WATT 2027

RÈGLEMENT SPORTIF OFFICIEL

Édition des 27 et 28 mars 2027 – Le Havre

Version du 19 novembre 2026

PARTIE 1 – DISPOSITIONS GÉNÉRALES

Article 1. Présentation de l'événement

WATT est une compétition sportive de type *Hybrid Fitness Race*, combinant course à pied, exercices fonctionnels, efforts de force, endurance et précision.
L'édition 2027 se déroulera les samedi 27 et dimanche 28 mars 2027 au Carré des Docks – Docks Océnae, Le Havre.

La compétition est organisée autour de trois blocs sportifs successifs :

- **PUISSANCE** : combinaison de course à pied et d'exercices de force et de puissance.
- **RÉSISTANCE** : combinaison d'efforts cardiovasculaires et d'exercices fonctionnels réalisés sous contrainte de temps.
- **PRÉCISION** : combinaison d'efforts physiques et d'exercices de tir sur cibles.

Chaque bloc donne lieu à une évaluation sportive spécifique, permettant l'établissement d'un classement général par catégorie.

L'événement est coorganisé par EX-AEQUO COMMUNICATION et HAVRE SPORT EVENTS, ci-après dénommé « l'Organisateur ».
La participation à WATT implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement ainsi que des Conditions Générales de Vente applicables à l'événement.

Article 2. Dates, lieu et programme

WATT 2027 se déroulera les 27 et 28 mars 2027 au Havre.
Le programme détaillé, les horaires de départ, les modalités d'accueil des participants et les informations pratiques seront communiqués par l'Organisateur avant l'événement.
Chaque participant devra respecter l'horaire de convocation et de départ qui lui sera attribué.
L'Organisateur pourra adapter le programme pour des raisons de sécurité, de contraintes techniques ou de circonstances indépendantes de sa volonté, dans les conditions prévues par les CGV et la réglementation applicable.

Article 3. Formats et catégories

WATT propose trois formats de compétition.

3.1 – Format SOLO

Le format SOLO est une compétition individuelle.
Il comprend quatre catégories :

- SOLO OPEN FEMMES
- SOLO OPEN HOMMES
- SOLO PRO FEMMES
- SOLO PRO HOMMES

Les catégories OPEN et PRO se distinguent notamment par les charges, les répétitions et les objectifs sportifs imposés.
Chaque athlète doit réaliser individuellement l'intégralité des exercices prévus dans sa catégorie.

3.2 – Format DUO

Le format DUO est une compétition par équipe de deux athlètes.
Deux catégories sont proposées :

- DUO FEMMES
- DUO HOMMES

Les deux membres de l'équipe doivent respecter les modalités de répartition des efforts, de relais et de synchronisation propres à chaque bloc sportif.

3.3 – Format Equipe de 3

Le format Equipe de 3 est une compétition par équipe de trois athlètes.
Deux catégories sont proposées :

- Equipe de 3 FFH : deux femmes et un homme.
- Equipe de 3 HHF : deux hommes et une femme.

Les trois membres de l'équipe participent aux différents blocs selon les modalités définies dans le présent règlement.

3.4 – Classements distincts

Chaque catégorie fait l'objet d'un classement indépendant.
Les performances des athlètes ou équipes appartenant à des catégories différentes ne sont pas comparées entre elles pour l'établissement des classements officiels.

Article 4. Conditions de participation

La participation à WATT est ouverte aux personnes remplissant les conditions d'inscription et d'aptitude sportive définies par l'Organisateur.
Les compétitions sont uniquement ouvertes aux personnes majeures le jour de l’événement.
Chaque participant reconnaît que les épreuves nécessitent une préparation physique adaptée et comportent des efforts cardiovasculaires, musculaires et techniques importants.

Il appartient à chaque participant de s'assurer de son aptitude à participer aux épreuves, sans préjudice des obligations légales et réglementaires applicables à l'Organisateur.
Une décharge de responsabilité ainsi qu'un questionnaire de prévention devront être approuvés par chaque participant lors de son inscription en ligne.

Les participants doivent respecter les consignes de sécurité, les instructions des juges et les règles d'utilisation des équipements.

L'Organisateur pourra refuser le départ ou interrompre la participation d'un athlète lorsque son état apparent ou son comportement présente un risque sérieux pour sa sécurité ou celle des autres participants.

Article 5. Inscriptions et composition des équipes

Les inscriptions s'effectuent selon les modalités définies dans les Conditions Générales de Vente de WATT.
Chaque participant doit fournir des informations exactes et complètes lors de son inscription.
Pour les formats DUO et EQUIPE DE 3, l'inscription doit permettre d'identifier l'ensemble des membres de l'équipe.
La composition des équipes doit respecter les catégories définies à l'article 3.
Les conditions de modification de la composition d'une équipe, de transfert d'inscription ou de remplacement d'un athlète seront précisées dans les CGV.
Le jour de la compétition, seuls les athlètes régulièrement inscrits et identifiés sont autorisés à prendre le départ.
Le jour de la compétition, seules les équipes complètes seront autorisées à prendre le départ.
Un remplacement de co-équipier doit être enregistré sur la plateforme selon les conditions décrites dans les conditions générales de vente.

Article 6. Identification et équipement des participants

Chaque participant doit porter son numéro (tatouage) et sa puce de chronométrage remis ou imposés par l'Organisateur.

Ces éléments doivent rester visibles et correctement positionnés pendant toute la durée de la compétition, conformément aux consignes communiquées.

Les participants doivent porter une tenue sportive adaptée à la pratique des différentes disciplines.

Les chaussures doivent être compatibles avec les surfaces de compétition et ne pas présenter de danger pour les autres athlètes.

L'utilisation de matériel personnel sur les ateliers est soumise à l'autorisation préalable de l'Organisateur.

Les équipements nécessaires à la réalisation des exercices sont mis à disposition dans les zones de compétition.

Tout participant doit utiliser les équipements conformément à leur destination et aux instructions des juges.

Chacun des participants devra se présenter à l’enregistrement avec une pièce d’identité afin d’être marqué par l’organisation et se voir remettre une puce de chronométrage.

PARTIE 2 – DÉROULEMENT SPORTIF

Article 7. Organisation générale de la compétition

La compétition WATT repose sur la réalisation successive de trois blocs sportifs :

1. PUISSANCE
2. RÉSISTANCE
3. PRÉCISION

Les participants doivent respecter cet ordre.
Chaque bloc comporte des exercices, des objectifs et des modalités d'évaluation spécifiques à la catégorie concernée.
Les blocs sont soumis à des limites de temps définies dans les formats sportifs.
Les périodes de récupération prévues entre les blocs sont de cinq minutes.
Les participants doivent respecter les zones de transition, de récupération et de compétition mises en place par l'Organisateur.
Aucun participant ne peut commencer un atelier sans y avoir été autorisé.
Les modalités détaillées de réalisation des exercices sont définies dans les articles suivants.

Article 8. Bloc 1 : PUISSANCE

Le bloc PUISSANCE vise à évaluer les capacités de course à pied et de réalisation d'exercices fonctionnels.
Il comprend deux composantes de performance :

- La distance parcourue en course à pied.
- Le nombre de tours réalisés sur un circuit d'exercices de type AMRAP (*As Many Rounds As Possible*).

Les modalités de réalisation diffèrent selon le format de compétition.

8.1 – Format SOLO

Le bloc PUISSANCE est limité à vingt minutes et se décompose comme suit :

Première phase : course à pied
L'athlète dispose de huit minutes pour parcourir la plus grande distance possible sur une boucle de 250 mètres. La distance réalisée est enregistrée pour le classement. La boucle est sectorisée en 4 parties pour départager les participants.
Deuxième phase : transition
Une période de deux minutes est prévue entre la course à pied et les exercices fonctionnels. Elle permet de faire la transition entre la course à pied et la zone d'exercices fonctionnels.
Troisième phase : AMRAP
L'athlète dispose de dix minutes pour réaliser le plus grand nombre de tours possible.

SOLO OPEN :

- 20 Goblet Squats avec kettlebell :
  - Femmes : 16 kg.
  - Hommes : 24 kg.
- 15 calories sur BikeErg.

SOLO PRO :

- 20 Sandbag Squats :
  - Femmes : 30 kg.
  - Hommes : 50 kg.
- 20 calories sur BikeErg.

Les exercices doivent être réalisés dans l'ordre prévu.

8.2 – Format DUO

Le bloc PUISSANCE est limité à vingt minutes et se décompose comme suit :

Première phase : course à pied en relais

Les deux athlètes disposent de huit minutes pour parcourir la plus grande distance possible en relais sur une boucle de 250 mètres.

Le premier athlète part avec le bâton relais qui le passe à son coéquipier.

Deuxième phase : transition

Une transition de deux minutes est prévue. Elle permet de faire la transition entre la course à pied et la zone d'exercices fonctionnels.

Troisième phase : AMRAP (10 minutes)

Le circuit comprend :

Exercice	DUO FEMMES	DUO HOMMES
Squats	30 Goblet Squats – 16 kg	30 Sandbag Squats – 30 kg
BikeErg	30 calories	30 calories

L'AMRAP est partagé librement – 1 athlète à la fois.

8.3 – Format EQUIPE DE 3

Le bloc PUISSANCE repose sur une organisation simultanée des efforts.

Un athlète effectue une course à pied pendant que les deux autres réalisent un circuit d'exercices fonctionnels.

Les changements entre les trois athlètes sont libres. Un athlète court pour maximiser la distance, les deux autres se partagent l'AMRAP, avec changements libres.

L'équipe dispose de 20 minutes pour parcourir la plus grande distance possible sur une boucle de 250 mètres. La distance réalisée au terme de ces 20 mn est enregistrée pour le classement. Les deux autres athlètes se partagent le circuit AMRAP.

EQUIPE DE 3 FFH :

- 30 Goblet Squats avec kettlebell de 16 kg.
- 15 Sandbag Clean to Shoulder – 30 kg
- 30 calories sur BikeErg.

EQUIPE DE 3 HHF :

- 30 Sandbag Squats avec une charge de 30 kg.
- 15 Sandbag Clean to Shoulder – 50 kg
- 30 calories sur BikeErg.

La durée totale du bloc est de vingt minutes.

Article 9. Bloc 2 : RÉSISTANCE

Le bloc RÉSISTANCE évalue la capacité des participants à maintenir un effort physique après une première phase de rameur.
Il est soumis à une durée totale de vingt minutes.
Le bloc comprend :

1. Une distance d'effort exprimée en calories sur rameur.
2. Un circuit AMRAP réalisé sur le temps restant.

Plus la première phase est réalisée rapidement, plus le participant ou l'équipe dispose de temps pour effectuer des tours d'AMRAP.

9.1 – Format SOLO

Première phase : Row (rameur)

Catégorie	Femmes	Hommes
OPEN	45 calories	60 calories
PRO	70 calories	90 calories

Deuxième phase : AMRAP

L'athlète réalise le plus grand nombre de tours possible sur le temps restant.

Exercice	OPEN	PRO
Lunges	40 m – 10 kg femmes / 20 kg hommes	40 m – 20 kg femmes / 30 kg hommes
Burpees Over The Box	10 répétitions	15 répétitions
Course à pied	250 m	250 m

Les lunges seront soit des sandbags, des plaques ou des haltères.

Les hauteurs des box seront :

Catégorie	Femmes	Hommes
OPEN	50 cm	60 cm
PRO	60 cm	75 cm

Un athlète n'ayant pas terminé le Row dans les 20 minutes est classé au nombre de calories réalisées, derrière ceux ayant commencé l'AMRAP.

9.2 – Format DUO

La première phase consiste en un effort sur rameur réparti librement entre les deux athlètes.

- DUO FEMMES : 50 calories.
- DUO HOMMES : 75 calories.

Sur le temps restant, les athlètes réalisent un circuit AMRAP.

DUO FEMMES :

- 40 mètres de Lunges avec une charge de 10 kg.
- 20 Burpees Over The Box – hauteur de la box à 50 cm
- 250 mètres de course à pied synchronisée.

DUO HOMMES :

- 40 mètres de Lunges avec une charge de 20 kg.
- 20 Burpees Over The Box – hauteur de la box à 60 cm
- 250 mètres de course à pied synchronisée.

Les deux athlètes doivent respecter les modalités de synchronisation imposées sur la partie course à pied : rester à moins de 5 mètres de distance et passer la ligne ensemble.

Un duo n'ayant pas terminé le Row dans les 20 minutes est classé au nombre de calories réalisées, derrière ceux ayant commencé l'AMRAP.

9.3 – Format EQUIPE DE 3

L'épreuve RÉSISTANCE se déroule sur une durée totale de 20 minutes.

Chaque équipe est composée de trois athlètes qui se répartissent les efforts entre deux ateliers réalisés simultanément :

- **Atelier ROW :** un athlète réalise le maximum de calories possible sur le rameur.
- **Atelier AMRAP :** les deux autres athlètes réalisent le maximum de tours et de répétitions possible sur un enchaînement d'exercices fonctionnels et de course à pied.

Composition de l'AMRAP :

Exercice	ÉQUIPE DE 3 FFH	ÉQUIPE DE 3 HHF
Lunges	40 mètres – 10 kg	40 mètres – 20 kg
Burpees Over the Box	20 répétitions – box 50 cm	20 répétitions – box 60 cm
Course à pied	250 mètres	250 mètres

Les Lunges seront soit des sandbags, des plaques ou des haltères.

Les changements entre les trois athlètes sont libres pendant toute la durée de l'épreuve.

Un seul athlète peut utiliser le rameur à la fois. Les deux autres se partagent les exercices de l'AMRAP selon la stratégie de leur équipe, dans le respect des standards de mouvement et des consignes des juges.

À l'issue des 20 minutes, l'épreuve prend fin au signal de l'Organisateur.
Les performances enregistrées comprennent :

- Le nombre total de calories réalisées sur le rameur.
- Le nombre de tours complets et de répétitions supplémentaires validés sur l'AMRAP.

Article 10. Bloc 3 : PRÉCISION

Le bloc PRÉCISION associe des efforts physiques à des exercices de tir laser sur cibles.
Il est réalisé selon un principe *For Time* : le participant ou l'équipe doit terminer l'ensemble du parcours dans le temps le plus court possible.
Le temps maximal autorisé est de vingt minutes.
Les cibles manquées entraînent des pénalités sportives sous forme de Wall Balls.
Chaque cible manquée entraîne une pénalité de **cinq Wall Balls**.
Les pénalités doivent être réalisées conformément aux modalités prévues pour chaque format.

10.1 – Format SOLO

Le participant « OPEN » réalise successivement :

1. SkiErg : 20 calories femmes / 30 calories hommes.
2. Tir couché : 5 cibles.
3. SkiErg : 20 calories femmes / 30 calories hommes.
4. Tir debout : 5 cibles.
5. SkiErg : 20 calories femmes / 30 calories hommes.
6. Tir couché : 5 cibles.
7. SkiErg : 20 calories femmes / 30 calories hommes.
8. Tir debout : 5 cibles.

Le participant « PRO» réalise successivement :

1. SkiErg : 30 calories femmes / 40 calories hommes.
2. Tir couché : 5 cibles.
3. SkiErg : 30 calories femmes / 40 calories hommes.
4. Tir debout : 5 cibles.
5. SkiErg : 30 calories femmes / 40 calories hommes.
6. Tir couché : 5 cibles.
7. SkiErg : 30 calories femmes / 40 calories hommes.
8. Tir debout : 5 cibles.

Chaque cible manquée entraîne cinq Wall Balls à réaliser immédiatement après la séquence de tir concernée, avant de poursuivre le parcours.

Charges des Wall Balls :

Catégorie	Femmes	Hommes
OPEN	4 kg	6 kg
PRO	6 kg	12 kg

10.2 – Format DUO

Le bloc PRÉCISION comprend quatre passages successifs.

Les participants se répartissent librement les exercices :

1. SkiErg : 30 calories femmes / 45 calories hommes.
2. Tirs : 5 couchés Athlète A et 5 debout Athlète B
3. SkiErg : 30 calories femmes / 45 calories hommes.
4. Tirs : 5 couchés Athlète A et 5 debout Athlète B
5. SkiErg : 30 calories femmes / 45 calories hommes..
6. Tirs : 5 couchés Athlète A et 5 debout Athlète B
7. SkiErg : 30 calories femmes / 45 calories hommes.
8. Tirs : 5 couchés Athlète A et 5 debout Athlète B

Objectif SkiErg par passage :

- DUO FEMMES : 30 calories
- DUO HOMMES : 45 calories

Chaque cible manquée entraîne cinq Wall Balls.
Les pénalités sont réalisées à l'issue des 10 tirs du passage, répartis librement entre les deux athlètes.

Charges des Wall Balls :

- DUO FEMMES : 4 kg.
- DUO HOMMES : 6 kg.

10.3 – Format Equipe de 3

L'épreuve PRÉCISION se déroule sous la forme d'un **FOR TIME**, avec une durée totale de **20 minutes (Time Cap)**.
Chaque équipe est composée de trois athlètes qui doivent réaliser **trois blocs successifs de trois relais**, soit neuf relais au total.

À chaque relais, les trois athlètes occupent simultanément trois postes distincts :

- **RUN :** un athlète réalise une course de 250 mètres avec un bâton de relais.
- **SKIERG :** un athlète réalise le maximum de mètres possible sur le SkiErg.
- **TIR :** un athlète effectue une série de cinq tirs sur les cibles prévues.

Le coureur revient avec le bâton de relais, attend la fin du tir, passe le bâton au tireur et prend le SkiErg, le skieur part tirer.

Organisation des trois blocs :

Bloc	Position de tir	Nombre de relais
Bloc 1	Tir couché	3 relais
Bloc 2	Tir à genoux	3 relais
Bloc 3	Tir debout	3 relais

Les rotations entre les trois postes sont obligatoires. Au cours de chaque bloc, chaque athlète doit occuper successivement les postes RUN, SKIERG et TIR.
Le passage au relais suivant s'effectue selon les consignes des juges et les modalités de transmission du bâton définies par l'Organisateur.

Pénalités de tir
Chaque cible manquée entraîne une pénalité de **5 Wall Balls**.
Les pénalités sont cumulées sur l'ensemble des neuf relais et doivent être effectuées à l'issue du dernier relais, avant la validation de la fin de l'épreuve.
Les Wall Balls peuvent être librement répartis entre les trois membres de l'équipe.

Les charges applicables sont les suivantes :

Catégorie	Charge des Wall Balls
ÉQUIPE DE 3 FFH	4 kg
ÉQUIPE DE 3 HHF	6 kg

Fin de l'épreuve et performances
L'épreuve prend fin lorsque l'équipe a terminé les neuf relais ainsi que l'ensemble des Wall Balls de pénalité, dans la limite des 20 minutes imparties.

À l'issue de l'épreuve, les éléments suivants sont relevés :

- Le temps total de réalisation.
- La distance totale parcourue sur le SkiErg.
- L'allure moyenne enregistrée sur 500 mètres au SkiErg.
- Le nombre de pénalités de tir.

Toute équipe n'ayant pas terminé l'intégralité de l'épreuve à l'expiration du temps est arrêtée.

PARTIE 3 – CHRONOMÉTRAGE ET CLASSEMENTS

Article 11. Principes généraux du classement

Le classement WATT repose sur les performances obtenues dans les trois blocs sportifs.

Chaque participant ou équipe obtient une note pour chacun des blocs :

- PUISSANCE.
- RÉSISTANCE.
- PRÉCISION.

Les notes sont établies à partir du rang obtenu au sein de la catégorie concernée.

Chaque rang correspond à un nombre de points :

- Premier : 1 point.
- Deuxième : 2 points.
- Troisième : 3 points.
- Et ainsi de suite.

Le classement général est établi en additionnant les notes obtenues dans les trois blocs.
Le participant ou l'équipe totalisant le plus petit nombre de points est déclaré vainqueur de sa catégorie.
Pour être classées, les équipes devront être complètes du départ à l'arrivée de la compétition.

Article 12. Calcul des notes par bloc

12.1 – Note PUISSANCE

La note PUISSANCE repose sur deux performances :

- Le classement de la course à pied.
- Le classement de l'AMRAP.

Le participant ou le duo ayant parcouru la plus grande distance au cours des 8 minutes d'exercice obtient le meilleur rang pour la course à pied.
Le participant ou le duo ayant réalisé le plus grand nombre de tours et de répétitions au cours des 10 minutes d'exercice obtient le meilleur rang pour l'AMRAP.

L’équipe de 3 ayant réalisé la plus grande distance et le plus grand nombre de tours et de répétitions en simultanée au cours des 20 minutes d’exercice obtient le meilleur rang.
La note PUISSANCE correspond à la moyenne des deux rangs.
Formule :
Note PUISSANCE = (Rang RUN + Rang AMRAP) / 2

En cas d’égalité, l’athlète ou l’équipe ayant validé sa dernière répétition le plus tôt (arrêt du chronomètre) est classé(e) devant.

12.2 – Note RÉSISTANCE

Pour les solos et les équipes, la note RÉSISTANCE tient compte des deux ateliers :

- Rang Row : nombre total de calories
- Rang AMRAP : tours + répétitions

Le participant ou l'équipe ayant réalisé la meilleure performance obtient le premier rang.

En cas d’égalité, l’athlète ou l’équipe ayant validé sa dernière répétition le plus tôt (arrêt du chronomètre) est classé(e) devant.

Pour les équipes de 3, la note RÉSISTANCE = (rang Row + rang AMRAP) / 2

12.3 – Note PRÉCISION

Pour les solos et les duos, la note PRÉCISION est déterminée par le travail réalisé au time cap.
Pour les Equipes de 3, la note est déterminée par le nombre de relais terminés, puis au nombre de Wallballs réalisés.
Les pénalités sportives font partie intégrante du parcours et doivent être réalisées avant sa validation. Le participant ou l'équipe ayant terminé le parcours dans le temps le plus court obtient le premier rang.
Les participants ou équipes n'ayant pas terminé le parcours dans le délai de vingt minutes sont classés derrière ceux ayant terminé l'intégralité du parcours.

Article 13. Classement général et égalités

Le classement général est établi par addition des trois notes.
Total = Note PUISSANCE + Note RÉSISTANCE + Note PRÉCISION
Le total le plus faible détermine la meilleure place.

En cas d'égalité de points au classement général, le participant ou l'équipe ayant obtenu le meilleur rang dans le bloc PRÉCISION est classé devant.

Article 14. Résultats officiels

Les performances sont enregistrées par le dispositif de chronométrage et de suivi sportif mis en place par l'Organisateur.
Les résultats peuvent faire l'objet de vérifications par les officiels de compétition.
Les résultats provisoires pourront être corrigés en cas d'erreur matérielle, de pénalité ou de décision d'arbitrage. Le dépôt des réclamations doit se faire au Point Info et dans un délai de 30 minutes après l'affichage provisoire des résultats provisoires.
La publication des résultats se fera sur le site internet de l'événement.
Les décisions sont prises par les officiels compétents, dans le respect du présent règlement.

PARTIE 4 – STANDARDS SPORTIFS ET ARBITRAGE

Article 15. Standards d'exécution

Tous les exercices doivent être réalisés conformément aux standards sportifs WATT.
Ces standards définissent notamment :

- Les positions de départ et d'arrivée.
- Les amplitudes de mouvement.
- Les critères de validation des répétitions.
- Les distances et charges imposées.
- Les conditions d'utilisation des équipements.
- Les règles de relais et de synchronisation.
- Les erreurs entraînant une répétition non validée.

Tout mouvement ne respectant pas les standards pourra être déclaré non valide par un arbitre.

Un guide des standards d'exécution sera envoyé à l'ensemble des participants avant l'événement.

Article 16. Arbitrage

Les ateliers sportifs sont placés sous le contrôle des juges et officiels désignés par l'Organisateur.

Les juges sont chargés notamment :

- De vérifier la bonne exécution des exercices.
- De contrôler les répétitions et les distances.
- De valider les performances.
- De constater les infractions au règlement.
- De signaler les pénalités.
- De veiller au respect des consignes de sécurité.

Les participants doivent respecter les instructions des juges.
Toute contestation doit être formulée selon la procédure de réclamation prévue par l'Organisateur.

Article 17. Pénalités sportives

Le non-respect des règles sportives peut entraîner :

- La non-validation d'une répétition.
- L'obligation de recommencer un mouvement (et recommencer la répétition pour qu'elle soit comptabilisée)
- L'application d'une pénalité sportive.
- Le déclassement ou la disqualification, dans les cas prévus par le règlement.

Les pénalités spécifiques au tir sont définies à l'article 10.

Article 18. Disqualification

Un participant ou une équipe peut être disqualifié notamment en cas de :

- Fraude ou substitution d'identité.
- Participation d'un athlète non inscrit.
- Non-respect grave des règles sportives.
- Refus d'appliquer une sanction régulièrement prononcée.
- Comportement violent ou menaçant.
- Mise en danger volontaire d'autrui.
- Utilisation volontairement dangereuse du matériel.
- Assistance extérieure interdite.
- Violation grave des consignes de sécurité.

La décision de disqualification est prise par le Directeur Sportif qui a toute autorité de décision sur l'Evénement.

PARTIE 5 – SÉCURITÉ ET COMPORTEMENT

Article 19. Sécurité des participants

Chaque participant doit respecter les règles de sécurité applicables aux installations, aux équipements et aux zones de compétition.
Il est interdit d'adopter un comportement susceptible de mettre en danger les autres athlètes, les juges, les volontaires ou le public.
Tout participant constatant une situation dangereuse doit en informer immédiatement un membre de l'organisation.
L'Organisateur peut interrompre un atelier ou une épreuve lorsque les conditions de sécurité l'exigent.

Article 20. Sécurité des ateliers de tir

Les ateliers de tir laser sont soumis à des règles de sécurité spécifiques.
Les participants doivent obligatoirement respecter les instructions des encadrants.
Il est notamment interdit :

- De manipuler une carabine laser sans autorisation.
- De diriger une carabine laser vers une personne.
- De quitter une zone de tir avec une carabine laser.
- De manipuler les équipements de tir en dehors des emplacements autorisés.
- De perturber volontairement un autre participant pendant sa séquence de tir.

Le type de matériel utilisé, les conditions de manipulation et les procédures de sécurité feront l'objet de dispositions techniques complémentaires.
Toute infraction grave aux règles de sécurité du tir peut entraîner l'arrêt immédiat de la participation et, selon sa gravité, une disqualification.

Article 21. Comportement sportif

Chaque participant s'engage à adopter un comportement respectueux envers les autres concurrents, les juges, les volontaires, les organisateurs et le public.
Tout comportement antisportif, injurieux, violent ou discriminatoire est interdit.
L'assistance extérieure pendant les épreuves est interdite lorsqu'elle procure un avantage sportif non autorisé.
Les encouragements du public restent autorisés dans les espaces prévus à cet effet.

L'organisation rappelle que le dopage est strictement interdit sur l'épreuve et se réserve le droit de disqualifier un concurrent pour suspicion de dopage.

Article 22. Abandon et interruption de participation

Tout participant souhaitant abandonner doit en informer un arbitre ou un membre de l'organisation.
Pour les formats collectifs, l'abandon d'un membre de l'équipe entrainera un arrêt de la participation de l'équipe.
Un participant ne peut reprendre une épreuve après une interruption médicale sans autorisation du dispositif médical et de l'organisation.

PARTIE 6 – DISPOSITIONS FINALES

Article 23. Réclamations

Article 24. Responsabilités et assurances

Les conditions de responsabilité et d'assurance applicables à la participation à WATT sont définies par les dispositions légales et réglementaires en vigueur ainsi que par les Conditions Générales de Vente.

Chaque participant est tenu de respecter les consignes de sécurité et d'utiliser les équipements conformément à leur destination.

Les garanties d'assurance souscrites par l'Organisateur et les éventuelles assurances complémentaires proposées aux participants seront précisées dans les documents contractuels.

Article 25. Modification du règlement

L'Organisateur peut être amené à modifier certaines dispositions du présent règlement pour tenir compte de contraintes techniques, réglementaires ou de sécurité.

Toute modification substantielle sera portée à la connaissance des participants concernés dans des conditions adaptées à sa nature et à ses conséquences.

Les modifications ne pourront avoir pour effet de priver les participants des droits que leur reconnaissent les dispositions légales impératives.

Article 26. Acceptation du règlement

L'inscription à WATT implique la prise de connaissance et l'acceptation du présent règlement sportif.

Chaque participant s'engage à en respecter les dispositions ainsi que les instructions de sécurité communiquées par l'Organisateur.

Le présent règlement est complété par les Conditions Générales de Vente et, le cas échéant, par les annexes techniques expressément intégrées aux documents de participation.