



Règlement Insane Race Backyard Winter Endurance

Art. 1 – Organisateur

L'Insane Race est une course à obstacles organisée par **Insane Sport Event** (association loi 1901, inscrite au journal officiel sous le numéro W175004734).

Vous pouvez contacter l'organisateur par mail à l'adresse insanesportevent@gmail.com ou bien via le formulaire de contact sur le site web www.insanerace.fr

Art. 2 – Date et lieu

L'Insane Race Backyard Winter Endurance aura lieu le dimanche 18 décembre 2022, à Fontaine-Chalendray, 17510.

Art.3 – Description des courses

3.1. Parcours & horaires : course d'endurance de 6h en individuel, sur une boucle unique de 3km et 15 obstacles, en sous bois et chemins privés.

Départ 9h, arrivée 15h. Un tour commencé avant 15h et terminé après sera comptabilisé, le temps de course final départagera alors les coureurs ayant le même nombre de tours.

Pas de formule relais cette année (mais possibilité de courir en groupe, classement individuel uniquement).

3.2. Généralité :

Course à pied avec obstacles.

Départ groupé (mass-start) sur une boucle sans obstacles.

Tous les obstacles sont OBLIGATOIRES. Une boucle de pénalité permettra de compenser un échec par tour. Ceci étant, les coureurs peuvent continuer malgré un/des échec(s) en étant mis hors classement.

Tous les coureurs doivent se présenter sur la ligne de départ avec leur(s) bracelet(s) au poignet, puce de chronométrage, et chasuble.

Briefing obligatoire 10 minutes avant le début de l'épreuve, une pénalité temps de 10 minutes sera appliquée en cas d'absence.

Liste des obstacles : sera publiée au minimum un mois avant la course. Pas d'obstacles demandant trop de grip, adaptés aux conditions climatiques de la saison.

- Chronométrage par puce, dossard toujours bien visible et lisible (chasuble), entraide interdite.
- Port obligatoire d'une chasuble numérotée, prêtée par l'organisation (à restituer, en même temps que la puce, en fin de course impérativement pour être classé,

facturée 20€ si non restituée).

- Règlement spécifique obstacles en annexe.
- Les athlètes doivent réaliser une “tentative honnête” de franchissement pour chaque obstacle. Cela signifie notamment qu’un effort significatif doit y avoir été consacré, et ne pas faire du “touch and go”. Le cas échéant, l’athlète sera alors classé “NC” (“Non Complété”) ou “DSQ” (“Disqualifié”) en fonction de l’appréciation du juge présent.
- L’athlète dispose d’autant de tentatives que nécessaire pour franchir les obstacles.

3.3. Pénalité

Tous les coureurs prendront le départ avec 2 bracelets indéchirables (obligatoire pour prendre le départ).

En cas de pénalité, le juge coupera un bracelet.

Il y aura un contrôle des bracelets avant l’arrivée de chaque boucle, les coureurs à qui il manquerait un bracelet (un obstacle non validé) seront orientés vers une boucle de pénalité. Ils devront s’acquitter de cette pénalité avant d’être autorisés à continuer vers l’arrivée.

La perte des 2 bracelets mettra le coureur hors classement (NC).

Certains obstacles seront obligatoires et ne pourront faire l’objet d’aucune pénalité (notamment les portés, retourné / tiré de pneu), en cas de refus ou d’incapacité du coureur à le valider, le juge coupera tous les bracelets, mettant le coureur hors classement définitivement.

Le coureur en échec doit spontanément trouver le juge pour faire couper son bracelet. Les bénévoles ne doivent pas avoir à « rattraper » un athlète, un tel comportement, si jugé intentionnel, serait sanctionné d’élimination pour fraude ; l’athlète, ayant connaissance des règles applicables à l’obstacle, est réputé pouvoir reconnaître son échec.

Art. 4 – Conditions d’inscription

4.1. Conditions d’âge requis :

Coureurs né avant le 31/12/2004

4.2. Certificat médical et licences :

Conformément à l’article 231-2-1 du code du sport, la participation à l’événement est soumise à la présentation obligatoire :

- soit d’une licence sportive FFA ou UFOLEP Athlé en cours de validité à la date de la manifestation ;
- soit d’un certificat médical de non contre-indication à la pratique de l’athlétisme ou de la course à pied ou du sport en compétition, datant de moins d’un an à la date de la compétition.

Art.5 – Inscription

5.1. Les inscriptions :

Elles se font uniquement en ligne, sur la plateforme d'inscription Klikego.

Inscription possible sur place à tarif majoré +10€ sur dernier tarif (se munir d'une licence ou d'un certificat médical, voir Art.4)

Nombre d'inscrits maximum = 80

5.2. Tarifs (entendus hors frais de plateforme) :

Tarif unique 60€ jusqu'au 17/12/2022

5.3. Cession de dossards :

Tout engagement est personnel. Aucun transfert d'inscription n'est autorisé sans en faire la demande auprès de l'organisateur. L'organisateur aura le choix de donner suite ou non à ce type de demande. Aucun remboursement possible une fois l'engagement validé.

Art.6 – Assurance

L'organisateur est couvert par une police d'assurance responsabilité civile, souscrite pour la durée de l'épreuve auprès de SMACL Assurance.

Les licenciés bénéficient des garanties accordées par les assurances liées à leur licence sportive.

Il incombe aux autres participants de s'assurer personnellement.

L'organisateur ne peut en aucun cas être tenu responsable en cas d'accident ou de défaillance des participants, notamment ceux consécutifs à un mauvais état de santé, ou à une préparation physique insuffisante.

La participation se fait sous l'entière responsabilité des concurrents, avec renonciation à tout recours contre l'organisateur en cas de dommages ou de séquelles ultérieurs à la course.

Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de vol ou de dégradation de matériel.

L'utilisation du matériel mis à disposition doit se faire suivant les prescriptions du règlement obstacle, sans en déroger (notamment une seule personne engagée par ligne sur les structures); l'organisateur décline toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation.

Art.7 – Classement

Les trois premiers hommes et femmes au scratch seront récompensés.

Un classement par catégorie d'âge sera publié sur le site web de la course.

Le classement sera établi sur la base du nombre de tours réalisés dans le temps imparti.

Si un tour est terminé après l'heure d'arrivée, il sera comptabilisé ; les coureurs seront alors départagés dans le classement au temps final réel.

Pour être classé, il faudra avoir réalisé au minimum 60 % de la distance du vainqueur de

son genre (H ou F).

Art.8 – Charte du coureur

Tout concurrent est tenu à assistance en cas d'accident d'un autre concurrent (jusqu'à l'arrivée des secours).

Tout abandon de matériel ou de déchets sur le parcours, ainsi que toute conduite anti-sportive ou non respectueuse des bénévoles, entraînera la mise hors-course du contrevenant, sans pouvoir donner lieu à aucun remboursement.

Art.9 – Droit à l'image

Du fait de son engagement, chaque coureur autorise expressément l'organisateur à utiliser les images fixes ou audiovisuelles sur lesquelles il pourrait apparaître, prise à l'occasion de sa participation à l'événement, sur tout support, y compris les documents promotionnels et/ou publicitaires.

Art.10 – Annulation, intempéries

En cas d'annulation ou de modification de l'événement, totale ou partielle, pour cas de force majeure, ou sur décision administrative, aucun remboursement ne pourra être exigé, ni aucune indemnité perçue. Événements ayant effet de force majeure : incendie, conditions climatiques ou politiques rendant impossibles le maintien de l'évènement et notamment : inondation, épidémie, tempêtes, orage, gel,... A tout moment, l'organisation se réserve le droit de modifier le parcours ou les horaires de l'épreuve afin de garantir la sécurité des coureurs et du public.

Le présent règlement sera réputé « lu et approuvé » par le coureur dès lors qu'il aura validé son inscription.

Règlement spécifique obstacles

(chaque course ne comporte pas nécessairement tous les obstacles de la liste. Se référer à la carte descriptive de chaque format pour en connaître les obstacles)

Généralité :

Les obstacles sont sous la responsabilité d'un juge, et éventuellement de bénévoles.

Ils ont toute autorité pour décider si le coureur a validé ou non l'obstacle.

En cas de litige, le coureur peut déposer une réclamation au juge-arbitre (PC course) en fin de course, celui-ci rendra alors un avis définitif.

Dans tous les cas, suivre les recommandations du juge présent sur l'obstacle, qui prévalent sur tout (on ne négocie pas le règlement).

Une tentative de franchissement de tous les obstacles sera OBLIGATOIRE (le juge mesure la sincérité de l'essai, il ne suffira pas de toucher la structure).

En cas de pénalité, le juge coupera un bracelet.

Il faut minimum un bracelet pour être classé.

Certains obstacles seront obligatoires et ne pourront faire l'objet d'aucune pénalité (notamment les portés, tiré / retournés de pneus), en cas de refus ou d'incapacité du coureur à le valider, le juge coupera les bracelets, mettant le coureur hors-course définitivement.

L'échec au tir biathlon et à l'arc est sanctionné par une boucle de pénalité.

Le coureur en échec doit spontanément trouver le juge pour faire couper son bracelet (les bénévoles ne doivent pas avoir à « rattraper » un athlète, un tel comportement, si jugé intentionnel, serait sanctionné d'élimination pour fraude ; l'athlète, ayant connaissance des règles applicables à l'obstacle, est réputé pouvoir reconnaître son échec).

Lorsqu'il y a une cloche pour valider l'obstacle, celle-ci doit être frappée uniquement avec la main ou avant-bras.

Le nombre de coureurs engagés sur une structure est limité à un par ligne.

Ligne de réessaie : si nécessaire et dans la mesure du possible, le juge mettra en place une ou plusieurs lignes réservées aux réessaies. La priorité est toujours donnée aux coureurs se présentant sur l'obstacle pour leur premier essai.

Obstacles :

- **Murs** : le coureur doit franchir le mur sans assistance et sans s'aider des pieds et renforts (côtés). Une réglette présente sur certains murs hauts peut toutefois être utilisée par les femmes uniquement.
- **Rampé** : le coureur doit passer sous les fils uniquement. Pas de position debout entre les fils.

- **Filet** : franchir par-dessus.
- **Rampe Ninja** : gravir la rampe, éventuellement en s'aidant des cordes si présentes, et redescendre par les barreaux à l'arrière.
- **Échelle inversée** : le coureur doit passer par-dessus le barreau supérieur, et redescendre de l'autre côté. Il peut utiliser ses pieds et ses mains.
- **Tiré de pneu** : le coureur doit tirer le pneu sur le sol (sans le relever, ni faire rouler) jusqu'à tendre la corde, puis revenir se positionner au point de départ (piquet) pour ramener le pneu, jusqu'à toucher le piquet, en tirant sur la corde.
- **Weaver** : (dessus/dessous) : le coureur doit aborder l'obstacle en franchissant la première barre par-dessus, puis alternativement dessous – dessus. Pas de contact au sol pendant le franchissement.
- **Slackline** : départ minimum un pied sur le support, marcher sur la sangle sans toucher le sol. Le coureur doit poser au moins un pied sur le support d'arrivée avant tout contact au sol. Il ne peut donc pas sauter et atterrir derrière le support.
- **Tir biathlon** : le tir s'effectue couché, à 10m. Les coureurs disposent de 8 tirs pour toucher 5 cibles. En cas de cible(s) manquée(s), le coureur doit effectuer une boucle de pénalité (entre 400 et 800m).
- **Atlas** : le coureur doit porter l'atlas sur un parcours matérialisé. Il peut le poser et le reprendre à sa guise. INTERDICTION de le faire rouler pour les élites, autorisé pour les clubs. Un poids homme et un poids femme. Cet obstacle peut être binômés avec un autre (tir à l'arc par exemple), obligeant le coureur à poser l'atlas à mi-parcours. Obstacle OBLIGATOIRE.
- **Grimper de corde** : le coureur doit grimper à la corde (pieds autorisés) et sonner la cloche. Il redescend avec la corde, sans se laisser tomber (saut admis à 50 cm du sol).
- **Stairway** : le coureur doit s'engager sur l'obstacle sur sa ligne, en franchissant la première planche, il gravit et redescend les marches uniquement à l'aide des mains (toute partie du bras autorisée), et ressort en passant par dessus la planche de sortie. Aucun contact sol autorisé sous la structure.
- **Circuit Imprimé** : le coureur s'engage sur l'obstacle avec les pieds sur le support. Il avance sur les circuits imprimés à l'aide des deux poignées, sans toucher le sol, jusqu'au support d'arrivée. Il doit pouvoir enlever les poignées depuis le support et doit les ramener au départ. Si combinaison de deux ou plusieurs circuits, possibilité d'adaptation pour les femmes, annoncée par le juge (exemple : valider seulement la première partie).
- **Low rigs** : pieds derrière la ligne de départ, cloche à l'arrivée. Pas de contact avec le sol. Le coureur doit utiliser uniquement les agrès ; ne peuvent être utilisés ni la structure, ni les mousquetons supportant les agrès, ni toute partie supérieure à celui-ci (corde, sangle, chaîne).
- **Farmer walk** : le coureur doit porter deux bûches sur un parcours matérialisé, il les repose au point de départ. Obstacle OBLIGATOIRE.
- **Samourai** : départ pied sur le support. Le coureur doit utiliser uniquement les barreaux verticaux. L'obstacle est validé lorsque le coureur pose un pied sur le support d'arrivée. Pas de contact au sol, ni avec d'autres éléments de structure que les poteaux verticaux.

- **Multirigs** : départ support horizontal. Le coureur doit utiliser uniquement les agrès. Ne peuvent donc être utilisés ni la structure, ni les mousquetons supportant les agrès, ni toute partie supérieure à celui-ci (corde, sangle, chaîne). L'obstacle est validé en sonnant la cloche.
- **Planche militaire** : le coureur doit passer par-dessus la planche, il ne doit pas s'aider de la structure (pieds). Les planches dédiées aux femmes sont moins larges et moins hautes.
- **Retourné de pneu** : le coureur doit effectuer le nombre de retournés indiqué lors du briefing et par le juge sur l'obstacle. Deux tailles de pneus : hommes et femmes.
- **Pont de singe** : départ pieds sur le support horizontal. Le coureur doit avancer sur la corde sans toucher le sol (technique libre), il valide l'obstacle en posant les pieds sur le support d'arrivée ou au-delà.
- **Planches ninja** : le coureur doit franchir une suite de plans inclinés en sautant de l'un à l'autre, sans contact avec le sol, ni utiliser les mains.
- **Tir à l'arc** : position debout, à 8m. Le coureur dispose de trois flèches (ventouse) pour toucher une fois la cible (rond rouge diamètre 30cm). En fin de tir, il doit aller récupérer ses flèches et les ranger, ainsi que l'arc, sur le support. En cas de cible manquée, le coureur doit effectuer une boucle de pénalité (entre 400 et 800m).