

MTB Contest

Règlement

- Chaque compétiteur doit être licencié à la FFVL.
- La conviviale est ouverte à tous, garçons et filles à partir de 12 ans.
- L'épreuve se déroule le 31 mars 2012 à la base de la Licorne à Dunkerque. Si les conditions météo sont optimales, nous ferons en sorte de faire toutes les épreuves pour clore la conviviale le soir même. Si les conditions météo ne sont pas optimales, des activités de substitution comme le boomerang seront proposées. Les décisions seront prises par l'organisateur de l'épreuve.
- La journée type se déroulera de la façon suivante :
 - 9h : accueil, inscriptions et tests matériels.
 - 10h00 : manches Freestyle, tests matos (prêt, shops, marques).
 - 12h : pause déjeuner.
 - 14h00 : manches Race.
 - 16h : fin des épreuves.
 - 16h15 : proclamation des résultats et pot de l'amitié.
- Le MTB Contest est un combiné d'épreuves de Freestyle et de Race.
- **L'épreuve de Freestyle** sera un « free contest » de 4 compétiteurs qui évolueront librement dans une zone de roulage définie le jour même, lors de 2 manches de 7 min. Les règles de circulation dans la zone entre les riders sont les règles habituelles de priorité, de courtoisie et de fair-play. Un compétiteur ne respectant pas ces règles pourra être sanctionné, voir disqualifié s'il est trop dangereux pour les autres compétiteurs. Les critères d'évaluation des juges se baseront sur des critères de difficulté technique et d'amplitude des sauts. Chaque compétiteur se verra donc attribué une note et un classement avec un nombre de points (ex : 1^{er} = 1pt, 5^{ème} = 5pts, 20^{ème} = 20 pts, ...).
- **L'épreuve de Race** sera un parcours de type race avec ligne de départ et d'arrivée commune située au niveau de la base de la licorne, et une balise (flamme ou 4x4 du club) éloignée. La balise sera placée à environ 5 kms plus ou moins selon les conditions de vent, avec un juge qui vérifie le passage unique par manche des concurrents. Le classement sera fait par ordre d'arrivée des concurrents pour 1 manche. Le classement final se fera avec le compte des points suivants : chaque place par manche correspond au nombre de points équivalent (ex : 1^{er} = 1pt, 5^{ème} = 5pts, 20^{ème} = 20 pts, ...). Le vainqueur sera celui qui aura cumulé le moins de points dans toutes les manches validées. Nous essaierons dans l'idéal de faire 3 à 4 manches

l'après-midi. Une manche sera validée si 50% des concurrents franchissent la ligne d'arrivée. Les règles de course sont les règles de priorités habituelles en Kitesurf. Petite précision pour le départ, chaque concurrent doit avoir l'aile au zénith, 1 pied au sol et doit se situer derrière la ligne de départ (100m environ). Chaque concurrent faisant une faute, sera disqualifié pour la manche, voir plus s'il met la sécurité des autres coureurs en danger.

- **Le classement final** des 2 épreuves se fera par l'addition des points des 2 épreuves, et le vainqueur final sera celui ou celle ayant le moins de points en additionnant les points des 2 épreuves.
- L'organisateur se réserve le droit d'arrêter une manche en cours si les conditions de sécurité se dégradent.