

**REGLEMENT FREESTYLE CHAMPIONNAT DE FRANCE**  
**Seniors Vétérans**  
**DUNKERQUE 2017**



PARTENAIRE  
OFFICIEL



PARTENAIRE  
FÉDÉRAL

### 1- Catégorie d'âge

Catégorie	Age	Age minimum au 1 <sup>er</sup> janvier
Seniors	15-35 ans	15 ans au premier janvier de l'année en cours
Vétérans	35 ans	35 ans au premier janvier de l'année en cours

**Attention, le port du casque est obligatoire pour les mineurs.**

### 2 - Espaces de compétition

#### 2.1 Sur l'eau

- Espace matérialisé par quatre bouées. Seul le compétiteur devant effectuer une figure a le droit d'y accéder.

#### 2.2 A terre

- Sur la plage un espace de décollage des ailes est matérialisé. Selon la configuration de la plage, il pourra y avoir plusieurs zones de décollage.

**IMPORTANT :** chaque rider devra faire attention à ne pas gêner les juges et donc veiller à ne pas positionner son aile entre la tour de juge et la zone de tricks.

### 3 - Format de course

- Le format de course par principe sera une dingle afin que chaque rider puisse avoir une seconde chance de qualification pour le tour suivant.

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.

## 4 - Déroulement d'un Heat

### 4.1 - Ordre de passage

Dans un groupe de riders, un ordre de passage a été déterminé par un tirage au sort et le placement des têtes de liste.

Au signal du début du heat, le 1<sup>er</sup> rider (rider A) va effectuer son tricks dans la zone dédiée. Il aura approximativement 1 minute pour réaliser la 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.

### 4.2 - Pavillonnaerie

<b>Drapeau Rouge</b>	Début de Temps de Transition ET/OU Fin de Heat. 2 minutes avant le départ.
<b>Drapeau Jaune</b>	1 Minute Avant Départ du Heat
<b>Drapeau Vert</b>	Début du Heat
<b>Drapeau autre</b>	Le rider perd son tour (> 1 min)
<b>Pas de Drapeau</b>	Dernier Tricks pour chaque Rider
<b>Drapeau Aperçu</b>	Mise en retard du heat
<b>Drapeau Damier</b>	Annulation du heat

## 5 - Jugement

### 5.1 - 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...

## **5.2 - 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 5 meilleures notes de 5 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 notes entre les deux figures sera retenue.
- La note finale sera donc sur 50 points.
- La note d'une figure sera calculée comme suit :
  - l'opérateur éliminera la meilleure et la moins bonne note des juges pour une même figure.
  - l'opérateur effectuera la moyenne des notes restantes. Cette moyenne sera la note de la figure.

## **5.2 - 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

### **5.3 - Répertoire des figures**

- Les figures sont répertoriées dans des familles.
- Chaque rider devra valider une figure dans 5 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.

### **5.4 - Réclamation**

Le rider a la possibilité d'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.

### **5.5 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.



## 6 - Familles de Tricks

### FREESTYLE TRICKS CATEGORIES

1 - Regular Jump	
Regular Jump	RJ

2 - Basic Front Rotations	
Front Roll 3	FR3
Front Roll 7	FR7
Front Roll 10	FR10
Tantrum	T
Tantrum to Toeside	TZTS
Bel Air	BA

3 - Basic Back Rotations	
Back Roll 3	BR3
Back Roll 5	BR5
Back Roll 7	BR7
Back Roll 9	BR9
Back Roll 10	BR10
Half Cab	HC

4 - Basic Raleys	
Raley	R
Glide	G
Krypt	K

5 - Basic S-Bends and Vulcans	
S-Bend	SB
Vulcan	V

6 - Basic Hinterbergers	
Hinterberger	H
Hinterberger 5	H5

7 - Frontside Spins	
Frontside 1	FS1
Frontside 3	FS3
Frontside 5	FS5
Frontside 7	FS7
Frontside 9	FS9
Frontside 10	FS10

8 - Backside Spins	
Backside 1	BS1
Backside 3	BS3
Backside 5	BS5
Backside 7	BS7
Backside 9	BS9
Backside 10	BS10

9 - Frontside 313s	
313	313
315	315
317	317
319	319
3110	3110

10 - Backside 313s	
Blind Judge	BJ
Backside 313	BS313
Backside 315	BS315
Backside 317	BS317
Backside 319	BS319
Backside 3110	BS3110

11 - S-Bend Frontside Rotations	
S-Mobe	SM
S-Mobe 5	SM5
S-Mobe 7	SM7
S-Mobe 9	SM9
Double S-Mobe	2xSM
Double S-Mobe 5	2xSM5
Double S-Mobe 7	2xSM7

12 - S-Bend Backside Rotations	
S-Bend to Blind	SB2B
Heart Attack	HA
Heart Attack 5	HAS
Heart Attack 7	HA7
Heart Attack 9	HA9
Double S-Bend	2XSB
Double S-Bend to Blind	2XSB2B
Double Heart Attack	2XHA
Double Heart Attack 5	2XHAS
Double Heart Attack 7	2XHA7

13 - Hinterberger Frontside Rotations	
Hinterberger Mobe	HM
Hinterberger Mobe 5	HM5
Hinterberger Mobe 7	HM7
Hinterberger Mobe 9	HM9
Double Hinterberger	2XH
Double Hinterberger 9	2XHM9
Double Hinterberger Mobe	2XHM
Double Hinterberger Mobe 5	2XHM5
Double Hinterberger Mobe 7	2XHM7
Double Hinterberger Mobe 9	2XHM9

14 - Hinterberger Backside Rotations	
Hinterberger to Blind	H2B
Hinterberger Backside 3	HBS3
Hinterberger Backside 5	HBS5
Hinterberger Backside 7	HBS7
Double Hinterberger to Blind	2XH2B
Double Hinterberger to Blind 3	2XHBS3

15 - Backroll Frontside Rotations	
Back Mobe	BM
Back Mobe 5	BM5
Back Mobe 7	BM7
Back Mobe 9	BM9

16 - Backroll Backside Rotations	
Back to Blind	B2B
KGB	KGB
KGB 5	KGB5
KGB 7	KGB7
KGB 9	KGB9
Double Back to Blind	2XB2B
Double KGB	2XKGB

17 - Front Roll Frontside Rotations	
Slim Chance (Front Mobe)	SLIM
Slim 5	SLIM5
Slim 7	SLIM7
Slim 9	SLIM9
Double Front Mobe	2XFM
Double Front Mobe 5	2XFM5
Double Front Mobe 7	2XFM7

18 - Front Roll Backside Rotations	
Front to Blind	F2B
Front Blind Mobe	FBM
Front Blind Mobe 5	FBM5
Front Blind Mobe 7	FBM7
Front Blind Mobe 9	FBM9

19 - Advanced Tantrum Variations	
Temper Tantrum (Double Tantrum)	TT
Tantrum to Blind	TZB
Tantrum Backside 3	TBS3
Bel Air to Blind	BA2B

20 - Advanced Moby Dick Variations	
Moby Dick	MD
Moby Dick 5	MD5
Moby Dick 7	MD7
Whirly Bird	WB
Whirly Bird 5	WB5
Whirly Bird 7	WB7
Whirly Dick	WD

21 - Double Half Cab Variations	
Double Half Cab	2XHC
Double Half Cab Mobe	2XHCM
Double Half Cab Mobe 5	2XHCM5
Double Half Cab Mobe 7	2XHCM7

22 - Toeside Basic Raleys	
Toeside Raley	TSR
Toeside Raley 1	TSR1
Toeside Glide	TG

23 - Toeside Basic Front Rotations	
Toeside Frontroll	TF
Scarecrow	SC

24 - Toeside Basic Back Rotations	
Toeside Backroll	TSBR
Toeside Backroll to Revert	TSBR2R

25 - Toeside S-Bends	
Toeside S Bends	TSB
C5	C5

26 - Toeside Frontside Spins	
Toeside Frontside 3	TSF3
Toeside Frontside 5	TSF5
Toeside Frontside 7	TSF7
Toeside Frontside 9	TSF9
Toeside Frontside 10	TSF10

27 - Toeside Backside Spins	
Toeside Backside 1	TSBS1
Toeside Backside 3	TSBS3
Toeside Backside 5	TSBS5
Toeside Backside 7	TSBS7
Toeside Backside 9	TSBS9
Toeside Backside 10	TSBS10

28 - Toeside Frontside 313s	
90210	90210
Oh Really	OR
Oh Really 7	OR7
Oh Really 9	OR9

29 - Toeside Backside 313s	
Toeside Raley to Blind	TSR2B
Toeside Backside 313	TSBS313
Toeside Backside 315	TSBS315
Toeside Backside 317	TSBS317

30 - Toeside Advanced S-Bends	
C7	C7
C9	C9
C10	C10
Double C9	2XC9
Double C10	2XC10

31 - G-Spots	
G-Spot	GS
Blind Pete	BP
Blind Pete 5	BP5
Blind Pete 7	BP7

32 - Pete Roses	
Pete Rose	PR
Pete Rose 5	PR5
Pete Rose 7	PR7
Pete Rose 9	PR9

33 - Tootsie Rolls	
Tootsie Roll	TR
Dum Dum	DD
Dum Dum 5	DD5

34 - Crowmobs	
Crow Mobe	CM
Crow Mobe 5	CM5
Crow Mobe 7	CM7
Crow Mobe 9	CM9

KITELOOPS : Any kiteloop or downloop handlepass combination trick will be scored under the corresponding trick category as performed without the kiteloop or downloop.