



World Ninja League

La première ligue d'obstacles

Règlement officiel

Saison X (juin 2024 - juin 2025)

Version 1

Mise à jour le 21/08/24

Table des matières

Énoncé de mission	4
Nos valeurs fondamentales	4
Organismes d'accueil	5
Général	5
Organismes agréés	5
Exclusivité et ligues et réseaux partenaires	6
Circuits de compétition	7
Niveaux	7
Réservation des compétitions standards	7
Frais d'hébergement	9
Tarifs et horaires des événements	11
Événement	13
Inscription	13
Ordre d'exécution	14
Personnel	15
Cérémonie d'ouverture	17
Diffusion en direct	17
Politique de temps de rachat (salle de sport ouverte)	17
Concours	19
Général	19
Formats	19
Procédure pas à pas des règles	19
Démarrer et arrêter la course d'un athlète	20
Gestion des incidents	21
Entraîneurs certifiés	22
Revue vidéo	22
Formats	23
Cours	23
Compétences	27
Type de compétences de flux	28
Type de compétences de défi	28
Compétences chronométrées	29
Achèvement le plus rapide	29
Temps le plus long	30
Compétences de répétition	30
Obstacles à la répétition les plus élevés	30
Mouvement à répétition la plus élevée	31
Tête à tête	31
Niveaux de compétition	32
Général	32

Sélection d'obstacles pour les Championnats du monde de niveau 1	34
Compétition multi-épreuves	35
Notation	35
Procédures d'avancement	37
Procédures d'ordre d'exécution pour les événements fermés	37
Obstacle	38
Plateformes	38
Compléter un obstacle	39
Athlètes, entraîneurs et communauté	43
Dérogations	43
Niveaux	43
Divisions	43
Code vestimentaire	45
Membres de WNL	45
Entraîneurs certifiés	46
Code de conduite	46
Qualifications et résultats	48
Résultats	48
Qualification pour les niveaux de compétition supérieurs	48
Niveau 1 et niveau 2 individuel	48
Compétitions de qualification standard	48
Compétition All Star et championnat régional	49
Compétitions préparatoires aux Mondiaux	49
Compétition de championnat de la Ligue mondiale de ninja	50
Tête à tête	51
Compétitions de qualification standard en face à face	51
Compétitions de championnat régionales en face à face	51
Championnat du monde en tête à tête	51
Série Premier	52
Compétitions de qualification pour la Premier Series	52
Finales de la série Premier	52
Concours d'événements spéciaux	53
Points de saison	53
Prix	54
Classement de puissance	55
Titres et rangs (exclusif au niveau 1)	56
Violations des règles	58
Glossaire	59

Introduction

La World Ninja League est la première ligue d'obstacles au monde. Notre réseau regroupe les meilleures organisations de formation de ninja du monde entier. Ce document couvre nos règles, normes et politiques de régulation des compétitions de la saison X de la World Ninja League.

La World Ninja League (WNL) est l'autorité ultime en matière de règles, politiques et procédures de ce règlement. La WNL se réserve le droit de modifier, amender, changer, interpréter et appliquer les règles, politiques et procédures lors des événements sanctionnés par la WNL comme elle le juge approprié.

Énoncé de mission

Notre mission est de développer l'aspect compétitif du ninja en créant des règles justes et cohérentes pour organiser des compétitions à tous les âges et à tous les niveaux de compétence.

Nos valeurs fondamentales

Intégrité : Nous respectons les normes les plus élevées en matière de comportement professionnel et éthique. Nous respectons les athlètes et les organisations que nous servons et valorisons la transparence et l'honnêteté dans nos communications, nos relations et nos actions.

Qualité : Nous maintenons les normes les plus élevées possibles en matière de sélection d'organisations. Nous choisissons uniquement les meilleures organisations au monde pour représenter la communauté ninja à travers notre organisation.

Communauté : Nous nous efforçons de mettre les intérêts de la communauté en premier dans le but de développer le ninja en tant que sport. Nous espérons unir la communauté sous un seul ensemble de règles unifiées et étendre ainsi la portée de la communauté.

Engagement : Nous nous engageons à fournir le soutien dont les athlètes, les parents et les organisations ont besoin pour vivre une expérience de qualité en ce qui concerne le sport du ninja.

Équité et égalité : Nous sommes fiers de créer et d'appliquer des règles pour garantir que les compétitions sont justes et égales pour tous les participants.

Organismes d'accueil

Général

1. Tout ce qui figure dans ce document est considéré comme faisant partie du règlement de la WNL
 - a. Tous les participants de la World Ninja League doivent adhérer aux règles et directives décrits dans ce règlement et figurant dans le code de conduite. Les participants incluent, sans toutefois s'y limiter : les athlètes, les entraîneurs, les spectateurs, les organisations hôtes et les organisations partenaires.
 - b. Il est de la responsabilité de l'organisation hôte de connaître et de faire respecter ces règles. c. Le non-respect de l'une des règles de ce document entraînera une amende, une interdiction ou les deux pour l'organisation hôte, comme indiqué dans la section Violations des règles.
 - d. La World Ninja League peut modifier ou changer les règles et politiques à tout moment.
 - i. Les mises à jour majeures du règlement seront publiées ici : 1. <https://worldninjaleague.org/news/>
 - ii. Des modifications ou mises à jour mineures ne peuvent pas être publiées sur le site.
2. Les termes « organisation » et « partie » sont utilisés de manière interchangeable dans ce document et font tous référence à toute entité organisant un événement sanctionné par la WNL.

Organismes agréés

1. Les organisations doivent être approuvées par la WNL pour accueillir des événements.
 - a. Les nouvelles organisations soumettront une demande en ligne via le lien suivant : <https://worldninjaleague.org/become-a-facility/>
 - i. L'application aidera le WNL à comprendre les aspects suivants de la organisation du demandeur : 1. Sécurité 2. Structure 3. Historique de l'événement 4. Variété des obstacles 5. Professionnalisme
 - général b. Les organisations existantes devront soumettre à nouveau une demande à WNL UNIQUEMENT pour l'une des raisons suivantes : i. Changement d'emplacement ii. Si l'établissement reçoit plus que le nombre maximum de strikes autorisés au cours d'une saison WNL, comme indiqué dans la section Violations des règles.
 - c. Les propriétaires de franchise peuvent soumettre une demande de franchise
 - i. La demande de franchise sera une version modifiée de la demande d'installation régulière conçue pour évaluer toutes les organisations existantes et futures au sein d'une franchise.
 1. WNL utilisera la demande de franchise pour examiner et accepter/rejeter toutes les organisations de franchise existantes et futures.

- a. Si une demande de franchise est rejetée, les franchises peuvent présenter une nouvelle demande à tout moment.
- b. Le rejet d'une demande de franchise n'affecte pas le statut WNL des organisations de la franchise déjà acceptées dans la ligue. 2. Nous attendons de toutes nos organisations hôtes, partenaires et tous leurs représentants qu'ils mènent leurs affaires de manière professionnelle à tout moment. Le non-respect de notre haut niveau d'excellence peut entraîner des amendes/pénalités ou le retrait/l'exclusion de notre réseau. a. Les critiques publiques des arbitres ou les commentaires publics évaluant l'arbitrage de tout événement sanctionné ne sont pas dans le meilleur intérêt du sport. Les organisations hôtes et les personnes agissant au nom de toute organisation affiliée sont interdites de commenter publiquement l'arbitrage lorsqu'elles agissent à titre officiel autre que les commentaires envoyés directement à la WNL. i. Tout acte de critique publique de l'arbitrage peut entraîner une suspension des privilèges d'entraîneur, des amendes de la ligue et/ou le retrait de notre réseau.
- b. WNL offre à ses organisations d'accueil et à ses partenaires un accès à la formation matériel, coordonnées et autres droits de propriété intellectuelle. Les affiliés ne peuvent utiliser ces documents que pour des questions liées à la ligue. L'utilisation de ces ressources à des fins autres que celles prévues peut entraîner des amendes, des pénalités et/ou une suspension/retrait de la ligue. c. Les organisations/partenaires doivent payer ou mettre en place un plan de paiement pour toute dette ou tout matériel dû aux athlètes, employés, travailleurs ou à toute partie concernée de la communauté ninja.

Exclusivité et ligues et réseaux partenaires

1. La World Ninja League se consacre à la croissance du ninja en tant que sport dans le monde entier. Notre organisation s'est associée aux organisations, ligues, installations et réseaux leaders du secteur pour développer les meilleures pratiques pour les compétitions de ninja. La World Ninja League fournit des ressources de formation, des outils et un soutien de haute qualité afin que notre réseau puisse offrir les meilleures expériences à la communauté. Les compétitions de ninja nécessitent un haut niveau d'expertise dans les règles, les formats, les politiques, les procédures et la planification des obstacles afin d'offrir les meilleures expériences communautaires. La World Ninja League a créé un réseau de partenariat et un accord d'exclusivité qui visent à protéger notre propriété intellectuelle, nos installations, notre communauté et nos athlètes.
 - a. La World Ninja League et toutes les installations et organisations affiliées concluent un accord d'exclusivité. Cet accord d'exclusivité assure la protection des règles, réglementations, politiques, procédures, planifications et formats essentiels à l'expertise en compétition ninja. Cet accord d'exclusivité favorise la croissance du ninja pour notre communauté. i. Les organisations concluent l'accord d'exclusivité avec l'approbation du réseau de partenariat de la World Ninja League.
 - ii. Toutes les organisations sont libres de travailler avec et d'héberger les ligues et organisations présentes au sein du réseau de partenariat.

iii. Les organisations qui quittent le réseau de partenariat, suppriment leur affiliation ou

Les entreprises qui violent l'accord d'exclusivité seront tenues de respecter les conditions suivantes si elles souhaitent réintégrer le réseau de partenariat : 1. Suivre le

processus officiel de demande d'installation.

2. Payer des frais d'hébergement de ligue majorés de 3 \$ par athlète pour 1 match complet

année civile après la réintégration. a. Ex. Une

installation accueille une compétition de niveau 1 où les frais de ligue sont généralement

de 12 \$. Une organisation qui vient d'être réintégrée paierait des frais de ligue

majorés de 15 \$.

b. La World Ninja League a organisé un vaste réseau d'organisations, de ligues, d'installations et de réseaux de premier

plan pour aider à développer et à cultiver les meilleures pratiques pour les compétitions de ninja. La World Ninja

League voit que tous nos partenaires mondiaux sont ceux qui améliorent notre organisation et notre communauté

car nous pensons qu'ils partagent des valeurs et des idées fondamentales au cœur de notre ligue. Il est fortement

encouragé que toutes les organisations au sein du réseau de partenariat collaborent ensemble pour produire de

merveilleux événements pour la communauté. Vous trouverez ci-dessous une liste de toutes les organisations

de notre réseau :

¹⁰ <https://worldninialeague.org/our-partners/>

Circuits de compétition

1. Les « circuits de compétition » font référence à des disciplines de course à obstacles uniques où les athlètes peuvent

concourir. a.

Traditionnel - Dans le circuit de compétition traditionnel, les athlètes individuels concourent

Les athlètes doivent courir contre la montre et tenter de franchir le plus d'obstacles possible dans le temps le plus

rapide. Le circuit de compétition traditionnel place les athlètes contre le parcours et les performances des athlètes sur

le parcours sont comparées pour déterminer quel athlète a obtenu la meilleure performance sur le parcours. b.

Tête à tête - Dans le circuit de compétition Tête à tête,

les athlètes s'affrontent directement sur le même parcours d'obstacles. Ce circuit de compétition de style tournoi met

l'accent sur la progression des athlètes dans un tableau à double élimination. Les athlètes gagnent et

progressent dans le tableau en allant plus loin et plus vite que leur adversaire.

2. Chaque circuit de compétition aura ses propres niveaux de compétition.

a. Actuellement, Head to Head n'a que des compétitions pour le niveau 1. À mesure que le circuit se développe, il est

il est prévu qu'il inclura des niveaux compétitifs supplémentaires.

3. L'intégralité du règlement peut être appliquée aux compétitions régulières et en tête-à-tête

circuits, sauf lorsqu'ils sont explicitement définis comme différents.

Niveaux

1. La WNL propose différents « niveaux » de compétition pour les différents niveaux de compétence des athlètes ninja. a. Série

Premier - Niveau le plus élevé et le plus compétitif du sport b. Niveau 1 - Très compétitif mais un

cran en dessous du niveau 1. c. Niveau 2 - Destiné aux athlètes qui cherchent

à se frayer un chemin dans le monde compétitif

de ninja.

2. L'intégralité du règlement peut être appliquée à la Premier Series, au Tier 1 ou au Tier 2, sauf si cela est explicitement défini comme différent.
3. Vous trouverez plus d'informations sur les niveaux dans le livre de règles et plus particulièrement dans le Section Athlètes, Entraîneurs et Communauté

Réservation des compétitions standards

1. Toutes les règles de cette section s'appliquent aux compétitions de niveau 1 et de niveau 2, sauf indication contraire sinon.
2. Les organisations de notre réseau peuvent organiser des concours standards ou demander des sanctions de concours spéciales.
 - a. Toutes les compétitions WNL standard doivent être des événements à une seule étape et doivent suivre les règles et formats décrits dans ce règlement.
 - i. Les autres événements compétitifs sur le site liés au ninja ne seront pas autorisé aux mêmes dates ou à des dates voisines que les qualifications WNL b. Les compétitions spéciales WNL peuvent demander l'approbation de formats et de règles alternatifs pour réglementer les compétitions et qualifier les athlètes. i. Contactez specialevents@worldninjaleague.org pour obtenir des informations sur planification des qualifications pour des événements spéciaux.
 - ii. Toutes les compétitions spéciales approuvées sont responsables de publier clairement les règles, les règlements, les normes et les pratiques de qualification de leurs compétitions auprès du grand public.
 - iii. Toutes les compétitions spéciales approuvées sont responsables du suivi des athlètes et de la soumission des résultats à la WNL via l'un des formats approuvés suivants :
 1. NinjaWorks 2. CSV (prénom de l'athlète, nom de l'athlète, identifiant NinjaWorks, date de naissance, e-mail, résultats, placement)
3. Avant la planification, toutes les organisations se verront attribuer une région en fonction de l'emplacement de leur établissement. La région à laquelle les organisations sont affectées aidera à déterminer la planification.
 - a. Les régions sont attribuées par proximité géographique et peuvent être situées sur notre site Web. site web.
4. Tous les événements/compétitions doivent être approuvés. Pour obtenir l'approbation :
 - a. Les organisations doivent remplir le formulaire de demande de date afin de planifier épreuves de qualification standard :
 - i. Le formulaire de demande de rendez-vous doit être soumis avec les documents suivants : 1. Copie de la police d'assurance en vigueur mentionnant « World Ninja League » comme assuré supplémentaire :
 - a. Ligue Ninja Mondiale Inc.
710, avenue du Parc
Hainesport, NJ 08036 2. Les organisations doivent suivre les programmes de formation les plus récents pour les coordinateurs d'événements, les concepteurs de cours et les gestionnaires NinjaWorks. Le programme de formation comprendra un code de vérification. Les organisations doivent soumettre cette vérification lorsqu'elles remplissent le formulaire de demande de date. Vous trouverez ci-dessous une liste des formations

programmes et codes de vérification que vous devrez soumettre : a. Vérification du coordinateur d'événement
b. Vérification du concepteur du parcours c. Vérification de NinjaWorks Management

3. L'organisation qui organise des compétitions en tête-à-tête doit suivre les programmes de formation suivants en plus de ceux énumérés ci-dessus :

- a. Coordonnateur d'événements en tête-à-tête
- b. Conception de cours en tête-à-tête 4.

Contrats : les organisations doivent remplir le contrat dans le formulaire de demande de date.

5. Approbation du lieu (si nécessaire) a. Si un

établissement souhaite organiser un événement dans un lieu autre que son adresse physique, le lieu hors site doit être approuvé par la WNL. b. Les formulaires de demande de

date ne seront pris en considération pour approbation par la WNL qu'une fois que TOUS les documents ont été reçus et vérifiés.

c. Les dates des événements WNL seront attribuées selon le principe du premier arrivé, premier servi. Demande de date Les formulaires seront horodatés

- i. La WNL se réserve le droit d'annuler une décision de programmation ou de supprimer une événement sanctionné.

5. WNL approuvera les demandes de calendrier si la demande de l'installation répond à toutes les exigences énumérées.

exigences et est le premier établissement qui demande à accueillir un qualifié à une date donnée dans les :

- a. 75 miles en voiture

6. Une demande de planification ne sera pas approuvée s'il existe déjà un événement prévu dans le rayon de planification pour une plage de dates demandée. a.

Exception : Si deux organisations demandent la même date et que la 2e installation

Si la tentative de planification se situe dans le rayon de planification (75 miles), la demande de planification de la deuxième installation peut être approuvée si les conditions suivantes sont remplies : i. L'installation sur le calendrier envoie en premier une approbation écrite pour permettre la deuxième établissement à accueillir à la même date et

- ii. Le 2e établissement choisit d'accueillir les groupes d'âge opposés aux vagues prévues du 1er établissement.

1. Exemple : L'établissement A a été programmé en premier et prévoit accueillir les adolescents, les jeunes adultes, les adultes et les maîtres le samedi 10 décembre, puis les enfants, les enfants plus âgés et les préadolescents le dimanche 11 décembre. L'établissement B peut accueillir les mêmes dates si l'établissement A soumet une approbation écrite et que l'établissement B accepte d'accueillir les enfants, les enfants plus âgés et les préadolescents le samedi 10 décembre et les adolescents, les jeunes adultes, les adultes et les maîtres le dimanche

11 décembre. iii. Les deux conditions doivent être remplies pour pouvoir accueillir.

7. Les organisations peuvent planifier un maximum de 2 qualifications par week-end (semaine).

- a. Si les organisations prévoient un programme double, chaque candidat qualifié doit avoir un inscription.
- b. Chaque qualifié doit répondre aux exigences de prix minimum et maximum de la ligue

Frais d'hébergement

1. Les organisations sont responsables du paiement de frais par athlète qui participe à leur événement.
 - a. Les frais s'appliquent à toutes les catégories d'âge.
 - b. Les frais s'appliquent à chaque athlète participant, même si l'établissement a choisi de ne pas facturer des frais d'inscription à l'athlète.
 - c. Les frais par athlète pour chaque événement sanctionné varient en fonction du niveau de l'événement, compétition organisée et le nombre de compétitions complètes organisées par l'hôte facilité.
 - je. La compétition complète est définie comme l'organisation d'un événement de qualification standard pour les 8 divisions et genres.
 1. Le numéro de concours indiqué sur le site Web ou dans NinjaWorks ne peut pas refléter avec précision le nombre total de compétitions organisées par un organisation.
 2. Les organisations doivent organiser 1 événement de qualification standard pour chaque division afin de compter comme une compétition complète.
 3. Exemple : Un établissement organise des événements qualificatifs pour les enfants, les enfants adultes, Préadolescents et adolescents un week-end. Cette installation ne sera pas considéré comme hébergeant 1 compétition complète jusqu'à ce que l'installation accueille une épreuve qualificative pour les Jeunes Adultes, les Adultes et les Masters.
 - d. Le tableau ci-dessous répertorie les frais par athlète pour les qualifications WNL standard :
 - i. La remise indiquée ne s'applique pas aux concours organisés avant le nième nombre est atteint. Où n = le nombre minimum de compétition complète pour la remise à appliquer.
 - ii. chaque salle de sport a un nombre total de compétitions distinct pour chaque niveau)

Nombre de niveaux 1 ou 2 complets Compétitions par salle de sport	Rabais	Niveau 1 par Frais d'athlète	Niveau 2 par athlète Frais
1-4	N / A	12 USD	6 \$ US
5 et 6	25%	9 \$ US	4,50 USD
7-10	50%	6 \$ US	3 USD
11 ou plus	75%	3 \$ US	1,50 USD

- e. Compétition préparatoire aux Mondiaux :
 - i. Aucune remise n'est appliquée aux compétitions All Star et Worlds Prep
Frais
 - ii. Niveau 1 : 12 \$ par athlète
 - iii. Niveau 2 : 6 \$ par athlète
- f. Championnats régionaux et compétitions All Star :
 - i. Aucune réduction n'est appliquée aux frais d'inscription au championnat régional
 - ii. Niveau 1 : 25 % du prix d'inscription par athlète
 - iii. Niveau 2 : 10 % du prix d'inscription par athlète

iv. Les championnats régionaux et les compétitions All Star sont programmés à l'unique discrétion de la World Ninja League. Seules des organisations sélectionnées peuvent accueillir ce niveau de compétition. g. Compétitions de

la série Premier : i. Aucune remise n'est

appliquée aux frais de la série Premier ii. 20 % du prix d'inscription par athlète

iii. Les compétitions de la série Premier sont programmées à la

seule discrétion de la World Ninja League. Seules des organisations sélectionnées peuvent organiser une compétition de la série Premier. h. Les frais de qualification pour les événements spéciaux de la WNL doivent être déterminés

par l'événement individuel. i. La WNL peut modifier les frais par athlète pour chaque compétition individuelle si la WNL et la partie organisatrice conviennent d'une nouvelle structure tarifaire avant de programmer la compétition.

j. Régions comptant moins de 300 athlètes distincts en compétition dans la ligue

Les compétitions de la saison précédente seront désignées comme des régions de croissance pour la saison en cours. Les régions de croissance se verront offrir différentes mesures incitatives pour développer le sport dans la région. Voici les mesures incitatives suivantes : i. Les régions de croissance

bénéficieront d'une réduction de 50 % sur les frais par athlète pour toutes les compétitions qu'elles programment.

ii. La réduction de 50 % s'appliquera aux

frais par athlète et réduira les frais en fonction du nombre de compétitions qu'une organisation organise.

1. Exemple : Une organisation hôte dans une région en croissance paiera 6 \$ par athlète pour ses 4 premières compétitions de niveau 1 et paiera 4,50 \$ par athlète pour les compétitions 5 et 6.

2. Les organisations WNL peuvent demander l'autorisation de créer et de vendre des produits WNL. a. Le logo WNL

peut être utilisé par les organisations sur des produits. b. Toute autorisation peut être révoquée avec un

préavis limité si la WNL trouve un design inapproprié ou inacceptable. La WNL n'est pas responsable des coûts associés à la révocation de l'utilisation du logo.

3. Les spectateurs sont encouragés à assister à tous les

événements. a. Les frais de spectateurs (le cas échéant) sont déterminés par l'établissement qui accueille

l'événement. b. Tous les frais de spectateurs sont versés directement à l'établissement, sauf indication contraire.

4. Chaque établissement WNL recevra 5 entrées gratuites à utiliser lors des événements de qualification standard WNL chaque saison.

a. Les inscriptions gratuites ne peuvent être utilisées qu'après qu'un établissement a programmé un événement. b.

L'inscription gratuite peut être partagée avec n'importe qui. c. Les

établissements ne sont autorisés à utiliser qu'une seule inscription gratuite par compétition. d.

Il est de la responsabilité de l'établissement hôte de documenter les inscriptions gratuites sur le site.

CDC.

10. L'utilisation de plus de 5 entrées gratuites entraînera une amende et une grève pour l'établissement qui a utilisé plus de 5 entrées allouées et nécessitera le remboursement des frais d'inscription à l'établissement d'accueil.

ii. Si l'établissement d'hébergement ne signale pas une entrée gratuite, il recevra également un avertissement.

Tarifs et horaires des événements

Série Premier		
Événement	Dates (Sous réserve de modifications)	Gamme de prix
Qualifications pour la Premier Series	1er juillet - 1er novembre	80\$-135\$
Finales de la série Premier	15 - 17 novembre	135\$-230\$

Niveau 1		
Événement	Dates (Sous réserve de modifications)	Gamme de prix
Qualifications standard	30 août - 20 avril	40\$-80\$
Qualifications pour les événements spéciaux	—	110\$-230\$
Compétition All Star	18 - 20 janvier	80\$-110\$
Championnats régionaux	26 avril - 31 mai	80\$-115\$
Compétition de préparation aux Mondiaux	8 au 16 juin	80\$-110\$
Championnats du monde	20 - 23 juin (Provisoire)	130\$-230\$

Niveau 2		
Événement	Dates (Sous réserve de modifications)	Gamme de prix
Qualifications standard	30 août - 2 février	25\$-65\$
Qualifications pour les événements spéciaux	—	110\$-230\$
Compétition All Star	29 novembre - 1er décembre	50\$-100\$
Championnats régionaux	14 février - 2 mars	50\$-100\$
Compétition de préparation aux Mondiaux	8 au 23 mars	80\$-110\$
Championnats du monde	A déterminer	130\$-230\$

Tête à tête		
Événement	Dates (Sous réserve de modifications)	Gamme de prix
Qualifications standard	30 août - 2 février	40\$-80\$

Qualifications pour les événements spéciaux	—	110\$-230\$
Championnats régionaux	27 - 29 décembre 14 au 23 février	80\$-115\$
Championnats du monde	14 - 16 mars (Provisoire)	130\$-230\$

Événement

Inscription

1. Les organisations seront responsables de la collecte des paiements et de l'inscription des athlètes.
informations sur tous les événements sanctionnés par la WNL.
 - a. Les responsabilités liées à l'inscription incluront : i.
Encaissement/traitement des paiements 1. Les
événements WNL doivent suivre les grilles tarifaires figurant dans les règles administratives sous
la section Tarification des événements. a. Le prix total
de l'inscription à l'événement doit rester inférieur au prix maximum indiqué, toutes taxes
et frais inclus.

ii. Saisie de l'identifiant NinjaWorks de chaque athlète dans le cadre de l'inscription iii. Création et
soumission d'une liste d'athlètes conformément aux directives
2. Les organisations devront déterminer le type de qualification(s) qu'elles accueilleront lorsque
Programmation. Pour en savoir plus sur les formats de qualification, consultez la section Format de qualification des Règles de
qualification.
 - a. Une fois que l'établissement indique le type de qualificatif, il aura besoin de l'approbation de WNL pour
modifier le type de qualificatif.
 - i. Les demandes d'approbation peuvent être acceptées ou non. ii. Les
demandes d'approbation sont simplement des demandes écrites envoyées à WNLwave
3. Limites des vagues
 - a. Chaque vague d'athlètes sera limitée à un maximum de 50 athlètes par vague.
 - i. Les organisations peuvent ouvrir une vague supplémentaire de 50 athlètes pour la même catégorie d'âge à un
moment différent si la vague initiale atteint 50 athlètes.
 - ii. Si votre état a des restrictions liées au COVID-19, nous nous attendons à ce que les casquettes de vagues
respectent toutes les ordonnances locales fournies par le gouvernement pour des rassemblements en toute sécurité.
4. Les organisations peuvent organiser plusieurs catégories d'âge au sein d'une même vague. a.
Cependant, les résultats des athlètes doivent toujours être triés par catégorie d'âge et par catégorie de sexe dans le cadre
des qualifications WNL.
 - ja. Toutes les organisations utilisant le logiciel NinjaWorks requis verront leurs résultats triés
automatiquement. b. Exceptions : les organisations
qui hébergent Head to Head doivent héberger une division
(âge/sexe) par vague.
 - i. Exemple : Une compétition en tête-à-tête accueillant une division Élite nécessiterait une vague pour les
hommes Élite et une vague distincte pour les femmes Élite.
5. Lorsque vous indiquez les heures de début des vagues pour une demande de calendrier et sur les documents de marketing
communautaire, l'heure indiquée par l'organisation doit être l'heure à laquelle tous les athlètes de cette vague doivent être
présents. a. Exemple : Parcours, échauffement, cérémonie
d'ouverture. b. L'heure à laquelle l'enregistrement commence pour chaque vague est déterminée
par l'organisation.
 - organisation. i. Les
organisations doivent indiquer dans leur inscription et leurs communications aux athlètes combien de temps à
l'avance l'heure d'enregistrement commencera pour chaque vague.

ii. Exemple : Si l'échauffement de la division Préadolescents commence à 15h00, l'organisation indiquera que l'enregistrement commence 30 minutes avant le début de la visite du cours.

Ordre d'exécution

1. Les organisations qui organisent des compétitions standard et régionales devront créer une liste d'athlètes et soumettre cette liste à la WNL au plus tard à 15 heures (heure de l'Est) la veille du début de leur événement.

a. Lors de la soumission de la liste des athlètes, les organisations peuvent demander que les athlètes soient ajoutés plus tôt ou plus tard dans l'ordre de course pour des raisons

de planification. b. Les athlètes qui s'inscrivent après la soumission de l'ordre de course doivent être placés à le début de leur vague.

c. Si un athlète arrive en retard, les organisations ont la possibilité de l'ajouter à l'ordre de course là où elles le jugent approprié. d. L'ordre de

course doit être dans le format d'exemple suivant : i. Un seul CSV ou une

feuille de calcul, répertoriant les athlètes dans l'ordre de course souhaité, avec

les colonnes suivantes : 1. ID

de l'athlète NinjaWorks 2. Prénom

de l'athlète

3. Nom de famille de l'athlète

4. Division/sexe de l'athlète (ex. Enfants Hommes)

2. Les ordres de course lors des compétitions standard seront randomisés par la World Ninja League après que l'ordre de course nous aura été soumis.

3. Les supports des compétitions en tête-à-tête seront déterminés par le classement en tête-à-tête d'un athlète.

score de

puissance : a. Plus le score de puissance est élevé, plus la tête de

série est basse. b. Exemple : Le score de puissance le plus élevé aura la tête de série numéro 1 et courra contre la

score de puissance le plus bas de la dernière tête de

série. c. Dans l'événement, le nombre d'athlètes en compétition n'est pas le même que le nombre de

athlètes recherchés pour un tour complet d'un tableau à double élimination :

i. Les athlètes les mieux classés n'auront pas besoin de concourir au premier tour s'ils n'ont pas d'adversaire

contre lequel concourir en fonction de leur classement. ii. Les athlètes les mieux classés

qui, lors de leur premier match de poule, concourront contre un athlète qui a déjà couru le parcours seront

autorisés à faire un tour d'entraînement.

1. Les courses d'entraînement ne seront pas enregistrées dans NinjaWorks et ne pourront pas être considérées comme le meilleur parcours pour un athlète.

2. Des essais seront effectués avant le début du tableau. 3. Dans les compétitions

où deux athlètes ou plus bénéficient d'un essai, ils effectueront tous les essais par paires jusqu'à ce que tous les essais aient été effectués.

a. Deux athlètes qui courent en même temps pendant une course d'entraînement

ne seront pas pris en compte à titre officiel pour la notation de la

compétition. b. L'athlète

avec le score de puissance le plus élevé courra la course.

parcours seul s'il y a un nombre impair d'athlètes ayant besoin d'un parcours d'entraînement.

d. Dans le cas où deux athlètes ou plus ont le même score de puissance, le classement sera alors être randomisé.

4. L'ordre de passage aux compétitions régionales sera déterminé par le total des points de la saison.

gagné à partir de chacune des 12 meilleures compétitions d'un athlète.

a. Les athlètes seront classés du plus bas au plus haut en fonction du total de points de la saison de leurs 12 meilleures compétitions.

je. Niveau 1 - En cas d'égalité entre deux ou plusieurs athlètes, l'athlète avec le score de puissance le plus élevé sera placé plus tard dans l'ordre de course.

ii. Niveau 2 - En cas d'égalité entre deux ou plusieurs athlètes, les athlètes dont le total des points de saison a été obtenu grâce à moins de compétitions seront placés plus tard dans l'ordre de course.

1. En cas de nouvelle égalité, les athlètes seront randomisés.

b. Les championnats régionaux qui organisent deux ou plusieurs épreuves en même temps dans la même division doivent alterner la course de façon à ce que l'athlète le moins bien classé remplisse la

Position la plus basse disponible dans l'ordre

de passage : 1. Exemple : Un championnat régional organise un parcours en flux et un parcours complet pour la même catégorie d'âge en même temps. L'athlète le moins bien classé serait placé en premier dans l'ordre de passage sur l'un des parcours (Flow), le deuxième athlète le moins bien classé serait placé en premier dans l'autre ordre de passage (Full). c. Les championnats

régionaux ont la possibilité de :

i. Faire passer tous les athlètes dans l'ordre de passage à la première épreuve avant de faire passer tous les athlètes dans la deuxième épreuve dans le même ordre. ii. Faire passer une partie des athlètes dans l'ordre de passage aux deux épreuves avant d'exécuter la sous-partie suivante.

5. Ordres de passage des Championnats

a. Les ordres de passage des athlètes sur le parcours Flow aux Championnats de Niveau 2 ou sur la course de l'Étape 1 aux Championnats de Niveau 1 seront déterminés par le meilleur classement général de chaque athlète entre les éléments suivants :

i. Classement régional de la saison régulière - uniquement pour les 12 premières compétitions ii. Classement de la compétition de championnat régional

iii. Classement de la compétition de qualification pour un événement spécial - Niveau 1 uniquement 1. Si qualifié grâce à un événement spécial

b. De plus, l'ordre de passage sera trié selon un tri secondaire déterminé par les trois catégories de résultats énumérées ci-dessus. Voici comment fonctionnera le tri secondaire : i. Compétition de qualification

pour un événement spécial - Premier dans l'ordre de passage ii. Compétition de championnat régional - Après la qualification pour un événement spécial

athlètes avec le même meilleur classement général mais avant la saison régulière
Classement des athlètes

iii. Classement de la saison régulière - Dernier dans l'ordre de passage c.

Dans le cas où deux athlètes ou plus sont à égalité pour le meilleur classement général et que le

le tri secondaire n'a pas permis de départager les égalités, l'athlète avec le score de puissance le plus élevé sera placé plus tard dans l'ordre de course.

je. Les athlètes de niveau 2 ne reçoivent pas de scores de puissance. Par conséquent, les égalités de niveau 2 pour le meilleur classement général seront

randomisées. d. Les athlètes qui s'inscrivent après le téléchargement de l'ordre de passage seront placés au début de leur vague.

- e. Si la compétition comporte plusieurs épreuves, l'ordre des courses pour les épreuves ultérieures peut être déterminé par la performance de l'athlète lors de l'épreuve précédente :
- i. Voir Compétitions multi-épreuves
- f. Les athlètes qui manquent leur temps de course de compétition peuvent être ajoutés à l'ordre de course, mais ne sont pas garantis d'être ajoutés.

Personnel

1. Le personnel de l'établissement, les propriétaires ou le personnel de l'événement peuvent être admissibles à participer aux compétitions organisées par leur établissement.
 - a. Toute personne impliquée dans le déroulement intégral d'un concours ne peut pas participer en tant que un athlète participant à l'épreuve de l'installation.
 - je. Les positions intégrales font référence aux positions qui confèrent à l'individu un pouvoir de décision sur les résultats de la compétition ou une connaissance préalable des obstacles de la compétition.
 - ii. Exemples de postes considérés comme essentiels et non autorisés à concourir : coordinateur d'événement, concepteur de parcours, arbitre, responsable NinjaWorks et toute personne ayant des connaissances sur le parcours avant que celui-ci ne soit partagé avec les athlètes participants.
 1. Exceptions : a.
 - Les rôles essentiels du personnel individuel peuvent participer si le les conditions suivantes sont remplies :
 - i. Ils n'avaient aucune connaissance de la conception du parcours avant la participation des autres athlètes. ii. Ils ne jouent aucun rôle essentiel dans les vagues compétitives de leur division compétitive.
 1. Exemple : L'arbitre de parcours pour la division des enfants matures peut plus tard concourir dans la division Élite s'il n'arbitre pas la division Élite et s'il n'a pas été impliqué dans le processus de conception du parcours et s'il n'occupe aucun autre poste pendant l'une des vagues d'élite considérées comme faisant partie intégrante de la compétition.
 - b. Toute personne non impliquée dans le déroulement intégral du concours peut participer à l'événement de l'établissement s'ils n'ont aucune connaissance du cours avant les autres personnes participantes
 - i. Exemples de postes éligibles à la compétition : inscription, ligne
 - c. En raison de la taille et des limites actuelles de notre communauté, les compétitions de plus grande envergure avec un nombre important d'athlètes peuvent nécessiter des restrictions différentes sur la participation du personnel.
2. Si l'établissement dispose d'un entraîneur désigné pour son « équipe ninja », l'entraîneur est autorisé à entraîner ses athlètes UNIQUEMENT s'il n'a pas connaissance du parcours avant l'événement et ne travaille sur l'événement que dans une capacité non liée au parcours.

- a. Exemples de postes qui ne sont pas autorisés à coacher : coordinateur d'événement, concepteur de parcours, arbitre, chronométreur, réorganisateur de parcours, observateur, toute personne ayant une connaissance du parcours avant l'événement.
 - b. Exemples de postes qui pourraient être éligibles pour coacher : inscription, diffusion en direct commentateurs, personnel d'entretien des installations, photographe, personnel de vente de marchandises/nourriture.
 - c. Les entraîneurs des installations peuvent instruire une première vague, puis aider au déroulement de l'événement pour une vague ultérieure une fois que tout leur entraînement pour l'événement est terminé.
3. Les athlètes qui ne sont pas employés par l'établissement peuvent concourir et ensuite aider à une vague ultérieure une fois leur compétition terminée.
 4. Le personnel de l'établissement d'accueil doit s'abstenir d'encourager excessivement un événement particulier.
 - a. Cela comprend la fourniture de conseils sur le parcours à tous les athlètes présents sur le parcours.
 - i. L'arbitre (lorsque l'athlète le lui demande sur le parcours) peut clarifier les règles ou les directives du parcours pour l'athlète.
 - b. Les arbitres, les entraîneurs et les observateurs ne sont pas autorisés à aider physiquement l'athlète de quelque manière que ce soit pendant qu'il est sur le parcours.
 - i. Exemple : Si un athlète n'est pas en mesure d'atteindre un obstacle, l'arbitre n'est PAS autorisé à le faire. autorisé à aider l'athlète à atteindre l'obstacle.
 - c. Les arbitres, les entraîneurs et les observateurs sont autorisés à repérer un athlète pour des raisons de sécurité raisons.
 5. Surveillance de la zone d'échauffement
 - a. Si une zone d'échauffement est disponible pour les jeunes athlètes, un membre du personnel de l'établissement doit être présent pour surveiller les athlètes et les activités dans cette zone à tout moment.
 6. Personne ne doit se trouver sur un équipement ou un obstacle dans le parcours pendant qu'un athlète est sur le parcours.
 7. Les rôles de responsable du temps et de la ligne seront gérés par le personnel de l'établissement.

Cérémonie d'ouverture

1. Les événements organisés aux États-Unis doivent jouer l'hymne national au début de tous les événements.
 - a. Cela devrait se produire avant que le premier athlète ne parcoure le parcours (quel que soit le
 - b. Si un événement s'étend sur plusieurs jours, l'hymne national n'est requis qu'avant le début du premier jour et n'a pas besoin d'être joué avant le début du deuxième jour.
 - c. Toutes les organisations doivent avoir un drapeau américain physique pour la tenue du match. Hymne national.
2. Les organisations situées en dehors des États-Unis seront évaluées pour déterminer si elles jouent le L'hymne national du pays hôte est approprié.

Diffusion en direct

1. Les règles de diffusion en direct s'appliquent uniquement aux compétitions de niveau 1 Full, Flow et Challenge.
2. Les organisations sont tenues de diffuser en direct tous les groupes d'âge de leur compétition.
3. La compétition doit être diffusée en direct sur la page Facebook de la WNL.

- a. Les organisations auront accès à l'événement avant leur compétition. b. Les organisations peuvent demander à envoyer la diffusion en direct ailleurs. Cependant, elles doivent obtenir l'approbation de la WNL pour pouvoir envoyer la diffusion en direct ailleurs.

Politique de temps de rachat (salle de sport ouverte)

1. Les termes « temps de rachat » et « salle de sport ouverte » peuvent être utilisés de manière interchangeable dans cet article. section.
2. Temps de rachat : peut être ajouté pour une division d'âge après l'événement pour cette même division d'âge.
3. La période de rachat et/ou l'Open Gym spécifiquement liés à l'événement ou à la compétition WNL ne peuvent pas avoir lieu avant l'événement pour une division d'âge qui n'a pas encore concouru.
4. L'Open Gym, organisé avant l'événement, ne peut pas être connecté/commercialisé ou inclus dans le prix de l'inscription à l'événement.
 - a. Une salle de sport ouverte, organisée avant l'événement, est autorisée si elle n'est pas liée et/ou commercialisée avec l'événement et si elle fait l'objet d'un droit d'entrée distinct.
5. Les organisations sont tenues d'indiquer si elles organiseront une période d'échange pour les athlètes au moment de la réservation de leur compétition.
 - a. Les organisations peuvent ajouter des périodes de rachat ultérieurement. Cependant, elles ne peuvent pas supprimer de périodes de rachat si elles ont indiqué qu'elles organiseraient une période de rachat.

Concours

Général

1. Les règles figurant dans cette section s'appliquent à tous les niveaux de compétitions.

Formats

1. La WNL reconnaît 5 formats officiels pour les compétitions. Vous trouverez ci-dessous les noms de chaque format et une description simple du format. La description est destinée à décrire le format et n'est pas destinée à être un ensemble de règles régissant le format :
 - a. Compétences : les athlètes alternent entre plusieurs stations d'obstacles. Chaque station comprend une série d'obstacles ou une compétence. La performance de l'athlète sur chaque compétence est prise en compte lors du classement des athlètes.
 - b. Parcours fluide : les athlètes tentent plusieurs séries d'obstacles dans un parcours. L'athlète qui parcourt le plus loin le parcours sans rater un obstacle sera classé au plus haut niveau.
 - c. Parcours complet : les athlètes tentent toutes les séries d'obstacles d'un parcours dans un délai donné
Limite de temps. Les athlètes seront classés en fonction de leur performance sur chaque série d'obstacles du parcours.
 - d. Parcours d'obstacles : les athlètes ont plusieurs occasions de le terminer
Les athlètes peuvent franchir les obstacles d'un parcours, mais ne peuvent passer à l'obstacle suivant qu'en franchissant tous les obstacles qui le précèdent. Les athlètes sont classés en fonction de l'obstacle le plus éloigné franchi dans le temps le plus rapide.
 - e. Tête à tête : les athlètes s'affronteront sur plusieurs séries d'obstacles.
Les athlètes ayant réalisé les meilleures performances pourront affronter le prochain challenger.
2. Les organisations doivent déterminer le(s) format(s) du concours lors de la programmation de leur compétition.
 - a. Le(s) format(s) doivent être accessibles au public aux athlètes qui s'inscrivent pour concourir.
3. Les règles et le format des épreuves de qualification pour les événements spéciaux seront déterminés au cas par cas. Leurs règles, règlements et méthodes de qualification peuvent différer des règles décrites dans ce règlement.

Procédure pas à pas des règles

1. La procédure pas à pas des règles peut être une vidéo ou en personne.
2. Les règles en personne doivent être enregistrées.
3. La présentation des règles pour une seule vague de compétition ne peut pas durer plus de 35 minutes.
y compris des questions sur les athlètes.
4. Les obstacles doivent être démontrés aux athlètes.
 - a. S'il y a plusieurs vagues dans une catégorie d'âge, tous les obstacles doivent être démontrés de la même manière lors des règles pour chaque vague.
5. Dans le cas où un hôte doit modifier une règle à partir d'une vidéo ou d'une visite en personne, il doit faire une annonce publique concernant le changement.
6. Tous les athlètes sont responsables de connaître les règles de compétition et de vérifier toute questions avant de concourir.

7. Si un athlète, un parent ou un entraîneur touche une partie quelconque du parcours, l'arbitre peut choisir de disqualifier l'athlète ou les athlètes de ce parent ou entraîneur s'ils estiment avoir obtenu un avantage injuste en touchant une partie quelconque du parcours. a. Y compris : tester la texture d'un obstacle et se tenir debout ou sauter dessus plateformes.

8. Les entraîneurs peuvent demander un contrôle de la taille lors d'une visite de contrôle des règles.

a. Les contrôles de taille peuvent être acceptés ou refusés par l'organisme hôte. b. Les contrôles de taille doivent être effectués sur des athlètes appartenant à la catégorie d'âge spécifique.

i. Un athlète qui concourt dans une division supérieure ne peut pas demander un contrôle de taille. c. Les

contrôles de taille peuvent être effectués par l'athlète sélectionné par une organisation d'accueil et peuvent monter sur la plateforme en question. d. Les contrôles de taille ne peuvent

être effectués que sur les plateformes de départ. e. Les athlètes effectuant un contrôle de

taille ne sont autorisés à toucher que la plateforme de départ et ne sont pas autorisés à toucher les obstacles qui se trouvent à proximité.

Démarrer et arrêter la course d'un athlète

1. Cette section s'applique à tous les formats de qualification 2.

Signal de départ

- a. Tous les qualifiés doivent utiliser un bruit de départ ou un signal visuel pour indiquer quand il est il est temps pour l'athlète de commencer.
- b. Les bruits ou les visuels de départ doivent être cohérents dans toutes les vagues.
- i. Exemple : Si un arbitre lance les athlètes avec un « 3,2,1 GO ! », ils doivent continuer de dire « 3,2,1 GO ! » tout au long de cette vague.

3. Faux départs au début d'une course

- a. Si un athlète démarre avant que l'arbitre ne le compte, l'arbitre arrêtera immédiatement l'athlète et l'athlète reviendra à la ligne de départ et sera à nouveau compté.
- b. Si l'athlète fait un nouveau faux départ, il aura une autre opportunité de recommencer.
- c. Si l'athlète fait un faux départ à sa troisième tentative, il sera disqualifié.

4. Avertisseur sonore

- a. La fin du cours doit être dotée d'un avertisseur sonore
- i. Les athlètes franchissent l'obstacle final et arrêtent leur temps en entrant en contact avec le buzzer.

1. Si le buzzer est placé sur une plateforme de réception : a. L'arbitre doit

préciser si l'athlète sera disqualifié s'il descend de la plateforme de réception avant d'activer le buzzer.

je. Si l'arbitre ne le précise pas, il est supposé que l'athlète peut toucher et atteindre la plateforme d'arrivée. b. L'activation du buzzer

annulera le processus de franchissement d'obstacles en 3 étapes

- i. Le temps de l'athlète s'arrêtera lorsque l'athlète actionnera le buzzer.
2. Si le buzzer est placé sur un obstacle suspendu : a. Le temps de l'athlète s'arrêtera lorsque l'athlète touchera le buzzer avec N'IMPORTE QUELLE partie de son corps ou avec une partie d'un obstacle autorisé pour cette série d'obstacles.
3. Il est de la responsabilité des athlètes d'activer le buzzer.
 - a. Aucun ajustement de temps ne sera effectué si le buzzer ne s'enclenche pas avant l'expiration du délai.
 - ii. Exemples de formes acceptables de buzzer : frapper un buzzer, renverser un cône, frapper un endroit désigné pour une claquette, sonner une cloche, frapper un gong
- b. Les buzzers ne peuvent être utilisés qu'à la fin d'un parcours pour signaler la fin de la course de l'athlète ou pour des compétences spécifiques. c. Seuls les participants aux qualifications du parcours nécessitent un buzzer à la fin. Les règles relatives au buzzer des compétences varient en fonction du type et de la catégorie de compétence.

Gestion des incidents

1. Cette section s'applique à tous les formats de qualification.
2. Arrêts en cas de blessure
 - a. Dans le cas où un athlète est blessé pendant qu'il court le parcours/l'exercice et qu'il doit b. L'athlète n'aura pas la possibilité de refaire la course ou de revenir sur le parcours.
après avoir quitté leur course initiale.
 - c. Toutes les blessures (y compris les blessures causées par le parcours et les blessures sur place) doivent être signalées au WNL par le coordinateur de l'événement via le [formulaire de rapport d'incident](#).
3. Ruptures d'obstacles ou dysfonctionnements du parcours
 - a. En cas de bris ou de dysfonctionnement d'un obstacle ayant un impact direct sur l'athlète, l'athlète sera autorisé à refaire la course depuis le début du parcours.
 - i. Exemples de dysfonctionnements : 1. Parcours non réinitialisé 2. Spectateurs sur le chemin d'un athlète 3. Obstacle brisé ou ne fonctionnant pas correctement 4. Dysfonctionnement du chronomètre 5. Interférence auditive b. Si un obstacle se brise ou fonctionne mal, l'arbitre doit immédiatement arrêter la course de l'athlète sur le parcours.
^{je} Dans le cas où un dysfonctionnement, une rupture ou une réinitialisation d'un obstacle n'interagit pas directement avec l'athlète, l'athlète ne bénéficiera PAS d'une reprise.
 1. Exemple : L'athlète se trouve sur l'obstacle 1 et le réarmeur n'a pas réussi à réarmer l'obstacle 20. Avant que l'athlète ne se rende compte que l'obstacle n'est pas réarmé, l'obstacle est remis à sa place. Si l'athlète n'a jamais interagi avec l'obstacle ou n'était pas conscient qu'il y avait un problème plus loin dans le parcours, l'athlète ne pourra pas reprendre la course.
 - c. Toute rupture d'obstacle ou tout dysfonctionnement du parcours peut entraîner une grève comme décrit dans la section Violation des règles.
 - d. La reprise aura lieu plus tard dans l'ordre de passage pour assurer un repos équitable.

i. L'athlète déterminera quand il est suffisamment reposé dans un délai raisonnable.

1. Les organisations seront en mesure de déterminer si le temps de repos demandé par un athlète est déraisonnable.

e. En cas de reprise, la meilleure des deux courses sera la course officielle comptabilisée pour l'athlète.

f. Toute rupture ou dysfonctionnement d'obstacle entraînant une répétition doit être signalé à l'WNL par le coordinateur de l'événement via la feuille CDC.

i. Cela inclut les cas où les obstacles n'ont pas été réinitialisés correctement.

Entraîneurs certifiés

1. Cette section s'applique à tous les formats de compétition.

2. Seul un entraîneur certifié est autorisé sur le terrain de compétition. a. Exception :

Tout membre du personnel devant être présent sur le parcours pour le déroulement de l'événement.

Cela comprend, sans toutefois s'y limiter : i.

Réf.

ii. Réinitialisations de parcours

iii. Diffusion en direct, photographe, vidéaste

3. Afin d'éviter le surpeuplement et d'accroître le confort de tous les participants,

Les compétitions peuvent limiter le nombre d'entraîneurs par athlète autorisés sur le terrain de compétition et dans la zone d'échauffement. Ces restrictions sont déterminées par l'organisation individuelle qui organise la compétition.

Vous trouverez ci-dessous les restrictions fixées pour diverses compétitions organisées par la World Ninja

League : a. Championnat de

la World Ninja League : un entraîneur certifié par athlète

4. Voir tous les détails sur les entraîneurs certifiés dans la section communauté.

Revue vidéo

1. Les hôtes peuvent utiliser la vidéo pour examiner les situations critiques.

2. Les parties organisatrices doivent tenter d'avertir l'entraîneur ou l'athlète si leur course est placée en cours de révision.

3. Les critiques vidéo seront placées dans une file d'attente et examinées selon le principe du premier arrivé, premier servi.

4. Les critiques vidéo doivent être soumises au plus tard 15 minutes après la fin de la vague.

l'athlète participe.

a. Exception : pour les compétitions en tête-à-tête, les critiques vidéo doivent être soumises sans

plus de 2 minutes après la fin d'un match. i. Pour les compétitions en face

à face, les révisions vidéo acceptées doivent être effectuées avant le début du tour suivant.

1. Si le match en cours d'examen est le dernier match du tour, la compétition doit être interrompue jusqu'à ce que l'examen soit effectué.

5. Lorsqu'une critique vidéo est soumise, la partie hôte examinera la vidéo dans son intégralité.

a. Exemple : Si une révision est effectuée pour l'obstacle 5, l'équipe de révision vidéo regardera la vidéo pour revoir l'obstacle 5 ainsi que tous les autres obstacles que l'athlète a tentés.

b. Cela permettra d'éliminer la nécessité de soumettre plusieurs avis pour un seul athlète.

6. Les parties organisatrices n'accepteront qu'une seule revue vidéo par athlète et par parcours/compétence.

7. Les personnes qualifiées suivantes peuvent soumettre une critique vidéo si elles sont présentes à le concours pour lequel l'examen a lieu :
 - a. Entraîneur certifié WNL
 - i. Un entraîneur certifié WNL peut soumettre une évaluation pour son athlète ou autre Les athlètes en compétition.
 - b. Les athlètes de l'une des divisions suivantes peuvent soumettre des critiques vidéo pour contester les résultats officiels sur les compétences ou les parcours les concernant uniquement.
 - i. Adulte
 - ii. Masters Elite
 - iii. c.
 - Arbitre de cours actuel i. Les arbitres de cours actuels peuvent soumettre une évaluation pour n'importe quel athlète.
 - d. Si vous n'appartenez à aucune de ces catégories, vous ne pouvez pas soumettre d'avis vidéo.
8. Les examens vidéo doivent être soumis via le formulaire officiel de demande d'examen vidéo de la WNL. Une vidéo ne sera pas examinée si la documentation appropriée n'est pas soumise. a. Demandez à un organisme hôte où trouver le document officiel. b. Le responsable actuel du cours ou le membre administratif de l'organisme hôte n'a pas besoin de soumettre les documents officiels pour procéder à un examen.
9. Les hôtes peuvent utiliser n'importe quelle vidéo pour compléter l'évaluation. Cela comprend, sans toutefois s'y limiter pour diffuser des images en direct, des images GoPro officielles ou des vidéos de spectateurs.
10. Une fois terminées, toutes les critiques sont définitives. Une fois qu'une vidéo a été examinée et qu'un verdict a été rendu une fois livrée, la vidéo ne sera pas revue.
11. Les parties organisatrices se réservent le droit de rejeter les critiques vidéo en raison de l'un des éléments suivants conditions:
 - a. La révision vidéo n'a pas été soumise avant la fin de la vague de l'athlète est en compétition.
 - b. Il existe déjà une demande de révision vidéo pour cet athlète sur ce parcours ou cette compétence. c. La révision n'a pas été soumise par une personne qualifiée. d. Il n'y a pas de vidéo à examiner. L'équipement n'a pas capturé le résultat en litige et aucune vidéo supplémentaire n'a été soumise.
 - e. La révision vidéo n'aurait pas d'impact direct sur le podium, les points de la saison ou les places qualificatives. f. Toute révision vidéo qui n'a pas été présentée au public par les organisations hôtes file d'attente 2 heures après la fin de la vague.
 - g. La critique vidéo n'a pas été soumise via la demande officielle de critique vidéo de la WNL Formulaire.
 - h. La demande de révision de la vidéo a déjà été examinée et un résultat a été obtenu. déterminé.

Formats

Cours

1. Cette section s'applique aux cours complets, aux cours en flux et aux cours à défis. Des sous-sections spécifiques indiquent différences entre les différents ensembles de règles de qualification.
2. Tous les parcours doivent comporter entre 10 et 20 obstacles

a. Les obstacles doivent tester les différentes compétences suivantes :

- i. Coordination et force du bas du corps
- ii. Coordination et force du haut du corps

b. Exception : pour les parcours en tête-à-tête Flow et Challenge, tous les parcours doivent comporter entre 6 et 20 obstacles.

3. Les athlètes doivent franchir les obstacles du parcours dans l'ordre indiqué.

4. Les parcours ne peuvent pas être pratiqués par les athlètes avant la compétition.

5. Des ajustements au parcours pour chaque division (âge/sexe) peuvent être effectués sur le parcours

À la discrétion du concepteur . Si des ajustements sont apportés, ils doivent être effectués pour tous les athlètes de cette catégorie d'âge/sexe particulière.

a. Exemple : La division masculine pour enfants peut avoir un seul parcours tandis que la division féminine pour enfants peut avoir ses propres ajustements.

6. L'arbitre doit clarifier ce qui est en jeu pour chaque obstacle tout en expliquant les règles de le cours.

a. Tout ce qui n'est pas en jeu est automatiquement considéré comme hors jeu. b. Un athlète est considéré comme ayant échoué à une compétence s'il entre en contact avec quoi que ce soit. considéré comme hors limites.

7. Un seul athlète peut parcourir le parcours à la fois. a. Cette règle vise à

empêcher les athlètes de rattraper un athlète sur le parcours. même parcours.

b. Cette règle ne s'applique pas aux fermes qui comportent plusieurs parcours/voies sur la même ferme, en supposant que les fermes n'ont pas d'obstacles partagés. c. Exception : les compétitions en tête-

à-tête peuvent avoir deux athlètes ou plus sur la même cours en même temps.

8. Les organisations peuvent fixer une limite de temps pour leur parcours. a. Les

athlètes de toutes les divisions seront autorisés à franchir autant d'obstacles que possible dans ce délai. i. Les

athlètes ne peuvent pas réessayer un

obstacle qu'ils ont échoué, sauf pour les formats où explicitement indiqué.

1. Exceptions connues – compétences de défi.

b. La notation des athlètes sur les obstacles varie en fonction des règles du parcours complet, du parcours fluide ou du parcours défi. Voir les détails complets dans la puce suivante.

9. Les qualifications pour les parcours complets, fluides et difficiles comporteront différents systèmes de notation et classement des

athlètes. a. Parcours Flow : Les athlètes recevront un point pour chaque obstacle qu'ils franchissent jusqu'à ils échouent ou sont disqualifiés en touchant quelque chose hors des limites ou en enfreignant une règle.

^{je} Une fois les athlètes disqualifiés, ils peuvent continuer à courir le parcours.

Cependant, seuls leurs obstacles et le temps avant la disqualification seront utilisés pour la notation.

ii. Les athlètes recevront un temps jusqu'à leur dernier obstacle complété. iii.

Tous les athlètes seront classés en fonction du plus grand nombre d'obstacles franchis avant la disqualification dans le temps le plus rapide ou le plus court. b. Parcours

complet : les athlètes recevront un classement en fonction de ceux qui ont franchi le plus grand nombre d'obstacles les obstacles difficiles les plus rapides.

i. Les athlètes recevront des points de difficulté de 0 à 11 sur chaque obstacle du cours.

1. Les athlètes recevront des points de difficulté de 0 s'ils ne tentent pas ou ne parviennent pas à franchir un obstacle.
 - a. La tentative est définie comme l'atteinte de la série d'obstacles.
Les athlètes qui choisissent d'échouer intentionnellement aux obstacles en passant à l'obstacle suivant ou de terminer/échouer l'obstacle précédent mais de marquer une pause avant de toucher la série d'obstacles suivante seront toujours considérés avec les athlètes qui ont tenté l'obstacle.
2. Les athlètes qui franchissent un obstacle recevront des points de difficulté de $1 + (10 \times \text{pourcentage d'échec de l'obstacle qu'ils ont franchi})$.
 - a. Les athlètes qui n'ont pas réussi à franchir un obstacle ne seront pas pris en compte dans le calcul du pourcentage d'échec.
 - b. Le pourcentage d'échec fluctuera à mesure que davantage d'athlètes tenteront le cours.
- ii. Les athlètes recevront un classement par temps sur chaque obstacle individuel du parcours en fonction du temps qu'il leur a fallu pour le terminer par rapport à la compétition.
 1. Tous les athlètes qui échouent à un obstacle recevront un classement plus haut que l'athlète le plus lent à franchir l'obstacle.
- iii. Les athlètes recevront un score global de difficulté et un total de places.
 1. Le score de difficulté global des athlètes sera la somme de toutes leurs difficultés points de chaque obstacle individuel.
 2. Le total des places des athlètes sera la somme de tous leurs classements chronométrés de chaque obstacle individuel.
- iv. Tous les athlètes seront classés du score de difficulté globale le plus élevé au score de difficulté globale le plus bas.
 1. Dans le cas où deux athlètes sont à égalité pour le score de difficulté globale le plus élevé, l'athlète avec le total de places le plus bas remportera l'égalité.
- n. Dans le cas où les athlètes sont à égalité pour la difficulté globale la plus élevée et le total de places :
 1. Et si les deux athlètes ont réussi tous les obstacles du parcours, l'athlète avec le temps global le plus rapide remportera l'égalité.
 2. Mais si l'un ou les deux athlètes ne parviennent pas à franchir tous les obstacles du parcours, le résultat restera une véritable égalité.
- c. Parcours d'obstacles : évalue les athlètes en fonction des progrès les plus importants réalisés dans le moins de temps possible tout en leur permettant de faire plusieurs tentatives pour franchir avec succès un obstacle.
 - i. Tous les parcours de défi doivent avoir une limite de temps.
 - ii. Une fois les athlètes disqualifiés, ils peuvent continuer à courir le parcours. Cependant, seuls leurs obstacles et le temps avant la disqualification seront utilisés pour la notation.
 - iii. Les parcours de défi peuvent avoir des obstacles nécessitant une réinitialisation.
 - iv. Les parcours de défi ne peuvent pas utiliser d'obstacles liés.
 - v. Les athlètes doivent franchir les obstacles dans l'ordre qui leur est donné.
 - vi. Les athlètes ne peuvent passer à l'obstacle suivant qu'après avoir réussi l'achèvement de l'obstacle actuel.

vii. Les athlètes recevront un point pour chaque obstacle qu'ils franchissent jusqu'à ce qu'ils échouent ou être disqualifié en touchant quelque chose hors des limites. viii. Les athlètes sont autorisés à réessayer deux obstacles par parcours d'obstacles.

1. Toutefois, les athlètes ne peuvent réessayer un obstacle échoué qu'une seule fois.
2. L'athlète doit franchir l'obstacle échoué lors de sa tentative suivante afin de progresser dans le parcours.

ix. Dans le cas où un athlète ne parvient pas à franchir un obstacle avec succès et qu'il lui reste des tentatives supplémentaires :

1. L'athlète ne peut pas progresser davantage dans le parcours tant qu'il n'a pas terminé l'obstacle échoué.
2. L'athlète utilisera l'une de ses tentatives.
3. Selon que la compétition est en face à face ou non, déterminer comment fonctionne le chronomètre pendant que l'obstacle est réinitialiser:
 - a. Tête à tête : le chronomètre fonctionnera pendant que l'obstacle est en cours de réinitialisation.
 - b. Non tête à tête : le chronomètre s'arrêtera pendant que l'obstacle est en cours de réinitialisation.
 - i. Dès que l'obstacle est réinitialisé, l'arbitre lancera un nouveau compte à rebours avant de commencer leur prochaine tentative sur l'obstacle échoué.
 1. Exemple : Si l'obstacle ne nécessite pas de réinitialisation, l'arbitre comptera immédiatement l'athlète et relancera le chronomètre.
4. Les athlètes retourneront à la plate-forme de départ de l'obstacle échoué puis attendront que l'obstacle se réinitialise.
5. L'athlète sera autorisé à faire sa tentative suivante une fois que l'obstacle aura été réinitialisé et que l'arbitre lui aura indiqué de « partir ».
 - a. Les tentatives suivantes doivent être lancées depuis la plate-forme de départ.
 - b. Si l'athlète franchit l'obstacle avec succès, il peut continuer à progresser sur le parcours.
 - c. Si l'athlète ne parvient pas à franchir l'obstacle, sa course est interrompue sur.
6. Dans le cas où un athlète, un entraîneur ou toute personne associée à l'athlète interfère délibérément avec le personnel de l'installation qui réinitialise un obstacle ou tente délibérément de provoquer un dysfonctionnement d'un obstacle afin de retarder le compte à rebours avant une nouvelle tentative, l'arbitre peut choisir de disqualifier l'athlète plutôt que de lui accorder une nouvelle tentative.

x. Tous les athlètes seront classés en fonction du plus grand nombre d'obstacles franchis en un minimum de temps.

1. Dans le cas où deux athlètes ou plus sont à égalité en termes de nombre d'obstacles franchis et de temps, l'athlète ayant manqué le moins d'obstacles sera classé plus haut.

10. Les organisations peuvent également choisir d'allouer une limite de temps de repos entre les obstacles. La limite de temps du parcours continuera de s'écouler pendant cette période, même si une limite de temps de repos est utilisée.

11. Toutes les vagues d'une même catégorie d'âge doivent conserver les mêmes obstacles, les mêmes tapis et les mêmes règles. Aucun changement ne peut être effectué une fois que la vague a commencé pour une catégorie d'âge particulière

a. Exception relative aux coussins/tapis de sécurité : une installation peut ajouter ou ajuster des coussins/tapis de sécurité s'il devient évident qu'un obstacle n'était pas correctement rembourré et que l'ajustement du tapis pourrait aider à prévenir les blessures.

Tous les ajustements apportés aux coussins ou

je. tapis de sécurité après le début de la vague doivent être signalés au WNL par le coordinateur de l'événement via la feuille CDC. b. Exception relative aux obstacles dangereux : une installation peut modifier ou échanger un

obstacle qui présente un problème de sécurité immédiat en raison d'une rupture ou d'un dysfonctionnement.

je. En cas d' obstacle dangereux, tout athlète ayant déjà couru le parcours (dans cette catégorie d'âge) et ayant échoué sur ou après cet obstacle doit se voir attribuer une nouvelle course avec le nouvel obstacle en place.

ii. Toutes les modifications ou changements apportés à un obstacle dangereux après le début de la vague doivent être signalés au WNL par le coordinateur de l'événement via le Fiche CDC

Compétences

1. Dans le cadre du format des compétences, l'athlète recevra des classements de compétences individuels et un classement général. classement.

a. Le classement des compétences individuelles provient de la performance de l'athlète sur chaque compétence indépendante lors de l'événement.

b. Si un athlète ne participe pas, il recevra le classement le plus bas possible pour cette compétence, à égalité avec l'athlète le moins bien classé au tableau d'affichage. c. Le classement général est la somme des placements de toutes les compétences indépendantes classements additionnés.

i. L'athlète avec la somme de placement la plus basse sera classé le plus haut.

Si un athlète ne participe pas à une compétence, son rang est considéré comme le dernier ou ii. à égalité pour la dernière place.

iii. Exemple : Si un athlète est classé 1 dans Climb the Ladder et 2e dans Full Swing, la somme de ses classements sera de 3. d. Consultez la section Règles des athlètes pour en savoir plus sur le classement des compétences.

2. Les qualifications de compétences offriront 4 à 12 compétences.

3. Les organisations d'accueil peuvent choisir l'un des types de compétences approuvés suivants :

a. Compétences en flux

b. Compétences de défi

4. Chaque type de compétence aura son propre ensemble de règles générales qui doivent être suivies.

5. Les deux types de compétences offrent les catégories de compétences suivantes :

a. Compétences

chronométrées i. Achèvement le plus rapide ii. Temps le plus long

b. Compétences de répétition

i. Obstacles à répétition la plus élevée ii. Mouvement à répétition la plus élevée 6. Chaque catégorie de

compétence aura son propre ensemble de règles générales qui doivent être suivies.

7. Les règles générales suivantes s'appliquent à tous les types et catégories de compétences. Elles doivent être respectées parallèlement aux règles générales des types de compétences et aux règles générales des catégories de compétences.

a. Toutes les compétences doivent avoir un type de compétence et une catégorie de compétence.

je. Les compétences doivent suivre ces règles générales et les règles générales du type et de la catégorie de compétence. b. L'arbitre doit

clarifier ce qui est en jeu pour chaque compétence tout en expliquant les règles de la compétence.

i. Tout ce qui n'est pas en jeu est automatiquement considéré comme hors-jeu. ii. Un athlète est considéré comme ayant échoué à une compétence s'il entre en contact avec

c. Les athlètes doivent commencer toutes les compétences sur une plate-forme de départ horizontale complètement dégagée de tout obstacle. d. L'arbitre signalera à l'athlète de commencer en comptant

à rebours, en utilisant des bips sonores ou des aides visuelles. i. Quelle que soit l'option choisie par l'arbitre, elle doit être cohérente tout au long d'une

vague donnée.

1. Exemple : Si un arbitre commence les athlètes avec un « 3,2,1 GO ! », ils doivent continuer à dire « 3,2,1 GO ! » tout au long de cette vague. e. Si une compétence présente

l'un des éléments suivants, ils doivent adhérer à leurs règles respectées

la section Obstacle sous la rubrique Obstacle complété :

i. Pour les catégories de compétences qui permettent l'arrivée sur des plateformes (atterrissage), les athlètes doivent respecter le processus de franchissement d'obstacles en 3 étapes sur un obstacle. ii.

Pour les catégories de compétences qui utilisent l'achèvement par point de contact, les athlètes terminent la série d'obstacles en touchant l'obstacle désigné spécifique. iii. Pour les catégories de compétences avec zones de points, les athlètes sont considérés comme ayant terminé lorsque leur corps passe entièrement à travers la zone de points.

1. Les athlètes n'ont pas besoin d'entrer dans la zone à marquer comme dégagée. f. Toutes les compétences doivent être suivies via NinjaWorks et utiliser le chronomètre.

8. Chaque type de compétence aura son propre ensemble de règles générales pour la régulation et le suivi. athlètes.

Compétences de flow

Type 1. Toutes les compétences de flow seront classées en fonction du plus grand nombre de points accumulés dans le meilleur temps avant qu'un athlète ne touche quelque chose hors des limites ou ne soit marqué comme ayant échoué. a. Le meilleur temps peut être déterminé par le temps le plus rapide ou le plus long en fonction de la compétence catégorie.

2. Toutes les compétences Flow peuvent avoir une limite de temps.

3. La course d'un athlète est terminée lorsque :

a. Ils ont touché quelque chose en dehors des limites du terrain. b. Ils ont actionné le buzzer. c. Le temps alloué est écoulé.

Type de compétences de défi

1. Toutes les compétences de défi seront classées en fonction du plus grand nombre de points accumulés dans le meilleur temps.

a. Le meilleur temps peut être déterminé par le temps le plus rapide ou le plus long en fonction de la compétence catégorie.

2. Toutes les compétences de défi doivent avoir une limite de temps.

a. La limite de temps globale continue de décompter pendant et entre les tentatives.

3. Aucune compétence de défi ne peut nécessiter une réinitialisation.

- a. Si une réinitialisation est nécessaire pour que l'athlète puisse réessayer la série d'obstacles, la série d'obstacles ne peut pas être une compétence de défi.
 - i. Cela comprend toute série d'obstacles qui peuvent bouger ou osciller après qu'un athlète ait quitté l'obstacle.
 1. Cette règle est ajoutée pour éviter un scénario injuste où les conditions de la série d'obstacles sont différentes lors de différentes tentatives.
4. Une fois que l'athlète commence une compétence de défi, s'il entre en contact avec quelque chose hors des limites, il retournera à la plate-forme de départ d'origine et attendra un nouveau compte à rebours pour commencer sa prochaine tentative de la série complète.
 - a. Les athlètes conserveront tous les points ou tentatives suivies gagnés avant d'entrer en contact avec quelque chose hors des limites ou d'être disqualifiés.
 - i. Le score retenu variera en fonction des règles de catégorie de compétences. ii. Voir les règles des compétences individuelles pour plus de détails.
 - b. Les athlètes peuvent gagner des points supplémentaires lors des tentatives suivantes en fonction de la Règles de catégorie de compétence.
 - i. Voir la règle 1 de chaque catégorie de compétence pour plus d'informations.
5. Les athlètes qui tentent à nouveau une compétence de défi doivent revenir à la compétence d'origine. démarrer la plateforme et attendre la nouvelle série de compte à rebours pour indiquer que l'athlète peut commencer.
 - a. Ceci est essentiel pour suivre avec précision les résultats. b. Toute tentative effectuée avant la fin du nouveau compte à rebours ne sera pas valide et pourra disqualifier l'athlète.
6. Les points de compétence de défi ne seront attribués que pour l'achèvement complet d'un obstacle série/mouvement. a.

Exemple : Une compétence de défi de répétition n'a que deux points de contact et l'arbitre est Suivi du nombre de répétitions entre les deux points de contact. Si un athlète parcourt la moitié du parcours, puis touche quelque chose hors des limites (tombe de l'obstacle) avant d'atteindre le point de contact, puis recommence et parcourt à nouveau la moitié du parcours et tombe avant d'atteindre le point de contact, aucun point ne sera attribué puisque l'athlète n'a pas réalisé une seule série complète d'obstacles. Une seule réalisation complète aurait signifié atteindre le premier point de contact.
7. Les compétences de défi sont terminées lorsque :
 - a. Le temps alloué expire. b. L'athlète signale qu'il a terminé la compétence.

Compétences chronométrées

Achèvement le plus rapide

1. L'arbitre classera les athlètes en fonction du temps le plus rapide ou de la distance la plus longue dans le temps le plus rapide à travers un obstacle ou une série d'obstacles.
 - a. Les arbitres cesseront de suivre les compétences de flux d'exécution les plus rapides lorsqu'un athlète touche quelque chose qui sort des limites ou qui est disqualifié.
 - b. Les arbitres continueront de suivre les tentatives de compétence de défi d'achèvement le plus rapide lorsqu'un L'athlète échoue jusqu'à ce que le temps imparti expire.
 - i. Chaque tentative sera chronométrée et la progression des obstacles sera suivie indépendamment des autres tentatives.

- ii. Les arbitres classeront les athlètes en fonction de leur meilleure tentative (progrès les plus importants dans la course la plus rapide) temps).
 - iii. Les égalités seront départagées par le nombre de tentatives le plus faible.
- 2. Les compétences d'achèvement les plus rapides ne peuvent être exécutées que par un seul athlète à la fois.
- 3. Une fois que l'athlète commence la compétence, il tentera de terminer la série d'obstacles donnée le plus rapidement possible tout en restant dans les limites.
- 4. Les athlètes doivent franchir l'obstacle ou la série d'obstacles donnés le plus rapidement possible.
- 5. L'arbitre peut utiliser des plates-formes d'atterrissage, des points de contact ou des zones de points pour marquer la progression sur un obstacle.
- 6. Toutes les compétences chronométrées doivent se terminer par une sorte de buzzer.

Temps le plus long

- 1. L'arbitre classera les athlètes en fonction de ceux qui peuvent réaliser la compétence pendant la plus longue période. temps.
 - a. Les arbitres cesseront de suivre les compétences de flux de temps les plus longues lorsqu'un athlète touche quelque chose qui sort des limites ou qui est disqualifié.
 - b. Les arbitres continueront de suivre les tentatives de compétence du défi du temps le plus long lorsqu'un athlète échoue jusqu'à ce que le temps imparti expire.
 - i. Les tentatives ultérieures ajouteront du temps total au score de l'athlète.
 - ii. Cependant, les arbitres n'ajouteront du temps au score de l'athlète que si celui-ci n'est pas engagé dans une activité hors des limites et atteint l'objectif de la compétence chronométrée.
- 2. Les compétences chronométrées peuvent avoir autant d'athlètes en même temps que l'espace le permet.
- 3. Toutes les compétences doivent avoir une plateforme de départ :
 - a. Les compétences chronométrées peuvent avoir plusieurs plates-formes de départ si l'hôte suit plusieurs athlètes à la fois.
 - b. Les plates-formes de départ peuvent varier en hauteur pour aider tous les athlètes à atteindre l'obstacle à un rythme équitable distance.
 - i. Les organismes d'accueil ne sont pas tenus de procéder à des ajustements de hauteur.
- 4. Une fois que l'athlète commence la compétence, il s'engagera dans l'obstacle aussi longtemps que possible.
 - a. Les organisations hôtes peuvent déterminer quelle partie du corps de l'athlète peut s'engager l'obstacle.
 - i. Mains seulement ou pieds seulement
 - ii. Ou mains et pieds

Compétences de répétition

Obstacles à la répétition les plus élevés

- 1. L'arbitre classera les athlètes en fonction de ceux qui peuvent effectuer le plus de répétitions d'une série d'obstacles dans le temps le plus rapide.
 - a. Les arbitres cesseront de suivre les compétences de défi d'obstacles à répétition la plus élevée lorsqu'un athlète touche quelque chose hors des limites ou est disqualifié.
 - b. Les arbitres continueront de suivre les tentatives de défi d'obstacles à répétition la plus élevée lorsqu'un athlète échoue jusqu'à l'expiration du temps alloué.
 - i. Les points ne seront attribués que pour la réalisation complète d'un obstacle, comme précisé dans les compétences de défi.

- ii. Les arbitres ajouteront des points supplémentaires pour les obstacles/séries d'obstacles complétés lors de tentatives supplémentaires.
 1. Ceci inclut ceux précédemment complétés par l'athlète.
2. Les obstacles à répétition maximale ne peuvent être exécutés que par un seul athlète à la fois.
3. Les obstacles à répétition les plus élevés seront suivis à l'aide de points de contact pour envoyer un athlète à travers le même obstacle/la même série d'obstacles autant de fois que possible (éventuellement dans le délai imparti).

Mouvement à répétition la plus élevée

1. Le mouvement de répétition le plus élevé sera suivi par un athlète qui bougera son corps de manière répétée dans deux positions spécifiées.
 - a. Exemple : Tractions : L'arbitre appuiera sur le bouton d'effacement à chaque fois que la tête de l'athlète passera au-dessus de la barre après que les bras de l'athlète soient complètement étendus. b. L'arbitre ne peut pas spécifier une manière spécifique d'accomplir le mouvement souhaité, seulement ce qui est en jeu et ce qui est hors limites.
2. L'arbitre classera les athlètes en fonction de ceux qui peuvent effectuer le plus de répétitions d'un mouvement dans le temps le plus rapide.
 - a. Les arbitres cesseront de suivre les compétences traditionnelles de mouvement à répétition la plus élevée lorsqu'un athlète touche quelque chose hors des limites ou est disqualifié. b. Les arbitres continueront de suivre les compétences de défi de mouvement à répétition la plus élevée Tente jusqu'à ce que le temps imparti expire.
 - i. Les points ne seront attribués que pour la réalisation complète d'un obstacle, comme précisé dans les compétences de défi.
 - ii. Les arbitres ajouteront des points supplémentaires pour les mouvements terminés pendant tentatives supplémentaires.
3. Les compétences de mouvement à répétition la plus élevée peuvent avoir autant d'athlètes en même temps que la pièce le permet.
4. Toutes les compétences doivent avoir une plateforme de départ :
 - a. Les compétences de répétition les plus élevées peuvent avoir plusieurs plates-formes de départ si elles suivent plusieurs athlètes à la fois. b. Les plates-formes de départ peuvent varier en hauteur pour aider tous les athlètes à atteindre l'obstacle à un rythme équitable distance.
 - i. Les organismes d'accueil ne sont pas tenus de procéder à des ajustements de hauteur.

Tête à tête

1. Les compétitions en tête-à-tête mettent en scène deux athlètes en compétition côte à côte.
2. Une course unique entre athlètes est appelée un match.
3. Les compétitions en tête-à-tête consisteront en plusieurs tours de compétition en fonction de le nombre d'athlètes inscrits pour concourir.
 - a. Chaque tour sera composé de plusieurs matchs. b. Le vainqueur de chaque match passera au tour suivant.
4. Les athlètes seront classés selon les règles décrites pour le face à face dans l'ordre de course section.
 - a. Les athlètes qui arrivent après que le tableau des tête-à-tête ait été finalisé seront disqualifié de la compétition à la discrétion des organisations hôtes.
 - i. Cela est fait parce qu'il n'y a aucun moyen de modifier rétroactivement le tableau une fois que les matchs ont commencé.

5. Toutes les compétitions en tête-à-tête seront un système de grille à double élimination où les athlètes doivent gagner pour passer au tour suivant.
- a. Le vainqueur du match restera dans la grille actuelle et l'autre athlète entrez dans la catégorie de retour.
 - ja. Si l'athlète n'est pas en mesure de gagner dans la phase de retour, il sera éliminé.
 - b. Le vainqueur de la compétition en tête-à-tête sera le dernier athlète restant le support après avoir perdu deux matchs ou moins.
 - c. Tous les autres athlètes seront classés lors de la compétition en tête-à-tête selon les critères suivants : i. Le tour le plus avancé dans le tableau. Les athlètes qui atteignent les tours ultérieurs du tableau seront mieux classés que les athlètes qui quittent la compétition lors des tours précédents.
 - ii. Les athlètes qui sortent au même tour seront classés en fonction de leur meilleure performance sur le parcours tout au long de la compétition.
 - 1. Exemple : Deux athlètes sortent au 3ème tour. Le meilleur athlète de A La meilleure performance de l'athlète B a été de franchir 3 obstacles en 30 secondes lors du 2e tour. La meilleure performance de l'athlète B a été de franchir 4 obstacles en 40 secondes lors du premier tour. L'athlète B recevra un meilleur classement que l'athlète A.
6. Les obstacles doivent être identiques pour toutes les voies.
- a. Même produit du même fabricant. b. Mêmes distances.
 - c. Même gréement.
 - i. Exemple 1 : Si un boulet de canon est accroché à un coureur sur la voie 1, la voie 2 peut ne pas accrocher leur boulet de canon à des chaînes.
 - ii. Exemple 2 : Si le couloir 1 commence avec l'athlète qui se dirige vers le côté droit du parcours, le couloir 2 doit également commencer avec l'athlète qui se dirige vers le côté droit du parcours. cours.
7. Les organisations peuvent dicter si les athlètes peuvent utiliser les obstacles de l'adversaire.
- Couloir des athlètes. a. Si l'organisation ne le précise pas lors de la présentation des règles, il est présumé que les athlètes peuvent utiliser les obstacles de leur couloir ou de leurs adversaires.
8. Les voies d'obstacles doivent être linéaires.
- a. Le fait d'avoir un virage dans la voie d'obstacles peut présenter un avantage pour un côté. b. Exception : Les organisations peuvent demander à organiser des courses en tête-à-tête non linéaires en soumettant un plan détaillé expliquant comment l'organisation s'assurera que les deux voies d'obstacles sont à égale distance.
 - i. Les demandes doivent être soumises au directeur du programme au plus tard le 2 semaines avant la première vague d'une compétition en tête-à-tête programmée.
 - 1. Courriel : greg@worldninja-league.org
 - ii. Formats de demande approuvés :
 - 1. Dessin Google ou autre rendu 2D du cours proposé 2. Sketch Up ou autre rendu 3D du cours proposé 3. Images et description du cours 4. Vidéo du cours 5. Une description détaillée du cours proposé
 - iii. Exemple : En athlétisme, les athlètes partiront à des endroits décalés pour tenir compte des différentes distances entre les couloirs intérieurs et extérieurs.

9. Les compétitions en tête-à-tête peuvent utiliser le format de parcours Flow ou Challenge pour la notation athlètes.

a. L'athlète ou les athlètes qui parviendront le plus rapidement possible à la course suivante de la concurrence.

b. Tous les athlètes doivent être autorisés à utiliser leur limite de temps complète dans chacune de leurs courses pour s'assurer qu'ils ont toutes les chances de réaliser leur meilleur parcours.

10. Les athlètes disposeront d'un minimum de 30 secondes entre les matchs auxquels ils participent. a. Tout athlète qui tente délibérément de retarder un match en n'étant pas présent sur le bloc de départ peut être disqualifié à la discrétion de l'organisation hôte.

Niveaux de compétition

Général

1. Tout au long d'une saison, les athlètes peuvent progresser vers des compétitions plus grandes et plus intenses.

Le tableau ci-dessous met en évidence les différents niveaux de compétition auxquels les athlètes peuvent concourir ou se qualifier au cours d'une saison.

Concours	Description	Exemples d'événements multiples	Admissible à :
Standard	Compétitions organisées au niveau local. Elles rassemblent généralement des athlètes qui vivent à proximité de l'organisation hôte.	Non	Tête à tête, niveau 1, Qualifications standard de niveau 2 Régional
Spécial	Cela varie, mais il s'agit généralement de compétitions plus importantes qui attirent davantage d'athlètes sur de plus grandes distances.	Varie	Ninja de la Barbade Débat Régional/Monde Championnats
Régional	Il s'agit généralement de compétitions de niveau supérieur qui attirent des athlètes d'une zone géographique plus vaste. Ces événements sont destinés aux athlètes les plus qualifiés d'une région.	Oui	Tête à tête, niveau 1, Niveau 2 régional Championnats, Série Premier Qualifications, Compétitions All-Star Championnats
Championnats de niveau mondial	Les athlètes du monde entier se qualifient pour participer au plus haut niveau de compétition du circuit de compétition/tier respectif.	Oui	Monde de niveau 1 et 2 Championnats Finales de la série Premier Monde en tête à tête Championnats Niveaux inférieurs Qualifier les athlètes Jusqu'à plus haut Niveaux

2. Chaque niveau de compétition comporte différents types de compétitions auxquelles les athlètes peuvent participer.

3. Les types de compétition font référence à des structures ou modèles de compétition spécifiques qui sont mis en place et mis à la disposition des athlètes. a. La

disponibilité des types de compétition varie selon le niveau/circuit. b. Les types de compétition qui comportent plusieurs épreuves seront spécifiques au niveau/circuit.

i. Les événements spécifiques de chaque type de compétition multi-événements seront définis par la ligue dans un formulaire multi-événements accessible au public.

c. Toute organisation affiliée qui suit le processus de planification et remplit toutes les conditions nécessaires peut organiser n'importe quel type de compétition au niveau de compétition standard.

d. Les types de compétition au-dessus du niveau de compétition standard seront sélectionnés et approuvés à la seule discrétion de la World Ninja League.

4. Le tableau des types de compétitions affiche la liste actuelle des types de compétitions, leur niveau et disponibilité par circuit de compétition.

Types de composition	Concours Niveau	Description	Disponibilité par Niveau/Circuit
Qualifications standard		Compétitions à événement unique qui utilisent un format unique pour noter les athlètes.	Niveau 1, Niveau 2, Tête à tête,
Préparation aux Mondiaux	Standard	Compétitions multi-événements destinées à reproduire les compétitions du Championnat du monde pour ce circuit de compétition.	Niveau 1, Niveau 2
All-Star	Régional	Compétitions multi-événements destinées à mettre en valeur les meilleurs athlètes d'une saison.	Niveau 1, Niveau 2
Régional Championnats	Régional	Compétitions multi-épreuves destinées à qualifier les meilleurs athlètes d'une région pour le Championnat du Monde.	Niveau 1, Niveau 2, Tête à tête,
Série Premier Qualifications	Régional	Compétitions multi-événements conçues pour qualifier les meilleurs athlètes d'une région pour les finales de la Premier Series.	Série Premier
Monde Championnats	Compétitions multi-événements de championnat conçues pour déterminer quels étaient les meilleurs athlètes d'une saison pour un niveau/circuit spécifique.		Niveau 1, Niveau 2, Tête à tête
Série Premier Finales	Compétition multi-épreuves de championnat qui couronne le champion ultime.		

Tableau des types de compétition

Sélection d'obstacles pour les Championnats du monde de niveau 1

1. Les Championnats du monde de la Ligue Ninja sont le test ultime des compétences et des capacités que les athlètes ont perfectionnées tout au long de l'année. Le processus de sélection des obstacles pour les Championnats est méticuleux et tente d'imiter les mêmes défis auxquels les athlètes sont confrontés lors des qualifications, des régionales et des compétitions mondiales.

2. Les concepteurs de cours du monde entier sont invités à se joindre au processus de conception.

Pour maintenir l'équité et l'intégrité, ces concepteurs doivent accepter de :

a. Confidentialité concernant toutes les connaissances sur les parcours et les obstacles. b.

Renoncer à coacher leurs athlètes lors des Championnats pour éviter toute injustice
avantage.

3. Tout au long de la saison, l'équipe de conception du parcours :

a. Observe activement les compétitions et les obstacles spécifiques du passé et du présent
compétitions. i.

Cela permet d'évaluer la difficulté de chaque division, en s'assurant que chaque parcours
est correctement réglé.

b. Les tests d'obstacles et le prototypage sont effectués en isolement avec l'équipe de conception et les fabricants
d'obstacles afin de maintenir l'intégrité et la confidentialité de la conception du parcours.

4. Les obstacles choisis dans la communauté peuvent répondre aux critères suivants : a. Obstacles

exacts des compétitions précédentes. b. Nouveaux obstacles qui

testent des techniques similaires à celles que les athlètes expérimentent dans la compétition.
communauté.

c. De nouveaux obstacles avec de nouvelles techniques conçues par l'équipe de parcours.

5. Ce processus de sélection rigoureux garantit que les épreuves de championnat demeurent un aboutissement juste,
stimulant et représentatif de l'entraînement et du dévouement des athlètes.

Compétition multi-épreuves

1. Les compétitions contenant plus d'une épreuve sont automatiquement considérées comme une compétition à épreuves multiples
et doivent respecter les règles décrites dans les procédures de notation et d'avancement énumérées.

2. Les compétitions multi-épreuves sont limitées à des niveaux de compétition spécifiques. Consultez le tableau des
niveaux de compétition pour plus de détails.

3. Les épreuves doubles ne sont pas considérées comme des épreuves multiples. Elles sont évaluées individuellement et des
épreuves de qualification individuelles sont attribuées pour chaque compétition.

4. Chaque compétition multi-événements individuelle doit remplir et publier un formulaire multi-événements d'une seule
page qui décrit les événements de la compétition, la notation et les procédures d'avancement de la compétition.

5. Compétitions multi-événements de la World Ninja League :

a. Championnats du monde de niveaux 1 et

2 b. Compétitions de préparation aux

Mondiaux c. Compétitions All

Star d. Championnats régionaux de niveaux 1 et

2 e. Série Premier f.

Finales de la série Premier

6. Chaque épreuve d'une compétition à épreuves multiples doit respecter les règles et règlements énumérés pour
le type de format de l'épreuve ainsi que les règles générales de compétition décrites dans le règlement.

7. Les compétitions multi-événements ont deux étiquettes d'événements :

a. Ouvert : Tous les athlètes participent à l'épreuve. b. Fermé :

Seuls les athlètes répondant à la procédure d'avancement sont éligibles.

Notation

1. Les concours qui comportent plusieurs épreuves peuvent choisir de récompenser les gagnants de chaque épreuve individuelle et/ou d'utiliser l'un des systèmes de notation suivants :

- a. Individuel : Les athlètes sont reconnus pour leur classement individuel à partir d'un seul événement.

- b. Score global du parcours : Le score d'un athlète correspond à la somme de ses classements sur chaque parcours individuel. Les athlètes sont ensuite classés du plus bas au plus haut.

- i. Les égalités sont départagées en évaluant le meilleur placement individuel de chaque athlète.

1. L'athlète avec le meilleur classement individuel remportera l'égalité.

- a. L'athlète A obtient la 1ère place dans la première épreuve et la 4ème dans la deuxième, tandis que l'athlète B obtient la 2ème place dans la première épreuve et la 3ème dans la deuxième. Même si les athlètes A et B sont à égalité de points, l'athlète A gagnera car il a obtenu le meilleur classement individuel en obtenant la 1ère place dans la première épreuve 2. Si les athlètes sont à égalité pour la somme des classements et le meilleur classement général

Placement : a.

Le meilleur placement suivant de chaque athlète sera comparé et l'athlète ayant le meilleur placement remportera l'égalité i. Ce processus sera répété jusqu'à ce que l'égalité soit rompue ii.

Si les athlètes sont à égalité pour tous les classements, le résultat se terminera par une véritable égalité.

1. Exception : les compétitions peuvent spécifier un seul événement qui brise les égalités pour tous les classements en identifiant l'événement de départage sur le formulaire multi-événements des compétitions.

2. L'athlète ayant le meilleur classement dans l'épreuve de bris d'égalité identifiée remportera l'égalité.

- c. Compétences globales : les athlètes seront notés selon la somme la plus basse des placements classement des athlètes pour chaque compétence individuelle dans la compétition.

- i. Les égalités sont départagées en évaluant le meilleur placement individuel de chaque athlète.

1. L'athlète avec le meilleur classement individuel remportera l'égalité.

2. Si les athlètes sont à égalité pour la somme des classements et le meilleur classement général

Placement : a.

Le meilleur placement suivant de chaque athlète sera comparé et l'athlète ayant le meilleur placement remportera l'égalité i. Ce processus sera répété jusqu'à ce que l'égalité soit rompue ii.

Si les athlètes sont à égalité pour tous les classements, le résultat se terminera par une véritable égalité.

1. Exception : les compétitions peuvent spécifier un seul événement qui brise les égalités pour tous les classements en identifiant l'événement de départage sur le formulaire multi-événements des compétitions.

2. L'athlète ayant le meilleur classement dans l'épreuve de bris d'égalité identifiée remportera l'égalité.

- d. Ninja le plus fort : les athlètes seront notés en fonction de la somme la plus basse des placements toutes les épreuves de la compétition (Parcours/Compétences).

- i. Les égalités sont départagées en évaluant le meilleur placement individuel de chaque athlète.

1. L'athlète avec le meilleur classement individuel remportera l'égalité.
2. Si les athlètes sont à égalité pour la somme des classements et le meilleur classement général

Placement : a.

Le meilleur placement suivant de chaque athlète sera comparé et l'athlète ayant le meilleur placement remportera l'égalité i. Ce processus sera répété jusqu'à ce que l'égalité soit rompue ii.

Si les athlètes sont à égalité pour tous les classements, le résultat se terminera par une véritable égalité.

1. Exception : les compétitions peuvent spécifier un seul événement qui brise les égalités pour tous les classements en identifiant l'événement de départage sur le formulaire multi-événements des compétitions.
2. L'athlète ayant le meilleur classement dans l'épreuve de bris d'égalité identifiée remportera l'égalité.

- e. Champion : Progrès les plus importants dans tous les cours Flow de la compétition sans être éliminé.

je. Dans le cas où deux ou plusieurs athlètes sont à égalité pour la progression la plus importante, les athlètes ayant les temps les plus rapides jusqu'à l'obstacle le plus éloigné sur le dernier parcours Flow recevront les meilleurs classements. f. Gauntlet :

Les athlètes participent à une course en tête-à-tête sur un parcours fluide. Chaque

La course élimine un ou plusieurs athlètes en fonction de critères fixés par le tournoi. Le vainqueur est déterminé par le dernier athlète restant à ne pas être éliminé.

- i. La 2e place est attribuée au Ninja qui est deuxième dans la course de championnat. ii. La 3e place est déterminée par une course entre les deux athlètes qui ne se sont pas qualifiés pour la demi-finale.

2. Le score de la compétition multi-événements doit être précisé dans le formulaire multi-événements.

Procédures d'avancement

1. Les compétitions qui comportent plusieurs épreuves peuvent choisir de définir des procédures d'avancement pour les événements « fermés » ultérieurs utilisant les scores des événements ouverts ou fermés antérieurs de la même compétition.
2. Un même concours peut avoir plusieurs procédures d'avancement ou aucune procédure d'avancement procédures.
3. Les procédures d'avancement peuvent évaluer les athlètes d'un seul événement ou de plusieurs événements. événements.
4. Les procédures de progression peuvent permettre aux athlètes de progresser vers une seule épreuve ou vers plusieurs épreuves.
5. Les procédures d'avancement doivent être fondées sur une ou plusieurs des conditions suivantes :
 - a. Effacer : L'athlète doit « franchir complètement » (compléter tous les obstacles de l'épreuve) afin pour passer à l'événement suivant.
 - b. Top X : L'athlète doit être dans le top % ou le top nombre d'athlètes pour passer à le prochain événement.
6. Les conditions d'avancement peuvent être combinées en utilisant les énoncés suivants :
 - a. ET : L'athlète doit remplir les deux conditions pour avancer. b. OU : L'athlète doit remplir l'une des conditions pour avancer.

c. SI, ALORS : SI un autre critère est rempli ou non rempli ALORS utiliser cette avancée procédure.

7. Les conditions d'avancement peuvent être fixées à 100 %. Cette condition d'avancement est généralement utilisé pour déterminer l'ordre de course d'un athlète pour une épreuve fermée.

Procédures d'ordre d'exécution pour les événements fermés

1. L'ordre dans lequel les athlètes concourent dans toute « épreuve fermée » pour laquelle l'athlète se qualifie peut être déterminé par le classement de l'athlète à partir du score utilisé pour la procédure de progression.

a. Si l'ordre de course est

déterminé par le classement d'un athlète lors d'une épreuve précédente, il doit être indiqué sur le formulaire d'épreuves multiples.

Obstacle

Plateformes

1. Tous les obstacles doivent avoir une plate-forme de départ et d'arrivée (atterrissage) visiblement marquée.
 - a. Les plates-formes doivent être surélevées et horizontales et constituer des surfaces stables sur lesquelles les athlètes peuvent se tenir debout.
 - i. Les lignes de ruban adhésif ne sont pas des surfaces acceptables.
 - ii. Les plates-formes inclinées sont acceptables à condition que l'athlète puisse confortablement se tenir debout sur la surface avec facilité.
 - b. Les athlètes doivent démarrer les obstacles sur la plate-forme de départ désignée.
 - je. Si un athlète tente de franchir un obstacle depuis n'importe quel endroit autre que la plate-forme de départ désignée, le résultat sera un échec automatique de cet obstacle.
 - ii. Uniquement dans les compétitions Full Course :
 1. Les athlètes peuvent choisir de rater automatiquement un obstacle. Lorsqu'ils choisissent de rater automatiquement un obstacle, les athlètes doivent toujours engager la plateforme de l'obstacle qu'ils choisissent de rater.
 - a. L'arbitre fera échouer l'athlète lorsqu'il fait une passe en avant.
progressent vers l'obstacle qu'ils échouent et atterrissent hors des limites.
 2. Dans le cas où l'athlète commence un nouvel obstacle avant de remplir la condition d'échec d'un obstacle énuméré ci-dessus, l'arbitre ne suivra pas les progrès de l'athlète sur le parcours jusqu'à ce que l'athlète revienne à l'obstacle précédent pour terminer les étapes nécessaires pour échouer l'obstacle.
 - a. Cela permet de garantir que tous les athlètes démarrent et progressent sur le parcours à partir d'un point standard et qu'aucun athlète ne bénéficie d'un avantage injuste en sautant un obstacle.
 - c. Les athlètes doivent avoir une distance d'arrêt adéquate pour les plateformes d'arrivée (atterrissage) qui sont à proximité de murs ou de barrières.
 - d. Une fois qu'un athlète a atteint la plate-forme d'arrivée (atterrissage), le chemin qu'il emprunte pour le prochain obstacle ne les disqualifiera peut-être pas.
 - je. Si le chemin vers le prochain obstacle présente un danger potentiel pour la sécurité, le chemin approprié peut leur être dicté.
 1. Exemple : Le chemin le plus sûr pour un athlète pour descendre du mur déformé peut lui être dicté.
 - ii. Cependant, si la plate-forme d'arrivée (atterrissage) EST la plate-forme de départ de l'obstacle suivant, les athlètes ne peuvent pas quitter la plate-forme d'arrivée (atterrissage). Ils doivent rester sur la plate-forme d'arrivée (atterrissage) pour commencer l'obstacle suivant.
 - iii. Si un athlète tente ou touche un obstacle lors de la transition entre les obstacles, le résultat sera un échec automatique.
2. Les plates-formes de départ et d'arrivée ne peuvent pas être spécifiées comme réservées aux mains uniquement ou aux pieds uniquement.
 - a. Les plates-formes de départ et d'arrivée sont destinées à être sûres pour toute partie du corps du participant.
corps.
3. Si un athlète fait une tentative délibérée ou calculée pour déplacer une plate-forme de départ ou d'arrivée pour obtenir un avantage sur un obstacle/une série d'obstacles, l'arbitre peut faire échouer l'athlète.

- a. L'arbitre déterminera si le mouvement de la plateforme de départ ou d'arrivée était intentionnel et si le mouvement devait aboutir à un échec.

Compléter un obstacle

1. Trois conditions pour franchir un obstacle :

- a. Tout obstacle, à l'exception des obstacles liés, est considéré comme terminé une fois que les trois étapes suivantes ont été franchies (dans cet ordre ou simultanément) :
 - i. L'athlète ne doit pas être engagé avec l'obstacle et
 1. L'athlète n'a pas besoin de s'engager dans l'obstacle.
 - ii. Le corps de l'athlète doit dépasser complètement le plan avant de la ligne d'arrivée
 1. Si l'athlète tombe en
 - arrière après avoir dépassé le plan avant, la décision sera laissée à l'appréciation de l'arbitre.
 - iii. L'athlète doit toucher physiquement la plate-forme d'arrivée (d'atterrissage).
 1. Si l'athlète dépasse la plate-forme d'arrivée (d'atterrissage) et n'entre pas en contact avec elle, l'athlète aura échoué à l'obstacle.
- b. Si un athlète touche un objet hors des limites avant que les 3 conditions claires ne soient remplies,
- c. Exceptions : i. Les obstacles liés ne respectent pas la règle de réussite en trois

étapes. Au lieu de cela, l'athlète est marqué comme ayant réussi lorsqu'il touche le point de contact avec une partie de son corps considérée comme en jeu pour l'obstacle. ii. Les athlètes n'ont pas besoin de se désengager pour être marqués comme ayant réussi si le parcours permet à un athlète d'apporter un élément d'obstacle avec lui jusqu'à l'obstacle suivant. Dans ce scénario, les athlètes seront marqués comme ayant réussi lorsqu'ils ont satisfait aux conditions 2 et 3.

- iii. Sauter les plateformes : Si un athlète est en mesure de commencer l'obstacle suivant du parcours sans toucher les limites ou sans remplir les 3 conditions de franchissement, les deux obstacles séquentiels seront traités comme un obstacle lié et l'athlète sera marqué comme franchissant le deuxième obstacle ou atteignant la deuxième plateforme d'arrivée.

1. Exception : Si la plate-forme d'atterrissage pour l'obstacle suivant se trouve à proximité immédiate, l'exception des plates-formes de saut ne s'appliquera pas.
 - a. La proximité immédiate est déterminée par l'arbitre et doit être il a été précisé dans les règles que les deux obstacles donnés répondent aux critères d'exclusion des plates-formes pouvant être sautées et que les athlètes ne peuvent pas sauter cette plate-forme.
2. Exemple : L'obstacle 1 est une ligne de cordes menant à une plateforme. L'obstacle 2 est une corde menant à une barre volante. L'athlète peut franchir l'obstacle en remplissant les trois conditions de franchissement (détacher les cordes de l'obstacle 1, toucher la plateforme d'atterrissage et casser complètement l'avion) ou il peut passer directement de l'obstacle 1 à la corde de l'obstacle 2. Dans ce scénario, l'athlète franchit l'obstacle en touchant la corde de l'obstacle 2.

2. Touchez et partez sur une plate-forme d'arrivée (atterrissage)

a. Si la plateforme d'arrivée (atterrissage) n'est PAS la plateforme de départ de l'obstacle suivant, un athlète est libre d'avancer à sa guise après avoir terminé les 3 étapes.

ie. Précision : Si un athlète avance sur la plateforme, il doit néanmoins remplir les 3 conditions pour franchir un obstacle avant de toucher hors limites.

1. L'athlète doit se dégager de l'obstacle 2. Le corps de l'athlète

doit dépasser complètement le plan avant de la plate-forme d'arrivée (atterrissage) a. Si l'athlète tombe en arrière après

avoir dépassé le plan avant, ce sera à la discrétion de l'arbitre

3. L'athlète doit toucher physiquement la plateforme d'arrivée (atterrissage).

b. Si la plate-forme d'arrivée (atterrissage) EST la plate-forme de départ du prochain obstacle,

Les athlètes ne peuvent pas toucher et franchir la plateforme d'arrivée (atterrissage). Ils doivent rester sur la plateforme d'arrivée (atterrissage) pour commencer l'obstacle suivant.

ie. Si la plateforme est à la fois la plateforme d'arrivée et de départ et que l'athlète quitte la plateforme, l'arbitre le marquera comme ayant échoué à la série d'obstacles pour laquelle la plateforme de départ actuelle est destinée.

3. Règle de liaison des obstacles applicable uniquement aux formats Flow et Skills

a. Les obstacles peuvent être liés à condition que les points de départ et d'arrivée soient déterminés par placement des mains ou des pieds sur une série d'obstacles.

i. Les athlètes franchissent un obstacle lié en remplissant une condition :

1. L'athlète doit toucher physiquement la série d'obstacles de connexion avec n'importe quelle partie de son corps autorisée pour l'obstacle.

a. Si l'athlète touche la série d'obstacles désignée avec une partie de son corps qu'il n'est pas autorisé à utiliser sur l'obstacle, l'arbitre fera échouer l'athlète sur l'obstacle. b. Clarification : Les obstacles liés ne sont pas franchis de la même manière que les plates-formes. Les obstacles liés sont franchis lorsque l'athlète les touche.

ii. Pour avoir des obstacles liés, les obstacles liés doivent être deux obstacles complètement différents et non le même obstacle répété deux fois. Tous les obstacles liés doivent éventuellement

iii. atteindre une plate-forme d'arrivée (d'atterrissage).

1. Exception au mur déformé : a. Le

mur déformé peut être franchi par un point de contact ou en grim pant jusqu'à la plate-forme d'arrivée (atterrissage) située au sommet. b.

Montrer le contrôle est une façon inacceptable de franchir le mur. obstacle.

iv. Si un athlète ne parvient pas à franchir un obstacle dans une série d'obstacles liés :

1. L'arbitre dictera dans les règles du parcours comment l'athlète démarre l'obstacle suivant dans la série liée.

v. Obstacles liés qui incluent un obstacle que l'athlète apporte avec lui

ne peut pas être franchi avec l'obstacle. Le point de contact ne sera marqué comme dégagé que lorsque l'athlète touchera le point avec une partie de son corps qui est en jeu pour l'obstacle.

4. Les obstacles ne peuvent pas être soumis à des règles supplémentaires déterminant la manière dont l'obstacle est franchi, en dehors de la désignation des éléments suivants :

a. L'établissement peut désigner l'utilisation des mains uniquement, des pieds uniquement ou des deux sur chaque obstacle.

b. L'installation peut désigner l'utilisation des mains sur une partie de l'obstacle et l'autre utilisation des pieds sur une autre partie de l'obstacle. i.

Exemple : Si l'obstacle 5 est un cat shimmy, le coordinateur de l'événement peut désigner l'utilisation des mains uniquement sur la barre et l'utilisation des pieds uniquement sur le mur.

c. L'établissement ne peut pas forcer un athlète à n'utiliser qu'un seul membre spécifique pendant une Exemple :

Si l'obstacle 6 est une combinaison de pas du diable et de lancer d'anneaux, l'établissement ne peut pas désigner l'utilisation d'une main spécifique uniquement pour les pas du diable et l'autre main uniquement pour le lancer d'anneaux.

5. Zones de points : s'applique uniquement aux

compétences a. Les zones de points sont des emplacements clairement marqués pour indiquer la progression le long d'un obstacle ou d'une série d'obstacles.

b. Pour les zones de points, les athlètes reçoivent un point lorsque leur corps passe complètement à travers la zone de points.

i. Les athlètes n'ont pas besoin d'engager la zone à marquer comme étant libre. c. Les athlètes doivent traverser naturellement les zones de points tout en se déplaçant vers la zone suivante point de contact ou plateforme.

6. Buzzers

a. Il incombe aux athlètes de s'assurer que le buzzer est entendu. L'athlète ne sera pas considéré comme libre si le buzzer n'est pas entendu avant l'expiration du temps ou s'il touche quelque chose qui est hors des limites.

b. Les athlètes ne peuvent pas lancer d'obstacles, d'objets ou tout autre élément pour entendre un buzzer.

7. Réaction des arbitres

a. Le temps de réaction de l'arbitre fait partie de tous les points attribués tout au long de la concours.

b. Les athlètes ne recevront pas de points rétroactivement pour les obstacles ou les points de compétences qu'ils ont complétés alors que le temps expirait et que l'arbitre n'était pas en mesure d'attribuer le point dans son temps de réaction.

8. Hors limites

a. Tout ce qui n'est pas spécifiquement autorisé par l'installation comme faisant partie d'un obstacle est considéré comme hors limites.

10. Si un athlète est hors des limites avant d'avoir terminé le processus de franchissement d'obstacles en 3 étapes pour une série d'obstacles donnée, il sera disqualifié. b.

Les supports

d'obstacles suivants sont considérés comme hors limites (sauf si spécifiquement autorisé par l'établissement) : i.

Mousquetons

ii. Anneaux à œil

iii. Chaînes iv.

Sangles v.

Cordes vi.

Autre matériel

vii. Structures de support viii.

Tapis/coussinets de sécurité

9. Règle relative aux contacts fortuits

- a. Les contacts accidentels sont autorisés mais ne peuvent pas aider l'athlète à terminer l'épreuve.
obstacle.
- b. Il incombe à l'arbitre de déterminer si le contact accidentel a contribué à la
achèvement de l'obstacle.

10. Réinitialisation de la règle

- a. Il appartient à l'établissement de déterminer si les athlètes peuvent ou non se réinitialiser sur toutes les
plateformes de départ tout au long du parcours.
 - i. L'arbitre doit clarifier pendant les règles si les athlètes peuvent réinitialiser TOUS les départs
plates-formes ou réinitialiser sur les plates-formes sans démarrage.
 1. Quelle que soit la décision prise, elle doit être cohérente tout au long du parcours pour
cette vague et toutes les vagues de la même catégorie d'âge.

Athlètes, entraîneurs et communauté

Dérogations

1. Tous les participants doivent remplir une renonciation à la saison X de la WNL avant de participer à leur première

Événement de la saison X de la WNL.

- a. Les athlètes doivent remplir toutes les décharges en utilisant leur nom et prénom légaux (en évitant les surnoms). i. Exemple :

Michael Johnson contre Mike Johnson contre Mikey Johnson contre MJ
Johnson

- b. La décharge peut être trouvée dans le coin inférieur droit de www.worldninjaleague.org

- c. Les athlètes devront utiliser leur identifiant NinjaWorks pour remplir le formulaire Saison X Renoncer.

- i. L'identifiant NinjaWorks est disponible sur www.worldninjaleague.org

Niveaux

1. WNL propose trois niveaux pour que les athlètes puissent concourir et se qualifier.
2. La série Premier est le niveau le plus élevé et le plus compétitif. Ce niveau comprendra des parcours conçu par les concepteurs de parcours les plus expérimentés et présente les nouveaux obstacles les plus excitants.

- a. La Premier Series propose une saison courte et ciblée. b. La Premier Series s'efforce d'amener le sport au niveau professionnel et soutient de nombreux athlètes sponsorisés.

- c. La Premier Series culmine avec une finale avec seulement les meilleurs athlètes de chaque coin du monde.

3. Le niveau 1 est destiné aux meilleurs athlètes et aux plus compétitifs. Ce niveau comprendra des compétitions avec les obstacles les plus difficiles et les plus compétitifs. a. Le niveau 1 propose une saison prolongée destinée à développer les meilleurs athlètes du monde.
b. Le niveau 1 est destiné aux athlètes qui considèrent le ninja comme leur sport principal et qui souhaitent le rester
c. Les athlètes de niveau 1 se qualifieront pour l'événement de championnat du monde le plus compétitif et le plus prestigieux.

4. Le niveau 2 est destiné aux athlètes qui souhaitent entrer sur la scène compétitive, mais ne sont pas encore prêts à rivaliser avec le plus haut niveau.
a. Les athlètes de niveau 2 bénéficient d'une saison sportive traditionnelle d'une durée d'environ 4 mois. b. Le niveau 2 est destiné aux athlètes qui se concentrent sur d'autres sports mais qui sont toujours intéressés par un saison ninja compétitive.
c. Les athlètes de niveau 2 se qualifieront pour un événement compétitif du Championnat du monde avec d'autres Athlètes de niveau 2 du monde entier.

Divisions

1. L'âge de l'athlète au 1er janvier 2025 déterminera la division dans laquelle l'athlète évoluera.

Participer à toute la saison. a. Divisions

autorisées lors des qualifications WNL Tier 1 et Tier 2 : Enfants : 6

je. à 8 ans ii. Enfants

adultes : 9 et 10 ans iii. Préadolescents :

11 et 12 ans iv. Adolescents : 13 et

14 ans v. Jeunes adultes : 15 à

17 ans vi.

Adultes : 18 ans et

plus vii. Masters : 40 ans et plus Élite : 13

viii. ans et plus - Niveau 1 uniquement.

b. Les divisions autorisées lors des événements de la WNL Premier Series suivront les mêmes divisions

que les athlètes se sont qualifiés pour : 1.

Enfants : 6 à 8 ans 2.

Enfants matures : 9 et 10 ans 3.

Préadolescents : 11 et 12 ans 4.

Adolescents : 13 et 14 ans

5. Amateur : 15+

6. Élite : 13+

c. Les athlètes participant à des compétitions de niveau 1 et supérieur de certaines divisions peuvent

décider de concourir dans une catégorie d'âge supérieure à celle à laquelle ils

appartiennent actuellement. i. Cette règle s'applique aux divisions

suivantes : 1. Enfants (6 à 8 ans)

2. Enfants matures (9 et 10 ans)

3. Préadolescents (11 et 12

ans) ii. Les athlètes doivent soumettre une demande officielle à la World Ninja League pour concourir dans

une catégorie d'âge supérieure.

1. La demande doit être soumise à info@worldninjaleague.org

2. La demande sera acceptée à la seule discrétion de la World Ninja League. d. Les athlètes

participant à des

compétitions de niveau 1 et supérieur de certaines divisions peuvent décider de concourir dans la division déterminée par leur

âge ou dans la division Élite.

i. Cette règle s'applique aux catégories suivantes : 1. Ados (13 et 14

ans)

2. Jeunes adultes (15 à 17 ans)

3. Adulte (18 ans et plus)

4. Maîtres (40 ans et plus) ii.

Tout athlète des divisions énumérées peut décider de passer à la division Élite.

Aucune demande n'est nécessaire.

e. Les athlètes participant à des compétitions de niveau 2 et supérieur dans certaines divisions peuvent

décider de concourir dans leur division ou dans la division adulte. i. Cette règle

s'applique aux divisions suivantes : 1. Maîtres (40 ans et plus) ii. Tout

athlète de la division indiquée

peut décider de concourir dans la division adulte.

Aucune demande n'est nécessaire.

f. Les athlètes admissibles à plusieurs divisions doivent rester dans la première division qu'ils ont sélectionnée

pendant toute la saison.

i. Les athlètes peuvent demander un changement en soumettant une demande formelle par courrier électronique

à la WNL.

1. Le courriel doit indiquer la raison de la demande et inclure le nom de l'athlète demandeur, son numéro d'identification et ses coordonnées. g. Tous les athlètes doivent concourir dans une division admissible en fonction de leur âge.
 - i. Aucun ajustement ni exception ne peut être apporté à ces divisions.
2. Dans le cas où un athlète concourt dans la mauvaise catégorie d'âge ou si une demande de changement de division est approuvée :
 - a. ses résultats seront supprimés ainsi que tous les points de saison gagnés à partir de cette catégorie.
 - concours. b.Toutes les qualifications obtenues seront supprimées
 - i. Aucune place de qualification supplémentaire ne sera attribuée rétroactivement.
3. Les organisations ne sont pas tenues d'héberger toutes les divisions et peuvent choisir les divisions qu'elles souhaitent héberger.

souhaite héberger.

 - a. Toutefois, les organisations doivent fournir un événement de qualification à chacune de nos divisions avant que votre établissement soit reconnu pour accueillir une compétition complète.

Code vestimentaire

1. Tous les athlètes participants devront respecter le code vestimentaire de l'établissement qui accueille l'événement WNL.
2. Les athlètes sont tenus de porter tous les vêtements suivants afin de participer à un événement WNL :
 - a. Chaussures fermées b.
 - Chemise
 - c. Bas
3. L'établissement sera responsable de déterminer si l'athlète respecte le code vestimentaire de chaussures, de chemise et de bas.
 - a. La WNL a le pouvoir d'annuler la décision de l'établissement si l'athlète La tenue vestimentaire est inappropriée ou viole clairement l'esprit du code vestimentaire prévu. i.

Exemple : Si un athlète tente de concourir en maillot de bain et que le Si l'établissement déclare : « Techniquement, c'est un bas », la WNL peut annuler sa décision et déterminer qu'un maillot de bain (bien que techniquement un bas) est inapproprié et viole l'esprit du code vestimentaire prévu.

Membres de WNL

1. Les « adhésions » WNL sont disponibles pour le grand public intéressé à recevoir divers Avantages et incitations de la World Ninja League et de ses partenaires. a. L'adhésion n'est PAS OBLIGATOIRE pour participer aux compétitions de la Ligue. Tout le monde peut participer à la WNL, quel que soit son statut de membre.
2. Les membres devront payer une cotisation mensuelle afin de conserver leur statut de membre.
 - a. Les frais d'adhésion peuvent fluctuer à tout moment sans préavis. b.Visitez www.worldninjaleague.org pour voir les exigences de frais les plus récentes.

3. Les membres bénéficieront de divers avantages et réductions dont le grand public ne bénéficiera pas accès à.

a. Les avantages des membres peuvent fluctuer à tout moment sans préavis. b.

Visitez www.worldninjaleague.org pour une liste complète des incitatifs actifs

Entraîneurs certifiés

1. La World Ninja League reconnaît les niveaux d'entraîneurs suivants : a. Certification au

sol : La certification de niveau d'entrée comprend des vérifications des antécédents, une formation à la prévention des abus et une connaissance de base des règles et politiques de compétition. b. Certification de

formation : Les entraîneurs souhaitant obtenir la certification de formation doivent d'abord

terminer leurs certifications au sol. La certification de formation comprend les fondamentaux sur la gestion de classe, les techniques et le conditionnement spécifique aux obstacles.

2. Les entraîneurs doivent avoir au moins 13 ans au moment de la certification.

3. Tous les entraîneurs sont tenus de se tenir au courant de toutes leurs exigences et de rester en règle avec la ligue afin d'accéder à la zone de compétition et à la zone d'échauffement lors des événements de la ligue.

4. Les coaches certifiés doivent subir une vérification périodique de leurs antécédents, réussir leur examen annuel examen de certification, suivez une formation annuelle sur la prévention des abus et respectez toutes les règles et réglementations énoncées dans notre code de conduite.

a. Le délai de renouvellement des vérifications d'antécédents des entraîneurs varie selon le lieu en raison de la grande différence de coût entre les entraîneurs basés aux États-Unis et les entraîneurs d'autres pays. Les entraîneurs renouvelleront leurs vérifications d'antécédents selon le calendrier suivant :

i. États-Unis : tous les 4 ans à partir de 2022 ii.

Tous les autres pays : Tous les 10 ans à partir de 2022 b. Les entraîneurs certifiés avant 2022 commenceront leur compte à rebours de 4 ou 10 ans en 2022.

5. Les coaches certifiés doivent renouveler leurs certifications chaque année pour rester coach certifié.

6. Certification de formation : Détails à venir.

Code de conduite

1. Les membres de la communauté sont définis comme suit : a. Tout

membre du personnel/représentant/ou membre lié à une organisation hôte. b. Athlètes c. Entraîneurs certifiés d. Spectateurs ou

autres participants à

l'événement 2. Tous les membres de la communauté

doivent adhérer au code de conduite de la World Ninja League disponible sur <https://worldninjaleague.org/code-of-conduct/> afin de participer aux événements WNL.

a. Les violations de notre code de conduite peuvent être signalées ici : [Lien 3. Tous les](#)

membres de la communauté doivent traiter nos arbitres avec respect. Les critiques publiques des arbitres ou les commentaires publics évaluant l'arbitrage de tout événement sanctionné ne sont pas dans le meilleur intérêt du sport. Il est interdit aux membres de la communauté de commenter l'arbitrage lorsqu'ils agissent à titre officiel autrement que directement auprès de la WNL.

- a. Tout acte de critique publique de l'arbitrage peut entraîner une suspension de privilèges d'entraîneur et/ou amendes de ligue.
- b. Cette règle a été ajoutée pour protéger la santé mentale de notre communauté membres. Nos arbitres font souvent de gros sacrifices pour offrir de belles expériences à la communauté. Ils sont hautement qualifiés et font de leur mieux pour prendre la bonne décision. Notre équipe traitera les préoccupations et les erreurs avec sérieux, mais il est important que ces manières soient traitées de manière professionnelle et dans l'intérêt de tous.

Qualifications et résultats

Résultats

1. Suivi général des résultats a. Toutes les données relatives aux athlètes et aux compétitions doivent être suivies via le système NinjaWorks. b. En cas de mauvaise connexion Wi-Fi, une installation peut DEMANDER la saisie des données dans NinjaWorks après la compétition.
2. Les règles régissant la qualification et le suivi des résultats s'appliquent aux niveaux 1 et 2, sauf indication contraire explicite.
3. Tous les points, statistiques et qualifications sont spécifiques en fonction des circuits de compétition. a. Exception : le championnat de niveau 2 qualifiera les meilleurs athlètes pour le championnat de niveau 1. Voir Compétition du championnat de la World Ninja League.
4. Les circuits de compétition suivants qualifieront les individus à leur niveau spécifique de haut niveau
Compétitions : a.
Premier Series b. Tier
1 (non Head to Head) c. Tier 2 (non
Head to Head) d. Head to Head
5. Le classement des athlètes pour les WNL (formats de compétition reconnus) est défini dans le qualificatif section format sous le format spécifique du concours.
6. Le suivi des résultats lors des compétitions multi-événements sera déterminé par l'individu
Fiche de politique du concours.
 - a. Les places qualificatives ou l'éligibilité seront déterminées par le score du « Premier prix et qualification » indiqué sur la feuille de politique multi-événements.
 - b. Voir Compétitions multi-événements pour plus d'informations

Qualification pour les niveaux de compétition supérieurs

Niveau 1 et niveau 2 individuel

Compétitions de qualification standard

1. Les compétitions de qualification standard de niveau 1 sont ouvertes à tous les athlètes.
2. Les compétitions de qualification standard de niveau 2 sont ouvertes à tous les athlètes qui ne se sont pas classés dans les 25 % premiers de leur région au Championnat du monde de niveau 1 ou au classement de la saison régulière de niveau 1 et qui ont un score de puissance de 1 574 ou plus. a. L'éligibilité d'un athlète est réinitialisée lorsqu'un athlète entre dans une nouvelle catégorie d'âge. Cela signifie que tous les athlètes qui passent à la catégorie d'âge suivante sont éligibles aux compétitions de qualification de niveau 2, quels que soient leur classement et leur score de puissance d'une catégorie précédente. saison.
 - i. Ceci est fait pour aider les athlètes à passer du statut de plus vieux d'une tranche d'âge division au plus jeune.
- b. Exception : les athlètes qualifiés pour les finales de la Premier Series ne sont pas éligibles à participer à n'importe quel niveau de compétitions de niveau 2.
3. Les compétitions de qualification standard qualifient les athlètes pour participer à divers championnats régionaux.

- a. Voir toutes les compétitions de championnats régionaux et étoiles
4. Les athlètes peuvent gagner des points de saison grâce à des compétitions de qualification standard.
 - a. Voir Points de saison.
5. Le score de puissance de l'athlète sera ajusté après chaque compétition de qualification standard. (Niveau 1)
 - a. Voir
Power Rank

Compétition All Star et championnat régional

1. Les athlètes peuvent se qualifier pour un championnat régional grâce à la qualification standard
Compétitions et qualifications pour événements spéciaux.
2. Afin de se qualifier pour une compétition régionale à partir d'une compétition standard, un athlète doit avoir complété un obstacle ou reçu un point d'une compétence.
3. Les athlètes qui se qualifient pour le championnat régional avant la compétition All Star seront se qualifier automatiquement pour la compétition All Star.
4. Chacune des divisions organisées lors d'une compétition standard aura ses propres qualifications pour les compétitions régionales masculines et féminines.
 - a. Exemple : La division Enfants (6 à 8 ans) comptera 3 qualifiés masculins et 3 qualifiées féminines.
5. Les athlètes seront classés en fonction du format de la compétition de qualification standard. a. Pour en savoir plus sur les formats de qualification standard et leur notation, consultez la section Compétition . [Formats.](#)
6. Les athlètes de toutes les divisions doivent terminer parmi les 3 premiers de leur catégorie d'âge et de leur sexe afin de se qualifier. a. Les athlètes ne peuvent se qualifier qu'à une seule compétition dans chaque région. b. Les athlètes peuvent participer à autant de compétitions qu'ils le souhaitent avant et après qualification.
7. Dans le cas où un athlète en position de qualification s'est déjà qualifié pour la compétition régionale Championnat, leur place de qualification sera transférée à l'athlète le mieux classé du même sexe lors de cet événement dans la même catégorie d'âge, à condition qu'il réponde aux critères de qualification de base du format de la compétition.
8. Dans le cas où un athlète refuse une place de qualification pour une raison quelconque, un coordinateur d'événement peut déplacer la place de qualification à l'athlète admissible suivant participant à l'événement. a. Cela ne peut être fait que le jour de l'événement en informant la WNL. b. Une fois l'événement terminé, toutes les places de qualification sont définitives et aucun remplaçant ne sera choisi.
9. Les athlètes peuvent se qualifier et participer à plusieurs compétitions de championnats régionaux.
10. Le score de puissance d'un athlète sera ajusté après les compétitions des championnats régionaux. a. Voir le classement de puissance.

Compétitions préparatoires aux Mondiaux

1. Les compétitions préparatoires aux Mondiaux sont ouvertes à tous les athlètes.
2. Chacune des divisions hébergées lors d'une compétition préparatoire aux Mondiaux aura ses propres équipes masculines et divisions féminines.
3. Les athlètes peuvent participer à plusieurs compétitions préparatoires aux Mondiaux.
4. Le score de puissance d'un athlète sera ajusté après les compétitions de préparation aux Mondiaux.
 - a. Voir Rang de puissance.

5. Les points de saison d'un athlète seront ajustés après la saison.

a. Voir les points de saison

Compétition de championnat de la Ligue mondiale de ninja

1. Les athlètes peuvent se qualifier pour le Championnat de l'année en cours par le biais des compétitions régionales, des compétitions de qualification pour des événements spéciaux, des classements de saison ou des finales de la Premier Series. a. Les

places de qualification pour le Championnat du monde seront attribuées au personnel des installations d'accueil régionales aux personnes occupant des postes jugés essentiels.

je. Les membres du personnel doivent être qualifiés pour les régionales afin d'obtenir une invitation au Championnat du monde.

2. Les athlètes peuvent se qualifier pour le Championnat World Ninja League Tier 1 de l'année suivante en se classant parmi les 3 premiers de leur catégorie de sexe/âge lors des finales de la World Ninja League Premier Series.

3. Les athlètes peuvent se qualifier pour le Championnat du Monde Ninja League Tier 1 de l'année suivante en se classant parmi les 3 premiers de leur catégorie de sexe/âge au Championnat du Monde Ninja League Tier 2.

4. Les athlètes peuvent se qualifier pour le Championnat World Ninja League Tier 1 de l'année suivante en se classant parmi les 3 premiers de leur catégorie de sexe/âge au Championnat World Ninja League All Star.

5. Les athlètes peuvent se qualifier pour le Championnat du monde de cette saison par le biais d'un tournoi régional.

Compétition de championnat. Vous trouverez ci-dessous les règles de qualification pour une compétition de championnat régional. a. Pour se

qualifier, un athlète doit avoir franchi un obstacle. b. Chacune des divisions aura ses propres qualifications masculines et féminines.

i. Exemple : La division Enfants (6 à 8 ans) comptera 16 garçons et 16 filles qualificatifs.

c. Les athlètes seront classés en fonction du format de la compétition régionale.

i. En savoir plus sur les formats de compétition éligibles pour les régionales et leur notation dans [les formats de compétition.](#)

d. Les athlètes de toutes les divisions doivent terminer parmi les 16 premiers ou 35 % des athlètes uniques qui ont concouru dans la région dans la catégorie d'âge et le sexe respectifs de l'athlète. Le nombre total de places qualificatives pour la catégorie d'âge et le sexe de chaque région sera le plus élevé (16 ou 35 %) sans dépasser le nombre total maximum de qualifiés pour la division et le sexe par région de 40 afin de se qualifier.

je. Si un athlète qui termine à une place de qualification est déjà qualifié via les points de la saison régulière, la place de qualification sera rétrogradée à l'athlète suivant en ligne.

ii. Les places de qualification pour le championnat régional sont destinées aux athlètes dont la région d'origine est la même que celle du championnat régional. Dans le cas où des athlètes d'une autre région d'origine obtiennent des places de qualification, des places de qualification supplémentaires seront attribuées aux athlètes les mieux classés de la région d'origine du championnat régional.

1. Cette règle s'applique lorsque la région d'origine de l'athlète est différente de la région du championnat régional auquel il a participé.

2. Par exemple, le Championnat régional du Nord-Est devrait attribuer 40 places qualificatives dans la division des enfants masculins. Lors du championnat, 2 athlètes de la région du Midwest se sont classés parmi les 40 premiers. Deux places qualificatives supplémentaires seront attribuées aux prochains athlètes admissibles du Nord-Est lors du Championnat régional du Nord-Est.

Tête à tête

Compétitions de qualification standard en face à face

1. Les compétitions de qualification standard en tête-à-tête sont ouvertes à tous les athlètes.
2. Les compétitions de qualification standard en face à face permettent aux athlètes de participer à divers championnats régionaux. a. Voir Compétitions de championnat régional en face à face.
3. Les athlètes peuvent gagner des points de saison grâce à des compétitions de qualification standard. a. Voir Points de saison.
4. Le score de puissance de l'athlète sera ajusté après chaque qualification standard en tête-à-tête. Compétition. a. Voir Power Rank.

Compétitions de championnat régionales en face à face

1. Les athlètes peuvent se qualifier pour les championnats régionaux en tête-à-tête grâce à des compétitions de qualification en tête-à-tête.
2. Pour se qualifier pour le Championnat régional en tête-à-tête, un athlète doit terminer parmi les 32 premiers par division de sa région au classement avant chaque Championnat régional en tête-à-tête. a. Si un athlète qui participe au premier Championnat régional en tête-à-tête s'est qualifié pour le Championnat du monde en tête-à-tête, cet athlète peut toujours participer au deuxième Championnat régional en tête-à-tête. b. Si cet athlète se classe à nouveau suffisamment haut pour se qualifier pour le Championnat du monde en tête-à-tête, sa place sera attribuée à l'athlète suivant qui ne s'est pas qualifié.
3. Les athlètes peuvent gagner des points de saison grâce aux qualifications standard en tête-à-tête. Compétitions. a. Voir Points de saison.
4. Le score de puissance de l'athlète sera ajusté après chaque qualification standard en tête-à-tête. Compétition. a. Voir Power Rank.

Championnat du monde en tête à tête

1. Les athlètes peuvent se qualifier pour le Championnat du monde en tête-à-tête grâce à une compétition de championnat régional en tête-à-tête.

2. Il y aura deux plages de dates pour organiser un championnat régional en tête-à-tête. a. Les plages de dates seront déterminées par la World Ninja League. b. Chaque région qui organise un tournoi de qualification standard en tête-à-tête avant la plage de dates régionale sera invitée à organiser un championnat régional à cette période.
3. Chaque plage de dates offrira à 16 athlètes au total par âge/sexe la possibilité de se qualifier aux Championnats du monde en tête-à-tête.
 - a. 16 compte le nombre total de places disponibles pour une division spécifique (âge/sexe) dans toutes les régions.
 - b. Chaque période fournit ses propres 16 places de qualification par division (âge/sexe) c. ~32 athlètes par division se qualifieront pour les Championnats du monde en tête-à-tête i. Les calculs pour les places de qualification peuvent donner lieu à des fractions qui sont arrondi au supérieur. Il peut donc y avoir des cas où plus de 32 athlètes se qualifient.
4. Chaque championnat régional en tête-à-tête recevra un nombre défini de places de qualification par division (âge/sexe) en fonction du nombre d'athlètes de cette division qui ont participé dans la région par rapport au nombre d'athlètes qui ont participé à la division dans toutes les régions.
 - a. Le nombre de points sera déterminé par l'équation suivante :
 - i. $16 * (\text{Nombre total d'athlètes de la région qui ont concouru dans une division} / \text{Nombre total d'athlètes de toutes les régions qui ont concouru dans une division})$
 - b. Le nombre de places qualificatives sera toujours arrondi au chiffre supérieur dans l'événement, le calcul du nombre de places qualificatives par division produisant une fraction. c. Exemple : La division Élite du Nord-Est comptait 250 hommes d'élite en compétition au cours de la saison. Il y avait 1 000 hommes d'élite qui ont concouru dans toutes les régions.
 - i. Le nombre total de places qualificatives disponibles aux Championnats régionaux du Nord-Est en tête-à-tête sera égal à :
$$1,4 = 16 (250 / 1\,000)$$

Série Premier

Compétitions de qualification pour la Premier Series

1. Les compétitions de qualification de la Premier Series sont sur invitation uniquement. Les athlètes doivent être invités à la Premier Series en : a. Se classant dans les 25 % premiers de leur division au classement de la saison régulière de leur région d'origine lors de la saison précédente de la World Ninja League Tier 1. b. Se classant dans les 25 % premiers parmi les athlètes de leur région et de leur division au Championnat de la World Ninja League Tier 1. c. Invitation de la World Ninja League, de l'établissement hôte ou d'un organisme national de gouvernance partenaire. d. Les places de qualification ne seront pas rétrogradées si un athlète est déjà qualifié.
2. Les athlètes qualifiés peuvent participer à toutes les compétitions de qualification de la Premier Series.

Finales de la série Premier

1. Les athlètes peuvent se qualifier pour la finale de la Premier Series grâce aux qualifications de la Premier Series Événements.
2. Les athlètes doivent se classer parmi les 4 premiers de leur catégorie d'âge et de leur sexe.

3. Dans le cas où 4 athlètes ou moins s'inscrivent pour concourir dans une catégorie d'âge et de sexe :
 - a. Les athlètes doivent atteindre le point de qualification, 4e obstacle, dans le défi
 - i. Ils doivent franchir le 3e obstacle.
 - b. Le point de qualification s'applique uniquement aux divisions comptant 4 athlètes ou moins.

Les points de qualification garantissent que toutes les divisions restent compétitives et que les athlètes qualifiés pour la finale ont un niveau de compétence approprié.
4. Les athlètes doivent réussir au moins un obstacle ou une compétence.
5. Dans le cas où un athlète est déjà qualifié, la place de qualification reviendra au suivant.

athlète admissible.

Concours d'événements spéciaux

1. Les règles spécifiques pour les qualifications pour les événements spéciaux varient d'un événement à l'autre. Les événements seront
Les qualifications pour les événements spéciaux sont ajoutées
 - a. Barbados Ninja Throwdown i. Les 10
meilleurs athlètes de chaque pays dans chaque division se qualifieront pour le Championnat du monde
de la Ligue Ninja en 2025.
 1. Les meilleurs athlètes sont déterminés par les règles établies lors du Barbados
Ninja Throwdown.
 - b. Finales nationales de la Ligue Ninja Canadienne i. À
déterminer
 - c. Finales NCL
 - i. À déterminer
2. Si un athlète se qualifie dans une division différente de sa division WNL en raison de répartitions d'âge différentes, la
qualification de l'athlète sera transférée à sa division WNL respective.
3. Les événements peuvent être déclarés compétitions spéciales à la seule discrétion de la WNL et peuvent être
ajoutés tout au long de la saison. Un événement ne peut pas être déclaré rétroactivement compétition spéciale.

Points de saison

1. Les athlètes auront la possibilité de gagner des points à chaque qualification standard, championnat régional ou
compétition de préparation aux championnats du monde où ils se classent 10e ou mieux.
 - a. Les athlètes doivent franchir au moins un obstacle pour recevoir des points pour une compétition.
2. Les athlètes recevront les points suivants pour se classer parmi les 10 premiers lors d'une qualification standard
événement:
 - a. 1er : 10 points b.
2e : 9 points c. 3e : 8
points d. 4e : 7 points
e. 5e : 6 points f. 6e :
5 points g. 7e : 4
points

- h. 8e : 3 points i. 9e :
2 points j. 10e : 1
point
3. Les 12 compétitions où les athlètes ont gagné le plus de points seront totalisées pour donner aux athlètes un total de points de saison.
- a. Si un athlète ne participe pas à 12 compétitions, ses points de saison seront un total de tous les points de qualification standard qui lui ont été attribués tout au long de la saison.
- b. Les points de saison de l'athlète issus de ses 12 meilleures compétitions détermineront l'ordre de course au championnat régional.
- i. Voir l'ordre de passage du championnat régional pour plus de détails.
- c. Les points de saison ne sont pas spécifiques à une région et les points de toutes les régions dans lesquelles un athlète concourt seront additionnés.
4. Les athlètes recevront un classement régional en fonction de leurs points de saison issus de leurs 12 meilleures compétitions dans n'importe quelle région par rapport à tous les autres athlètes de la même division d'âge et du même sexe de leur « région d'origine ».
- a. À la fin de la saison (déterminée par la dernière date de la saison régulière fixée par la section Tarifs et horaires des événements de ce règlement), les 3 meilleurs athlètes en points pour chaque catégorie d'âge et sexe par région se qualifieront automatiquement pour le championnat de la saison en cours.
- je. Dans le cas où un athlète parmi les 3 premiers est déjà qualifié pour le championnat, la place de qualification reviendra à l'athlète éligible suivant.
- ii. Dans le cas où deux athlètes ou plus sont à égalité pour l'une des places de qualification, tous les athlètes à égalité seront qualifiés.
- iii. Le classement régional des athlètes utilisé dans l'ordre de passage des Championnats du monde inclura les points de saison gagnés lors de toute compétition où les athlètes se voient attribuer des saisons de la saison respective.
- b. La « région d'origine » d'un athlète sera définie par la région dans laquelle il réside actuellement.
- i. Pour plus d'informations sur les régions, consultez notre site Web

Prix

1. Toutes les compétitions standard et régionales de niveau 1 et 2 de la WNL doivent offrir le prix suivants : a.
- Toutes les divisions doivent remettre des prix aux athlètes classés 1er, 2e et 3e pour chaque genre et chaque division.
- i. Les trophées, médailles et souvenirs personnalisés sont tous des prix acceptables. ii. Les certificats imprimés ne sont pas des prix acceptables. iii. L'athlète doit pouvoir recevoir immédiatement le prix lors de la cérémonie de remise des prix.
- b. La division Élite de niveau 1 doit avoir un prix en espèces d'au moins 100 \$ pour le meilleur homme et meilleure femme.
2. La division Élite aura les prix suivants lors du Championnat de niveau 1 :
- a. 5 000 \$ pour le 1er champion du monde, homme et femme b. 1 000 \$ pour le 2e champion du monde, homme et femme

environ 500 \$ pour le 3e champion du monde, homme et femme

Classement de puissance

1. Tous les athlètes participant aux compétitions WNL recevront une valeur numérique qui compare leur niveau de compétence par rapport à celui des autres athlètes.
 - a. Tous les athlètes qui débutent dans les événements WNL commenceront avec un classement de puissance de 1500.
 - i. Les athlètes qui ont participé aux saisons précédentes de la WNL verront leur classement précédent ajusté en fonction du rang de départ de 1500 en utilisant la formule suivante : $1. \text{PR ajusté} = 1500 + (\text{OldPR} - \text{MedianPR}) * \text{SquishFactor}$
 - ii. Pour les compétitions en tête-à-tête, les athlètes recevront leur propre Power Ranking pour ces événements. Le Power Ranking de l'athlète sera automatiquement ajusté après chaque match auquel un athlète participe.
 - b. Le classement de puissance de l'athlète s'ajustera automatiquement après chaque compétition à laquelle un athlète participe.
 - i. Vous trouverez ci-dessous quelques directives générales pour la formule.

Les lignes directrices sont destinées à aider à comprendre les mathématiques complexes derrière les Power Rankings et ne sont pas destinées à remplacer les résultats des équations : 1.

Tous les athlètes seront mathématiquement comparés à tous les autres athlètes dans la même division dans laquelle ils ont concouru.
 2. Le classement de puissance de l'athlète augmentera si l'athlète réalise de bonnes performances par rapport à ses performances attendues en fonction de son classement.
 3. Le classement de puissance de l'athlète diminuera si l'athlète réalise une performance inférieure à celle attendue en fonction de son classement.
 - ii. L'équation utilisée pour calculer les classements de puissance comprendra une « Variable d'incertitude ». Cette variable est destinée à augmenter les points que les athlètes peuvent gagner ou perdre lors de leurs 4 premières compétitions pendant que le système s'efforce de trouver leur « véritable classement ».
 1. La variable d'incertitude (UV) commencera à 3 pour tous les athlètes, puis diminuera de 0,75 après chaque compétition jusqu'à ce que la valeur UV atteigne 1. L'UV d'un athlète restera constante à 1 pour la reste de la saison.
 2. L'UV pour tous les athlètes est automatiquement fixé à 1 pour les compétitions régionales et mondiales Championnats.
 - iii. Les athlètes ont la possibilité d'augmenter ou de diminuer leur Power Ranking après chaque compétition en multipliant les valeurs suivantes par leur variable d'incertitude : 1. Qualification standard : +/- 40 2. Compétition All Star : +80/-40 3. Championnat régional : +80/- 40 4. Compétition préparatoire aux Mondiaux : +80/-40 5. Championnat du monde : +120/- 70

iv. Formule utilisée pour calculer le score de l'athlète :

- 1. Score attendu :
- 2. Nouveau rang :

Titres et rangs (exclusif au niveau 1)

- 1. Les athlètes recevront un titre et un rang dynamiques en fonction de leur Power Ranking.
- 2. Les athlètes seront étiquetés selon l'un des sept titres différents en fonction de leur Power Ranking.
 - a. Grand Champion
 - b. Champion
 - c. Pro Ninja
 - d. Ninja Elite
 - e. Or
 - f. Argent
 - g. Bronze
- 3. Chaque titre aura 4 rangs différents. Le rang de l'athlète sera également déterminé par sa puissance Classement.
 - a. Rang I
 - b. Rang II
 - c. Rang III
 - d. Rang IV
- 4. Tous les titres et rangs auront une plage qui définit les classements de puissance qui leur sont attribués. quels Titres et Rangs.
 - a. Lorsque les athlètes accèdent à un titre supérieur, ils doivent augmenter leur puissance
Classement au-delà de la valeur la plus basse pour le rang le plus bas attribué au titre dans l'ordre pour gagner le titre.
 - b. Lorsque les athlètes passent à un titre inférieur, ils doivent diminuer leur puissance
Se classer au-delà de la fourchette normale avant de perdre officiellement leur titre supérieur.
 - c. Le tableau ci-dessous indique la valeur minimale pour tous les titres et toutes les plages de rangs :

Titre	Rétrogradation (pouvoir Les athlètes de rang ont besoin pour atteindre ci-dessous lors de l'obtention rétrogradé d'un rang supérieur)	Rang I	Rang II	Rang III	Rang IV	Promotion (Puissance Classement des athlètes besoin d'atteindre ci-dessus quand être promu d'un rang supérieur
Grandiose Champion		1700				
Champion	1619	1632	1649	1666	1683	1710
Ninja professionnel	1551	1564	1581	1598	1615	1642
Élite Ninja	1483	1496	1513	1530	1547	1574
Or	1415	1428	1445	1462	1479	1506
Argent	1347	1360	1377	1394	1411	1438
Bronze		1292	1309	1326	1343	1370

5. Les athlètes doivent participer à au moins 5 compétitions avant que leur titre ne soit disponible.
 - a. Avant d'avoir terminé 5 compétitions, leur titre sera « non classé ».
6. Les athlètes qui participent à au moins 12 compétitions au cours d'une saison et s'inscrivent pour participer au Championnat du Monde de la Ligue Ninja recevront un badge lors du Championnat de cette année avec leur titre et leur rang officiels de la dernière compétition de leur saison.

Violations des règles

1. Si une organisation reçoit trois avertissements, toute son organisation sera soumise à un examen pour déterminer si elle sera toujours autorisée à accueillir des compétitions sanctionnées. a. Si elle est examinée, les organisations devront présenter une nouvelle demande. i. La World Ninja League examinera l'organisation hôte et déterminer si l'organisme hôte sera autorisé à continuer d'accueillir des compétitions.
2. Les organisations hôtes peuvent envoyer des recours écrits concernant leurs violations à la WNL.
3. Les grèves seront réinitialisées une fois par an après la fin de la World Ninja League Championnats.
4. Les organisations d'accueil peuvent supprimer les avertissements s'il est possible de corriger la raison pour laquelle ils ont été reçus. a. Exemple : L'organisation n'a pas de dérogation. Si l'établissement retrouve la l'athlète et l'oblige à remplir correctement une renonciation, la grève sera retirée de l'organisation.
5. Toute organisation hôte qui perd la capacité d'accueillir des compétitions sanctionnées en raison d'une ou de plusieurs violations des règles ne peut pas accueillir à nouveau une compétition au cours de la même saison au cours de laquelle la violation des règles s'est produite.
 - a. Dans le cas où l'organisation d'accueil est à nouveau autorisée à accueillir des
Après avoir perdu le statut d'hôte, l'organisation doit attendre au moins six mois avant de pouvoir accueillir une compétition sanctionnée par la World Ninja League.
événement.

Glossaire

Processus de franchissement d'obstacles en 3 étapes : Un obstacle est considéré comme terminé une fois que les trois étapes suivantes ont été franchies (dans cet ordre ou simultanément) : i. L'athlète doit se dégager de l'obstacle et ii. Le corps de l'athlète doit dépasser complètement le plan avant de la plate-forme d'arrivée (atterrissage) et i. Si l'athlète tombe en arrière après avoir dépassé le plan avant, ce sera à la discrétion de l'arbitre iii. L'athlète doit toucher physiquement la plate-forme d'arrivée (atterrissage) .

Fiche CDC : Fiche de collecte de données de compétition, un formulaire utilisé pour collecter des données sur l'événement.

Concepteur de parcours : Personne responsable de la conception du parcours pour l'événement WNL.

Coordonnateur d'événement : Organisateur des aspects administratifs d'un événement, y compris l'inscription.

Demande de franchise : une version modifiée de la demande d'installation régulière conçue pour évaluer toutes les organisations existantes et futures au sein d'une franchise.

Plan frontal : Un plan vertical imaginaire s'étendant du bord avant de la plate-forme d'arrivée (d'atterrissage) (le bord le plus proche de la plate-forme de départ) jusqu'au plafond de l'installation.

Compétition complète : Lorsqu'un établissement accueille un événement de qualification pour chacune de nos 8 catégories d'âge, nous reconnaitrons l'établissement comme hébergeant une compétition complète. Cela peut se dérouler sur un week-end ou sur plusieurs week-ends.

Gardiens : Un comité composé de membres du conseil d'administration chargé d'examiner les demandes d'installations pour accueillir des événements WNL.

Contrôle de la taille : lorsque l'athlète le plus petit monte sur la plate-forme de départ pour s'assurer que tous les athlètes peuvent atteindre ou sauter vers l'obstacle

Partie hôte : Établissement ou organisation qui accueille des événements sanctionnés par la ligue.

Plateforme : Surface horizontale surélevée sur laquelle un athlète peut se tenir debout. La surface doit être stable. Une ligne de ruban adhésif n'est pas une plate-forme acceptable.

Arbitre : Personne jugeant les réussites et les échecs des obstacles.

Exception d'obstacle dangereux : Un obstacle qui se brise, fonctionne mal ou présente un problème de sécurité immédiat pour les athlètes qui parcourent le parcours.

Hors limites : Tout ce qui n'est pas décrit comme étant en jeu pour l'obstacle.

Lorsque l'arbitre explique le parcours, il vous indique ce qui est considéré comme étant en jeu pour une série d'obstacles. Il vous indique également si vous utiliserez vos mains, vos pieds ou les deux pour terminer cette série.

Toucher quoi que ce soit en dehors de ce que l'arbitre a décrit comme étant en jeu pour l'obstacle pourrait entraîner une disqualification puisque tout le reste non mentionné est considéré comme hors jeu. Cela signifie que les tapis, l'équipement de gréement, les boulons à œil, les murs ou tout ce qui se trouve dans le bâtiment et qui n'est pas mentionné comme faisant partie de l'obstacle est considéré comme hors jeu !

Pour les obstacles que l'athlète amène avec lui (déplacement avec des obstacles) : la seule chose prise en compte dans le jeu est l'obstacle que l'athlète déplace. Cela signifie que l'athlète peut déplacer l'obstacle en jeu de n'importe quelle manière ou sur n'importe quelle surface à condition qu'il ne s'engage dans l'obstacle qu'avec les « mains, les pieds ou les deux » correctement indiqués.