

# TRIPLE KING CONTEST 2013

## 1. Nombre d'éliminations

- Pas plus d'une élimination directe ne peut être exécutée sur un événement
- Pas plus d'une double élimination ne peut être exécutée sur un événement
- Les simple et double Éliminations peuvent être remplacées par une élimination de Dingle ou par un format à élimination similaire.

## 2. Format

Toutes les séries doivent être exécutées dans un format de 1 contre 1. Pas plus d'une manche à la fois sur l'eau. Le nombre recommandé de participants est de 24 hommes et 12 femmes. Si les inscriptions dépassent ces recommandations, des qualifications pourront être organisées à la discrétion du comité de course.

## 3. Règles de bases

Toutes les règles de la présente section, remplacent les dispositions correspondantes des « Racing Rules of Sailing » (RRS) :

- Toutes les infractions aux règles de la partie RRS 2 entraînera une pénalité ou une disqualification de la manche à la discrétion du directeur de la compétition, ou du chef Juge.
- Dans le cas où les concurrents pénalisés ne sont pas dans la même manche, et que l'action pénalise les performances du concurrent, en limitant ses chances de remporter la manche, la manche des concurrents pénalisés sera recourue.
- Au cours de la période de transition, un kitesurfeur qui entre dans la zone de compétition pour concourir est prioritaire sur un kitesurfeur qui regagne la plage. Par conséquent, les règles de priorité habituelles ne s'appliquent pas.
- Assistance :

- Les concurrents qui sortent de la zone de compétition en downwind, sont autorisés à revenir dans la zone de compétition en marchant sur la plage, contre le vent. Si un concurrent en compétition reçoit de l'aide d'un autre concurrent lors de la marche sur la plage contre le vent, ou en rapportant la planche, ce concurrent en compétition ne verra ses points comptabilisés dans la manche.
- En compétition, un concurrent peut obtenir de l'aide pour redécoller son kite à l'intérieur de la zone de compétition seulement si l'aide vient du concurrent de la manche, dans laquelle il court. Le concurrent peut obtenir de l'aide pour redécoller son kite d'autres concurrents si son kite sort en downwind de la zone de compétition.
- Les concurrents qui, pendant leur manche obtiennent de l'aide à l'intérieur de la zone de compétition du bateau de sauvetage, du bateau presse, du Jet ski, ou de tout autre engin, ne pourront pas marquer de points dans la manche. Le directeur de la compétition peut modifier cette règle selon les événements.
- Si un concurrent perd son kite par défaillance de l'équipement, le concurrent sera autorisé à remplacer son kite pendant la manche, uniquement à l'extérieur de la zone

# TRIPLE KING CONTEST 2013

de compétition. Le concurrent doit sortir de la zone de compétition par ses propres moyens. Si le concurrent ne porte pas de leash, il ne marquera plus de point, à partir du moment où il perd son kite.

- e. La partie 5 du RRS (Appels et protestations) ne s'applique pas à l'exception de la partie C.
- f. Le chef juge peut relancer une manche en cas de divergences dans les feuilles de jugement. Chaque fois que cela est possible, la décision d'exécuter une nouvelle manche, doit être effectuée avant l'annonce du vainqueur de la manche en question.
- g. La décision des juges est sans appel.

## 4. Points

- a. Un coureur pourra marquer des points lorsqu'il sera dans la zone de compétition effective. La position du coureur dans la zone, ou en dehors de la zone, reste à l'appréciation du Juge.
- b. Système des points manuels
  - Un ou deux panels de juges, chaque panel comportant un nombre impair de juges. Pas moins de trois juges, qui doivent compter chaque manche. Les scores des coureurs respectifs seront compilés, pour obtenir les résultats de cette manche.
  - Le chef juge doit être en mesure de comprendre les abréviations des juges et de les expliquer aux coureurs pour le jugement.
  - Le jugement doit se faire sur une manche entière, et non sur des figures individuelles. Un coureur qui effectue une seule "grosse" figure dans une manche et rien d'autre, ne sera pas aussi bien jugé qu'un coureur qui peut effectuer des figures d'un niveau élevé tout au long de la manche.
  - En général, les juges chercheront le meilleur critère de spectacle (impression générale), ainsi que la variété, la quantité, le style et la qualité des figures.

## 5. Figures

- a. Sont autorisées toutes les figures « hooké » et « déhookées ».
- b. Toutes les figures dans l'air et sur l'eau comptent ainsi que les transitions.
- c. Dans le cas où, au cours d'une manche, un concurrent refait la même figure sur le bord opposé ou sur le même bord, seul le meilleur score, des 2 figures, sera compté.

## 6. Critères de jugement

- a. Les principaux critères de jugement sont :
  - 1) La hauteur des sauts
  - 2) La variété des figures
  - 3) La difficulté technique des figures

# TRIPLE KING CONTEST 2013

- b. Le jugement sera porté sur l'aspect spectaculaire des figures individuelles et l'impression générale.
- c. Repousser les limites, tout en gardant le contrôle, augmentera les chances de gagner la manche.
- d. Les chutes sont ignorées par les juges et ne seront jamais sanctionnées dans l'impression générale du coureur, mais si un coureur chute continuellement, il sera difficile de le juger.
- e. Les figures sont jugées du décollage jusqu'à l'atterrissage. Les combinaisons de figures et les risques pris dans les figures, seront pris en compte pour le jugement.

## 7. Autres critères de jugement

- a. Si un coureur pose sa figure en « butt check » (posé à la limite) sans perdre sa planche, les juges ajouteront encore quelques points à la figure. C'est à la discrétion de chaque juge de considérer, si c'est une chute ou un « butt check » et de considérer combien de points cela donnera à la figure.
- b. Si un concurrent, à l'atterrissage d'une figure, ne contrôlait pas le kite pendant l'exécution de la figure, entraînant le plantage de l'aile dans l'eau après l'atterrissage de la figure, celle-ci sera considérée comme une chute.

## 8. Début et fin de manche

- a. Une manche démarre selon le principe suivant :

Drapeau rouge levé	- attention	= Début de transition
Drapeau rouge baissé, Drapeau jaune levé	- préparation	= 1 minute du départ
Drapeau jaune baissé, Drapeau vert levé	- démarrage	= Début de la manche

- b. Une manche se termine selon le principe suivant :

Drapeau vert baissé	- attention	= 1 minute pour terminer la manche
Drapeau rouge levé	- fin de la manche	= Début de la transition suivante

## 9. Manche et durée de transition

La manche et la durée de transition doivent être affichées sur le Panneau d'affichage officiel, au moins 30 minutes avant le début la manche en question.

La durée recommandée pour une manche est de 10 minutes et le temps de transition recommandé est de 3 minutes.

## 10. Atterrissage à l'intérieur / à l'extérieur de la zone de compétition

Toutes les figures doivent démarrer à l'intérieur de la zone de compétition désignée. Si les figures peuvent être posées à l'extérieur de la zone, ou si elles doivent obligatoirement être posées dans la zone de compétition, l'annonce doit être affichée sur le tableau d'affichage officiel, au moins 30 minutes avant le début de la manche en question. Si aucune annonce n'est affichée sur le panneau officiel, les figures peuvent être posées à l'extérieur de la zone de compétition.

# TRIPLE KING CONTEST 2013

## **11. Disponibilité des feuilles des juges pour les coureurs**

Les concurrents peuvent vérifier leurs propres feuilles de jugement uniquement avec les juges concernés.

## **12. Recours contre les juges**

Si les concurrents se sentent désavantagés par certains juges, ils doivent le signaler par écrit à l'organisation ou leurs représentants à la fin de la journée de compétition.

## **13. Catégories d'âge**

- a. Jeunes : moins de 14 ans dans l'année de la compétition
- b. Juniors : moins de 18 ans dans l'année de la compétition
- c. Seniors : ouvert aux concurrents de tous âges
- d. Vétérans : + de 35 ans dans l'année de la compétition

## **14. Equipement**

Il n'existe aucune limitation équipement. Microloops, bouchons, etc. Boucles de puissance et poignées sont autorisées, ainsi que les bandes antidérapantes ou renforts de rails.

## **15. Inscription**

L'inscription est ouverte à 24 coureurs. 8 places sont réservées pour les professionnels. Pour s'inscrire il faut avoir au moins 16 ans pour l'année civile.

## **16. Récompenses et remise des prix**

Quelques soient les conditions météo, les épreuves s'arrêteront le dimanche 18 août à 16h30. La remise des prix officielle aura lieu à 17h. Si un coureur est absent à cette remise des prix, sa récompense ne lui sera pas attribuée.

Le prize-money sera distribué si, et uniquement si, les tableaux des manches sont complétés. Le prize-money sera divisé par deux si le nombre total des coureurs est inférieur à 16.