

## **GUIDE PRATIQUE DE L'ORGANISATEUR CHALLENGE 86**

⇒ CHAQUE CLUB ORGANISATEUR D'UNE MANCHE DOIT ORGANISER LA MANCHE EN AUTONOMIE.

Quentin, lui, sera là pour faire des retours aux jeunes.

Matériel d'organisation :

### **Chaque club organisateur :**

1. Prend contact avec Quentin pour définir d'une date pour prendre le matériel
2. Récupère le matériel avec listing à la date définie
3. Gère le matériel sur la course
4. Nettoie, fait sécher et entretient le matériel si nécessaire après la course
5. Ramène le matériel rangé à Vivonne après avoir convenu d'une date avec Quentin (le plus rapidement possible)

### **L'organisation type du déroulement sera la suivante :**

- 1 mois avant la manche : l'organisateur envoie l'information en concertation avec le référent technique
- Jeudi soir avant la course : inscriptions finalisées envoyées par mail à l'organisateur
- 12h30 – 13 h30 : confirmations et entrainements libres sous la responsabilité des clubs (demander à l'organisateur si possible le matin)
- 13h30 – 17h00 : course
- 17h00 : remise des résultats
- Le soir : diffusion des résultats par mail à Quentin et Sophie.

Les inscriptions doivent parvenir au club organisateur le jeudi soir au plus tard, afin que l'organisateur puisse préparer son tableau le vendredi précédant la course. Une certaine souplesse de deux ou trois personnes à rajouter au dernier moment est possible.

L'organisateur pourra alors créer une liste de départ par catégorie, pour que les jeunes apprennent à passer à une heure qui leur est donnée (à 5 mns près, une fois de plus restons souples !).

**NB** : Concernant les inscriptions, il faut dire aux clubs d'inscrire un maximum de personnes (en se fiant aux personnes habituellement présentes sur ces courses), car il est plus facile de supprimer une ligne que de rajouter un inscrit.

Après chaque course (le soir même), le R1 de la course s'engage à transmettre le classement par mail à :

1. Quentin Geeroms : [vienne@ffck.org](mailto:vienne@ffck.org)

Tous les cas non prévus dans le règlement seront tranchés par le Comité Départemental.

## ORGANISATION PAR DISCIPLINE

**Descente** : ATTENTION liste de départ obligatoire !

Si on organise une course classique, le départ se fera en ligne, ajusté à la rivière, et par catégorie. Pour les sprints, un départ toutes les 30 secondes.

Des banderoles départ et arrivée seront installées pour matérialiser le parcours.

Départ : 3 personnes : 1 qui tient/ 1 qui appelle / 1 qui gère horloge et départ.

Arrivée : 3 personnes : 2 personnes qui regardent l'ordre d'arrivée des dossards, une qui note sur le PC.

Soit 6 personnes

En sprint : 2 manches obligatoires et la meilleure des deux manches compte

**Slalom** : ATTENTION liste de départ obligatoire !

1 juge sera fourni par club (parent, ami, ...) : il sera important d'être ponctuel car un petit débriefing sur le jugement sera fait.

2 manches obligatoires et le cumul des deux manches déterminera le vainqueur.

Organisation d'une compétition de slalom :

On a besoin de 13 personnes :

- 4-5 juges
- 1 à l'ordinateur
- 2 au ramassage

Départ

- 1 au chrono
- 1 qui tient
- 1 qui appelle

Arrivée

- 1 au chrono+note+talkie
- 1 deuxième personne en renfort

Matériel requis :

2 chronos imprimante + 2 talkies

Les départs se feront par minute, ou minute pleine ou 30 s

Nous allons mettre en place des fiches de jugement pré remplies + 1 tableau Excel pour les résultats (Abdel)

**Course en ligne** :

Les poussins / microbes feront 1000 m

Les benjamins et minimes 2000 m

Cadets et plus : 3000 m

Des bouées seront disposées à 500, 1000 et 1500 m (virage obligatoire, aller-retour en boucle). L'arrivée et le départ se situent donc au même endroit.

1 contrôleur virage est nécessaire sur l'eau, minimum deux personnes en sécu sur l'eau et deux personnes au départ + 1 au PC.  
Soit 6 personnes.

### **Border cross :**

Nombre de bénévoles nécessaire :

- 2 personnes minimum en sécu sur l'eau
- 2 personnes au départ (1appeleur –sono obligatoire- et 1 assistant pour les fiches)
- 4 personnes à l'arrivée (2 à l'ordi pour faire les changements de poule et 2 pour faire la liaison/transmission avec le départ)
- 1 juge par club (soit 4-5)

Soit 13 personnes.

Il y aura 2 manches minimum et 4 maximum.

Jusqu'à 12 concurrents (car  $3*4=12$  !!!!!) : 1 qualif+1 finale)

Au-delà de 12 concurrents : une qualif+ une ½ finale + 1 finale. Tirage au sort

Pour le jugement : il est défini que toucher une frite ne compte pas. En revanche, le plan de portes est défini comme en slalom, à savoir que si une frite bouge pour x raison, le plan de portes est modifié et c'est au compétiteur de s'adapter et de faire en sorte de passer entre les deux fiches.

Tout les cas non prévus dans le règlement seront tranchés par le Comité Départemental.

### **Kayak-polo :**

L'organisation monte les deux terrains. Arbitre par terrain, donc 2 personnes à l'arbitrage.

L'idée est de venir participer.

L'objectif sur cette journée est de trouver une activité annexe pour occuper ceux qui ne jouent pas. Ex : lancer de corde, habileté, parcours avec balises sur le thème de l'environnement...

Il faut donc 1, voire 2 personnes pour gérer cette activité.