

## RÈGLEMENT KITEBOARD FREESTYLE

# FISE WATER

## 28/29 Septembre 2019

La compétition Kiteboard Freestyle du Water Fise est un Open Freestyle ouvert à tous.

Une waiting période de 10 jours à été prévue pour avoir plus de chances de valider un vrai Contest Freestyle dans de bonnes conditions. (Uniquement pour la catégorie SENIORS).

La Waiting Period s'étend du 23/09 au 02/10, soit 10 jours potentiels pendant lesquels la compétition peut être lancée.

Si une fenêtre météo favorable s'annonce Avant le week end du 28/29, alors un « GO » sera donné pour le lancement de la compétition.

Les participants seront alertés par Mail et groupe Messenger.

Les spots possibles pour la compétition sont :

- Banc de Sable Espiguette
- Plage Sud
- Plage Nord
- Plage Centre

La Waiting Period ne concerne QUE la catégorie SENIORS.

Pour les catégories JUNIORS et FEMMES, elles seront courues forcément les 28 et/ou 29 selon météo. (Une Catégorie est ouverte à partir de 3 participant(e)s)

Si la compétition est courue AVANT ou PENDANT le week end, les riders devront être présents dans tous les cas le week end pour animations, démo, Free Sessions, etc...

La remise des prix sera alors le Dimanche soir.

Si la compétition est courue après (entre le 30/09 et le 02/10), le podium se fera sur la plage juste après la finale.

Le « Stand By » météo débute le 22/09, et un « GO » peut être donné 24h Avant.

Une licence FFV est obligatoire pour participer à l'évènement.

Le Lien pour s'inscrire se trouve ici : <http://rider.fise.fr/fr/inscriptions/>

Tarifs inscriptions : 10€ avant le 27/09/2019, puis 15€ sur place.

# RÈGLEMENT KITEBOARD FREESTYLE

## **1 - Catégories D'Age :**

Les catégories d'Age pour le FISE WATER 2019 sont :

CATEGORIES	AGE
JUNIOR	- 18 ans
SENIORS	18 ANS et +
FEMMES	Tous Ages

Pour chaque catégorie, l'âge de référence est celui du compétiteur au 31 décembre de l'année civile en cours.

## **2 - Format de Compétition :**

### **2-1 : Nombre de Riders par Heat**

Les Heat pourront être composés de 2, 3, 4 ou 6 riders. Le nombre de Riders par Heat sera décidé par le Directeur de Course.

### **2-2 : Les Heats et les Manches**

Une Manche est validée lorsque tous les riders ont fait au moins 1 heat.

Chaque Heat est soumis à un nombre de tentatives (Tricks) par rider.

Le nombre de tentatives possible sera décidé par le directeur de course, et sera affiché sur le « Notice Board »

Il sera de 7 Tricks en général, mais par souci de gain de temps, pourra être descendu à 6 ou 5 Tentatives.

Un Heat est terminé lorsque tous les riders du Heat ont fait toutes leurs tentatives devant les juges.

Les compétiteurs sont jugés individuellement, et une note sur 40 (pour 4 tricks sur 10 points) ou 30 est attribué à l'issue de chaque heat.

Le ou les vainqueurs de chaque Heat accèdent à la suite du tableau.

Le nombre de manches pouvant être courues dans une compétition n'est pas limitée.

# RÈGLEMENT KITEBOARD FREESTYLE

## **2-3 Ordre de Passage par Heat**

L'ordre de passage sera décidé par tirage au sort pendant le premier skippers meeting de la compétition. Il pourra y avoir des têtes de séries placés dans le tableau en fonction du classement de l'année précédente si il existe.

## **3 - Organisation d'un Heat**

### **3-1 Ordre de Passage**

Dans chaque Heat, sera déterminé un ordre de passage. Cet ordre de passage restera le même, du début jusqu'à la fin du Heat. Cet ordre de passage est à mémoriser par le rider.

Dès que tous les riders du heat sont passés 1 fois, alors c'est le premier rider dans l'ordre initial de passage qui peut passer pour sa 2ème tentative, etc...

### **3-2 : Temps de Passage - 1 Trick / Passage**

Lorsque c'est au tour d'un rider, il a environ 1 minute (ou 4 Bords - 2 allers retours) pour proposer un Tricks dans la zone de compétition.

Attention, lors de chaque passage, seulement 1 trick peut être proposé. Si plusieurs Tricks sont réalisés, seul le 1er sera pris en compte.

### **3-3 : Gestion de la Zone - Fair Play**

Dès que le rider à réalisé son trick, il doit au plus vite sortir de la Zone.

Il appartient aux riders de se mettre dans une position ou une zone à partir de laquelle ils peuvent suivre le déroulement du Heat, afin d'être sur et certain que c'est à leur tour de passer.

Si la réalisation est un crash, le rider doit tenter de dégager la zone au plus vite, pour laisser la place au rider suivant. Pour le rider suivant, le décompte du temps de passage commence quand la zone est libre.

Il est vivement conseillé d'attendre que la zone soit totalement libre avant de proposer un trick.

### **3-4 : Stand Bye - Reprise d'un Heat Interrompu**

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.

## RÈGLEMENT KITEBOARD FREESTYLE

Reprise d'un Heat en cours : Lorsqu'un Heat à été interrompu, on gardera un nombre de tentatives égal pour chaque rider. Le Heat recommencera donc avec le premier rider dans l'ordre initial de passage. Les riders auront été notifiés par avance du nombre de tentatives restantes. Les feuilles de juges étant reprises au point ou elles en étaient au moment de l'interruption.

Reprise de l'intégralité du Heat : Si le directeur de course le décide, le Heat peut donc être recouru dans son intégralité, et repars donc avec l'ordre de passage initial, et des nouvelles feuilles de juges.

### 3 - 4 : Signaux Visuels et Sonores :

Procédure de Drapeaux :

<b>Drapeau Rouge</b>	Début de Temps de Transition OU Fin de Heat
<b>Drapeau Jaune</b>	Dernière Minute Avant Départ du Heat
<b>Drapeau Vert</b>	Début du Heat
<b>Pas de Drapeau</b>	Dernier Tricks pour chaque Rider

Chaque signal visuel peut être accompagné d'un signal sonore, mais le signal visuel prime.

## 4 - Le Jugement

### 4-1 : Notation :

Pendant les Heat, les compétiteurs sont notés par des juges.

Chaque Trick (Figure) réalisé sera noté sur 10 Points.

Les 3 juges mettront une note, et la note finale de chaque tricks sera la moyenne des notes des 3 juges.

### 4 - 2 : Note Finale - Nombre de Figures comptabilisées.

La note finale du heat, sera une note sur 40, correspondant aux notes des 4 meilleurs tricks qui seront additionnées.

Sur le nombre des figures réalisées, on ne retiendra donc que les 4 meilleures, mais attention, les figures comptabilisées devront être de catégories différentes.

Lorsque 2 tricks de la même catégorie sont réalisés, seule la meilleure note compte pour la note finale.

# RÈGLEMENT KITEBOARD FREESTYLE

## 4 - 3 : Critères de Notation :

Les tricks seront jugés en fonction de la qualité de l'exécution de chaque figure, et en fonction des critères suivants : Technique, puissance, hauteur, facteur de risque, fluidité, aisance, et style.

Difficulté Technique : Reflète le degré de difficulté d'une figure, posée et contrôlée.

Puissance : Puissance pendant l'exécution d'un tricks. 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 oeuvre 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...

## 4 - 4 : Crash / Buttcheck

Sera considéré comme un crash, et donc une note de 0 :

- Si le compétiteur coule, perd le contrôle de sa board ou de sa barre à l'atterrissage.
- Si le compétiteur attrape le leash au lieu de la barre
- Si le compétiteur pose le tricks, mais n'est pas capable de contrôler l'aile pendant toute l'exécution de la figure, résultant par un lâchage de barre, et/ou un crash du Kite dans l'eau juste après la réception.
- Si le compétiteur coule et est complètement stoppé à la réception d'une figure
- Si le compétiteur atterrit sur le dos, et que la board est totalement en dehors de l'eau

Sera considéré comme un « ButtCheck », et donc se verra attribué des points :

- Un compétiteur mets une partie du corps dans l'eau à l'atterrissage, mais parvient à continuer à glisser et à contrôler son Kite
- Si un compétiteur attrape le Chicken Loop pour reprendre le contrôle du Kite.

# RÈGLEMENT KITEBOARD FREESTYLE

Le nombre de points attribués à un trick avec un Buttcheck sera directement lié au facteur de risque impliqué dans la réalisation de la figure, en fonction des conditions au moment de l'exécution de la figure.

## **4 - 5 : Catégories de Figures**

Les tricks sont répertoriés dans différentes catégories (voir le Notice Board).

La liste des tricks par catégorie n'est pas exhaustive, et n'est pas limité aux tricks décrits, mais donne une indication de la façon dont sont répertoriées les figures.

Le Chef Juge à la décision finale pour catégoriser une figure, voir un nouveau trick.

Aucune des catégorie n'est obligatoire, mais afin d'apporter de la variété dans les critères de jugement, seulement le meilleur score par catégorie comptera pour la note finale de chaque heat pour un compétiteur.

Le Ratio entre Tricks Big Air et Tricks Wakestyle est au choix du Rider.

# RÈGLEMENT KITEBOARD FREESTYLE

## 5 - Familles de Tricks :

FREESTYLE TRICKS CATEGORIES			
WAKESTYLE (KEEPING THE KITE IN THE WINDOW)			
<b>1 - Basic Railey</b>			
Raley	R		
<b>2 - Basic Front Rotations</b>			
Front Roll	FR		
Double Front Roll	2XFR		
<b>3 - Basic Back Rotations</b>			
Back Roll	BR		
Double Back Roll	2XBR		
<b>4 - Basic S-BEND</b>			
S-Bend	SB		
Double S-Bend	2XSB		
<b>5 - Basic Hinterberger</b>			
Hinterberger	H		
Double Hinterberger	2XH		
<b>6 - Basic Tantrum</b>			
Tantrum	T		
Double Tantrum	2XT		
<b>7 - Basic Toeside Railey</b>			
Toeside Railey	TSR		
<b>8 - Basic Toeside Front Rotations</b>			
Toeside Frontroll	TF		
Scarecrow	SC		
<b>9 - Basic Toeside Back Rotations</b>			
Toeside Backroll	TSBR		
Toeside Backroll to Revert	TSBR2 R		
<b>10 - Frontside Flat Spins</b>			
Frontside 1	FS1		
Frontside 3	FS3		
Frontside 5	FS5		
Frontside 7	FS7		
Frontside 9	FS9		
Frontside 10	FS10		
<b>11 - Backside Flat Spins</b>			
Backside 1	BS1		
Backside 3	BS3		
Backside 5	BS5		
Backside 7	BS7		
Backside 9	BS9		
Backside 10	BS10		
<b>12 - Backside 313s</b>			
Blind Judge	BJ		
Backside 313	BS313		
Backside 315	BS315		
Backside 317	BS317		
Backside 319	BS319		
Backside 3110	BS3110		
<b>13 - Frontside 313s</b>			
KRYPT	K		
313	313		
315	315		
317	317		
319	319		
3110	3110		
<b>14 - S-Bend Backside Rotations</b>			
S-Bend to Blind	S2B		
Heart Attack	HA		
Heart Attack 5	HA5		
Heart Attack 7	HA7		
Heart Attack 9	HA9		
Double S-Bend	2XSB		
Double S-Bend to Blind	2XSB2 B		
Double Heart Attack	2XHA		
Double Heart Attack 5	2XHA5		
Double Heart Attack 7	2XHA7		
<b>15 - Hinterberger Frontside Rotations</b>			
Hinterberger 5	H5		
Hinterberger FS3	HFS3		
Hinterberger FS 5	HFS5		
Hinterberger FS 7	HFS7		
Hinterberger FS 9	HFS9		
Double Hinterberger FS3	2XHFS3		
Double Hinterberger FS 5	2XHFS5		
Double Hinterberger FS 7	2XHFS7		
Double Hinterberger FS 9	2XHFS9		
<b>16 - Backroll Frontside Rotations</b>			
Backroll to Toeside	BR5		
Back Mobe	BM		
Back Mobe 5	BM5		
Back Mobe 7	BM7		
Back Mobe 9	BM9		
<b>17 - Backroll Backside Rotations</b>			
Back to Blind	B2B		
KGB	KGB		
KGB 5	KGB5		
KGB 7	KGB7		
KGB 9	KGB9		
Double Back to Blind	2XB2B		
Double KGB	2XKGB		
<b>18 - Front Roll Frontside Rotations (+ 5 tricks)</b>			
VULCAN	V		
Slim Chance (Front Mobe)	SLIM		
Slim 5	SLIM5		
Slim 7	SLIM7		
Slim 9	SLIM9		
S-Mobe	SM		
S-Mobe 5	SM5		
S-Mobe 7	SM7		
S-Mobe 9	SM9		
<b>19 - Front Roll Backside Rotations</b>			
Front to Blind	F2B		
Front Blind Mobe	FBM		
Front Blind Mobe 5	FBM5		
Front Blind Mobe 7	FBM7		
<b>20 - Double Half Cab Variations</b>			
Double Half Cab	2XHC		
Double Half Cab Mobe	2XHC M		
Double Half Cab Mobe 5	2XHC M5		
<b>21 - Advanced Tantrum Variations</b>			
Tantrum to Blind	T2B		
Tantrum Backside 3	TBS3		
Bel Air to Blind	BA2B		
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		
<b>22 - Toeside Frontside Flat Spins</b>			
Toeside Frontside 3	TSFS3		
Toeside Frontside 5	TSFS5		
Toeside Frontside 7	TSFS7		
Toeside Frontside 9	TSFS9		
Toeside Frontside 10	TSFS10		
<b>23 - Toeside Backside Flat Spins</b>			
Toeside Backside 1	TSBS1		
Toeside Backside 3	TSBS3		
Toeside Backside 5	TSBS5		
Toeside Backside 7	TSBS7		
Toeside Backside 9	TSBS9		
Toeside Backside 10	TSBS10		
<b>24 - Toeside Frontside 313s</b>			
90210	90210		
Oh Really	OR		
Oh Really 7	OR7		
<b>25 - Toeside Backside 313s</b>			
Toeside Railey to Blind	TSR2B		
Toeside Backside 313	TSBS313		
Toeside Backside 315	TSBS315		
<b>26 - G-Spots</b>			
G-Spot	GS		
Blind Pete	BP		
Blind Pete 5	BP5		
<b>27 - Pete Roses</b>			
Pete Rose	PR		
Pete Rose 5	PR5		
Pete Rose 7	PR7		
<b>28 - Crowmobes</b>			
Crow Mobe	CM		
Crow Mobe 5	CM5		
Crow Mobe 7	CM7		
<b>29 - Tootsie Rolls</b>			
Tootsie Roll	TR		
Dum Dum	DD		
Dum Dum 5	DD5		

### BIG AIR (SENDING THE KITE)

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	Megalooop	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	
.....			