



Annexe règlement championnats de ligue 2016

1. Catégories d'âges

Les catégories d'âge des épreuves de ligues de glisse aérotractée sont :

Catégorie	âge	âge minimum au 1 ^{er} Janvier
Benjamin	12-15 ans	12 ans au 1 ^{er} Janvier
Juniors	15-17 ans	15 ans au 1 ^{er} janvier
Seniors	18-35 ans	18 ans au 1 ^{er} janvier
Vétéran	35 ans et plus	35 ans et plus au 1 ^{er} janvier

2. Format de compétition

2.1. Evolution des compétiteurs sur la zone de compétitions

Les compétiteurs pourront évoluer seuls ou à 2 maximum sur la zone.

2.2. Fonctionnement des heats et des manches.

Une manche représente l'ensemble des heats nécessaires pour que tous les compétiteurs effectuent leur chorégraphie 1 fois devant les juges.

Chaque heat dure 7 min de compétition + 3 min de préparation, soit 10 min au total.

Le directeur de course peut modifier la durée du heat et du temps de préparation en fonction du contexte local (marée, météo etc...).

Il n'y a pas de vainqueurs ni de perdant pendant les heats.

Les compétiteurs seront jugés individuellement et une note est attribuée à chacun à l'issue de chaque heat.

Un classement est effectué à l'issue de 2 manches minimum.

2.3. Ordre de passage des compétiteurs sur les manches

Le directeur de course attribuera l'ordre de passage par tirage au sort, et ce avant le début de la compétition. L'ordre de passage est maintenu à l'identique lors des manches suivantes afin de garantir l'équité quant aux temps de repos.

Exemple de tableau de compétition : (30 compétiteurs)

COMPETITEURS	MANCHE 1	MANCHE 2	score retenu	COMPETITEURS	MANCHE 4	score retenu
				1er/16		
				2ième/15		
				3ième/14		
				4ième/13		
				5ième/12		
				6ième/11		
				7ième/10		
				8ième/9		
				TOTAL = 1H20		

Demi - Finale

FINALE

1/	1/
8/	2/
	Small FINALE
2/	3/
7/	4/
	Total = 20 mn
3/	
6/	
4/	
5/	
	Total = 40mn

Simple élimination

Chaque manche dure 1H45 soit une durée totale de **3H30 minimum** ou **5 H15 maximum**

Tous les compétiteurs passent au minimum 2 fois, au maximum 3 fois (Manche 1, Manche 2)

Seul leur meilleur score sur les trois manches sera retenu pour établir un classement de qualification et en extraire les 8 qualifiés pour les 1/4 finales.

Le directeur de course est le seul à décider du nombre de manches à courir, en fonction de la faisabilité des phases finales, et ce au regard des prévisions météorologiques et du temps restant.

Demi – Finale :

8ème / 7ème	6ème / 5ème	4ème / 3ème	2nd / 1er	
7 min	7 min	7 min	7 min	manche 4
7 min	7 min	7 min	7 min	manche 5

TOTAL = 56 min

Les 8 premiers effectuent 2 manches supplémentaires (Manche 4, Manche 5).

Le meilleur score des manches 4 et 5 permet d'établir un classement des demi finalistes, et d'en extraire les 4 qualifiés pour les finales.

Finale :

4ème / 3ème	2nd / 1er	
7 min	7 min	manche 6
7 min	7 min	manche 7

TOTAL= 28 mn

Les 4 finalistes effectuent 2 manches supplémentaires (Manche 6, Manche 7).

Le meilleur score des manches 6 et 7 permet d'établir le **classement final**

IMPORTANT :

En cas d'impossibilité de valider l'intégralité des phases finales, le classement final peut être extrait à la fin des demi-finales, ou des qualifications.

Seul le directeur de course peut prendre cette décision.

DUREE TOTALE de la compétition pour un nombre de 30 compétiteurs :

4 H 54 MIN SI 2 MANCHES DE QUALIFICATION

6 H 39 MIN SI 3 MANCHES DE QUALIFICATION

3. Organisation d'un heat

3.1. La durée d'un Heat

Hors décision différente du directeur d'épreuve, la durée d'un Heat est de 7 minutes (5 minutes de compétition + 2 min de préparation). Cette durée peut être modifiée par la direction de course au regard des conditions locales de l'épreuve. Le directeur de course est alors chargé de communiquer ce changement. Tous les Heats d'une même manche sont de la même durée. La durée des Heats est annoncée au briefing par le directeur de course.

3.2. Composition du Heat

En fonction du nombre de compétiteurs inscrits, le directeur de course décide de faire courir les Heats 1 par 1, ou 2 par 2. La pavillonerie reste identique.

3.2.1. Attente de passage

Les compétiteurs en présentation du Heat suivant doivent se maintenir à l'écart de la zone de compétition, sans gêner le Heat en cours. Présentation des compétiteurs au Beach marshal.

3.2.2. Le rythme des Heats

Le délai minimum entre 2 manches est d'au moins 3 minutes. Il pourra être allongé entre les qualifications et les phases finales et/ou entre les demi-finales et finales.

3.2.3. Reprise du Heat interrompu en cours ou au début

Décision

Il appartient au directeur de course de décider si, après interruption d'un heat, celui-ci doit être repris en cours ou recouru dans son intégralité.

Reprise du Heat en cours

Lorsqu'un Heat a été interrompu, il est repris à la zone au vent pour le temps restant, les feuilles de juges étant reprises au point où elles en étaient au moment de l'interruption.

Reprise de l'intégralité du Heat

En cas de reprise du Heat dans son intégralité, les compétiteurs sont prévenus par les signaux sonores et visuels habituels.

3.3. Validité du championnat de Ligue (ou Inter Ligues)

Le championnat de ligue est considéré comme valide si deux manches sont courues par tous les compétiteurs, puisqu'un classement équitable peut en être extrait. Des titres sont alors délivrés, et validés par l'AFCK.

Si une date de report a été annoncée lors des inscriptions, un championnat de ligue (ou Inter-Ligues) non valide est automatiquement reporté. Aucun remboursement des frais d'inscription n'est dû par l'organisation dès lors qu'un Heat a eu lieu. La participation des compétiteurs aux dates de report peut faire l'objet d'un surcoût si celui-ci a été communiqué dès les inscriptions.

Un championnat de Ligue (ou Inter Ligues) non valide et non reportable, est considéré comme nul et ne peut délivrer de titres.

3.4. Reprise d'une compétition interrompue et reportée

Une compétition interrompue et reportée reprend depuis le début, c'est-à-dire à partir des qualifications.

Ceci est nécessaire puisque la nouvelle compétition se basera sur les seuls compétiteurs présents lors de ce report. De nouveaux compétiteurs peuvent s'y inscrire si la direction de course approuve leur intégration dans le tableau.

4. Le classement

4.1. Notation

Sur la durée du Heat, les compétiteurs sont notés par les juges.

Toutes les figures effectuées pendant une chorégraphie, sont notées par les juges, et additionnées de sorte à établir une note de Heat (ou de chorégraphie).

La note de Heat retenue correspond à la note de Heat moyenne rendue par les différents juges.

La composition du panel des juges est au minimum de 3 juges tournants, dont le chef juge.

4.2. Classement (cf 2.3 ordre de passage des compétiteurs)

A l'issue des manches de qualification, la note de la meilleure chorégraphie de chaque compétiteur est retenue afin d'établir un classement .

Puis un nouveau classement est établi selon les mêmes règles à l'issue des demi-finales concernant les 8 meilleurs, puis enfin à l'issue des finales concernant les 4 meilleurs.

Un classement est rendu officiel à partir de 2 manches effectuées (cf 3.3 Validité du Championnat)

4.3. Critères de validation des figures

Sont comptabilisées les figures effectuées pendant la durée effective du heat et à l'intérieur de l'aire de compétition. Toute figure engagée à partir du coup de trompe annonçant le début de heat est comptabilisée. Toute figure engagée au début du coup de trompe prolongé annonçant la fin du heat sera comptabilisée. Les figures non comptabilisées seront indiquées sur les feuilles de juge mais n'auront aucune conséquence sur la notation finale, quel que soit le critère. Lors de cas litigieux, le chef juge aura pour rôle d'annoncer la validité ou non de la figure.

Les figures considérées comme *non posées* sont les figures où le rider stoppe complètement sa vitesse à la réception et se retrouve le corps dans l'eau, ou bien lorsque le rider ne pose pas son saut avec la planche. Les figures non posées ne sont pas comptabilisées pour attribuer la note de la chorégraphie ou Heat.

4.4. Critères de jugement des figures

Les figures sont valorisées par des critères de difficulté et d'exécution (maîtrise, puissance, amplitude)

Un maximum de 12 figures exécutées par Heats et par Rider est pris en compte par les juges.

Les 5 meilleures figures (de catégories différentes) sont comptabilisées pour les résultats du Heat.

Chaque rider se voit attribuer une note sur 20 points :

- 10 points pour la difficulté
- 10 points pour l'exécution

Pour chaque figure, c'est le chef juge qui décidera de sa prise en compte.

Difficulté :

Cette note reflète le niveau général de difficulté des figures posées et contrôlées. Les figures non posées ou non contrôlées ne sont pas comptées.

Les figures sont répertoriées par ordre croissant de difficulté et réparties dans différentes catégories déclinées dans le règlement IKA. 53.

Exécution :

Pour l'ensemble des figures, les juges notent le niveau d'exécution en prenant en compte les critères suivants : puissance, fluidité, aisance, hauteur et style.

4.5. Podium de jugement

Le chef juge décide en concertation avec le directeur d'épreuve de la position du podium de jugement. Seuls les officiels de l'organisation et les membres de la direction technique nationale pourront accéder au podium des juges. Les responsables de clubs, les coaches et les compétiteurs sont strictement interdits dans l'aire de jugement. D'autres personnes peuvent y accéder après accord du chef juge.

5. Réclamation

En cas de contestation d'un résultat, tout compétiteur peut poser une réclamation. Une réclamation est un moyen pour le rider de montrer que le résultat ou le déroulement d'un Heat n'a peut-être pas été effectué selon les règles. Cela questionne donc la validité du/des résultats.

Une réclamation peut être déposée dans les cas suivants :

- elle concerne un déficit des conditions règlementaires du déroulement d'un Heat (erreur dans la procédure, riders externes qui traversent la zone et gênent,...),
- elle est effectuée entre le début du Heat et 10 minutes à partir de l'affichage du résultat du Heat,
- elle est signalée oralement au directeur de course et au chef juge puis écrite.

Une réclamation ne peut concerner une note attribuée à une figure par les juges.

En cas de réclamation :

- le chronomètre officiel reste pour le chef juge la référence absolue,
- les signaux visuels priment sur les signaux sonores pour les compétiteurs.

5.1. Procédure de réclamation

Pour être recevable, toute réclamation d'un compétiteur doit être déposée par écrit auprès du directeur de course dans les 10min qui suivent l'affichage des résultats. De plus, dès la fin du heat, le rider devra avertir de manière orale qu'il pose une réclamation.

5.2. Examen de la Réclamation

La réclamation est examinée par le comité de course composé du directeur de course, du chef juge, du représentant de l'AFCK ou de la ligue et du représentant des compétiteurs dans les plus brefs délais. S'il en ressent le besoin, le comité de course peut entendre le concurrent visé par la réclamation. Le réclamant ne pourra en aucun cas approcher les juges directement.