**Nom de l’épreuve**

**Catégorie**

**Autorité organisatrice : ….- Lieux**

**Date : - Grade :**

**INSTRUCTIONS DE COURSE**

**Kite-board Freestyle**

INSTRUCTIONS DE COURSE

La mention [DP] dans une règle de ces instructions de course (IC) signifie que la pénalité pour une infraction à cette règle peut, à la discrétion du jury, être inférieure à une disqualification.

La mention [NP] (No Protest) dans une règle des instructions de course (IC) signifie qu’un kiteboard ne peut pas réclamer contre un autre kiteboard pour avoir enfreint cette règle. Ceci modifie la RCV 60.1(a).

# REGLES

La régate sera régie par :

* 1. Les règles telles que définies dans Les Règles de Course à la Voile (RCV) incluant l’annexe F et FS
  2. Les prescriptions nationales sont affichées au tableau officiel.
  3. Les règlements fédéraux, incluant le règlement des championnats de France
  4. En cas de traduction de ce document, le texte français prévaudra
  5. Ajouter à la RCV 62.1(e) : par l’action d’un drone, ou autre équipement volant, affectant de façon significative l’équité de la compétition.
  6. Les règles techniques et de sécurité de kiteboard éditées par la FFVoile

# MODIFICATIONS AUX INSTRUCTIONS DE COURSES

Toute modification aux instructions de course sera affichée au plus tard 1 heures avant le signal d’avertissement de la course dans laquelle elle prend effet, sauf tout changement dans le programme des courses qui sera affiché avant 20h00 la veille du jour où il prendra effet.

# COMMUNICATION AVEC LES CONCURRENTS

# Les avis aux concurrents seront sur le tableau officiel d’information situé à Lieu ou en ligne à l’adresse / whatapps : lien

# CODE DE CONDUITE

# Les concurrents et les accompagnateurs doivent se conformer aux demandes des arbitres.

# Lorsque fourni par l'autorité organisatrice, les concurrents, doivent porter et arborer un dossard quand ils sont sur l’eau, avec un numéro individuel ou de couleur, porté visiblement par-dessus tous les équipements et vêtements, doivent porter une caméra, les équipements de tracking, et arborer la publicité de l’épreuve.

# SIGNAUX FAITS A TERRE

# Les signaux faits à terre sont envoyés au mât de pavillons situé au niveau de la zone : lieu.

# Quand le pavillon aperçu est envoyé, le signal d’avertissement ne pourra pas être fait moins de 1 minutes après l’affalée de l’aperçu (ceci modifie Signaux de Course).

# PROGRAMME DES COURSES

# Jours de course

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Épreuve | Heure du premier signal d’avertissement possible | | |
| Date | Date | Date |
| Catégorie | 00h | 00h | 00h |
| Catégorie | 00h | 00h | 00h |
| Catégorie | 00h | 00h | 00h |

* 1. Un briefing pour les concurrents sera organisé chaque jour devant le tableau officiel d’information, sauf si autrement indiqué au tableau officiel d’information.
  2. L’heure limite du dernier signal d’avertissement chaque jour est fixée à 30 minutes avant l’heure officiel du coucher du soleil pour la durée de l’épreuve.
  3. Le dernier jour de course, il n’y a aucune limite pour le dernier signal d’avertissement.

1. ZONES DE COURSE

L’emplacement des zones de course est défini en annexe ZONES DE COURSE

1. Zone de jugements
   1. Sur l’eau :

La zone de jugement est matérialisée entre 4 bouées définies lors du briefing coureurs. Seul le compétiteur devant effectuer une figure a le droit d’y accéder.

* 1. A terre :

Un espace de décollage des ailes est matérialisé. Selon la configuration de la plage, il pourra y avoir plusieurs zones de décollage. Le décollage y compris pour les phases d’échauffements doit se faire obligatoirement dans cette zone.

* 1. Les kiteboards non en course, sont interdits de navigation dans les zones sécurisées et de jugements. [DP]
  2. Important : chaque compétiteur devra faire attention à en pas gêner les juges et donc veiller à ne pas positionner son aile entre la tour de juge et la zone de course (zone de tricks). [DP] [NP]

1. MARQUES

Les marques (couleur et forme) de la zone d’expression seront définies lors du briefing coureur

1. ZONES QUI SONT DES OBSTACLES

Les zones considérées comme des obstacles sont précisées en Annexe ZONES DE COURSE

1. CLASSEMENT
   1. Le format de course par principe sera une dingle afin que chaque rider puisse avoir une seconde chance de qualification pour le tour suivant. Il sera alors annoncé lors du premier skipper meeting.

Dans le cas où la fenêtre de vent est réduite une simple élimination suivie d’une potentielle double pourra être proposée. Le tableau sera constitué de groupes de riders de 4. Ce nombre pourra être modifié au regard du contexte particulier de la compétition.

En cas de non-finalisation du tableau d’élimination, le classement général de l’épreuve se fera en prenant en compte le score de chaque rider à la fin du round réalisé. Le classement sera établi dans l’ordre du score du plus haut au plus bas. Dans le cas où juste le round 1 et 2 sont courus :

* Les coureurs vainqueurs du round 1 seront classé entre la 1ère et 4ème place en fonction de leur score du plus haut au plus bas sur le round 1.
* Les vainqueurs du round 2 seront classé entre la 5ème et 8ème place en fonction de leur score du plus haut au plus bas sur le round 2.
* La suite du classement de la 5ème place au dernier concurrent se fera dans l’ordre du score du round 1 du plus haut au plus bas.
  1. En vue du nombre d’inscrit le comité d’organisation se laisse le droit de modifier le format du tableau. Il sera alors annoncé lors du premier skipper meeting.
  2. Tableau d’élimination :

Le suivi de l’évolution du tableau d’élimination sera fait au fur et à mesure avec un affichage soit sur la tente des juges, soit en ligne via le site dédié de l’épreuve.

L’annonce des vainqueurs des heats des finales sera faite lors de la remise des prix.

1. REGLES DE SECURITE [DP][NP]
   1. Un kiteboard qui abandonne un heat doit le signaler au comité de course aussitôt que possible
   2. A terre, il est demandé aux concurrents de positionner leurs planches de kite avec les ailerons dirigés vers le sol, afin d'éviter tout accident.
   3. Les coureurs doivent se conformer aux instructions du Beach Marshall.
   4. Les zones de décollage et d’atterrissage sont délimitées. Les concurrents ne doivent pas rester l’aile en l’air, une mise à l'eau ou un atterrissage de l'aile sont obligatoires dans des délais les plus courts possibles.
   5. Pour des raisons de sécurité, un bateau de surveillance peut contraindre un coureur d’accepter une remorque et d’être ramené à terre.
   6. La navigation est rigoureusement interdite dans les zones de baignade.
   7. Les zones de décollage et d’atterrissage sont situées dans les zones de chaque pratique conformément au plan de site affiché.
   8. Les équipements suivants sont obligatoires à tout moment sur l’eau

* Les combinaisons isothermiques dans une eau de 18° et moins
* Concurrent Mineur Freestyle
  + Le port du casque est obligatoire depuis le décollage de l’aile jusqu’au retour à terre (atterrissage de l’aile)
  + Le gilet de protection et d’aide à la flottabilité 50N conforme à la division 240
  + Pour les épreuves open freestyle : le port du casque n’est pas obligatoire mais conseillé pour les concurrents majeurs.
* Un déclencheur et un libérateur fonctionnel.
* Un dispositif coupe-ligne adapté aux conditions de compétition.
  1. Le matériel de sécurité pourra être vérifié à tous moments de la compétition du décollage et après l’atterrissage par un jaugeur ou le délégué technique identifié par la FFVoile.

1. DEROULEMENT D’UN HEAT
   1. Ordre de passage

Dans un groupe de rides, un ordre de passage est déterminé par un tirage au sort et le placement des têtes de liste, après classement d’un premier tour de seeding.

Au signal du début du heat, le 1er rider (rider A) va effectuer son trick dans la zone dédiée. Il aura approximativement 1 minutes pour réaliser sa figure.

Lorsque la figure est effectuée, le rider « A » quitte la zone au plus vite et le rider « B » rentre dans la zone pour effectuer sa figure etc.

Chaque rider doit être placé correctement pour pouvoir prendre immédiatement son départ dès que c’est son tour. Dans le cas d’une attente prolongée, il perdra son tour.

* 1. Pavillonnerie :

|  |  |
| --- | --- |
| Une image contenant rouge, Rectangle, capture d’écran, drapeau  Description générée automatiquement  Pavillon Rouge - | Début de Temps de Transition ET/OU Fin de heat.  2 minutes avant le départ. |
| Une image contenant jaune, Rectangle, capture d’écran, ligne  Description générée automatiquement  Drapeau jaune - | 1 Minute Avant Départ du heat |
| Une image contenant capture d’écran, vert, tissu  Description générée automatiquement  Drapeau vert - | Début du heat |
| Pas de drapeau - | Dernier Tricks pour chaque Rider |
| Une image contenant jaune, Rectangle, carré, capture d’écran  Description générée automatiquement  Pavillon L – | Information aux concurrents, se rapprocher du tableau officiel |
| Une image contenant Rectangle, rouge, ligne, capture d’écran  Description générée automatiquement  Pavillon Aperçu - | Mise en retard du Heat |
| Une image contenant carré  Description générée automatiquement  Pavillon N - | Annulation du Heat |

* 1. Validité d’un heat

Dans le cas où un heat ne peut être terminé dans des conditions standards, il appartient au directeur de course en concertation avec le chef juge de décider de l’annulation du heat en entier ou d’un maintien des résultats intermédiaires.

1. PAVILLONS DE CLASSE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Classe | Signe distinctif | Couleur du pavillon |
| Annonce de l’ordre des heats et dossards sur le tableau d’élimination situé …  Chaque concurrent devra porté la couleur qui lui est attribué lors du heat : Jaune, Bleu, Rouge ou Vert | | |

1. JUGEMENT
   1. Critères

Les tricks seront notés au regard des critères suivants : Technique, puissance, hauteur, facteur de risque, fluidité, et style :

# Difficulté Technique

Elle reflète le degré de difficulté d’une figure.

# Puissance

Elle sera déterminée par les 4 facteurs suivants :

* + - * + Vitesse au moment du pop, sans s’aider du kite au moment du décollage
        + Hauteur et amplitude pendant la figure
        + Vitesse à la réception
        + Position du kite pendant le tricks.
    - Hauteur

Hauteur de la figure. Cet aspect sera pris en considération seulement si la hauteur est nécessaire à la mise en œuvre d’une figure plus technique, ou afin d’augmenter le facteur de risque. En d’autres termes, il convient de trouver le meilleur compromis possible entre Hauteur de la figure, difficulté technique et position de l’aile.

* + - Facteur de Risque

Il est directement lié à la puissance impliquée dans la réalisation d’une figure, mais aussi à l’engagement technique et physique du compétiteur : Durée du moment critique, position du corps par rapport à l’angle des lignes et énergie dans l’exécution.

* + - La Fluidité

L’aisance et le style sont des critères d’impression générale qui pourront venir majorer la note, en fonction de ce que chaque juge perçoit dans l’exécution d’une figure. Grab, sensation de facilité, mouvement agréable à regarder…

* 1. Notation

Chaque juge notera chaque figure sur 10 points.

Chaque rider aura 7 figures à effectuer. Ce nombre de figure peut descendre jusqu’à 5 dans le cas où la fenêtre de vent est réduite.

Les 4 meilleures notes de 4 figures de catégories différentes seront retenues. Ce nombre peut descendre jusqu’à 3 dans le cas où la fenêtre de vent est réduite.

Dans le cas où un rider valide deux figures de la même famille, la meilleure note entres les deux figures sera retenue.

La note finale sera donc sur 40 points.

La note d’une figure sera calculée comme suit :

* L’opérateur effectuera la moyenne des notes. Cette moyenne sera la note de la figure
  1. Validité d’une figure :

Une figure sera validée et notée dans les cas suivants :

* La figure est posée et contrôlée après avoir été posée.
* Une seule figure par passage est validée. Le pop est considéré comme une figure.
* La figure est exécutée dans l’air de compétition dédiée ;
* La réception manque de contrôle passagèrement : attrape le chicken loop, atterrissage sur le dos et planche.

Une figure sera validée mais notée 0 dans le cas suivant :

* Attrape le leash
* Coule car n’a plus de vitesse
* Perd le contrôle du kite et/ou de la planche
* La figure est réalisée en dehors de la zone
  1. Répertoire des figures

Les figures sont répertoriées dans des familles Wake-style et Big Air (CF annexe freestyle).

Chaque rider devra valider une figure dans 4 familles différentes.

Dans le cas d’une figure non répertoriée, le chef juge aura la responsabilité de la classer dans une famille correspondant à la logique du trick.

Ce sont les riders qui choisissent le ratio entre les tricks « Wake-style » et « Big Air » qu’ils veulent exécuter dans leur heat.

En cas de conditions de vent fort, il sera possible de comptabiliser plusieurs tricks par famille « Big Air». Cette information sera donnée au Rider Meeting le jour de la compétition.

* 1. Réclamation :

Le rider peut effectuer une réclamation. Celle-ci doit être communiquée au chef juge ou au directeur de course dès la fin du heat par oral.

La rédaction de la réclamation doit être effectuée dès la fin du heat afin de permettre le bon déroulement de la compétition.

La réclamation ne peut concerner l’appréciation de la valeur d’une figure.

1. ACCOMPAGNATEURS
   1. [DP] [NP] Les accompagnateurs doivent rester en dehors des zones où les kiteboards courent depuis le signal préparatoire de la première classe à prendre le départ jusqu’à ce que tous les kiteboards aient fini ou abandonné ou que le comité de course signale un retard, un rappel général ou une annulation.
   2. [DP] [NP] Les bateaux accompagnateurs doivent être identifiés par un auto-collant fourni par l’organisateur.
   3. La règlementation des conditions d’interventions des accompagnateurs sur les compétitions de la FFVoile s’appliquera.
2. EVACUATION DES DETRITUS

Les détritus peuvent être placés à bord des bateaux officiels ou accompagnateurs.

1. EMPLACEMENTS [DP]

Les kiteboards doivent être maintenus à la place qui leur a été attribuée quand ils se trouvent dans la zone délimitée.

1. PRIX

Des prix seront distribués : à définir selon les catégories

1. DECHARGE DE RESPONSABILITE

Les concurrents participent à la régate entièrement à leurs propres risques.

Voir la RCV 4 : Décision de courir. L’autorité organisatrice n’acceptera aucune responsabilité, en cas de dommage matériel, de blessure ou de décès, dans le cadre de la régate, aussi bien avant, pendant, qu’après la régate.

Arbitres désignés :

Directeur de course :

Chef juge :

Juge expression 1 :

Juge expression 2 :

Juge expression 3 :

Annexe

**Liens d’accès groupe Whatsapp dédié à l’épreuve**

Annexe

**Zone de navigation**

Annexe Freestyle

Famille des tricks Wake-style

Une image contenant table

Description générée automatiquement

Annexe Freestyle

Famille des tricks Big Air

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **30 - Regular Jump** |  | **31 - Board Off** |  | **32 - Kiteloops** |  | **33 - Handle Pass (Air Pass)** |
| Grabs | One Foot | KL FS 3 /5 /7 | « Dangle Pass » |
| Spins | No Foot | KL Slim 5/7 | 2x Dangle Pass |
| Back Roll | Tic Tac | KL FBM | Kung Fu Pass |
| Front Roll | Flip | KL HM 3 / 5 / 7 | Kung Fu 2x Pass |
| 2x Back Roll | Tic Tac + Flip | Megaloop | Backroll + Pass |
| 2x Front Roll | Board Pass | ML Late Backroll |  |
| 3x Back Roll | Rotation + Board Off | ML Late Frontroll |  |
| 3x Front Roll | King Dead Man | Boogie Loop |  |
| Kung Fu |  | ML One Foot / ML Board Off |  |
| Dead Man |  | ML KGB |  |
| ….. |  |  |  |