

GRAND PRIX NATIONAL DES JEUNES HANDISPORT



REGLEMENT SPORTIF 2018

MAJ 05 décembre 2017

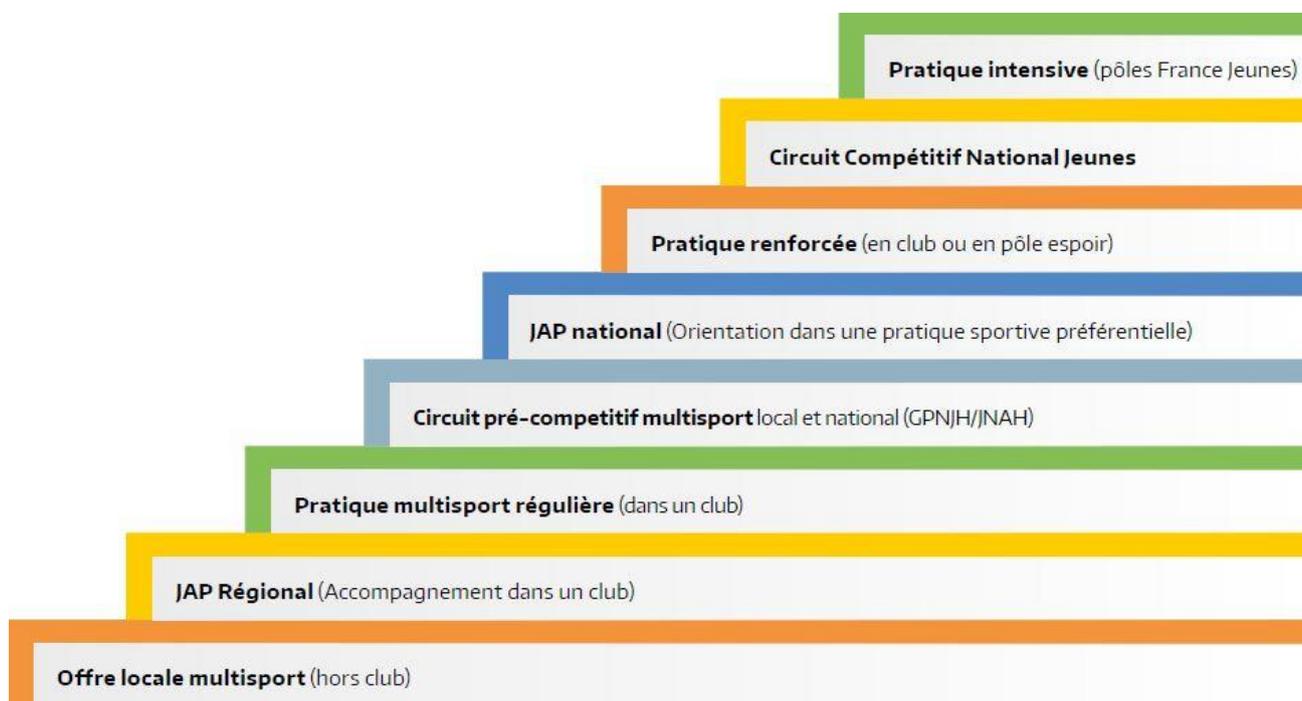
SOMMAIRE

Présentation	3
Conditions de participation	5
La classification sportive	7
Les épreuves sportives	10
Attribution des étoiles	12
Règlementation sportive	14
Athlétisme	15
Boccia	18
Escrime	19
Goalball	21
Haltérophilie	22
Natation	24
Sarbacane	27
Tennis de table	28
Tir à l'arc	29
Tir sportif	30
Epreuve bonus : Slalom	31
Annexes	
Conditions maximales	32
Grille de classement générale	33
Grille d'équivalence performance/ points	34
Tableau AH	37
Cible sarbacane	39
Classifications et compensations natation	40

PRESENTATION

Le Grand Prix National des Jeunes (GPNJ) est un évènement multisport, qui regroupe pendant 3 jours des délégations représentant les différentes régions de France. Cet évènement se déroule les années paires, en alternance avec les Jeux Nationaux de l'Avenir Handisport. L'objectif de cette manifestation est de faire participer des jeunes, à une confrontation sportive en équipe, où les notions d'esprit d'équipe et de fair-play s'avèrent primordiales.

Comme expliqué dans le « Bulletin Jeunes » édité chaque saison par la FFH, **le GPNJ se placent dans le pôle « pré-compétition » du parcours sportif de nos jeunes licenciés.** Il est précédé du pôle « animation découverte » dont l'objectif est de transmettre la passion du sport à travers des évènements permettant la découverte du handisport (journées de découverte et d'initiation en région, vacances sportives...) et suivi du pôle « performance » dans lequel nous retrouvons les championnats nationaux uni-disciplinaires, les jeunes sont alors pleinement ancrés dans une pratique.



Le GPNJ est destiné à des jeunes initiés mais non confirmés/compétiteurs. Les jeunes qui y participent ont les bases techniques et règlementaires mais ne sont pas les « meilleurs » de leur discipline au niveau national. Le GPNJ doit être une étape du parcours du jeune sportif et non une finalité.

- Inscriptions

Toutes les épreuves se concourent par équipe de 2 jeunes minimum. Afin de permettre le maximum d'engagements sportifs, la constitution des équipes est souple en nombre (équipes de 2 ou 3 jeunes avec la possibilité d'engager 2 équipes par délégation dans la majorité des épreuves) en cohérence avec le planning sportif.

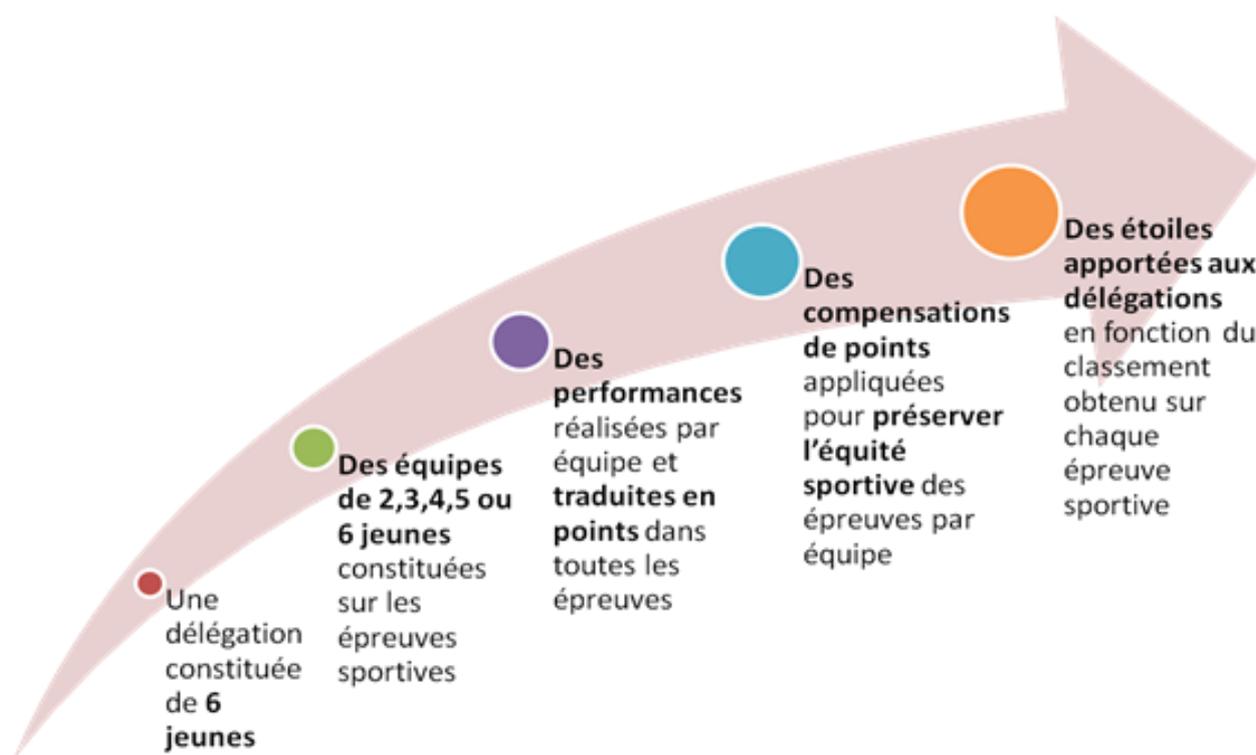
- Equité sportive

Pour préserver l'équité sportive de cette manifestation par équipe, un système de compensation de points a été élaboré dans certaines épreuves.

- Classement de la délégation

A l'issue de chaque épreuve, en fonction du classement de l'équipe, un nombre d'étoiles est attribué à la délégation.

Le Grand Prix National des Jeunes sera décerné à la délégation ayant obtenu le plus grand nombre d'étoiles à l'issue de l'ensemble des épreuves nationales.



CONDITIONS DE PARTICIPATION

Le GPNJ 2018 réunit 34 délégations, soit environ 200 jeunes sportifs. Pour une répartition optimisée des places sur l'ensemble du territoire, la FFH a attribué un nombre de délégations à chaque comité régional handisport. Ces derniers seront ensuite responsables de la redistribution des places aux associations, centres... de leur territoire.

Composition des délégations

- Maximum 6 jeunes sportifs par délégation.
- Mixte et multi handicap
- Le nombre d'encadrants est limité selon le profil des jeunes sportifs :
 - 1 quota d'encadrement/jeune en fauteuil électrique (FE) et jeune non-voyant (D5A).
 - ½ quota / jeune en fauteuil manuel (FM)
 - 1/3 de quota/jeune marchant, sourd, malvoyant.
- Exemples :
 - Délégation de 6 jeunes dont 2 FE, 2 FM, 2 M, alors $(2 \times 1) + (2 \times 1/2) + (2 \times 1/3) = 3.66$ soit 4 encadrants.
 - Délégation de 4 jeunes dont 1 D5A, 1 FM, 2 M, alors $(1 \times 1) + (1 \times 1/2) + (2 \times 1/3) = 2.16$ soit 3 encadrants.

Tout encadrant hors quota sera accepté mais ne pourra pas profiter de la formule tarifaire applicable pour les délégations et devra s'acquitter d'une formule à prix coûtant (cf. ci-dessous).

Tarifs d'inscriptions

Les délégations devront s'acquitter de droits d'inscription, selon les prestations souhaitées :

- **Formule complète pour les sportifs et encadrants quota** (hébergement /restauration/frais techniques du mercredi soir au dimanche matin inclus) : 170€/personne
- **Formule complète pour les encadrants hors quota** (Prix coûtant): 270€/personne
- **Formule sans hébergement** du mercredi soir au samedi soir inclus : 120€/personne
- **Supplément navette (pour les délégations non autonomes dans leurs déplacements)** : 10€/personne
- **Supplément chambre individuelle demandée** : 80€/personne
- **Paniers repas optionnels (dimanche)** : 8€/personne

Limite d'âge

Les épreuves sont ouvertes aux jeunes ayant entre 10 et 21 ans.

Cette tranche d'âge est définie en fonction de l'année de naissance par rapport à l'année de l'évènement. Pour l'édition 2018 du GPNJ, pourront participer tous les jeunes nés entre 1997 et 2008.

Licence sportive

Chaque sportif devra être titulaire d'une licence sportive handisport qui sera exigée à l'inscription, de type (compétition, loisir, établissement).

Etre en possession de sa licence est obligatoire lors du Grand Prix. Une vérification pourra être effectuée à tout moment pendant la compétition.

Conditions de pratique

Pour garantir le bon déroulement des épreuves, il est fixé des conditions minimales et maximales qui limitent et conditionnent l'accès à la pratique et à certaines disciplines :

Pour les disciplines compétitives

Conditions minimales de pratique requises pour les disciplines de compétition :

- **Pratiquer l'activité régulièrement** (ne pas s'inscrire dans une discipline que l'on ne pratique pas).
- **Posséder de bonnes connaissances des règles** spécifiques aux épreuves dans lesquelles je m'engage.
- Avoir une parfaite **maîtrise des règles de sécurité**.
- **Posséder le matériel** requis pour pratiquer l'activité et maîtriser parfaitement son utilisation.

Conditions maximales de pratique requises pour les disciplines de compétition :

- **Ne pas figurer sur liste Ministérielle de Haut Niveau de la discipline choisie.**
- **Ne pas faire partie du collectif France ou pôle France espoir de la discipline choisie.**
- **Chaque discipline fixe des critères spécifiques.** Ces derniers seront indiqués dans le règlement sportif et un tableau récapitulatif se trouve en annexe.

Pour les disciplines en découverte

Conditions minimales de pratique requises pour les disciplines de découverte :

- Aucune pratique préalable de l'activité n'est nécessaire pour s'inscrire dans une discipline de découverte.
- **Posséder les capacités fonctionnelles nécessaires** à la pratique de l'activité.
- Posséder obligatoirement **le test d'aisance aquatique** pour les disciplines de découverte qui se déroulent dans le milieu aquatique et le fournir dès les inscriptions définitives (canoë-kayak, voile, plongée...).

Tenue sportive

Il est fort recommandé d'équiper l'ensemble de ses représentants d'une tenue sportive à ses couleurs et d'un drapeau du club ou de la ville...

Le jeune devra impérativement **se présenter dans ses épreuves dans une tenue sportive appropriée**, sous peine de se voir refuser l'accès de la compétition.

A son arrivée au GPNJ, chaque jeune recevra un dossard. Le port de ce dossard lors du déroulement des épreuves est obligatoire.

Exclusions

Tout participant dont le comportement est jugé dangereux pour la sécurité ou antisportif se verra exclu de l'épreuve concernée.

Cette exclusion se fait par le juge arbitre officialisant l'épreuve, ou par l'organisateur si le litige dépasse le cadre de l'épreuve.



LA CLASSIFICATION SPORTIVE

L'enjeu de la classification est essentiel sur les événements « jeunes » car elle est garante du respect de l'équité sportive de la manifestation. Mais pour que ce système soit efficace, il est fondamental que les jeunes soient bien classés.

Nous avons élaboré une approche fonctionnelle de la classification « jeunes ». **Ainsi, nous nous appuyons, pour les jeunes en situation de handicap moteur, sur l'évaluation des capacités fonctionnelles des jeunes à partir de la réalisation de tests.** En fonction des résultats obtenus sur ces différents tests, une classification des jeunes pourra être proposée.

Ce système de classification repose sur les possibilités fonctionnelles des jeunes, c'est-à-dire sur leurs capacités physiques à réaliser un acte donné. Ainsi, des jeunes présentant des natures de handicaps différents pourront concourir ensemble car ils présenteront un niveau d'aptitude fonctionnelle similaire (mouvement, coordination, équilibre...).

Mise en place

La classification est proposée par le personnel médical et sportif de la délégation qui est ainsi chargé d'évaluer l'impact de la déficience physique sur les possibilités fonctionnelles des jeunes.

Une fois déterminée, la même classification est utilisée sur l'ensemble des disciplines auquel le jeune participe.

Une classification n'est pas acquise tout au long du parcours sportif. Certaines pathologies sont évolutives, ce qui pourra entraîner un changement de la classification.

Les modes de pratique

Les sportifs participant aux Jeux Nationaux de l'Avenir possèdent les déficiences suivantes :

- **Handicaps physiques :** sportifs présentant un trouble physique qui affecte la motricité (perte d'une partie ou de la totalité de la capacité de mouvement). Attention à la notion de handicap minimum.
- **Handicaps visuels:** Athlètes malvoyants et non-voyants (acuité du meilleur œil inférieure à 2/10 ou champ visuel de 20° maximum)

- **Handicaps auditifs:** Sportifs malentendants et sourds (perte d'au moins 55dB de la meilleure oreille).

La classification comprend 2 grandes catégories de pratique : « **Debout** » et « **Fauteuil** » qui sont fonction de la façon dont le jeune pratique son activité sportive et **qui représente son mode de déplacement habituel.** Exception faite pour la natation où une classification particulière est mise en place et pour l'escrime où les jeunes debouts devront se faire évaluer et s'inscrire dans une catégorie fauteuil (cf. tests fonctionnels pour les jeunes fauteuils).

Au sein de ces deux grandes catégories de pratique, de 4 à 7 classes de handicaps sont définies en fonction du potentiel physique ou sensoriel de chaque jeune :

- **Debout:** D1 - D2 - D3 - D4 - D5A - D5B - Sourds
- **Fauteuil:** FE - F1 - F2 - F3

Le rôle des classificateurs officiels

Une fois classé, le jeune ne peut changer de catégorie au cours de la compétition que si les classificateurs attestent officiellement de son changement de catégorie.

En cas de litige ou de contestation, le sportif devra être reclassé par un classificateur officiel « jeunes » habilité pour réaliser les tests fonctionnels.

Les classificateurs pourront réaliser les tests fonctionnels de jeunes en amont de la compétition. Ils pourront également effectuer des tests fonctionnels auprès de tous les jeunes lors du déroulement de la compétition.

Un espace sera dédié à la réalisation de tests fonctionnels sur toute la durée de la manifestation. Cet espace ne sera pas ouvert au public, ceci afin de faciliter le passage des tests pour les jeunes. Durant le passage des tests, le jeune pourra être accompagné d'un adulte.

Méthodologie de classification

Afin de développer des outils supports pour accompagner votre démarche de classification auprès des jeunes de votre délégation, nous avons élaboré et défini des tests fonctionnels (10 tests obligatoires pour les jeunes des classes « Debout », 4 tests optionnels du haut du corps selon le profil du jeune « debout » et 5 tests pour les jeunes des classes « Fauteuil ») reproductibles et réalisables par tous les jeunes.

La totalité de ces tests doit être réalisée car **c'est uniquement à l'issue de l'ensemble des tests que l'observation globale de la motricité du sportif peut être établie.**

Tous les tests décrits ci-après **devront être réalisés avec les appareillages utilisés lors de la pratique sportive.**

Les mots employés pour définir les critères de réussite aux différents tests ont pour vocation de traduire au plus près les critères observables traduisant les capacités fonctionnelles des jeunes. Toutefois, il ne s'agit que d'une aide à votre analyse. C'est pourquoi il est important que vous vous appropriiez tous les termes employés afin de les utiliser au mieux durant votre évaluation visuelle globale.

Ces tests pourront être revisités en fonction de l'évolution des jeunes et de la classification sur nos évènements « jeunes ».

- Pour les jeunes des classes « debout », il faut avant tout effectuer les 10 tests pour définir la mobilité du bas du corps. Dans le cas d'une différence notable de mobilité entre le haut et le bas du corps (amputation d'un membre, plexus brachial, diplégie...), il faudra alors passer les tests du haut du corps. Le résultat des 10 tests du bas du corps combiné à celui des 4 tests du haut du corps donnera la classe de handicap du jeune selon la correspondance suivante :

		Tests des membres supérieurs			
		D1	D2	D3	D4
Tests des membres inférieurs	D1	D1	D1	D2	D2
	D2	D2	D2	D2	D3
	D3	D2	D3	D3	D3
	D4	D3	D3	D4	D4

Handicap minimum

Nous vous rappelons que nos évènements sont **exclusivement réservés aux jeunes en situation de handicap**. Ainsi, tout jeune qui ne présentera pas au moins un **HANDICAP MINIMUM** ne sera pas admis sur la manifestation.

Le handicap minimum correspond à :

- Une pathologie neurologique à minima (avoir au minimum un Babinski)
- Ou une atteinte neurologique ou musculaire des membres supérieurs (test Hoffman)
- Ou une atteinte musculaire amyotrophie des membres inférieurs (de 2 cm minimum) ou une perte d'au moins 10 points au testing des membres inférieurs.

Proposition de méthodologie pour classer un jeune

1. Les jeunes doivent s'échauffer en amont des tests et effectuer 2 ou 3 passages au préalable sur le parcours.
2. Ensuite, faire passer l'ensemble des tests au jeune (10 tests obligatoires pour les jeunes des classes « Debout », 4 tests optionnels du haut du corps selon le profil du jeune « debout » (voir ci-contre) et 5 tests pour les jeunes des classes « Fauteuil »)
3. Noter à chaque test si celui-ci est réussi, achevé avec difficultés ou impossible à réaliser, selon le code couleur suivant :
 - Test impossible à réaliser
 - Test réalisé avec difficultés
 - Test réalisé sans difficultés
4. A la fin des tests regarder le profil global du jeune et observer les couleurs attribuées à chacun des tests.
5. Reportez-vous ensuite au tableau de résultats.
6. Proposez une classe de handicap correspondant aux possibilités fonctionnelles du jeune.

Handicaps sensoriels

Les jeunes en situation de handicap sensoriel (déficients visuels et auditifs) sont également concernés par la classification « jeunes ».

Pour ces jeunes, il n'est pas nécessaire de passer les tests fonctionnels.

Les jeunes **déficients auditifs sont tous classés dans la catégorie D6 ou Sourds**. Lors des événements, selon le nombre d'inscrits, ils peuvent être amenés à concourir avec la catégorie D4 des handicaps moteurs.

Les jeunes **déficients visuels** sont quant à eux classés en 2 catégories selon leur degré d'acuité visuelle. Si le jeune nécessite **un guide dans sa pratique sportive, il sera alors D5a**. S'il est en mesure de pratiquer **de façon autonome, sans guide, il sera alors D5b**. Lors des événements, selon le nombre d'inscrits, les jeunes D4b peuvent être amenés à concourir avec la catégorie D4 des handicaps moteurs.

Attention, si un jeune présente un handicap moteur et un handicap sensoriel associé, sera retenue la classification qui le désavantage le moins dans la pratique sportive.

Les classifications en natation

Nous utiliserons pour les épreuves de natation la classification internationale (S1 à S15). Ces classes seront réparties en 6 groupes comme suit :

GROUPE 1	S1 à S4
GROUPE 2	S5 et S6
GROUPE 3	S7, S8 et S11
GROUPE 4	S9 et S10
GROUPE 5	S12 et S13
GROUPE 6	S15 (Sourds et Malentendants)

Vous trouverez en annexe un tableau explicatif des classifications natation S1 à S15.

***Vous retrouverez l'ensemble des tests de la classification jeune Handisport sur le site de la FFH :
<http://www.handisport.org/grand-prix-national-des-jeunes/>***

LES EPREUVES SPORTIVES

Glossaire

- **Une délégation** : un ensemble de 4 à 6 jeunes participants au Grand Prix National.
- **Une équipe** : nous désignerons sous ce terme, les jeunes d'une délégation qui pratiquent ensemble une épreuve donnée. Chaque équipe est constituée par épreuve sportive (une même délégation aura donc au cours de l'évènement plusieurs équipes inscrites sur les différentes épreuves sportives).
- **Une famille d'activités** : 3 familles d'activités sont présentes sur le Grand Prix National : « Puissance », « Précision » et « Duel ». Chaque famille d'activité comprend de 3 à 4 épreuves sportives.
- **Les points** : ils sont marqués par les équipes dans les épreuves sportives et servent à calculer le classement de l'équipe dans l'épreuve.
- **Les étoiles** : elles sont attribuées à chaque délégation en fonction du classement de leurs équipes dans les différentes épreuves.

Les activités au programme

Le GPNJ propose un ensemble d'épreuves sportives réparties dans 3 familles d'activités + une épreuve bonus collective :

La famille d'activités « Puissance » :

- Athlétisme
- Natation
- Haltérophilie

La famille d'activités de « Précision » :

- Tir à l'arc
- Sarbacane
- Tir Sportif

La famille d'activités « Duel » :

- Tennis de table
- Boccia
- Escrime
- Goalball

Epreuve « Bonus »

- Slalom par équipe

Ouverture d'épreuve et inscription sportive

Ouverture d'une épreuve sportive

L'ouverture d'une épreuve est conditionnée par l'inscription d'au moins 3 équipes.

● L'âge

Il n'y a aucune catégorie d'âge dans les épreuves sportives du Grand Prix National, exceptés pour l'escrime et l'haltérophilie :

- Espoir : 10 à 15 ans, nés entre 2003 et 2008
- Junior : 16 à 21 ans, nés entre 1997 et 2002

Toutefois, afin de compenser les écarts de potentiels physiques liés à l'âge, les délégations composées de compétiteurs « espoirs » de moins de 16 ans se verront attribuer un bonus d'étoiles en début de compétition (cf. chapitre attribution d'étoiles p10).

● Le genre

Il n'y a aucune catégorie de genre dans les épreuves sportives du Grand Prix National.

Toutefois, afin de compenser les écarts de potentiels physiques liés au genre, les délégations composées de jeunes filles se verront attribuer un bonus d'étoiles en début de compétition (cf. chapitre attribution d'étoiles p10).

- Il n'y a pas de cumul de bonus d'étoiles possible pour une fille de moins de 16 ans.

Inscription sportive

Le GPNJH se concourt par équipe sur toutes les épreuves sportives. Pour s'inscrire à une épreuve, chaque délégation doit constituer une équipe.

- Maximum 2 équipes inscrites par délégation sur une même épreuve sportive.

- Maximum 1 discipline par jeune par demi-journée.

- La composition des équipes et les ordres de passage des jeunes devront être déposés lors des inscriptions en ligne.

Epreuves ouvertes aux différentes catégories

Disciplines / Epreuves		D1	D2	D3	D4	D5A	D5B	Sourds	FE	F1	F2	F3
Athlétisme	triathlon - 50m - lancer de balles lestées - lancer d'anneaux lestés	x								x		
	triathlon - 50m - saut en longueur - lancer de vortex		x	x	x	x	x	x				
	triathlon - 50m - lancer de vortex - lancer de balles lestées					Sur présentation d'un justificatif médical interdisant le saut en longueur					x	x
	triathlon - lancer de balles lestées - lancer d'anneaux lestés - lancer de massue								x			
	relais 4x100m	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Boccia	avec rampe (R)	x							x	x		
	sans rampe (SR)	x	x						x	x		
	open (rampe et sans rampe) (O)	x	x						x	x		
Escrime	pratique en fauteuil	x	x	x	x				x	x	x	x
Goalball	tournoi en 2vs2	x	x	x	x	x	x					
Haltérophilie	développé couché	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Sarbacane	tournoi open	x	x						x	x		
Tennis de table	épreuve en simple	x	x	x	x			x	x	x	x	x
Tir à l'arc	individuel - tir à 10m	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Tir sportif	tir à 10m - position assise	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Epreuve bonus: Slalom par équipe		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Epreuves aquatiques		G1	G2	G3	G4	G5	G6					
Natation	50m nage libre - épreuve chronométrée	x	x	x	x	x	x					
	50m dos - épreuve chronométrée	x	x	x	x	x	x					
	25m brasse - épreuve bonus technique	x	x	x	x	x	x					
	25m papillon - épreuve bonus technique		x	x	x	x	x					



ATTRIBUTION DES ÉTOILES

Classement général

- Chaque participation d'une équipe dans une épreuve sportive contribue à apporter des étoiles au classement général de sa délégation selon la « grille de classement général » en annexe, par sa place acquise en fonction du nombre d'équipes engagées au départ de l'épreuve.

- Comptabilisation des points

- A l'issue de la journée, le nombre d'étoiles acquis par la « grille générale » par les différentes équipes d'une même délégation sur les différentes épreuves sportives pratiquées est additionné.

- 2 équipes d'une même délégation participant à une même épreuve obtiendront 2 classements différents sur l'épreuve donnée et apporteront ainsi 2 capitaux d'étoiles au classement général de leur délégation.

- A la fin des trois jours, les étoiles cumulées par chaque délégation seront totalisées afin de désigner le vainqueur du Grand Prix National.

- Les ex-aequo

En cas d'égalité entre 2 délégations, les organisateurs décident de valider le classement tel quel. Chacun est récompensé de la totalité des étoiles attribuées à la place concernée. Les autres classés sont donc décalés en fonction du nombre d'ex aequo.



Bonus d'étoiles par équipe

- L'âge

Toute équipe composée d'un jeune de moins de 16 ans se verra attribuer 1 bonus unique de 60 étoiles pour l'ensemble des épreuves, par jeune « espoir » de moins de 16 ans présent dans la délégation.

- Le genre

Toute équipe composée d'une fille se verra attribuer 1 bonus unique de 60 étoiles pour l'ensemble des épreuves par jeune fille présente dans la délégation.

- Les bonus ne sont pas cumulables. Autrement dit, une jeune fille de moins de 16 ans se verra attribuer un seul bonus de 60 étoiles.

Cas particulier

En cas de mauvaise classification d'un jeune :

- Les compensations de points attribuées à l'ancienne classe de handicap et ce, sur la totalité de la compétition, seront remplacées par les compensations de points attribuées à la nouvelle classe de handicap du jeune.

- Si ce changement entraîne des modifications de classements des équipes auxquelles appartenait le jeune, celles-ci seront reclassées en fonction de leur nouveau capital de points. Si ce reclassement n'est pas possible, l'équipe sera disqualifiée pour l'épreuve en cours.

- Les étoiles attribuées au classement général de la délégation seront à leur tour modifiées.

Compensation de points

- Pour permettre l'affrontement des équipes tout en respectant l'équité sportive, **un système de comptabilisation et de compensations des handicaps a été élaboré dans certaines épreuves.**

Une grille de compensation de points commune au tir à l'arc et au tennis de table a été élaborée : selon la classe de handicap, chaque jeune apporte un nombre de points de compensations à son équipe.

Classes	FE	F1	F2	F3	D1	D2	D3	D4	D5A	D5B	Sourds
Compensation de points	+6pts	+5pts	+3pts	+1pt	+4pts	+2pts	+1pt	Opt	+8pts	+6pts	Opt

Certaines autres disciplines possèdent des compensations spécifiques : athlétisme, natation, tir sportif, slalom.

- La compensation attribuée à l'équipe dépend du nombre de passages (nombre de sets en tennis de table....) effectués par chaque jeune de l'équipe au sein de l'épreuve sportive. Si un jeune effectue 2 passages au cours du slalom, il faudra donc doubler les temps de compensation de ce jeune dans l'épreuve réalisée.

EPREUVES	Méthode pour préserver l'équité sportive
Athlétisme	Compensation de points à la table de cotation ➤ à chaque épreuve réalisée
Boccia	Pas de compensation de points ➤ Epreuve limitée à certaines classes de handicaps
Escrime	Pas de compensation de points
Goalball	Pas de compensation de points
Haltérophilie	Pas de compensation de points
Natation	Compensations par bonus de temps
Sarbacane	Pas de compensation de points ➤ Epreuve limitée à certaines classes de handicaps
Tennis de table	Compensation de points ➤ au début de chaque set
Tir à l'arc	Compensation de points ➤ à chaque volée tirée
Tir sportif	Coefficient multiplicateur pour les DV ➤ Mise en place d'adaptations matérielles
Bonus : slalom	Compensations par bonus de temps ➤ à chaque relais réalisé



REGLEMENTATION SPORTIVE
GPNJ 2018
Poitiers

ATHLETISME

Déroulement de l'épreuve :

En athlétisme, chaque délégation inscrit une équipe unique de 2 à 6 jeunes.

Chaque athlète participe à un triathlon athlétique suivant sa classe de handicap (cf. tableau p9).

En début de compétition, chaque jeune intégrera un groupe de jeunes de la même classe de handicap, guidé par un même bénévole tout au long de la compétition.

Classement de l'épreuve :

Chacune des 3 performances numériques (minutes, secondes ou mètres) réalisées au sein de chaque triathlon est ensuite traduite en nombre de points à la table de cotation « de 45 points » en vigueur et disponible sur le site www.athletisme-handisport.org (45 points est le nombre de points maximum capitalisable par performance réalisée).



Le classement des équipes s'effectue à partir de :

- L'addition des points obtenus par chaque jeune de l'équipe sur son triathlon, divisé par le nombre de jeunes de l'équipe.
- Un abandon, une disqualification ou une performance nulle dans une épreuve individuelle entraînera une cotation de 1 point.
- le bonus relais (pour les équipes inscrites) : Participation de 4 jeunes au relais mixte « debouts et fauteuils ». Un capital de 45 points est attribué à chaque équipe au départ. A chaque faute technique commise, un retrait de 5 points est effectué sur le capital de départ de 45 points.

Points de règlement :

Les jeunes du suivi « Espoir » de la commission nationale athlétisme ne sont pas autorisés à participer à cette épreuve.

Le sprint 50m:

- Pour tous :
Rester dans son couloir. Il est formellement interdit de gêner un autre concurrent. Tout manquement à cette règle pourra entraîner une disqualification du sportif pour la course.
Tout faux départ entraînera un arrêt de la course en cours et la réalisation d'un nouveau départ pour l'ensemble des coureurs de la série. Au bout du 2^e faux départ effectué par un même coureur, celui-ci se verra disqualifié de la course.
- Pour les athlètes debout, le départ en position « debout » est autorisé quelque-soit la catégorie et classification.
- Pour les athlètes non-voyants, le guide est autorisé.
- Pour les athlètes sourds, le départ sera donné au drapeau. Aussi, un assistant pour indiquer le départ par une touche dans le dos.
- Pour les athlètes en fauteuil :
Port du casque obligatoire pour tous.
Même si la supériorité des jeunes concourant avec des fauteuils spécifiques d'athlétisme (3 roues) reste à démontrer sur la distance de 50m, l'utilisation de ce type de fauteuil est vivement conseillée. Il n'y aura aucune compensation de points selon le choix du fauteuil de course (« fauteuil de ville » ou « fauteuil sport » ou « fauteuil 3 roues »). Néanmoins des séries de courses séparant ces deux types de fauteuil pourront être proposées par l'organisateur.



Les lancers:

Chaque jeune dispose de 2 lancers d'échauffement puis 4 essais par type de lancer pratiqué seront mesurés pour la compétition.

Chaque sportif devra respecter l'ensemble des règles de sécurité liées à ces lancers.

Pour que le lancer soit validé, il faut que l'engin retombe à l'intérieur d'un secteur délimité par deux lignes droites dont le point d'intersection est le centre du cercle ou de l'arc de cercle. Les concurrents « debout » ont droit à un élan. Cet élan doit obligatoirement être pris dans une zone d'élan bien définie. Il s'agit d'un cercle (pour la balle lestée, l'anneau lesté, la massue) ou d'un couloir terminé par un arc de cercle (vortex).

Type de lancer	L'engin	Règles spécifiques
Vortex	33cm 125g	<i>Le vortex sera tenu par sa partie centrale ovale. Il doit être lancé par-dessus l'épaule, ou au-dessus de la partie supérieure du bras utilisé pour le lancer. Il ne doit pas être projeté dans un mouvement rotatif.</i>
Balle lestée	U16 espoirs féminines: 1kg masculins : 2kg U20 juniors féminines: 2kg masculins : 3kg	<i>La balle lestée sera lancée de l'épaule avec une seule main. Au moment où l'athlète prend place dans le cercle pour commencer son lancer, la balle lestée doit toucher ou être très proche du menton et la main ne peut pas être abaissée de cette position pendant le lancer. La balle lestée ne doit pas être ramenée en arrière du plan des épaules. Une adaptation de cette règle pourra être envisagée en tenant compte des capacités fonctionnelles du lanceur.</i>
Anneau lesté	400 g	<i>Pas de règles spécifiques à la tenue de l'engin.</i>
Massue	De 35 à 39cm 397 g (+/- 30g)	<i>Pas de règles spécifiques à la tenue de l'engin.</i>

Le saut en longueur:

Chaque jeune dispose de 2 sauts d'échauffement puis 4 essais seront mesurés pour la compétition.

La technique du saut est libre mais doit être conforme aux règles de sécurité.

La zone d'impulsion est matérialisée à la chaux à 20cm du bac, sur 1m de longueur, la performance sera alors mesurée à la trace du pied sur la chaux.

Tout essai mordu ne pourra être comptabilisé et l'essai sera compté comme effectué pour le sportif.

Pour les déficients visuels, la présence d'un assistant est autorisée à l'arrière du bas pour guider à la voix.



Le relais 4x100m:

● Composition du relais :

Chaque équipe de relais est composée de 4 jeunes par relais (tous les pratiquants « fauteuils » et « debouts » concourent dans une seule et même équipe). Une délégation ne peut inscrire qu'1 équipe au relais.

● Déroulement du relais :

Le départ et l'arrivée du relais s'effectuent en couloir. Il n'y a aucun rabatement possible lors du relais. Le relais se transmet au « toucher » pour tous. Les jeunes « fauteuils » d'une équipe se positionnent obligatoirement sur les derniers relais (un jeune « fauteuil » ne peut pas transmettre le relais à un jeune « debout » pour des raisons de sécurité).

● Règlement technique du relais :

➤ Il est formellement interdit de changer de couloir ou de mordre sur les couloirs pendant l'épreuve du relais 4x100m. Tout manquement à cette règle entraînera pour l'équipe un retrait de 5 points sur son capital de départ de 45 points.

➤ Toute équipe dont l'un des sportifs commettra une faute technique (passer le relais hors de la « zone »

réservée à cet effet, mordre sur la ligne de couloirs, faire tomber le témoin vers l'avant...) se verra retirer 5 points par faute commise sur son capital de départ de 45 points.

Matériel:

- La pratique "debout" pour les amputés de membres inférieurs nécessite l'utilisation de prothèses spécifiques composées de fibre de carbone, d'aramide et de kevlar.
- L'utilisation de béquilles est formellement interdite.
- Pour les coureurs D1, l'utilisation du déambulateur est autorisée, en revanche les draisienelles ne le sont pas.

- La pratique de l'athlétisme "en fauteuil" peut s'effectuer avec un matériel spécifique, le fauteuil d'athlétisme. Il s'agit d'un cadre rigide, monté sur trois roues.

- Le matériel d'athlétisme ne doit pas être une entrave à la pratique de cette activité. C'est pour cela que les fauteuils multisports sont autorisés pour participer aux épreuves d'athlétisme.

- Des gants renforcés peuvent également être utilisés pour favoriser la sécurité et le confort du pratiquant en fauteuil.



BOCCIA

Déroulement de l'épreuve :

Chaque délégation peut inscrire 1 ou 2 équipes, composées de 2 ou 3 joueurs.

3 tournois distincts, sont mis en place et ouverts si le nombre d'équipes engagées le permet. En fonction du nombre d'équipes engagées dans chaque tournoi, la formule la plus adaptée sera proposée.

Tournoi avec rampe (R)

Ouvert aux classes FE, F1 et D1 uniquement.
Les joueurs jouent tous avec une rampe.

Tournoi sans rampe (SR)

Ouvert aux classes FE, F1, F2, D1 et D2.
Les joueurs lancent tous à la main.

Tournoi Open « rampe et sans rampe » (O)

Ouvert aux classes FE, F1, F2, D1 et D2.
Au moins un joueur joue avec une rampe et au moins un joueur lance à la main.

Pour chaque tournoi :

- Une phase de qualification par poules.
- Une phase finale à élimination directe pour les matchs de classement.
- Le classement de l'épreuve se détermine à la place.



Points de règlement :

Les joueurs ayant fait un podium en championnat de France (BC ou NE) ne peuvent pas participer à cette épreuve.

En phase de poule, les matchs nuls sont comptabilisés. En phase finale, un match nul en fin de partie se départage par une manche en or avec jack sur la croix.

Hormis les catégories et le temps de jeu, **le règlement paralympique édité en français par la BISFED sera appliqué** (téléchargeable sur le lien suivant : www.bisfed.com/about-boccia/rules.)

Placement des joueurs :

- Doublette: 2 et 4 sont rouges et 3 et 5 sont bleus.
- Triplette: Rouge = 1,3,5 ; Bleu:2,4,6.
- En cas de Triplette contre Doublette, le 3eme joueur de la triplette se placera en 1, si bleu, et 6, si rouge)

Matériel :

Chaque équipe doit être en possession d'un jeu complet de boccia (6 rouges / 6 bleues / 1 blanche) et chaque joueur en rampe doit avoir sa propre rampe.

• Rappel sur l'utilisation de la rampe :

Seuls les joueurs, ne pouvant lancer la balle (1er rebond) à plus d'1m50 (partie la moins large de la zone hachurée – cf. schéma) peuvent utiliser une rampe.

➤ Le joueur doit avoir un contact obligatoirement avec la balle au moment du lancer: licorne-balle; tige-balle; partie du corps-balle.

➤ L'assistant exécute les annonces de son joueur : il est dos au jeu toute la durée de la manche et ne communique pas avec son joueur pendant la manche. Il ne doit pas avoir de contact avec la balle au moment du lancer. Le roulement des balles; "balayage"; positionnement du fauteuil... sont considérés comme des routines (pas à la demande forcément du joueur).

ESCRIME

Déroulement de l'épreuve :

Chaque délégation peut inscrire 1 ou 2 équipes, composées de 2 ou 3 tireurs.

L'épreuve d'escrime est ouverte à toutes les classes de handicap moteur. Les sportifs des classes « debout » devant passer les tests fonctionnels des classes « fauteuils » afin de s'inscrire, exceptionnellement pour cette discipline, dans une classe « fauteuil ». Pour les sportifs FE et F1, il est impératif de pouvoir se tenir dans un fauteuil ordinaire, être capable d'étendre le bras et tenir l'arme.

2 tournois distincts, en individuel et mixte, sont mis en place et ouverts en fonction du nombre d'inscrits :



Tournoi A : Espoir

Arme : Epée lame et coquille n°2 - poignée droite

- Phase de poule sans élimination, 4 touches, sans touche de pénalité, durée 2 min.
- Phase finale à élimination directe, 10 touches, sans touche de pénalité, durée 2x3min.

- Le classement du tournoi se détermine à la place.

Tournoi B : Junior

Arme : Epée lame n°5 - poignée crosse autorisée

- Phase de poule sans élimination, 5 touches, sans touche de pénalité, durée 3 min.
- Phase finale à élimination directe, 15 touches, sans touche de pénalité, durée 3x3min.

- Le classement du tournoi se détermine à la place.

Classement de l'épreuve :

● Pour comptabiliser le nombre de points obtenus par l'équipe dans l'épreuve, nous additionnerons les points acquis sur 2 performances individuelles (tournois « Espoirs » et « Juniors » confondus) pour chaque équipe inscrite (1 performance par jeune pour les équipes de 2 jeunes et les 2 meilleures performances individuelles pour les équipes de 3 jeunes).

● En fonction de la place attribuée de chaque jeune dans son tournoi, un nombre de points est attribué à chaque performance individuelle (cf. grille d'équivalence en annexe).

Points de règlement :

Les jeunes inscrits aux circuits nationaux et les jeunes ayant fait un podium en championnat de France ne peuvent pas participer à cette épreuve.

Surface valable :

Toutes les parties du corps situées au-dessus de la ceinture sont dites surface valable. Les jambes sont recouvertes par une jupe en tissu lamé métallique qui neutralise les touches qui pourraient être portées sur cette cible trop facile à atteindre.

Règles de combat :

Les règles appliquées correspondent uniquement à la pratique de l'escrime handisport. Les fauteuils sont fixés dans un appareil de fixation « handifix » et la distance entre les deux escrimeurs est réglée à l'aide d'une crémaillère qui éloigne ou rapproche selon le cas les deux tireurs. L'escrimeur qui a le bras le plus court prend la distance par rapport à son adversaire.

Le combat commence au commandement « allez » de l'arbitre et il s'arrête sur le « halte » de ce dernier. Toutes les touches portées en surface valable sont comptées comme valables. Dans le cas où les deux escrimeurs se touchent simultanément un point est accordé à chaque escrimeur. L'épée est une arme sans convention. Pour qu'une touche soit valable l'escrimeur doit porter celle-ci en position assise.

Matériel :

- Equipement de base :

- 1 veste de protection et 1 sous cuirasse
- 1 bustier pour les femmes
- 1 masque de protection et 1 paire de gant
- 1 arme (épée lame 2 ou 5)
- 1 fil de corps
- 1 fauteuil spécifique à la pratique

- Caractéristique de l'arme : Epée lame N°2 ou n°5

Epée lame N°2 pour les espoirs 10-15ans. Son poids permet de la manier avec aisance tout en respectant la sensibilité tactile de cette arme.

Epée lame N°5 pour les juniors 16-21ans. Avec un minimum d'aménagement (Strapping), elle peut être utilisée par des personnes ayant des problèmes de préhension.



GOALBALL

Déroulement de l'épreuve :

Le goalball est un sport collectif de ballon pour les sportifs aveugles et malvoyants. Néanmoins, afin de compléter les équipes, nous avons décidé d'ouvrir cette épreuve aux jeunes handicapés moteurs évoluant debout (D1 à D4) et pratiquant l'activité (connaissance du règlement pour compléter les équipes), ainsi qu'aux jeunes déficients visuels n'ayant pas le handicap minimum des classifications déficients visuels handisport (B1,B2,B3). Toutefois, pour répondre aux exigences de cette discipline, les jeunes devront avoir les capacités motrices suffisantes pour pratiquer une activité physique debout, effectuer des plonges latéralement, attraper et envoyer un ballon avec force et précision. Afin de respecter la logique interne de l'activité goalball, nous demanderons à chaque équipe d'être **composée au minimum d'un jeune déficient visuel** (qui devra se trouver en permanence sur le terrain).

Chaque délégation peut inscrire 1 ou 2 équipes, composées de 2 sportifs.

En fonction du nombre d'équipes inscrites, la formule évoquée ci-dessous pourra être modifiée :

- Une phase de poule pour les matchs de qualification, suivie d'une phase finale à élimination directe pour les matchs de classement.
 - Les matchs se jouent en 2 périodes de 6 min.
 - Lors des matchs de classement et en cas d'égalité de performance, il sera procédé à une séance de tirs au but.
 - Le tirage au sort des constitutions de poule est fait en amont de la compétition, une fois les inscriptions validées.

Le classement de l'épreuve se détermine à la place.



Points de règlement :

Le tournoi s'appuiera sur le règlement national de goalball avec toutefois quelques adaptations.

- Le jeu fait appel à 2 équipes de 2 joueurs. Ce jeu se joue avec un ballon sonore lancé au sol.
- Le tournoi se jouant en 2 contre 2, le terrain utilisé mesure 7m par 15m avec les buts de 7m de long. Le ballon utilisé est un ballon adapté à l'âge des participants, en caoutchouc, de 21cm de diamètre et pesant 500g.
- Chaque équipe devra être munie d'un jeu de maillots aux couleurs de la délégation.
- Tous les joueurs doivent porter des masques opaques sur le court (cela est également valable pour les jeunes classés D1 à D4).
- En phase offensive, l'équipe a 10s pour renvoyer le ballon vers le but adverse, sous peine de pénalité.
- La pénalité correspond à un tir au but. L'entraîneur de l'équipe qui va tirer ce tir au but choisi alors le joueur adverse qui défendra, l'autre joueur sortant du terrain le temps de la pénalité.

HALTÉROPHILIE

Déroulement et points de règlement de l'épreuve :

Chaque délégation peut inscrire 1 ou 2 équipes, composées de 2 ou 3 jeunes.

Les jeunes ayant fait un podium en championnat de France ne peuvent pas participer à cette épreuve.

En fonction de l'âge, 2 tournois avec des objectifs différents sont mis en place.

Tournoi Espoir 10-15 ans

L'épreuve d'haltérophilie consiste à réaliser le **mouvement handisport du développé couché**. Les jeunes sont évalués uniquement sur leur performance technique, la charge soulevée ne sera pas prise en compte dans la notation. Ils seront classés en fonction du nombre de points obtenus pour chacun des trois essais.

Le mouvement handisport est effectué avec une barre sans charge. Le concurrent peut choisir le poids de sa barre (10, 15 ou 20kg) dans la limite où celle-ci ne dépasse pas 40% de son poids de corps.

Les 3 essais ne sont pas soumis obligatoirement à une augmentation du poids de la barre, et un jeune qui ne réussirait pas sa première barre pourrait au second essai soulever une barre plus légère.

La notation se fera en fonction d'une grille d'évaluation prenant en compte huit critères techniques :

- Placement sur le banc : position de départ
- Placement des mains sur la barre
- Respect de l'ordre de départ : « start »
- Contrôle de la barre lors de la poussée : la barre doit monter de façon rectiligne sans aucun déséquilibre quel qu'il soit
- L'arrêt : la barre doit être stabilisée en fin de poussée
- Respect de l'ordre de descente : « terre »
- Contrôle de la descente (freinage)
- Contrôle de la respiration lors de l'exécution du mouvement dans son ensemble

Il sera tenu compte des flexions de coude qui devront être signalés à l'arbitre avant chaque essai.

Chaque critère est noté sur 1 point maximum, les demi-points pouvant être par ailleurs utilisés par le juge. Chaque essai est noté au maximum sur 8 points.

Le jeune athlète sera par conséquent évalué sur un total de 24 points au maximum : 3 essais pouvant valoir jusqu'à 8 points chacun.

En cas d'égalité entre deux ou plusieurs athlètes, l'arbitre les départagera en prenant en compte leur âge, privilégiant ainsi dans le classement final les athlètes les plus jeunes.



Tournoi Junior 16-21 ans

L'épreuve d'haltérophilie consiste à réaliser le **mouvement handisport ou valide du développé couché**. Les jeunes sont évalués uniquement sur leur performance physique, c'est-à-dire en fonction de la charge soulevée validée par 3 arbitres. Chaque sportif dispose de 3 essais.

La progression entre chaque essai est de 1kg minimum et ne peut représenter qu'un multiple de 1kg. En dehors de cette limite, ils peuvent choisir librement les charges à soulever.

L'arbitre n'accordera pas l'essai si l'athlète commet les fautes suivantes :

- Non-respect des consignes de l'arbitre au début et durant la réalisation de la tentative
- Tout changement de la position choisie au départ pendant le développé-couché proprement dit, c'est à dire tout soulèvement de la tête, des épaules, des fessiers ou des pieds à partir de leurs points de contact de départ avec le banc ou tout mouvement latéral des mains sur la barre

- Enfoncement ou rebond de la barre pendant et après son immobilisation sur la poitrine
- Extension inégale des bras pendant le mouvement (alors qu'aucun flexum n'a été signalé à l'arbitre avant l'essai)
- Arrêt lors de l'exécution du mouvement (ascension régulière)
- Tout mouvement de la barre vers le bas puis vers le haut (pompage) pendant l'extension des bras lors de l'exécution du mouvement
- Verrouillage incomplet des coudes en fin de développer
- Tout contact avec les supports de barre ou les taquets lors de l'exécution du mouvement
- Temps pour réaliser le mouvement (2 minutes) dépassé

Le classement se fera à l'indice de performance (table AH en annexe) en tenant compte du meilleur des 3 essais de chaque jeune et par rapport aux catégories de poids de corps.

En cas d'égalité entre deux ou plusieurs athlètes, l'arbitre les départagera en prenant en compte le poids de corps, privilégiant ainsi dans le classement final les athlètes les plus légers.

Tous les juniors effectuent la pesée avant de réaliser leur performance.

A l'appel de son nom, **le jeune athlète se présente sur le plateau de compétition et dispose de 2 minutes pour réaliser son essai.** A la fin de son premier essai il devra attendre son tour pour effectuer ses 2 autres essais.

En mouvement handisport la barre est située à 2,5 cm de la poitrine de l'haltérophile reposant sur des supports latéraux.

L'arbitre donne l'ordre de départ en disant "partez" (ou "start"), le jeune effectue son mouvement, stabilise sa barre en fin de poussée, puis attend l'ordre de l'arbitre, consistant à dire "reposer" (ou « terre »), afin de pouvoir reposer la barre sur ses supports.

Pour un haltérophile sourd, l'arbitre remplacera ces commandements en touchant légèrement la tête du jeune (ou tout autre partie du corps).

En mouvement valide la barre est située latéralement sur des taquets.

La hauteur de ceux-ci est réglée en fonction de la longueur (l'allonge) des membres supérieurs de chaque jeune.

Le jeune décroche la barre des taquets, stabilise sa barre, attend l'ordre de départ de l'arbitre « start », puis il descend la barre sur la poitrine, marque un temps d'arrêt sur celle-ci (sans enfoncement ou rebond), la pousse jusqu'à extension complète des coudes, la stabilise à nouveau et attend l'ordre de l'arbitre « rack » avant de la reposer sur les taquets.

Classement de l'épreuve :

Le classement des équipes s'effectue par addition de :

- La meilleure performance de chaque jeune pour les équipes de 3 jeunes
- La meilleure performance de chaque jeune + la 3ème meilleure performance de l'équipe pour les équipes de 2 jeunes
- Classement de l'équipe = de 2 à 50 points attribués par équipe en fonction de la place acquise sur 3 performances de l'équipe.



NATATION

Déroulement de l'épreuve :

Chaque délégation peut inscrire 1 ou 2 équipes, chacune composées de 2 ou 3 nageurs.

Nous utiliserons pour les épreuves de natation la classification internationale (S1 à S15). Ces classes seront réparties en 6 groupes comme suit :

GROUPE 1	S1 à S4
GROUPE 2	S5 et S6
GROUPE 3	S7, S8 et S11
GROUPE 4	S9 et S10
GROUPE 5	S12 et S13
GROUPE 6	S15 (Sourds et Malentendants)

Au sein de chaque groupe, des compensations de temps sont mises en place pour établir les classements.

Vous trouverez en annexe un tableau explicatif des classifications natation S1 à S15, et les compensations de temps qui s'y rattache.

- Les séries peuvent être mixtes.
 - Elles sont organisées par temps de référence si celui-ci est disponible.
- Dans le cas où aucun temps de référence (temps d'engagement) n'est disponible les séries seront organisée par classification.
- Le nageur doit se présenter en chambre d'appel 10 minutes avant le départ de la série. Seuls les nageurs des groupes 1,2,3,5 et 6 peuvent avoir un accompagnateur.
 - Le règlement applicable pour la régularité des styles de nage est celui de l'IPC swimming.

EPREUVES 1

50m Nage Libre et 50m Dos :

- Chaque nageur de l'équipe (2 ou 3) effectue les épreuves du 50m Nage Libre et du 50m Dos.
- Lors du 50m Dos, les concurrents doivent satisfaire l'ensemble des points réglementaires, en particulier le virage et l'arrivée sur le dos.

Le classement général de chaque épreuve est mixte et s'effectue au temps, dans chaque groupe.

EPREUVES 2 :

25m PAPILLON et/ou 25m BRASSE

- Chaque nageur de l'équipe (2 ou 3) effectue un 25m BRASSE et/ou 25m PAPILLON selon son groupe.
- Cette épreuve n'est pas chronométrée et doit seulement satisfaire l'ensemble des points réglementaires de l'épreuve. (cf. annexe)
- Les nageurs du groupe 1, se verront bénéficier de 15 pts pour tout 25m Brasse réalisé réglementairement.
- Les nageurs des groupes 2, 3, 4, 5 et 6 se verront bénéficier de 10 pts pour tout 25m Papillon réalisé réglementairement et de 5 pts pour tout 25m Brasse réalisés réglementairement.

En revanche tout 25m Papillon ou Brasse réalisé non réglementairement ne marquera pas de point de bonus.



Classement de l'épreuve :

- Le calcul de points rapportés par chaque nageur se fera de la manière suivante :
 - Moyenne des points marqués sur les Épreuves1 = $M1 ((Pts\ 50NL + Pts\ 50DOS)/2)$
 - Points Bonus marqués sur l'Épreuve 2
 - Moyenne du Nageur = MN
- Le classement des équipes s'effectue par la moyenne des points rapportés par chaque nageur de l'équipe.
Équipe de 2 : $(MN1 + MN2)/2$
Équipe de 3 nageurs : $(MN1 + MN2 + MN3) /3$

EXEMPLES :

● Une équipe A composé de deux nageurs appelés N1A (Groupe 4) et N2A (Groupe 1).

Sur l'épreuve 1 :

➤ N1A se classe 6^{ème} de son groupe sur 50 NL (36pts) et 12^{ème} de son groupe sur 50 DOS (30pts).

Sa moyenne sur l'épreuve 1 = $(36+30)/2=33$ pts

➤ N2A se classe 18^{ème} de son groupe sur 50 NL (24 pts) et 21^{ème} de son groupe sur 50 DOS (21 pts).

Sa moyenne sur l'épreuve 1 = $(24+21)/2=22,5$ pts

Sur l'épreuve 2 :

➤ N1A réussit le 25 Brasse et en revanche ne réussit pas le 25 Papillon. Il marque donc 5 pts de bonus sur sa moyenne finale.

➤ N2A réussit le 25 Brasse. Il marque donc 15 pts de bonus sur sa moyenne finale.

Moyenne des nageurs :

MN1A = 33 + 5 pts bonus = 38 points

MN2A = 22,5 + 15 pts bonus = 37,5 points

Moyenne de l'Équipe A = $(38 + 37,5)/2 = 37,75$, arrondi systématique au point supérieur soit 38 pts.

● Une équipe B composé de trois nageurs appelés N1B (Groupe 1), N2B (Groupe 4) et N3B (Groupe 6).

Sur l'épreuve 1 :

➤ N1B se classe 8^{ème} de son groupe sur 50 NL (34 pts) et 9^{ème} de son groupe sur 50 DOS (33 pts).

Sa moyenne sur l'épreuve 1 = $(34+33)/2=33,5$ pts

➤ N2B se classe 3^{ème} de son groupe sur 50 NL (40 pts) et 7^{ème} de son groupe sur 50 DOS (35 pts).

Sa moyenne sur l'épreuve 1 = $(40+35)/2=37,5$ pts

➤ N3B se classe 10^{ème} de son groupe sur 50 NL (32 pts) et 4^{ème} de son groupe sur 50 DOS (38 pts).

Sa moyenne sur l'épreuve 1 = $(32+38)/2=35$ pts

Sur l'épreuve 2 :

➤ N1B réussit le 25 Brasse. Il marque donc 15 pts de bonus sur sa moyenne finale.

➤ N2B réussit le 25 Brasse et le 25 Papillon. Il marque donc 15 pts de bonus sur sa moyenne finale.

➤ N3B réussit le 25 Papillon et en revanche ne réussit pas le 25 Brasse. Il marque donc 10 pts de bonus sur sa moyenne finale.

Moyenne des nageurs :

MN1B = 33,5 + 15 pts bonus = 48,5 pts

MN2B = 37,5 + 15 pts bonus = 52,5 pts

MN3B = 35 + 10 pts bonus = 45 pts

Moyenne de l'Équipe B = $(48,5 + 52,5 + 45)/3 = 48,66$ Arrondi systématique au point supérieur soit 49 pts.



Points de règlement :

Les jeunes inscrits en N1, les jeunes ayant fait des podiums en N2, les jeunes ayant fait des podiums en Championnat de France jeune et les jeunes des collectifs espoirs A et A' ne peuvent pas participer à cette épreuve.

● Les nageurs devront porter un maillot de bain conçu pour la compétition et non de loisirs (pas de maillot transparent ni de short de plage).

● Le port du bonnet de bain sera obligatoire pour tout concurrent participant à une compétition. Il est conseillé de s'équiper de lunettes de natation.

● Le départ se fera librement soit par un plongeon (effectué depuis le plot de départ ou à côté de ce dernier), soit dans l'eau.

● Pour tout départ dans l'eau, une aide manuelle sera permise à tout nageur ayant des difficultés à maintenir seul un contact avec le mur ou présentant des problèmes d'équilibre. En aucun cas cette aide ne peut être propulsive. Tout nageur non-voyant devra être avertie à l'aide d'un contact physique (perche de trappeur, frite, planche, ...) de l'approche du virage et de l'arrivée par 2 personnes placées à chaque extrémité du bassin (coté départ et coté virage).

● Un nageur doit terminer la course dans la ligne d'eau où il l'a commencée.

● Pour les épreuves de 50m, le nageur effectuant un virage doit avoir un contact physique avec l'extrémité

du bassin. L'appui mural lors du virage doit être effectué sur le mur vertical du bassin.

- Il n'est pas permis de se pousser ou de faire un pas au fond du bassin, ni de se tracter par une ligne séparative de couloir.
- Le nageur ayant terminé sa course doit rester dans sa ligne d'eau et attendre l'ordre du juge-arbitre pour sortir de l'eau (2 coups de sifflet brefs).
- La nage libre signifie que, dans une épreuve ainsi désignée, le concurrent peut nager n'importe quel style de nage et en changer aussi souvent qu'il le désire. Aux virages et à l'arrivée des épreuves de nage

libre, le nageur peut toucher le mur avec n'importe quelle partie de son corps.

- Aucun entraîneur, ni accompagnateur ne peut aller dans le bassin, ni suivre le nageur, sans autorisation du juge-arbitre.
- Aucune aide à la flottaison ou à la propulsion n'est autorisée. Les nageurs ne peuvent être assistés dans l'eau.



SARBACANE

Déroulement de l'épreuve :

Chaque délégation peut inscrire 1 ou 2 équipes, composées de 2 ou 3 tireurs.

L'usage de la potence est laissé à l'appréciation de chaque tireur. Tous les tireurs effectuent la compétition en position assise (fauteuil ou chaise).

- Une phase de qualification. Chaque équipe tire 5 volées de 6 flèches pour cette phase. 2 flèches par jeune par volée pour les équipes de 3 tireurs et 3 flèches par jeune par volée pour les équipes de 2 tireurs.
- Une phase finale de duel à élimination directe. Ces duels s'effectueront en 3 volées gagnantes. Volées de 6 flèches (2 flèches par jeune par volée pour les équipes de 3 tireurs et 3 flèches par jeune par volée pour les équipes de 2 tireurs).
- Le classement de l'épreuve se détermine à la place.

Points de règlement :

Les joueurs ayant fait un podium au challenge national des jeunes ne peuvent pas participer à cette épreuve.

Le règlement pour l'épreuve de sarbacane du Grand Prix National des Jeunes s'appuie sur le règlement national disponible auprès de la commission sportive de sarbacane. La seule différence réside dans l'utilisation d'une cible camembert. La cible est une « roue » décomposé en 22 zones de points. Le centre vaut 25 points. (cf. annexe).

A chaque volée :

- une équipe peut tirer 2 fois dans la même zone mais pas par le même tireur.
- Si un tireur fait un robin ou tire 2 fois dans la même zone, une fléchette sera comptée à la valeur de la zone, mais l'autre fléchette sera comptabilisée comme nulle.

Avant chaque phase, chaque joueur de l'équipe a le droit à 3 flèches d'essai.



Quelques rappels :

- L'aide par une tierce personne est autorisée pour son installation sur le pas de tir, les réglages et la manipulation de la potence et pour l'insertion des flèches dans la sarbacane. **Pour les sportifs Sans Potence, l'autonomie du tireur est privilégiée. Un accompagnement sur le pas de tir sera toléré.**
- Lors d'une flèche « cordon » (pointée sur la ligne de séparation de deux zones) les points de la zone la plus élevée sont comptabilisés.
- Dans le cas où une flèche est plantée dans un autre (« robin »), les points seront identiques à ceux de la 1^e flèche (même si sa pointe va à son tour se planter dans une zone de valeur inférieure ou supérieure).
- Toute flèche non plantée équivaut à un essai nul ne rapportant aucun point.
- Au moment du tir, le bout de la sarbacane le plus près de la cible doit être à l'aplomb de la ligne de tir, soit à 2m50 de la cible.

Matériel :

Chaque tireur doit posséder son propre matériel (sarbacane et flèches + potence le cas échéant).

- La sarbacane doit être conforme au règlement de l'activité (**longueur max. 122cm, calibre 10.5mm**) et être équipée d'un **système anti-retour**.
- Le choix du modèle de potence est libre. La seule règle à respecter est que **le point de support de la sarbacane soit plat et d'une largeur d'au moins 20mm**. Elle peut être sur pied ou posée sur une table. **Il est interdit de « caler » la sarbacane.**
- Une table ou tablette peut être proposée aux participants pour leur servir de point d'appui.

TENNIS DE TABLE

Déroulement de l'épreuve :

Chaque délégation peut inscrire 1 ou 2 équipes, composées de 2 ou 3 joueurs.

- Un tournoi unique Open est mis en place. En fonction du nombre d'équipes engagées, la formule la plus adaptée à l'optimisation des confrontations sera proposée.

- Les matchs se jouent au meilleur des 5 sets de 11 points. Les joueurs de l'équipe se relaient pour jouer les 5 sets. A chaque fois qu'une des deux équipes marque le score de 11 points (sans avoir obligatoirement deux points d'écart), les deux joueurs passent le relais à leurs coéquipiers.

Le résultat du match est obtenu **par addition des points marqués par tous les joueurs de l'équipe dans chacun des 5 sets** (points de compensation + points marqués). Même lorsqu'il perd le set, chaque point marqué par un jeune compte dans le résultat final.

- La compensation de points s'effectue au début de chaque set en fonction de la classe de handicap de deux adversaires (cf. p11).

Ex : Un joueur F2 (+ 3 pts) qui affronte un joueur D3 (+ 1 pt) partira ainsi à 3-1 ramené à 2-0 au début du set.

- Chaque équipe désigne en amont (dès son inscription) **l'ordre de passage** des 2 ou 3 joueurs de son équipe au cours des différents sets du match (pour tous les matchs avant les ¼ de finales comme suit :

- Pour les équipes de 2 : le joueur n°1 effectue les sets 1,3 et 5 et le joueur n°2 les sets 2 et 4.

- Pour les équipes de 3 : le joueur n°1 effectue les sets 1 et 4, le joueur n°2 les sets 2 et 5 et le joueur n°3 le set 3.

Exemple de résultat :

Sets	Confrontations		Compensation : score en début de set	Score du Set
1	Joueur A - D4	Joueur X - F3	0 - 1	11 - 7
2	Joueur B - F1	Joueur Y - D1	5-4 ramené à 1-0	6 - 11
3	Joueur A - D4	Joueur Z - F2	0 - 3	8 - 11
4	Joueur B - F1	Joueur X - F3	5-1 ramené à 4-0	11 - 10
5	Joueur A - D4	Joueur Y - D1	0 - 4	11 - 9
	équipe rouge gagne le match par			47 - 48



Points de règlement :

Les jeunes du groupe espoir de la commission, les jeunes de N1, N2 ou N3 du critérium fédéral et les jeunes ayant fait un podium au championnat de France jeunes ne peuvent pas participer à cette épreuve.

- Aucun joueur ne pourra utiliser la table comme support avec la main libre ou le corps quand il renvoie la balle. Cependant, le joueur peut utiliser la table pour se remettre en équilibre, après le coup joué.

- Pendant le jeu, la table ne doit pas être bougée de sa position, soit par le fauteuil, soit par le corps des joueurs. Cela sera considéré comme une faute et le point sera attribué à l'adversaire.

- Le service :

- Il ne peut être réalisé au-dessus de la table.

Le lancer de balle de la main doit décoller de 16 cm.

- Pour les joueurs en fauteuil, le service rétro est interdit. La balle doit sortir par la ligne de fond. La balle qui sort sur les côtés latéraux est à remettre.

- Une balle qui touche le filet est une balle à remettre. Il n'y a pas de perte de points.

- Une balle à remettre est un échange dont le résultat n'est pas compté.

- La raquette doit obligatoirement posséder une face de couleur rouge et une face de couleur noire.

- La tenue : sauf pour les chaussettes ou les chaussures de sport, les joueurs doivent porter des effets de couleur uniforme autre que blanc ou brillant.

TIR A L'ARC

Déroulement de l'épreuve :

Chaque délégation peut inscrire 1 ou 2 équipes, composées de 2 ou 3 tireurs.

Le tournoi se déroule avec **des tirs à 10m sur blason de 60**. En fonction du nombre d'équipes inscrites dans l'épreuve, la formule évoquée ci-dessous pourra être modifiée.

- Avant la compétition, chaque équipe dispose d'1 volée d'essai (6 flèches) pour l'ensemble de l'épreuve.

- Une phase qualificative :

Chaque équipe tire 5 volées de 6 flèches (2 flèches par jeune pour les équipes de 3 tireurs et 3 flèches par jeune pour les équipes de 2 tireurs).

- Une phase de duels :

Ces duels s'effectuent au meilleur des 5 volées de 6 flèches (2 flèches par jeune pour les équipes de 3 et 3 flèches par jeune pour les équipes de 2).

- Pour connaître le nombre de points de compensations attribués à son équipe, il faut additionner le nombre de points attribués à la classe de handicap de chaque jeune de l'équipe, et ce, au départ de chaque volée (une pondération est effectuée selon que les équipes sont composées de 2 ou 3 jeunes).

Le classement de l'épreuve se fait sur la base de la place obtenue à l'issue des différentes phases de l'épreuve et en fonction :

- du nombre de points obtenus à l'issue des flèches tirés.
- de la compensation de points par volée pour chaque jeune de l'équipe.



Points de règlement :

Les jeunes ayant fait un podium au championnat de France jeune ne peuvent pas participer à cette épreuve.

- Chaque tireur doit posséder son propre matériel (arc et flèches).

- Tous les réglages matériels s'effectueront pendant les tirs d'essai.

- Le blason utilisé est un blason de 60cm.

- Seront utilisées les flèches classiques de tir à l'arc.

- L'arc

- L'utilisation d'arcs à poulies n'est pas autorisée.

- Le viseur classique sans décocheur est obligatoire.

- Les scopes ne sont pas autorisés.

- Les palettes à bouche et décocheurs pour handicap des doigts sont autorisés.

- Les appuis

- L'utilisation de potence est autorisée pour les sportifs ne pouvant pas accéder à l'activité sans cette dernière.

- Les trépieds (appui fesses) sont autorisés.

- Un support d'arc peut être utilisé pour les fauteuils électriques et archers ne pouvant pas tenir leur arc.

- Les archers ayant des difficultés pour mettre la flèche sur l'arc peuvent être aidés par leur entraîneur ou une tierce personne. Ces personnes ne doivent pas cependant communiquer avec l'archer durant le tir.

- Les débardeurs sont interdits.

- Sur le pas de tir, les archers doivent avoir une attitude correcte.

- En ce qui concerne les sportifs handicapés visuels, une personne neutre peut indiquer l'impact de la flèche (exemple : 8 à 10 heures). Cette personne se trouve à 1m derrière l'archer et intervient à sa demande.

TIR SPORTIF

Déroulement de l'épreuve :

Chaque délégation peut inscrire 1 ou 2 équipes, composées de 2 ou 3 tireurs.

Le tournoi se déroule en une phase de classement de 30 plombs par équipe en 1h30 maximum :

- 10 plombs par jeune pour les équipes de 3 tireurs
- 15 plombs par jeune pour les équipes de 2 tireurs
- Tir à la carabine en position assise avec ou sans appui des coudes. La position assise signifie que le tireur est assis dans son fauteuil ou sur une chaise quel que soit son mode de déplacement.
- Potence Belge autorisée
- L'équipe dispose d'1 carton pour les essais et de 5 plombs d'essai par jeune, puis de 30 cartons de match (1 carton par plomb). Dès qu'un carton de match est tiré, il n'est plus possible de revenir aux essais.
- Cette épreuve peut être organisée sur un pas de tir mais aussi dans un gymnase (ou toute autre salle de 10 mètres de long minimum), où l'installation de modules de tir est possible. Il est possible aussi que cette épreuve se déroule sur cibles électroniques.

Le classement général de l'épreuve se détermine au cumul du nombre de points réalisés par l'équipe.



Points de règlement :

Les joueurs ayant fait un podium en championnat de France de tir sportif ne peuvent pas participer à cette épreuve.

- Les **tireurs déficients visuels** pourront tirer sur des modules de tirs adaptés avec retour sonore. Compte tenu de l'impact de la déficience visuelle sur cette discipline, **un coefficient multiplicateur de 1,3** sera appliqué au score : si un jeune D5A réalise un score de 60pts en 10 plombs, son score comptabilisé sera alors: $60 \times 1,3 = 78$ pts.
- L'épreuve consiste surtout en des règles de sécurité qu'il est important de connaître :
 - Une carabine doit toujours être considérée comme chargée.
 - **Il est interdit de se déplacer avec une carabine chargée.** Une carabine chargée est une arme prête à fonctionner.
 - Une carabine doit toujours être dirigée vers la zone de tir, jamais vers quelqu'un.
 - Il ne doit jamais être effectué de visée ou d'épaulé en dehors de la ligne de tir.
 - Un tireur ne doit en aucun cas gêner un autre tireur.
 - Il est nécessaire de vérifier qu'aucun corps étranger ne se trouve dans le canon avant chaque utilisation.
 - Lors d'une interruption de tir, la carabine doit être assurée.
 - Pour transporter les carabines, l'arme doit être assurée, canon dirigé vers le haut ou vers le sol.
 - Une carabine assurée est une arme inactive c'est-à-dire désarmée, déchargée et ouverte.
 - En dehors du pas de tir, l'arme est transportée dans une housse.

EPREUVE BONUS : SLALOM

En cours de réajustement, les informations ci-dessous seront amenées à évoluer.

Déroulement de l'épreuve :

Chaque délégation peut inscrire 1 équipe composée de 4 à 6 sportifs.

Dans le cas d'une délégation de 4 jeunes, 2 sportifs effectueront un 2e relais. Dans le cas d'une délégation de 5 jeunes, un sportif effectuera un 2e relais. Dans le cas d'une délégation de 6 jeunes, la totalité de la délégation peut participer ou 5 jeunes participent avec un sportif qui effectue un 2e relais.

Chaque équipe effectue 6 relais, les uns à la suite des autres, quel que soit la classification des jeunes de l'équipe. Un bonus de temps est attribué à chaque jeune par relais (un jeune effectuant 2 passages au sein d'une équipe de 5 jeunes doublera son bonus de temps). Le classement se fait au temps total de l'équipe sur les 6 relais effectués.

Classes	FE	F1	F2	F3	D1	D2	D3	D4	D5a	D5b	Sourds
bonus	-5s	-15s	-10s	-5s	-15s	-10s	-5s	0s	-20s	-15s	0s

- Le parcours du slalom est réalisé sur une surface plane, de la taille d'un demi-terrain de handball.
- Tous les joueurs de l'équipe se placent en file indienne derrière la ligne de départ.
- Dès que le premier joueur a fini son relais, il tape dans la main de son coéquipier pour que celui-ci démarre son slalom.
- Cette épreuve consiste à réaliser le parcours le plus rapidement possible. La longueur totale du slalom est d'environ 40 m.
- Avant le début du parcours chronométré, chaque équipe dispose d'un parcours d'essai afin de le reconnaître.

Points de règlement :

● L'épreuve de bonus collective est composée de deux parties : une première partie motrice suivie d'une seconde partie technique, rattachée à une discipline sportive : le foot fauteuil électrique pour les FE, le basket pour les F1, F2, F3, le foot à 5 pour les D1, D2, D3, D4, D5a, D5b et sourds.

● 2 parties s'enchaînent au sein du même parcours :

➤ 1ère partie du parcours :

Que le slalom soit réalisé debout, en fauteuil, les consignes sont les mêmes sur la première partie du parcours : le sportif devra se déplacer le plus rapidement possible, afin de passer les différentes étapes du parcours (passage de portes, changements de direction, accélérations et freinages...).

Le passage des portes sera suffisamment large pour qu'il n'y ait aucune gêne en fonction des fauteuils utilisés.

➤ 2ème partie technique du parcours :

Cette partie est rattachée à une discipline sportive et apporte des bonus de temps à l'équipe dès que l'épreuve est réussie.

Il s'agira :

- pour les jeunes FE : d'effectuer un tir au but foot fauteuil électrique dans un but
- pour les jeunes « debouts » : d'effectuer un tir au pied dans un but (la distance de tir dépend de la classe de handicap du jeune).
- pour les jeunes F1, F2, F3 d'effectuer un tir de basket (des différentes tailles de cibles et distances de tirs différentes selon les classes de handicaps des jeunes)

Matériel :

- Pour les debouts

Les sportifs « debouts » pourront utiliser les supports dont ils ont besoin : cannes, béquilles, déambulateurs pour effectuer le parcours.

- Pour les fauteuils

Les fauteuils de ville ainsi que les fauteuils sport sont autorisés pour réaliser cette épreuve.



Parcours du slalom:

En cours de réajustement

REGLEMENTATION SPORTIVE

Annexes



Conditions maximales de participation aux épreuves compétitives

Grand Prix National des Jeunes 2018 Conditions maximales de participation

Disciplines	Ne peuvent pas s'inscrire à l'épreuve des JNAH
Pour toutes les disciplines	- Les jeunes sur liste de Haut Niveau ministérielle - Les jeunes des collectifs France
Athlétisme	- Les jeunes du pôle espoir athlétisme - Les jeunes du suivi espoir de la commission
Boccia	Les jeunes ayant fait un podium en championnat de France
Escrime	- Les jeunes ayant fait un podium en championnat de France - Les jeunes inscrits aux circuits nationaux
Goalball	Aucune limitation
Haltérophilie	Les jeunes ayant fait un podium en championnat de France
Natation (critères observés sur les saisons 2015-2016 à 2017- 2018)	- Les jeunes du pôle espoir natation et des collectifs espoirs A et A' - Les jeunes ayant fait un podium en championnat de France Jeune - Les jeunes inscrits en championnat de France N1 - Les jeunes ayant fait un podium en championnat de France N2
Sarbacane	Les jeunes ayant fait un podium au challenge national des jeunes
Tennis de table	- Les jeunes inscrits en N1, N2 et N3 du critérium fédéral - Les jeunes ayant fait un podium au championnat de France Jeunes
Tir à l'arc	Les jeunes ayant fait un podium au championnat de France jeune
Tir sportif	Les jeunes ayant fait un podium au championnat de France

Grille de classement générale Equivalence classement de l'épreuve/étoiles

Places	Nombre de participants											
	<5	<7	<9	<11	<13	<15	<17	<19	<21	<24	<30	>=30
1	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180
2	120	125	130	135	140	145	150	155	160	165	170	175
3	65	90	100	110	120	135	140	145	150	155	160	170
4	10	65	80	90	100	110	120	125	130	135	140	165
5		35	60	70	80	90	100	105	110	115	130	160
6		10	40	50	60	70	80	85	90	95	125	155
7			20	30	40	50	60	70	75	90	120	150
8			10	20	30	40	50	60	70	85	115	145
9				15	25	35	45	55	65	80	110	140
10				10	20	30	40	50	60	75	105	135
11					15	25	35	45	55	70	100	130
12					10	20	30	40	50	65	95	125
13						15	25	35	45	60	90	120
14						10	20	30	40	55	85	115
15							15	25	35	50	80	110
16							10	20	30	45	75	105
17								15	25	40	70	100
18								10	20	35	65	95
19									15	30	60	90
20									10	25	55	85
21										20	50	80
22										15	45	75
23										10	40	70
24											35	65
25											30	60
26											25	55
27											20	50
28											15	45
29											10	40
30												35
31												30
32												25
33												20
34												15
35 et +												10

Grille d'équivalence des performances en points

Classement	Nombre de points	Classement	Nombre de points
1e place	50	21e place	21
2e place	45	22e place	20
3e place	40	23e place	19
4e place	38	24e place	18
5e place	37	25e place	17
6e place	36	26e place	16
7e place	35	27e place	15
8e place	34	28e place	14
9e place	33	29e place	13
10e place	32	30e place	12
11e place	31	31e place	11
12e place	30	32e place	10
13e place	29	33e place	9
14e place	28	34e place	8
15e place	27	35e place	7
16e place	26	36e place	6
17e place	25	37e place	5
18e place	24	38e place	4
19e place	23	39e place	3
20e place	22	40e place	2

Tableau AH - Haltérophilie

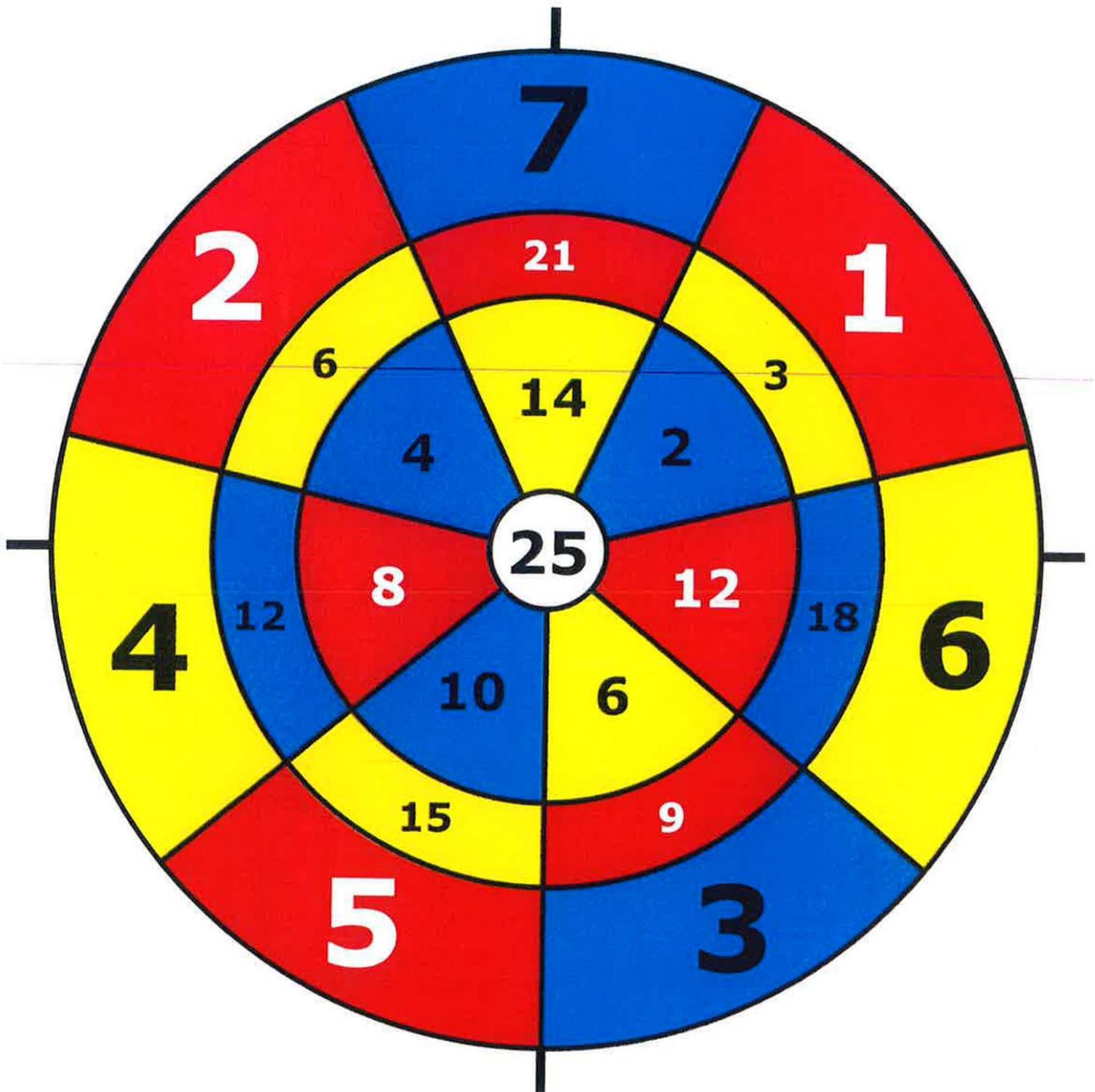
Lecture de la table AH : 1ère colonne : Poids de corps (kg) / 1ère ligne : de 0 à 0,9 (les centaines de gramme).

Ex : un jeune pesant 68,5kg/ Lire horizontalement 68 / Lire verticalement 0.5 le chiffre en correspondance: 1.000167.

Poids	0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9
33	1.447820	1.445380	1.442954	1.440541	1.438141	1.435755	1.433381	1.431021	1.428673	1.426338
34	1.424016	1.421706	1.419409	1.417124	1.414851	1.412590	1.410341	1.408104	1.405879	1.403665
35	1.401464	1.399273	1.397094	1.394926	1.392770	1.390624	1.388490	1.386366	1.384253	1.382151
36	1.380060	1.377979	1.375909	1.373849	1.371800	1.369760	1.367731	1.365712	1.363703	1.361703
37	1.359714	1.357734	1.355764	1.353804	1.351853	1.349912	1.347979	1.346057	1.344143	1.342239
38	1.340343	1.338457	1.336579	1.334711	1.332852	1.331000	1.329158	1.327324	1.325499	1.323682
39	1.321874	1.20074	1.318283	1.316499	1.314724	1.312957	1.311198	1.309447	1.307703	1.305968
40	1.304241	1.302521	1.300809	1.299104	1.297408	1.295718	1.294037	1.292362	1.290695	1.289036
41	1.287383	1.285738	1.284100	1.282469	1.280845	1.279228	1.277618	1.276015	1.274419	1.272830
42	1.271248	1.269672	1.268103	1.266540	1.264984	1.263435	1.261892	1.260356	1.258826	1.257302
43	1.255785	1.254274	1.252770	1.251271	1.249779	1.248292	1.246812	1.245338	1.243870	1.242408
44	1.240951	1.239501	1.238057	1.236618	1.235185	1.233757	1.232336	1.230920	1.229510	1.228105
45	1.226706	1.225312	1.223924	1.222541	1.221164	1.219792	1.218425	1.217064	1.215708	1.214357
46	1.213011	1.211671	1.210335	1.209005	1.207680	1.206360	1.205045	1.203735	1.202429	1.201129
47	1.199834	1.198543	1.197257	1.195977	1.194700	1.193429	1.192162	1.190900	1.189643	1.188390
48	1.187142	1.185899	1.184660	1.183425	1.182195	1.180970	1.179749	1.178532	1.177320	1.176112
49	1.174908	1.173709	1.172514	1.171323	1.170137	1.168955	1.167777	1.166603	1.165433	1.165267
50	1.163106	1.161948	1.160795	1.159645	1.158500	1.157358	1.156221	1.155087	1.153958	1.152832
51	1.151710	1.150592	1.149478	1.148367	1.147261	1.146158	1.145059	1.143963	1.142871	1.141783
52	1.140699	1.139618	1.138541	1.137467	1.136397	1.135331	1.134268	1.133209	1.132153	1.131100
53	1.130051	1.129006	1.127942	1.126925	1.125890	1.124858	1.123829	1.122804	1.121782	1.120764
54	1.119748	1.118736	1.117728	1.116722	1.115720	1.114720	1.113725	1.112732	1.111742	1.110756
55	1.109772	1.108792	1.107815	1.106840	1.105869	1.104901	1.103936	1.102974	1.102015	1.101059
56	1.100106	1.099156	1.098208	1.097264	1.096323	1.095384	1.094448	1.093516	1.092586	1.091658
57	1.090734	1.089813	1.088894	1.087978	1.087065	1.086154	1.085246	1.084341	1.083439	1.082539
58	1.081643	1.080748	1.079857	1.078968	1.078081	1.077198	1.076316	1.075438	1.074562	1.073689
59	1.072818	1.071949	1.071084	1.070220	1.069360	1.068501	1.067645	1.066792	1.065941	1.065093
60	1.064247	1.063403	1.062562	1.061723	1.060887	1.060053	1.059221	1.058392	1.057565	1.056741
61	1.055918	1.055098	1.054281	1.053465	1.052652	1.051841	1.051033	1.050227	1.049423	1.048621
62	1.047821	1.047024	1.046228	1.045435	1.044645	1.043856	1.043069	1.042285	1.041503	1.040723
63	1.039945	1.039169	1.038395	1.037623	1.036854	1.036086	1.035321	1.034558	1.033796	1.033037
64	1.032280	1.031524	1.030771	1.030020	1.029271	1.028523	1.027778	1.027035	1.026293	1.025554
65	1.024816	1.024081	1.023347	1.022616	1.021886	1.021158	1.020432	1.019708	1.018986	1.018265
66	1.017547	1.016830	1.016115	1.015402	1.014691	1.013982	1.013274	1.012569	1.011865	1.011163
67	1.010462	1.009764	1.009067	1.008372	1.007679	1.006987	1.006297	1.005609	1.004923	1.004239
68	1.003556	1.002874	1.002195	1.001517	1.000841	1.000167	0.999494	0.998823	0.998153	0.997486
69	0.996819	0.996155	0.995492	0.994831	0.994171	0.993513	0.992857	0.992202	0.991548	0.990897
70	0.990247	0.989598	0.988951	0.988306	0.987662	0.987020	0.986379	0.985740	0.985102	0.984466
71	0.983831	0.983198	0.982567	0.981936	0.981308	0.980681	0.980055	0.979431	0.978808	0.978187
72	0.977567	0.976949	0.976332	0.975716	0.975102	0.974490	0.973878	0.973269	0.972660	0.972053
73	0.971448	0.970844	0.970241	0.969640	0.969040	0.968441	0.967844	0.967248	0.966654	0.966061
74	0.965469	0.964878	0.964289	0.963701	0.963115	0.962530	0.961946	0.961364	0.960783	0.960203
75	0.959624	0.959047	0.958471	0.957896	0.957323	0.956751	0.956180	0.955610	0.955042	0.954475
76	0.953909	0.953345	0.952782	0.952220	0.951659	0.951099	0.950541	0.949984	0.949428	0.948873
77	0.948320	0.947767	0.947216	0.946666	0.946118	0.945570	0.945024	0.944479	0.943935	0.943392
78	0.942850	0.942310	0.941771	0.941233	0.940696	0.940160	0.939625	0.939091	0.938559	0.938028
79	0.937498	0.936969	0.936441	0.935914	0.935388	0.934863	0.934340	0.933818	0.933296	0.932776
80	0.932257	0.931739	0.931222	0.930706	0.930191	0.929678	0.929165	0.928653	0.928143	0.927633
81	0.927125	0.926618	0.926111	0.925606	0.925102	0.924598	0.924096	0.923595	0.923095	0.922596
82	0.922098	0.921601	0.921105	0.920609	0.920115	0.919622	0.919130	0.918639	0.918149	0.917660
83	0.917172	0.916685	0.916198	0.915713	0.915229	0.914746	0.914263	0.913782	0.913302	0.912822
84	0.912344	0.911866	0.911390	0.910914	0.910439	0.909966	0.909493	0.909021	0.908550	0.908080
85	0.907611	0.907142	0.906675	0.906209	0.905743	0.905279	0.904815	0.904352	0.903890	0.903429
86	0.902969	0.902510	0.902052	0.901594	0.901138	0.900682	0.900227	0.899773	0.899320	0.898868
87	0.898417	0.897966	0.897517	0.897068	0.896620	0.896173	0.895727	0.895281	0.894837	0.894393
88	0.893950	0.893508	0.893067	0.892627	0.892187	0.891749	0.891311	0.890874	0.890437	0.890002
89	0.889567	0.889133	0.888700	0.888268	0.887837	0.887406	0.886976	0.886547	0.886119	0.885692
90	0.885265	0.884839	0.884414	0.883990	0.883566	0.883144	0.882722	0.882300	0.881880	0.881460
91	0.881041	0.880623	0.880206	0.879789	0.879373	0.878958	0.878544	0.878130	0.877717	0.877305
92	0.876894	0.876483	0.876073	0.875664	0.875255	0.874848	0.874441	0.874034	0.873629	0.873224
93	0.872820	0.872416	0.872014	0.871612	0.871210	0.870810	0.870410	0.870011	0.869612	0.869215

94	0.868818	0.868421	0.868026	0.867631	0.867236	0.866843	0.866450	0.866058	0.865666	0.865275
95	0.864885	0.864496	0.864107	0.863719	0.863331	0.862944	0.862558	0.862173	0.861788	0.861404
96	0.861020	0.860637	0.860255	0.859874	0.859493	0.859112	0.858733	0.858354	0.857976	0.857598
97	0.857221	0.856845	0.856469	0.856094	0.855719	0.855345	0.854972	0.854600	0.854228	0.853856
98	0.853486	0.853116	0.852746	0.852377	0.852009	0.851641	0.851274	0.850908	0.850542	0.850177
99	0.849812	0.849448	0.849085	0.848722	0.848360	0.847999	0.847638	0.847277	0.846917	0.846558
100	0.846200	0.845842	0.845484	0.845127	0.844771	0.844415	0.844060	0.843706	0.843352	0.842998
101	0.842646	0.842293	0.841942	0.841591	0.841240	0.840890	0.840541	0.840192	0.839844	0.939496
102	0.839149	0.838802	0.838456	0.838111	0.837766	0.837421	0.837078	0.836734	0.836392	0.836049
103	0.835708	0.835367	0.835026	0.834686	0.834347	0.834008	0.833669	0.833331	0.832994	0.832657
104	0.832321	0.831985	0.831650	0.831315	0.830981	0.830647	0.830314	0.829982	0.829650	0.829318
105	0.828987	0.828656	0.828326	0.827997	0.827668	0.827339	0.827011	0.826684	0.826357	0.826030
106	0.825704	0.825379	0.825054	0.824730	0.824406	0.824082	0.823759	0.823437	0.823115	0.822793
107	0.822472	0.822152	0.821832	0.821512	0.821193	0.820874	0.820556	0.820239	0.819922	0.819605
108	0.819289	0.818973	0.818658	0.818343	0.818029	0.817715	0.817402	0.817089	0.816776	0.816464
109	0.816153	0.815842	0.815531	0.815221	0.814912	0.814603	0.814294	0.813986	0.813678	0.813371
110	0.813064	0.812757	0.812451	0.812146	0.811841	0.811536	0.811232	0.810928	0.810625	0.810322
111	0.810020	0.809718	0.809416	0.809115	0.808815	0.808515	0.808215	0.807916	0.807617	0.807318
112	0.807020	0.806723	0.806426	0.806129	0.805833	0.805537	0.805241	0.804946	0.804652	0.804358
113	0.804064	0.803771	0.803478	0.803185	0.802893	0.802602	0.802310	0.802020	0.801729	0.801439
114	0.801150	0.800861	0.800572	0.800283	0.799996	0.799708	0.799421	0.799134	0.798848	0.798562
115	0.798277	0.797992	0.797707	0.797423	0.797139	0.796855	0.796572	0.796290	0.796007	0.795725
116	0.795444	0.795163	0.794882	0.794602	0.794322	0.794042	0.793763	0.793484	0.793206	0.792928
117	0.792650	0.792373	0.792096	0.791820	0.791544	0.791268	0.790993	0.790718	0.790443	0.790169
118	0.789895	0.789622	0.789349	0.789076	0.788804	0.788532	0.788260	0.787989	0.787718	0.787448
119	0.787178	0.786908	0.786639	0.786370	0.786101	0.785833	0.785565	0.785297	0.785030	0.784763
120	0.784497	0.784231	0.783965	0.783700	0.783435	0.783170	0.782906	0.782642	0.782378	0.782115
121	0.781852	0.781589	0.781327	0.781065	0.780804	0.780543	0.780282	0.780021	0.779761	0.779501
122	0.779242	0.778983	0.778724	0.778466	0.778208	0.777950	0.777693	0.777436	0.777179	0.776922
123	0.776666	0.776411	0.776155	0.775900	0.775646	0.775391	0.775137	0.774884	0.774630	0.774377
124	0.774124	0.773872	0.773620	0.773368	0.773117	0.772866	0.772615	0.772365	0.772114	0.771865
125	0.771615	0.771366	0.771117	0.770869	0.770620	0.770373	0.770125	0.769878	0.769631	0.769384
126	0.769138	0.768892	0.768646	0.768401	0.768156	0.767911	0.767667	0.767423	0.767179	0.766936
127	0.766692	0.766450	0.766207	0.765965	0.765723	0.765481	0.765240	0.764999	0.764758	0.764518
128	0.764278	0.764038	0.763798	0.763559	0.763320	0.763081	0.762843	0.762605	0.762367	0.762130
129	0.761893	0.761656	0.761419	0.761183	0.760947	0.760712	0.760476	0.760241	0.760006	0.759772
130	0.759538	0.759304	0.759070	0.758837	0.758604	0.758371	0.758138	0.757906	0.757674	0.757443
131	0.757211	0.756980	0.756750	0.756519	0.756289	0.756059	0.755829	0.755600	0.755371	0.755142
132	0.754913	0.754685	0.754457	0.754230	0.754002	0.753775	0.753548	0.753321	0.753095	0.752869
133	0.752643	0.752418	0.752193	0.751968	0.751743	0.751518	0.751294	0.751070	0.750847	0.750623
134	0.750400	0.750177	0.749955	0.749733	0.749511	0.749289	0.749067	0.748846	0.748625	0.748404
135	0.748184	0.747964	0.747744	0.747524	0.747305	0.747086	0.746867	0.746648	0.746430	0.746212
136	0.745994	0.745776	0.745559	0.745342	0.745125	0.744908	0.744692	0.744476	0.744260	0.744045
137	0.743829	0.743614	0.743399	0.743185	0.742971	0.742756	0.742543	0.742329	0.742116	0.741903
138	0.741690	0.741477	0.741265	0.741053	0.740841	0.740629	0.740418	0.740207	0.739996	0.739785
139	0.739575	0.739365	0.739155	0.738945	0.738736	0.738527	0.738318	0.738109	0.737901	0.737692
140	0.737484	0.737277	0.737069	0.736862	0.736655	0.736448	0.736241	0.736035	0.735829	0.735623
141	0.735418	0.735212	0.735007	0.734802	0.734597	0.734393	0.734189	0.733985	0.733781	0.733577
142	0.733374	0.733171	0.732968	0.732765	0.732563	0.732361	0.732159	0.731957	0.731755	0.731554
143	0.731353	0.731152	0.730952	0.730751	0.730551	0.730351	0.730151	0.729952	0.729753	0.729554
144	0.729355	0.729156	0.728958	0.728759	0.728562	0.728364	0.728166	0.727969	0.727772	0.727575
145	0.727378	0.727182	0.726986	0.726790	0.726594	0.726398	0.726203	0.726008	0.725813	0.725618
146	0.725423	0.725229	0.725035	0.724841	0.724648	0.724454	0.724261	0.724068	0.723875	0.723682
147	0.723490	0.723298	0.723106	0.722914	0.722722	0.722531	0.722340	0.722149	0.721958	0.721767
148	0.721577	0.721387	0.721197	0.721007	0.720818	0.720628	0.720439	0.720250	0.720062	0.719873
149	0.719685	0.719497	0.719309	0.719121	0.718933	0.718746	0.718559	0.718372	0.718185	0.717999
150	0.717812	0.717626	0.717440	0.717255	0.717069	0.716884	0.716699	0.716514	0.716329	0.716144
151	0.715960	0.715776	0.715592	0.715408	0.715224	0.715041	0.714858	0.714675	0.714492	0.714309
152	0.714127	0.713944	0.713762	0.713581	0.713399	0.713217	0.713036	0.712855	0.712674	0.712493
153	0.712313	0.712132	0.711952	0.711772	0.711592	0.711413	0.711233	0.711054	0.710875	0.710696
154	0.710517	0.710339	0.710160	0.709982	0.709804	0.709626	0.709449	0.709271	0.709094	0.708917
155	0.708740	0.708563	0.708387	0.708211	0.708034	0.707858	0.707683	0.707507	0.707332	0.707156

Cible camembert - Sarbacane

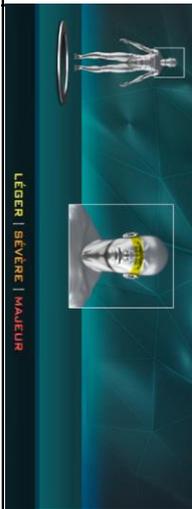


Natation - Classification et compensation

Les compensations ont été fixées en fonction des écarts de moyenne des tops 10 internationaux.

		Compensation				
		50m Nage Libre		50m Dos		
		Garçons	Filles	Garçons	Filles	
GROUPE 1						
S1	 <p>NATATION S1 LÉGER SEVÈRE MAJEUR NATATION S2</p>	Handicap majeur des membres inférieurs, supérieurs et du tronc.	-35"	-54"	-25"	-68""
S2	 <p>LÉGER SEVÈRE MAJEUR NATATION S3</p>	Atteinte légère aux bras et avant bras avec un handicap majeur des mains ainsi qu'une atteinte majeure des membres inférieurs et du tronc	-25"	-42"	-5"	-20"
S3	 <p>LÉGER SEVÈRE MAJEUR NATATION S4</p>	> Atteinte légère des membres supérieurs et des épaules ainsi qu'un handicap majeur des jambes et du tronc > Amputation des avant-bras et des jambes, avec atteinte légère des bras et du tronc	-8"	-14"	-2"	-7"
S4	 <p>LÉGER SEVÈRE MAJEUR</p>	> Atteinte légère des mains et une atteinte majeur des membres inférieurs et du tronc > Absence d'un avant-bras et des membres inférieurs		-5"		-7"

		GROUPE 2			
		Compensation		50m Dos	
		50m Nage Libre	50m Nage Libre	Garçons	Filles
		Garçons	Filles	Garçons	Filles
S5	 <p>> Handicap sévère des membres supérieurs, inférieurs et du tronc > Atteinte majeure des membres inférieurs, du tronc au niveau abdominal > Absence des avant-bras et une amputation d'une jambe au niveau tibial > Amputation d'un avant-bras et des membres inférieurs au niveau tibial</p>	-4"	-9"		-7"
S6	 <p>> Atteinte unilatérale sévère d'un membre supérieur, d'un membre inférieur et du tronc (ou hémiplégie) > Handicap majeur des membres inférieurs, supérieurs et du tronc au niveau abdominal > Taille inférieure à 1m30 pour les femmes et 1m37 pour les hommes > Absence d'un membre supérieur, d'un membre inférieur et une atteinte sévère du tronc > Absence des deux membres supérieurs</p>		-4"		-8"
GROUPE 3					
S7	 <p>> Atteinte légère des membres supérieurs et du tronc et handicap sévère des membres inférieurs > Atteinte unilatérale sévère d'un membre supérieur, d'un membre inférieur et du tronc (ou hémiplégie) > Taille inférieure à 1m38 pour les femmes et 1m45 pour les hommes > Absence de membres inférieurs » absence des avant-bras</p>	-2"	-4"	-2"	-9"
S8	 <p>> Handicap léger des quatre membres et du tronc > Handicap sévère des membres inférieurs > Atteinte majeure d'un membre supérieur > Absence d'un membre supérieur > Amputation des deux jambes au niveau tibial</p>		-4"		-5"
S11	 <p>Cécité majeure.</p>		-5"	-2"	-6"

		Compensation			
		50m Nage Libre		50m Dos	
		Garçons	Filles	Garçons	Filles
GROUPE 4					
S9		<ul style="list-style-type: none"> > Atteinte légère des quatre membres > Atteinte majeure d'un membre inférieur > Absence d'un membre inférieur > Amputation d'un membre inférieur au dessus du genou > Absence d'un avant-bras 			
		-2"	-5"	-2"	-6"
S10		<ul style="list-style-type: none"> > Atteinte légère des membres inférieurs > Handicap sévère des cuisses et du tronc au niveau abdominal > Atteinte sévère des pieds > Atteinte majeure d'un pied > Absence d'une main 			
		-4"	-4"		-5"
GROUPE 5					
Compensation					
		50m Nage Libre		50m Dos	
		Garçons	Filles	Garçons	Filles
S12			-5"		-12"
S13			-4"		-5"
GROUPE 6					
Compensation					
		50m Nage Libre		50m Dos	
		Garçons	Filles	Garçons	Filles
S15			-3"		-3"