

## **2.2. Nature de l'épreuve**

Chaque manche est composée de 3 ou 4 formation ou blocs à reproduire autant de fois que temps impartit le permet.

La hauteur de largage est fixée entre 3200 et 3500m et le temps de jugement est de 35 secondes dès la sortie d'avion.

La liste des formations est en annexe.

## **2.3. Temps de travail**

2.3.1. Le temps de travail est de 35 secondes.

2.3.2. Début du temps de travail

2.3.2.1 Le temps de travail démarre à l'instant précis où un membre de l'équipe (autre que le vidéaste) quitte l'avion, selon l'appréciation du juge.

2.3.2.2 Le temps de travail démarre comme indiqué au point 2.3.2.1.

## **Article 3 – Jugement**

### **3.1. Procédure**

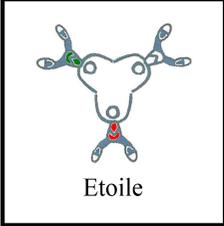
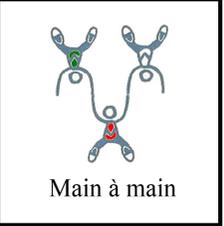
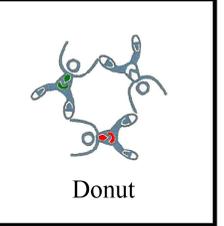
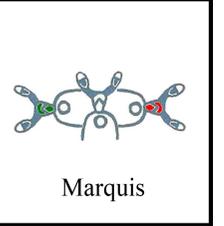
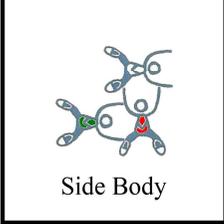
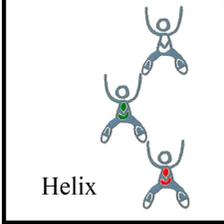
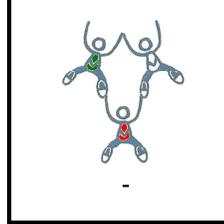
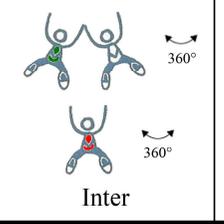
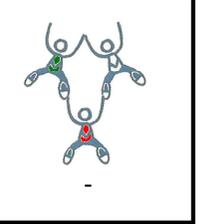
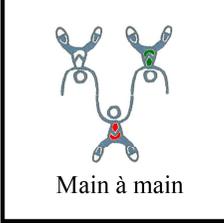
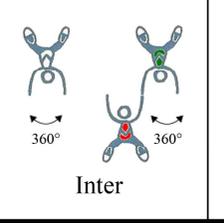
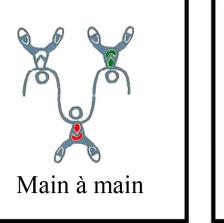
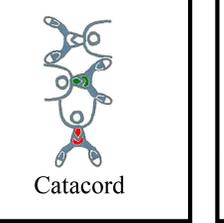
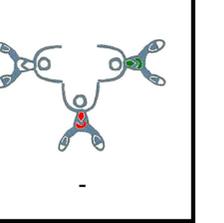
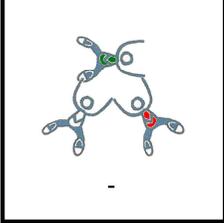
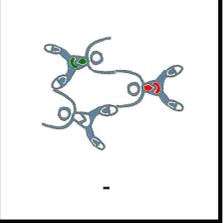
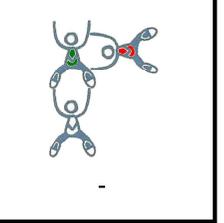
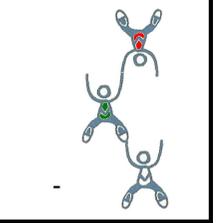
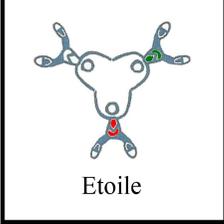
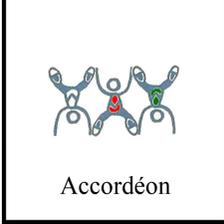
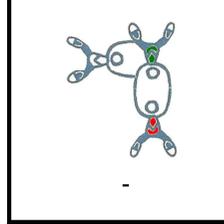
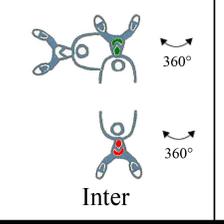
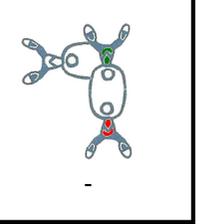
Les sauts de compétition sont jugés à partir d'un enregistrement de la preuve vidéo. Les enregistrements vidéo pourront être externes mais il est possible qu'ils soient pris en intérieur (pas de vidéoman extérieur).

### **3.2. Cotation**

Une équipe marque un point pour chaque formation cotable de la séquence réalisée dans le temps de travail de chaque manche. Les équipes peuvent continuer à marquer des points en répétant la séquence.

# ANNEXE

## Tirage des 5 manches de la compétition

1)	 <p>Etoile</p>	 <p>Main à main</p>	 <p>Donut</p>	 <p>Marquis</p>	
2)	 <p>Side Body</p>	 <p>Helix</p>	 <p>-</p>	 <p>Inter</p>	 <p>-</p>
3)	 <p>Main à main</p>	 <p>Inter</p>	 <p>Main à main</p>	 <p>Catacord</p>	 <p>-</p>
4)	 <p>-</p>	 <p>-</p>	 <p>-</p>	 <p>-</p>	
5)	 <p>Etoile</p>	 <p>Accordéon</p>	 <p>-</p>	 <p>Inter</p>	 <p>-</p>