

CHAMPIONNAT DE FRANCE Extrême Glisse Kiteboard - Wingfoil

Kiteboard Freestyle: Minime / Espoir / Open Kitefoil: 13-17ans / Espoir / Open Wingfoil Freestyle: Espoir / Open Wingfoil Slalom-Race: Espoir / Open Wingfoil Flotte Collective: U15

COUPE DE FRANCE

Kiteboard Speed-Crossing

Comité départementale de l'Aude Kitesurf Leucate KSL Cercle de Voile de Cap Leucate

- Plage de la Franqui -

18 au 23 octobre 2025

INSTRUCTIONS DE COURSE

A. INSTRUCTIONS DE COURSE / Partie Commune

La mention [DP] dans une règle de ces instructions de course (IC) signifie que la pénalité pour une infraction à cette règle peut, à la discrétion du jury, être inférieure à une disqualification. La mention [NP] (No Protest) dans une règle des instructions de course (IC) signifie qu'un concurrent ne peut pas réclamer contre un autre concurrent pour avoir enfreint cette règle. Ceci modifie la RCV 60.1(a).

RÈGLES

La régate sera régie par :

- 1.1. Les règles telles que définies dans Les Règles de Course à la Voile (RCV) incluant l'annexe F,
- 1.2. L'annexe W pour le wingfoil
- 1.3. Les règlements fédéraux, incluant le règlement des championnats de France, le règlement technique des pratiques sportives compétitives les chartes de la FFVoile et <u>Les règles techniques et de sécurité des supports à foil et du kiteboard en compétition</u>
- 1.4. Ajouter à la RCV 62.1(e) : par l'action d'un drone, ou autre équipement volant, affectant de façon significative l'équité de la compétition.
- 1.5. Les manifestations sportives sont avant tout un espace d'échanges et de partage accessible à toutes et à tous. A ce titre, il est demandé aux concurrents, aux concurrentes, aux accompagnateurs et aux accompagnatrices de se comporter en toutes circonstances, à terre comme sur l'eau, de façon courtoise et respectueuse indépendamment de l'origine, du genre ou de l'orientation sexuelle des autres participants, participantes, accompagnateurs ou accompagnatrices. Un concurrent, une concurrente, un accompagnateur ou une accompagnatrice qui ne respecterait pas ces principes pourra être pénalisé selon la RCV 2 ou
- 1.6. L'annexe T conciliation sera appliquée.

2. MODIFICATIONS AUX INSTRUCTIONS DE COURSES

Toute modification aux instructions de course sera affichée au plus tard 1 heures avant le signal d'avertissement de la course dans laquelle elle prend effet, sauf tout changement dans le programme des courses qui sera affiché avant 20h00 la veille du jour où il prendra effet.

3. COMMUNICATION AVEC LES CONCURRENTS

Les avis aux concurrents seront publiés sur le tableau officiel d'information à l'adresse https://umbraco.ffvoile.fr/championnats-de-france-jeunes/cfegkf-infos-sur-lepreuve/cfegkf-tableau-officiel/ Elles pourront être mises sur le groupe WhatsApp dont le QR code figure en annexe. L'absence d'information sur ce groupe ne pourra être motif à réparation (ceci modifie la RCV 62.1(a).

4. CODE DE CONDUITE

- 4.1. Les concurrents et les accompagnateurs doivent se conformer aux demandes des arbitres. Lorsque fourni par l'autorité organisatrice, les concurrents doivent porter et arborer un dossard quand ils sont sur l'eau, avec un numéro individuel ou de couleur, porté visiblement par-dessus tous les équipements et vêtements, doivent porter une caméra, les équipements de tracking, et arborer la publicité de l'épreuve.
- 4.2. Tout moyen de communication est interdit pour les concurrents à partir du moment où il est en course sauf sur les épreuves d'expression où les moyens de communications sont autorisés.

5. SIGNAUX FAITS A TERRE

5.1. Les signaux faits à terre sont envoyés au mât de pavillons situé sur la plage devant la zone de stockage (emplacement) de leur discipline (voir plan en annexe défini selon les conditions).

6. PROGRAMME DES COURSES

6.1. Jours de course et premiers signaux d'avertissements

Épreuve						
	Sam.	Dim.	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.
Champia	18/10/24	19/10/24	20/10/24	21/10/24	22/10/24	23/10/24
	nnat de F					
Kitefoil Elite	11h	9h30	9h30	9h30		
Championna	t de Fran	ce de Pra	tique			
Kiteboard Freestyle Homme et Femme	11h	8h30	8h30	8h30	8h30	8h30
Wingfoil Freestyle Homme et Femme	11h	8h30	8h30	8h30	8h30	8h30
Wingfoil Slalom-Race Homme et Femme	11h	9h30	9h30			
Kitefoil Homme et Femme	11H	9h30	9h30			
Championnat de France Espoir						
Kiteboard Espoir 15-20 ans	11h	9h30	9h30	9h30		
Kiteboard Espoir 13-17 ans	11h	9h30	9h30	9h30		
Wingfoil Espoir Slalom-Race		9h30	9h30	9h30	9h30 9h30 9h30	
Wingfoil U15 flotte partagée				10h3	9h30	9h30
				0		
Wingfoil Freestyle Espoir		8h30	8h30	8h30	8h30	8h30
Kite Freestyle Espoir		8h30	8h30	8h30	8h30	8h30
Coupe de France Kiteboard					,	
Kiteboard Speedcrossing	11h	9h30	9h30			

- 6.2. Un briefing pour les concurrents sera organisé chaque jour sur la scène située sur le site de la Franqui, 1h avant le signal d'avertissement, sauf si autrement indiqué au tableau officiel d'informations. Sur les épreuves d'expression, le briefing sera organisé 30' sur la zone de course.
- 6.3. L'heure limite du dernier signal d'avertissement chaque jour est fixée à 30 minutes avant l'heure officiel du coucher du soleil pour la durée de l'épreuve qui est 19 h00

7. ZONES DE COURSE

L'emplacement des zones de course est défini en annexe ZONES DE COURSE

8. LES PARCOURS

- 8.1. Les zones de course et les parcours choisis seront décrits et annoncés au briefing coureur, et seront publiés sur le tableau officiel de l'épreuve et what apps .
- 8.2. Les concurrents non en course, sont interdits de navigation dans les zones sécurisées et de course. [DP]

9. MARQUES

Les marques (couleur et forme) à contourner ou de la zone d'expression seront définies lors du briefing coureur.

10. ZONES QUI SONT DES OBSTACLES

Les zones considérées comme des obstacles sont précisées en Annexe ZONES DE COURSE

11. CLASSEMENT

- 11.1.Freestyle : Le format de course par principe sera une dingle. En vue du nombre d'inscrits le comité d'organisation se laisse le droit de modifier le format du tableau. Il sera alors annoncé lors du premier briefing coureur. Un round doit être terminé pour valider l'épreuve.
- 11.2.Kitefoil et wingfoil slalom-race : Le système de classement est le système de point à minima(RCV A4). 3 courses validées sont nécessaires pour valider la compétition.
- 11.3.En cas d'égalité dans le score d'une série, la règle A8 des RCV s'appliquera.
- 11.4.En fonction du nombre d'inscrits et selon les types de parcours, l'organisation se laisse le droit de diviser la flotte en poule. L'annonce sera faite à la fin des inscriptions.
 Si la flotte est divisée en poule, l'épreuve se déroulera avec une phase de qualification et une phase finale définis dans les instructions spécifiques de chaque support.
- 11.5. Pour les séries Kitefoil espoir et kitefoil 13-17ans, kitefoil élite : un format de medal race sera mis en place si les conditions le permettent. L'annonce sera faite la veille du dernier jour sur le tableau officiel. Un minimum de 6 courses est nécessaire pour effectuer un format de finale.

12. REGLES DE SECURITE [DP][NP]

- 12.1.Un concurrent qui abandonne une course doit le signaler au comité de course aussitôt que possible
- 12.2.À terre, il est demandé aux concurrents de positionner leurs planches avec les ailerons ou foils dirigés vers le sol, afin d'éviter tout accident. Les foils doivent restés dans la zone technique jusqu'à la mise à l'eau, aucun foil ne doit rester en bords de plage dans la zone de mise à l'eau (zone de décollage et d'atterrissage)
- 12.3.Les coureurs doivent se conformer aux instructions du Beach Marshall.

- 12.4.Les zones de décollage et d'atterrissage sont délimitées par un balisage à terre. Les concurrents ne doivent pas rester l'aile en l'air, une mise à l'eau ou un atterrissage de l'aile sont obligatoires dans des délais les plus courts possibles.
- 12.5. Pour des raisons de sécurité, un bateau de surveillance peut contraindre un coureur d'être ramené à terre en bateau moteur.
- 12.6.[NP] Les zones de décollage et d'atterrissage sont situées dans les zones de chaque pratique conformément au plan de site affiché
- 12.7. Matériels de sécurité

Le matériel de sécurité (bâton lumineux et coupe ligne, ...) pourra être vérifié à tous moments de la compétition du décollage et après l'atterrissage par un jaugeur ou le délégué technique identifié par la FFVoile.

13. ACCOMPAGNATEURS

- 13.1.[DP] [NP] Les accompagnateurs doivent rester en dehors des zones où les concurrents courent depuis le signal préparatoire de la première classe à prendre le départ jusqu'à ce que tous les concurrents aient fini ou abandonné ou que le comité de course signale un retard, un rappel général ou une annulation.
- 13.2.[DP] [NP] Les bateaux accompagnateurs doivent être identifiés par un auto-collant fourni par l'organisateur.
- 13.3.La règlementation des conditions d'intervention des accompagnateurs sur les compétitions de la FFVoile s'appliquera.
- 13.4.[DP] [NP] Les bateaux accompagnateurs doivent avoir à bord :
 - Des gilets de sauvetage (mini 50N) portés en permanence par toutes les personnes à bord
 - Une VHF
 - Un couteau
 - Une ancre et une ligne de mouillage adaptée
 - Un dispositif de coupe circuit en cas de chute qui doit être connecté au pilote tant que le moteur est en marche.

Les pilotes des bateaux accompagnateurs doivent se conformer à toute demande des arbitres ou des représentants de l'autorité organisatrice, particulièrement celles concernant l'assistance.

Les bateaux accompagnateurs doivent respecter les règles de navigation en vigueur localement, en particulier le respect des limitations de vitesse dans les différentes zones.

14. EVACUATION DES DETRITUS

Les détritus peuvent être placés à bord des bateaux officiels ou accompagnateurs et dans les poubelles à terre.

15. EMPLACEMENTS [DP]

Les concurrents doivent être dans les zones prévues au briefing coureurs qui leur a été attribuée.

16. PRIX

Des prix seront distribués :

16.1. Championnat de France:

Les prix seront distribués comme suit : les titres seront décernés sous réserve du minima d'inscrits(es) défini ci-dessous. La liste des titres attribués sera affichée au panneau officiel à la clôture des inscriptions et avant la publication des premiers résultats.

Épreuve	Minima		
Epieuve	Femme	Homme	
Kitefoil Elite	-	-	
Open Kitefoil	6	12	
Kitefoil Espoir	6	12	
Kitefoil 13-17 ans Open	12		
Kiteboard Freestyle Espoir	Kiteboard Freestyle Espoir 6 12		
Kiteboard Freestyle Open	6	12	
Kiteboard Freestyle Minime	6	12	
Wingfoil Freestyle Espoir	6 12		
Wingfoil Freestyle Open	6	12	
Wingfoil 10-14ans Flotte Collective Open	12		
Wingfoil Slalom-Race Espoir 6		12	
Wingfoil Slalom-Race Open	6	12	

Si les minimas ne sont pas atteints, les titres ne seront pas attribués et l'épreuve sera automatiquement requalifiée en Criterium National de Grade 4 sans délivrance de titre sauf dérogation du président ou vice-président de la FFVoile.

Les trois premiers concurrents de chaque catégorie validée recevront respectivement les médailles d'Or, d'Argent et de Bronze.

Les différents titres ne pourront pas être décernés aux concurrent(e)s de ou des délégations étrangères invité(e)s par la Fédération Française de Voile sur ce championnat. Toutefois, si un(e) concurrent(e) étranger ère était classé(e) dans les trois premier(e)s des différents classements généraux de l'épreuve, un podium spécifique à ces classements sera organisé. Les podiums officiels des différents titres de champions(nes) de France seront décernés après avoir retiré des classements les concurrent(e)s étranger(e)s sans recalcul des points.

16.2. Coupe de France Boarder-Cross: Les trois premiers concurrents recevront une récompense.

17. DECHARGE DE RESPONSABILITE

Les concurrents participent à la régate entièrement à leurs propres risques. Voir la RCV 4 : Décision de courir. L'autorité organisatrice n'acceptera aucune responsabilité, en cas de dommage matériel, de blessure ou de décès, dans le cadre de la régate, aussi bien avant, pendant, qu'après la régate.



B. INSTRUCTION SPECIFIQUE / Kiteboard Freestyle

1. SIGNAUX FAITS A TERRE

Quand le pavillon Aperçu est envoyé, le signal d'avertissement ne pourra pas être fait moins de 1 minute après l'affalée de l'Aperçu (ceci modifie Signaux de course).

2. PAVILLONS DE CLASSE

Championnat De France Open / Espoir Freestyle Kiteboard

Annonce de l'ordre des heats et dossards sur le tableau d'élimination sur le site du championnat

Chaque concurrent devra porter la couleur qui lui est attribué lors du heat : Jaune, Bleu, Rouge ou Vert

3. ZONE DE JUGEMENT:

3.1. Sur l'eau :

La zone de jugement est matérialisée entre 4 bouées définies lors du briefing coureurs. Seul le compétiteur devant effectuer une figure a le droit d'y accéder.

3.2. A terre :

Un espace de décollage des ailes est matérialisé par un balisage à terre. Selon la configuration de la plage, il pourra y avoir plusieurs zones de décollage. Le décollage y compris pour les phases d'échauffements doit se faire obligatoirement dans cette zone.

Important : chaque compétiteur devra faire attention à en pas gêner les juges et donc veiller à ne pas positionner son aile entre la zone de jugement et la zone de course (zone de tricks). [DP] [NP]

4. MATERIELS DE SECURITES [DP] [NP]

Voir <u>Les règles techniques et de sécurité des supports à foil et du kiteboard en compétition</u>: https://www.ffvoile.fr/ffv/web/ffvoile/documents/regles_securite_foil-et-kite-valide-ca-27-sept-25.pdf

5. CLASSEMENT

- 5.1. 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.
- 5.2. En cas de non-finalisation du tableau d'élimination, le classement général de l'épreuve se fera en prenant en compte le score de chaque rider à la fin du round réalisé. Le classement sera établi dans l'ordre du score du plus haut au plus bas. Dans le cas où juste le round 1 et 2 sont courus :

- Les coureurs vainqueurs du round 1 seront classé entre la 1^{ère} et 4^{ème} place en fonction de leur score du plus haut au plus bas sur le round 1.
- Les vainqueurs du round 2 seront classé entre la 5^{ème} et 8^{ème} place en fonction de leur score du plus haut au plus bas sur le round 2.
- La suite du classement de la 5^{ème} place au dernier concurrent se fera dans l'ordre du score du round 1 du plus haut au plus bas.
- 5.3. En vue du nombre d'inscrit le comité d'organisation se laisse le droit de modifier le format du tableau. Il sera alors annoncé lors du premier briefing coureur.
- 5.4. Tableau d'élimination:

Le suivi de l'évolution du tableau d'élimination sera fait au fur et à mesure avec un affichage soit sur la tente des juges, soit en ligne via le site dédié de l'épreuve.

6. DEROULEMENT D'UN HEAT

6.1. Ordre de passage

Dans un groupe de rider, un ordre de passage est déterminé sur le tableau d'élimination.

Au signal du début du heat, le 1^{er} rider (rider A) va effectuer son trick dans la zone dédiée. Il aura approximativement 1 minutes pour réaliser sa 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.

6.2. Pavillonnerie:

b.Z. Pavillonnerie:	
Pavillon Rouge -	Début de Temps de Transition ET/OU Fin de heat. 2 minutes avant le départ.
Drapeau jaune -	1 Minute Avant Départ du heat
Drapeau vert -	Début du heat
Pas de drapeau -	Dernier Tricks pour chaque Rider
Pavillon Aperçu -	Mise en retard du Heat
Pavillon N -	Annulation du Heat



6.3. Validité d'un heat

Dans le cas où un heat ne peut être terminé dans des conditions standards, il appartient au chef juge de décider de l'annulation du heat en entier ou d'un maintien des résultats intermédiaires.

7. JUGEMENT

7.1. 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...

7.2. 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 4 meilleures notes de 4 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 note entres les deux figures sera retenue.

La note finale sera donc sur 40 points.

La note d'une figure sera calculée comme suit :

- L'opérateur effectuera la moyenne des notes. Cette moyenne sera la note de la figure

7.3. 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

7.4. Répertoire des figures

Les figures sont répertoriées dans des familles Wake-style et Big Air (CF annexe freestyle).

Chaque rider devra valider une figure dans 4 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.

Ce sont les riders qui choisissent le ratio entre les tricks « Wake-style » et « Big Air » qu'ils veulent exécuter dans leur heat.

En cas de conditions de vent fort, il sera possible de comptabiliser plusieurs tricks par famille « Big Air». Cette information sera donnée au briefing coureur du jour .

7.5. Réclamation:

Le rider peut effectuer une réclamation. Celle-ci doit être communiquée au chef juge ou au directeur de course dès la fin du heat par oral.

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.



C. INSTRUCTION SPECIFIQUE / Kitefoil - Speed-Crossing

1. SIGNAUX FAITS A TERRE

1.1. Quand le pavillon Aperçu est envoyé, le signal d'avertissement ne pourra pas être fait moins de 10 minutes après l'affalée de l'Aperçu (ceci modifie Signaux de course).

2. PROGRAMME DES COURSES

- 2.1. Dix courses par jour et par division/catégorie peuvent être disputées par un concurrent.
- 2.2. Le nombre maximum de courses consécutives est de 5.

3. PAVILLONS DE CLASSE

Classe	Signe distinctif	Couleur du pavillon			
Championnat de France OPEN Kitefoil et ELITE kitefoil					
Open kitefoil femme Open kitefoil homme	Lettre F noir	Blanc			
Championnat de France Espoir Kitefoil					
Espoir kitefoil femme Espoir kitefoil homme	Lettre T noir	Blanc			
13-17 ans Open	Logo F	Bleu			
Coupe de France Speed-crossing					
Speed-crossing	Logo D	Bleu			

4. LES PARCOURS

- 4.1. Les zones de course et les parcours choisis seront décrits et annoncés au briefing coureur, et seront publiées sur le site de l'épreuve et sur le groupe what app de l'épreuve.
- 4.2. Au plus tard au signal d'avertissement, le comité de course indiquera, si nécessaire, le parcours à effectuer, le cap du premier bord du parcours. Les signaux définissant le parcours seront annoncés lors du briefing coureur.
- 4.3. Parcours longue distance : un parcours longue distance est possible il sera annoncé lors du briefing coureur.
- 4.4. Il n'y aura pas de changement de parcours pendant une course.

5. LE DEPART

5.1. La ligne de départ sera entre le mât arborant un pavillon orange sur le bateau du comité de course et le côté parcours de la marque de départ.

- 5.2. Pour prévenir les concurrents qu'une séquence de départ va bientôt commencer, un pavillon orange sera envoyé avec un signal sonore, au moins 2 minutes avant le signal d'avertissement.
- 5.3. [DP] [NP] Les concurrents dont le signal d'avertissement n'a pas été donné doivent éviter la zone de départ pendant la procédure de départ des autres concurrents.
- 5.4. Un concurrent qui ne prend pas le départ au plus tard 2 minutes après son signal de départ sera classé DNS sans instruction (ceci modifie les RCV A5.1 et A5.2).
- 5.5. Procédure de départ modifie RCV F3.26

MINUTES AVANT LE DEPART	SIGNAL VISUEL	SIGNAL SONORE	SIGNIFICATION
4	↑Pavillon de Classe + Pavillon U ou Noir	Un	
3	↑ Pavillon 3 Rouge	Un	Avertissement
2	↓ Pavillon 3 Rouge ↑ Pavillon 2 Bleu	Un	Préparatoire
1	↓ Pavillon 2 Bleu ↑ Pavillon 1 Jaune	Un long	Une minute
0	↓Pavillon 1 Jaune ↑ Pavillon vert	Un	Départ

6. ARRIVEE

- 6.1. La ligne d'arrivée sera entre un mât arborant un pavillon bleu sur le bateau comité arrivé et le côté parcours de la marque d'arrivée.
- 6.2. Les concurrents ayant fini et n'étant plus en course doivent s'écarter de la zone d'arrivée. [DP]

7. SYSTEME DE PENALITE

- 7.1. L'annexe P s'applique.
- 7.2. Pas possible de réparer ? La RCV P2.3 ne s'applique pas et la RCV P2.2 s'applique à toute pénalité après la première.

8. TEMPS LIMITES ET TEMPS CIBLES

- 8.1. Le temps limite pour le premier concurrent pour finir est de 20 minutes. Si aucun concurrent ne finit dans ce temps limite, le comité de course doit annuler la course. Ceci modifie la RCV 32.1. Le temps limite ne s'applique pas pour la course de type raid, aucun temps limite pour le raid.
- 8.2. Les concurrents manquant à finir dans un délai de 6 minutes après que l'arrivée du premier concurrent de sa série, sera classé DNF sans instruction. Ceci modifie les RCV 35 A4 et A5.
- 8.3. Le temps cible est de 12 minutes pour le premier. Le non-respect du temps cible ne sera pas un motif de réparation (ceci modifie la RCV 62.1(a)).

9. DEMANDES D'INSTRUCTION

- 9.1. Pour chaque classe, le temps limite de réclamation est de 60 minutes après que le dernier concurrent ai fini la dernière course du jour ou après que le comité de course a signalé qu'il n'y aurait plus de course ce jour, selon ce qui est le plus tard. L'heure sera publiée sur le tableau officiel via jury décision .
- 9.2. Les formulaires de demandes d'instruction sont disponibles au secrétariat du jury sur le village batiment à droite en regardant vers la plage.
- 9.3. Des avis seront affichés sur jury décision :

https://jurydecisions.ffvoile.fr/events/Championnat%20de%20France%20Xtrem%20Glisse%20KiteboardWing%202025

au plus tard 30 minutes après le temps limite de réclamation pour informer les concurrents des instructions dans lesquelles ils sont parties ou appelés comme témoins. Les instructions auront lieu dans la salle du jury situé au niveau de la salle pompier. Elles commenceront à l'heure indiquée au tableau officiel d'information.

9.4. Une liste des concurrents pénalisés DCT pour emmêlage, sera affichée sur le tableau officiel.

10. CLASSEMENT

- 10.1.Le système de classement est le suivant : système de point à minima (RCV A4). 3 courses validées sont nécessaires pour valider la compétition.
- 10.2.Courses retirées :
 - (a) Quand moins de 4 courses ont été validées, le classement général d'un concurrent sera le total des scores de ses courses.
 - (b) Quand 4 à 7 courses ont été validées, le classement général d'un concurrent sera le total des scores de ses courses à l'exclusion de son plus mauvais score.
 - (c) Quand 8 à 11 courses ont été validées, le classement général d'un concurrent sera le total de ses courses à l'exclusion de ses deux plus mauvais scores
 - (d) Quand plus de 11 courses ont été validées, le classement général d'un concurrent sera le total de ses courses à l'exclusion de ses trois plus mauvais scores.
- 10.3. Série Kitefoil Espoir et Kitefoil 13-17 ans : à partir de 6 courses, le comité d'organisation peut mettre en place un format de final le dernier jour de courses. Il sera confirmé la veille avant 20h pour la programmation de la journée. Pour le kitefoil Elite, il n'y a pas de minimum de courses à atteindre pour mettre en place un format de final.

10.3.1. Format de finale:

Le top 8 au classement provisoire après jury est qualifié de la façon suivante :

- 1^{er} et 2nd vont en finale avec respectivement 1 et 0 victoire (*)
- 3^{ème} et 4^{ème} vont en demi-finale
- 5^{ème}, 6^{ème}, 7^{ème}, 8^{ème} vont en quart de finale

Quart de finale : les 2 premiers sont sélectionnés en demi-finale.

Demi-finale : les 2 premiers sont sélectionnés en finale. Le premier concurrent à obtenir 2 victoires gagne la course.

Finale		
1 ^{er} * (lycra jaune)		
2 ^{ème} (lycra bleu)		
1 ^{er} DF (lycra rouge)		
2 ^{ème} DF (lycra vert)		

Le premier avec 2 victoires gagnera l'épreuve lors de la finale. Le classement sera établi en fonction du nombre de victoires sur la finale. En cas d'égalité, le résultat de la dernière course de la finale déterminera le classement.

Classement de la 5^{ème} à la 8^{me} place :

3 ^{ème} de la demi-finale	5 ^{ème} place
4 ^{ème} de la demi-finale	6 ^{ème} place
3 ^{ème} du quart de finale	7 ^{ème} place
4 ^{ème} du quart de finale	8 ^{ème} place

Le premier est sifflé à l'arrivée de la demi-finale et finale.

Au plus tard 3 minutes après l'arrivée du dernier, si un pavillon vert est hissé avec un signal sonore : la course est validée. En cas de réclamation du jury, un pavillon jaune avec un signal sonore est hissé. Application des RCV B5 63.6 pendant les phases de demi-finale et de finale. Le temps limite pour venir au jury sur l'eau après avoir respecté la RCV 61 est de 3 minutes maximum (ceci modifie la RCV 61.3).

11. REGLES DE SECURITE [DP][NP]

11.1.Contrôle de la sortie sur l'eau et du retour à terre : [DP].

A chaque sortie et retour à terre y compris lors d'un retour à terre signalé par les pavillons AP/H ou N/H, un émargement sera mis en place, pour toutes les séries kitefoil.

(NP) (DP) Cet émargement est obligatoire et doit être effectué par le coureur, avant le départ sur l'eau et au retour à terre.

L'émargement sera ouvert une heure trente (01H30) avant l'heure prévue au programme pour le premier signal d'avertissement du jour. Après l'utilisation des pavillons AP/H ou N/H, l'émargement DEPART sera à disposition dès le premier retour à terre.

(SP) Pénalités sans instruction (modification de la RCV 63.1) données par le comité de course après transmissions des feuilles d'émargement :

Défaut d'émargement DEPART : Un bateau recevra une pénalité de 5 points à la course la plus proche de l'infraction.

Défaut d'émargement RETOUR : Un bateau recevra une pénalité de 5 points à la course la plus proche de l'infraction

Défaut d'émargement DEPART et RETOUR : Un bateau recevra une pénalité de 5 points à l'ensemble des courses courues du jour.

Heures limites pour émarger :

- Au départ : heure du premier signal d'avertissement de la première course du jour.
- Au retour à terre : heure limite de dépôt des réclamations ou une heure après l'envoi du pavillon AP/H ou N/H, sur l'eau.

11.2. Matériels de sécurité [DP]

Voir Les règles techniques et de sécurité des supports à foil et du kiteboard en compétition https://www.ffvoile.fr/ffv/web/ffvoile/documents/regles_securite_foil-et-kite-valide-ca-27-sept-25.pdf

12. REMPLACEMENT DE CONCURRENTS OU D'EQUIPEMENT [DP]

Le remplacement d'équipement endommagé ou perdu ne sera pas autorisé sans l'approbation du comité technique ou du comité de course. Les demandes de remplacement doivent lui être faites à la première occasion raisonnable.

13. CONTROLES DE JAUGE ET D'EQUIPEMENT

- 13.1.Kitefoil : la fiche de jauge open espoir et 13-17 ans sont à remplir en ligne et à valider avant le premier briefing coureur :
 - Déclaration jauge matériel Kitefoil Espoir 15-20 ans : https://forms.gle/MKfvkWeamHx2keEC9 Déclaration jauge matériel Kitefoil Espoir 13-17 ans : https://forms.gle/vCFJ5m4Z5dbgPTTT8
- 13.2.Un concurrent ou son équipement peuvent être contrôlés à tout moment pour vérifier la conformité aux règles de classe et aux instructions de course.
- 13.3. [DP] Sur l'eau, un membre du comité technique peut demander à un concurrent de rejoindre immédiatement une zone donnée pour y être contrôlé.



D. INSTRUCTION SPECIFIQUE / Wingfoil Freestyle

1. SIGNAUX FAITS A TERRE

Quand le pavillon Aperçu est envoyé, le signal d'avertissement ne pourra pas être fait moins de 1 minutes après l'affalée de l'Aperçu (ceci modifie Signaux de course).

2. PAVILLONS DE CLASSE

Classe	Signe distinctif	Couleur du pavillon		
Championnat De France Open / Espoir Freestyle Wingfoil				

Annonce de l'ordre des heats et dossards sur le tableau d'élimination en ligne Chaque concurrent devra porter la couleur qui lui est attribué lors du heat : Jaune, Bleu, Rouge ou Vert

3. ZONE DE JUGEMENT:

3.1. Sur l'eau :

La zone de jugement est matérialisée entre 4 bouées définies lors du briefing coureurs. Seul le compétiteur devant effectuer une figure a le droit d'y accéder.

En cas d'assistance d'un compétiteur dans la zone de jugement, le saut du concurrent sera comptabilisé comme « crash » . Il est interdit à tout accompagnateur de traverser la zone de jugement pendant le déroulement d'un heat. [DP] [NP]

Tout moyen de communication avec et entre les concurrents est interdit à partir du moment où le heat du compétiteur est lancé.

3.2. À terre :

Un espace de stockage est matérialisé par un balisage à terre.

Important : chaque compétiteur devra faire attention à ne pas gêner les juges et donc veiller à ne pas positionner son matériel entre la zone de jugement et la zone de course (zone de tricks). [DP] [NP]

4. MATERIELS DE SECURITES [DP]

Voir Les règles techniques et de sécurité des supports à foil et du kiteboard en compétition https://www.ffvoile.fr/ffv/web/ffvoile/documents/regles_securite_foil-et-kite-valide-ca-27-sept-25.pdf

5. CLASSEMENT

- 5.1. 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 et du nombre d'inscrits par catégorie.
- 5.2. En cas de non-finalisation du tableau d'élimination, le classement général de l'épreuve se fera en prenant en compte le score de chaque rider à la fin du round réalisé. Le classement sera établi dans l'ordre du score du plus haut au plus bas. Dans le cas où juste le round 1 et 2 sont courus :
 - Les coureurs vainqueurs du round 1 seront classés entre la 1^{ère} et 4^{ème} place en fonction de leur score du plus haut au plus bas sur le round 1.
 - Les vainqueurs du round 2 seront classés entre la 5^{ème} et 8^{ème} place en fonction de leur score du plus haut au plus bas sur le round 2.
 - La suite du classement de la 5^{ème} place au dernier concurrent se fera dans l'ordre du score du round 1 du plus haut au plus bas.
- 5.3. En vue du nombre d'inscrits le comité d'organisation se laisse le droit de modifier le format du tableau. Il sera alors annoncé lors du premier skipper meeting.
- 5.4. Tableau d'élimination:

Le suivi de l'évolution du tableau d'élimination sera fait au fur et à mesure avec un affichage soit sur la tente des juges, soit en ligne via le site internet de l'épreuve.

6. DEROULEMENT D'UN HEAT

6.1. Ordre de passage

Dans un groupe de compétiteur, un ordre de passage est déterminé par un seeding fait sur une évaluation vidéo pour les catégories, les sélectionnés ont été avertis par mail le 9 octobre 2024. Pour les catégories Open, le seeding du tableau d'élimination sera fait le classement international, national et sur les résultats passés en compétition.

Au signal du début du heat, le 1^{er} rider (rider A) va effectuer son trick dans la zone dédiée. Il aura approximativement 1 minute pour réaliser sa figure, le temps pour réaliser la figure sera ajusté en fonction des conditions et précisé pendant le briefing officiel.

Lorsque la figure est effectuée, le rider « A » doit laisser la place au rider B. Les 4 riders peuvent rester dans la zone de course à condition de ne pas se mettre sur la trajectoire du rider en train de réaliser la figure, il ne doit pas gêner la prise de vent ni l'atterrissage. Le chef juge est libre d'estimer si le rider a été gêné pour qu'il puisse repasser sa figure.

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.

Le passage de chaque compétiteur se fera à l'envoi du pavillon correspondant à leur lycra, si le compétiteur effectue une figure alors que son pavillon n'est pas levé, la figure ne sera pas comptabilisée.



6.2. Pavillonnerie:

Pavillon Rouge -		Début de Temps de Transition ET/OU Fin de heat. 2 minutes avant le départ.	
Drapeau jaune -		1 Minute Avant Départ du heat	
Drapeau vert -		Début du heat	
Pas de drapeau -		Dernier Tricks pour chaque Rider	
Pavillon Aperçu -		Mise en retard du Heat	
Pavillon N –	**	Annulation du Heat	
Pavillon L –		Annonce aux compétiteurs, changement de règle	
Pendant le heat			
Drapeau orange pendant le heat + Drapeau du compétiteur		Compétition en pause Les juges revoient les scores	
Drapeau Noir + Drapeau du compétiteur		Arrêt pour interférence ou raison de sécurité Le compétiteur refait sa figure	

6.3. Validité d'un heat

Dans le cas où un heat ne peut être terminé dans des conditions standards, il appartient au chef juge de décider de l'annulation du heat en entier ou d'un maintien des résultats intermédiaires.



7. JUGEMENT

7.1. Critères de notation

Le jugement sera basé sur la hauteur, la puissance, l'explosivité et l'amplitude, combiné à la difficulté technique des manœuvres. Le degré d'engagement et le facteur de risque, la vitesse d'entrée et de sortie, la fluidité des manœuvres montrant un bon contrôle et des atterrissages propres seront récompensés.

La combinaison de plusieurs rotations sur la même figure sera valorisé. Les grabs seront récompensés et notés en fonction de la difficulté du trick, de leur type, de leur durée et de leur ajustement. Le score sur les board-offs et les one-foots sera augmenté s'ils sont effectués clairement, visiblement et avec les jambes tendues.

Tout trick non visible sur la liste des tricks sera considéré comme une INNOVATION. Un facteur multiplicateur sera utilisé comme référence ou indicatif pour les juges. Il est à la discrétion des juges de donner leur propre score et de récompenser la difficulté de l'innovation.

Les combos seront jugés comme un seul trick, l'élément clé du combo étant la liaison ou la connexion entre les manœuvres (POP à POP). La hauteur et la puissance du pop après l'atterrissage de la première manœuvre seront prises en considération, les figures doivent présenter et afficher la variété des figures disponibles.

Chaque combo sera compté sur sa propre échelle de 0,1 à 10. Ils ont leur propre échelle technique, différente des scores de base actuels sur la tricklist.

7.2. Notation

- 7.2.1. Chaque juge notera chaque figure sur 10 points.
- 7.2.2. Chaque rider aura X figures à effectuer. Ce nombre de figure sera compris entre 5 et 7 et sera défini lors du briefing coureur en fonction des conditions.
- 7.2.3. Les 4 meilleures notes de 4 figures différentes seront retenues. Ce nombre peut descendre jusqu'à 3 dans le cas où la fenêtre de vent est réduite et sur les premiers rounds. Le nombre exact sera défini lors du briefing coureur en fonction des conditions. Un système de famille est mis en place avec des bonus si les figures sont issues de familles différentes.
- 7.2.4. La note finale sera donc sur 40 points ou 30 points selon le nombre de figure pris en compte.
- 7.2.5. Famille de figure :

Les familles de figure sont faites pour amener une diversité de figures pour chaque compétiteur. Une valorisation de la note générale sera faite si pour :

- 3 figures retenues :
 - 1 point supplémentaire sur la note finale s'il y a 2 familles différentes
 - 2 points supplémentaires sur la note finale s'il y a 3 familles différentes
- 4 figures retenues
 - 1 point supplémentaire sur la note finale s'il y a 2 familles différentes
 - 2 points supplémentaires sur la note finale s'il y a 3 familles différentes
 - 3 points supplémentaires sur la note finale s'il y a 4 familles différentes

7.2.6. La note d'une figure sera calculée comme suit :

- Le chef juge effectuera la moyenne des notes des 3 juges expressions. Cette moyenne sera la note de la figure

7.3. Validité d'une figure :

Une seule figure par passage est validée. Le pop est considéré comme une figure.

Une figure sera validée et notée dans les cas suivants :

- La figure est posée et contrôlée après avoir été posée.
- La figure est exécutée dans la zone de jugement

Une figure sera comptabilisée mais notée 0 dans le cas suivant :

- Si le bord d'attaque de la wing touche l'eau et le rider s'en sert ouvertement pour gagner de l'équilibre et de la flottaison.
- Si le rider reste plus de quelques secondes avec de l'eau jusqu'au nombril.

Le chef juge est libre de compter une figure comme un crash dans ces conditions, et les juges déduiront plus de la moitié des points si le "but check" est important.

7.4. Réclamation:

Le rider peut effectuer une réclamation. Celle-ci doit être communiquée au chef juge ou au directeur de course dès la fin du heat par oral.

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.



E. INSTRUCTION SPECIFIQUE / Wingfoil Slalom-Race Open – Espoir – Flotte Collective U15

1. SIGNAUX FAITS A TERRE

1.1. Quand le pavillon Aperçu est envoyé, le signal d'avertissement ne pourra pas être fait moins de 10 minutes après l'affalée de l'Aperçu (ceci modifie Signaux de course).

2. PROGRAMME DES COURSES

- 2.1. Dix courses par jour et par division/catégorie peuvent être disputées par un concurrent.
- 2.2. Le nombre maximum de courses consécutives est de 5.

3. PAVILLONS DE CLASSE

Classe	Signe distinctif	Couleur du pavillon			
Championnat de France OPEN Slalom-Race Wingfoil					
Wingfoil Open Slalom- Race Homme	Lettre W	Blanc			
Wingfoil Open Slalom- Race Femme	Lettre W	Jaune			
Championnat de France Espoir Kitefoil					
Wingfoil Espoir Slalom- Race Homme	Logo W	Bleu			
Wingfoil Espoir Slalom- Race Femme	Logo W	Rouge			
Championnat de France Flotte Collective U15					
Flotte Collective Open	Logo Wing	Vert			

En fonction du nombre d'inscrits, la flotte pourra être divisée en poule. Les poules seront publiées sur la tableau officiel avec leur pavillon de série.

4. FLOTTE COLLECTIVE U15

Les compétiteurs seront réparties en poule de 8, chaque poule sera équipé par le même fournisseur.

L'organisateur peut modifier le nombre de concurrents par poule.

Les compétiteurs pourront choisir entre plusieurs tailles d'ailes possibles. Un brassage des poules sera fait toutes les 3 courses. Le comité se laisse la possibilité de brasser les poules toutes les courses. Le Pavillon « L » sous le pavillon de série flotte collective minime sera envoyé si un brassage a eu lieu avant 3 courses courues.

5. LES PARCOURS

- 5.1. Les zones de course et les parcours choisis seront décrits et annoncés au briefing coureur, et seront affichés sur le tableau officiel.
- 5.2. Au plus tard au signal d'avertissement, le comité de course indiquera le parcours à effectuer, et, si nécessaire, le cap et la longueur approximatifs du premier bord du parcours. Les signaux définissant le parcours seront annoncés lors du briefing coureur.
- 5.3. Parcours longue distance : un parcours longue distance est possible il sera annoncé lors du briefing coureur, le départ longue distance sera un départ type départ au lièvre.
- 5.4. Il n'y aura pas de changement de parcours.
- 5.5. Pumping : si une zone de pumping est définie dans le parcours à réaliser, les concurrents doivent tenir leur wing par la poignée neutre et faire avancer leur planche sans l'utilisation de l'aile dès l'entrée de la zone jusqu'à la sortie de la zone. LA zone est matérialisé par une porte en entrée et sortie. Si un concurrent perd le vol, il pourra avancer à l'aide de sa wing sans reprendre le vol jusqu'à la sortie de la zone ou aller contourner une bouée de dégagement [NP].

6. LE DEPART

- 6.1. La ligne de départ sera entre le mât arborant un pavillon orange sur le bateau du comité de course et le côté parcours de la marque de départ.
- 6.2. Pour prévenir les concurrents qu'une séquence de départ va bientôt commencer, un pavillon orange sera envoyé avec un signal sonore, au moins 2 minutes avant le signal d'avertissement.
- 6.3. [DP] [NP] Les concurrents dont le signal d'avertissement n'a pas été donné doivent éviter la zone de départ pendant la procédure de départ des autres concurrents.
- 6.4. Un concurrent qui ne prend pas le départ au plus tard 2 minutes après son signal de départ sera classé DNS sans instruction (ceci modifie les RCV A5.1 et A5.2).
- 6.5. Procédure de départ modifie RCV F3.26

MINU	TES AVANT LE DEPART	SIGNAL VISUEL	SIGNAL SONORE	SIGNIFICATION
	4	↑Pavillon de Classe + Pavillon U ou Noir	Un	
	3	↑ Pavillon 3 Rouge	Un	Avertissement
	2	↓ Pavillon 3 Rouge ↑ Pavillon 2 Bleu	Un	Préparatoire
	1	↓ Pavillon 2 Bleu ↑ Pavillon 1 Jaune	Un long	Une minute
	0	↓Pavillon 1 Jaune ↑ Pavillon vert	Un	Départ

7. ARRIVEE

- 7.1. La ligne d'arrivée sera entre un mât arborant un pavillon bleu sur le bateau comité arrivé et le côté parcours de la marque d'arrivée.
- 7.2. Les concurrents ayant fini et n'étant plus en course doivent s'écarter de la zone d'arrivée. [DP]

8. SYSTEME DE PENALITE

Rappel de la pénalité - 44.2 annexe WF 2025-2028 :

Après s'être largement écarté des autres wingfoils aussitôt que possible après l'incident, un wingfoil effectue une pénalité en :

- (a) Sauf sur un bord de près, en virant de bord et en abattant rapidement sur une route qui soit à plus de quatre-vingt-dix degrés du vent réel.
- (b) Lorsqu'il est sur un bord de près, en empannant rapidement puis en lofant jusqu'à une route au plus près.

Lorsqu'un wingfoil effectue une pénalité sur la ligne d'arrivée ou à proximité, il doit naviguer complètement du côté parcours de la ligne avant de finir.

9. TEMPS LIMITES ET TEMPS CIBLES

- 9.1. Le temps limite pour le premier concurrent pour finir est de 20 minutes. Si aucun concurrent ne finit dans ce temps limite, le comité de course doit annuler la course. Ceci modifie la RCV 32.1.
 - Le temps limite ne s'applique pas pour la course de type longue distance, aucun temps limite pour ce type de parcours.
- 9.2. Les concurrents manquant à finir dans un délai de 6 minutes après que l'arrivée du premier concurrent de sa série, sera classé DNF sans instruction. Ceci modifie les RCV 35 A4 et A5.
- 9.3. Le temps cible (sauf pour le parcours longue distance) est de 12 minutes pour le premier. Le non-respect du temps cible ne sera pas un motif de réparation (ceci modifie la RCV 62.1(a)).

10. DEMANDES D'INSTRUCTION

- 10.1. Pour chaque classe, le temps limite de réclamation est de 60 minutes après que le dernier concurrent ai fini la dernière course du jour ou après que le comité de course a signalé qu'il n'y aurait plus de course ce jour, selon ce qui est le plus tard. L'heure sera publié su le tableau officiel d'information via jury décision.
- 10.2.Les formulaires de demandes d'instruction sont disponibles au secrétariat du jury situé au PC Course / Jury.
- 10.3.Des avis seront affichés au plus tard 30 minutes via jury décision
 https://jurydecisions.ffvoile.fr/events/Championnat%20de%20France%20Xtrem%20Glisse%20KiteboardWing%202025

Après le temps limite de réclamation pour informer les concurrents des instructions dans lesquelles ils sont parties ou appelés comme témoins. Les instructions auront lieu dans la salle du jury situé au village. Elles commenceront à l'heure indiquée au tableau officiel d'information.

11. CLASSEMENT

11.1.Le système de classement est le suivant : système de point à minima (RCV A4). 3 courses validées sont nécessaires pour valider la compétition.

11.2.Courses retirées :

- (a) Quand moins de 4 courses ont été validées, le classement général d'un concurrent sera le total des scores de ses courses.
- (b) Quand 4 à 7 courses ont été validées, le classement général d'un concurrent sera le total des scores de ses courses à l'exclusion de son plus mauvais score.
- (c) Quand 8 à 11 courses ont été validées, le classement général d'un concurrent sera le total de ses courses à l'exclusion de ses deux plus mauvais scores
- (d) Quand plus de 11 courses ont été validées, le classement général d'un concurrent sera le total de ses courses à l'exclusion de ses trois plus mauvais scores.
- (d) Toutefois, pas plus d'un résultat de la série finale ne peut être exclu lorsque moins de 5 courses de la phase finale ont été validée et pas plus de 2 scores de la série finale ne peuvent être exclus lorsque 5 résultats de la série finale ou plus ont été validée.
- 11.3. Wingfoil Slalom-Race Espoir: Phase de Qualification / Phase finale / Medal Race

A partir de 5 courses, le comité d'organisation peut mettre en place un format de finale. Un maximum de 12 courses peut être couru en phase de qualification

En phase finale, la flotte sera divisée en 2 selon le nombre d'inscrits. La flotte Or représentera la première moitié, la flotte Argent la deuxième moitié.

La répartition des poules de qualification et de finale sera annoncée avant le premier briefing coureur.

Un format de medal race pourra être mis en place. La medal race sera annoncée la veille du jour de course et si au moins 15 courses ont été courues.

Une golden race sera organisé du 10ème au dernier concurrent. Le concurrent le mieux classé dans la Golden Ticket Race se qualifiera pour la Medal Series à la 10e place. Tous les autres concurrents seront classés selon leur rang dans leur flotte respective de la Final Series. Cela modifie les règles RRS A4 et A5.2. La golden race sera sous forme marathon avec départ au lièvre.

Le top 9 au classement provisoire après jury est qualifié de la façon suivante :

- 1^{er} et 2nd vont en finale avec respectivement 2 et 1 victoire (*)
- 3^{ème} et 4^{ème} vont en demi-finale
- \(\)5\rightarrow\text{eme} vont en quart de finale
- 7^{ème}, 8^{ème} 9^{ème} et le vainqueur de la course « golden ticket » vont en repêchage

Repêchage : les 2 premiers sont sélectionnés en quart de finale Quart de finale : les 2 premiers sont sélectionnés en demi-finale.

Demi-finale : les 2 premiers sont sélectionnés en finale.

Finale : Le premier concurrent à obtenir 3 victoires gagne la course.

Finale					
1 ^{er} ** (lycra jaune)					
2 ^{ème} * (lycra bleu)					
1 ^{er} DF (lycra rouge)					
2 ^{ème} DF (lycra vert)					

Le premier avec 3 victoires gagnera l'épreuve lors de la finale. Le classement sera établi en fonction du nombre de victoires sur la finale. En cas d'égalité, le résultat de la dernière course de la finale déterminera le classement.

Classement de la 5^{ème} à la 10^{me} place :

3 ^{ème} de la demi-finale	5 ^{ème} place
4 ^{ème} de la demi-finale	6 ^{ème} place
3 ^{ème} du quart de finale	7 ^{ème} place
4 ^{ème} du quart de finale	8 ^{ème} place
3 ^{ème} du repêchage	9 ^{ème} place
4 ^{ème} du repêchage	10 ^{ème} place

Le premier est sifflé à l'arrivée de la course de repêchage, du quart de finale, de la demi-finale et de la finale.

Au plus tard 3 minutes après l'arrivée du dernier, si un pavillon vert est hissé avec un signal sonore : la course est validée. En cas de réclamation du jury, un pavillon jaune avec un signal sonore est hissé.

Application des RCV B5 63.6 pendant les courses de medal race. Le temps limite pour venir au jury sur l'eau après avoir respecté la RCV 61 est de 3 minutes maximum (ceci modifie la RCV 61.3).

11.4. Wingfoil Slalom-Race Flotte Partagée U15 : Phase de Qualification / Phase finale A partir de 8 courses, le comité d'organisation peut mettre en place un format de finale le dernier jour de course.

La répartition des flottes sera annoncé après la confirmation des inscriptions en fonction du nombre de concurrents. Les flottes seront comprises en 6 et 8 compétiteurs. L'organisateur peut modifier ce nombre en fonction de l'organisation et des conditions météorologiques.

12. REGLES DE SECURITE [DP][NP]

12.1. Contrôle de la sortie sur l'eau et du retour à terre : [DP].

A chaque sortie et retour à terre y compris lors d'un retour à terre signalé par les pavillons AP/H ou N/H, un émargement sera mis en place.

(NP) (DP) Cet émargement est obligatoire et doit être effectué le coureur, avant le départ sur l'eau et au retour à terre.

L'émargement sera ouvert à la suite du briefing coureur avant l'heure prévue au programme pour le premier signal d'avertissement du jour.

(DP) Pénalités sans instruction (modification de la RCV 63.1) données par le comité de course après transmissions des feuilles d'émargement :

Défaut d'émargement DEPART : Un bateau recevra une pénalité de 5 points à la course la plus proche de l'infraction.

Défaut d'émargement RETOUR : Un bateau recevra une pénalité de 5 points à la course la plus proche de l'infraction.

Défaut d'émargement DEPART et RETOUR : Un bateau recevra une pénalité de 5 points à l'ensemble des courses courues du jour.

Heures limites pour émarger :

- Au départ : heure du premier signal d'avertissement de la première course du jour.
- Au retour à terre : heure limite de dépôt des réclamations ou une heure après l'envoi du pavillon AP/H ou AP/A, sur l'eau.

12.2. Matériels de sécurité [DP]

Voir <u>Les règles techniques et de sécurité des supports à foil et du kiteboard en compétition</u> https://www.ffvoile.fr/ffv/web/ffvoile/documents/regles securite foil-et-kite-valide-ca-27-sept-25.pdf

13. REMPLACEMENT DE CONCURRENTS OU D'EQUIPEMENT [DP]

Le remplacement d'équipement endommagé ou perdu ne sera pas autorisé sans l'approbation du comité technique ou du comité de course. Les demandes de remplacement doivent lui être faites à la première occasion raisonnable.

14. AIDE AUX CONCURRENTS

[NP] Il est interdit pour tout accompagnateur d'aider un concurrent à décoller en le tractant ou en lui donnant de l'inertie avec son bateau moteur.

Tout concurrent ayant reçu un aide pour décoller sera disqualifié pour l'ensemble des courses courues sur la journée.

La règle ne s'applique plus à l'envoi de l'aperçu sur A ou sur H.

15. CONTROLES DE JAUGE ET D'EQUIPEMENT

- 15.1.Wingfoil Espoir: la fiche de jauge espoir est à remplir avant le 18 octobre à 20h: https://forms.gle/1P2PgHJdrwLoquBN8
- 15.2.Un concurrent ou son équipement peuvent être contrôlés à tout moment pour vérifier la conformité aux règles de classe et aux instructions de course.
- 15.3. [DP] Sur l'eau, un membre du comité technique peut demander à un concurrent de rejoindre immédiatement une zone donnée pour y être contrôlé.

Annexe 1 Arbitres désigné.es

Directeur de Course : Antoine Weiss

Président du jury : Bernard Porte

Jury 1 : Bruno Gutierrez Jury 2 : Baudoin Delaunois Jury 3 : Aurore Pufferra

Président du comité de course Rond A : Catherine Post Adjoint du comité de course Rond A : Claire Koetzel Adjoint du comité de course Rond A : Jean-Luc Bort

Président du comité de course Rond B : Olivier De Turckheim

Adjoint du comité de course Rond B: Jérôme Bikar

Commissaire aux résultats : Naïg le Corre

Chef juge Freestyle Kite: Sébastien Garat
Juge expression Kite: Aymeric Martin
Juge expression Kite: Alan Vetter
Juge expression Kite: Colin Radiguet
Juge expression Kite: Charles Gaudiard
Juge expression kite: Aymeric Martin

Chef juge Freestyle Wingfoil : Sam Carentz

Juge expression Wing: Cristelle baud
Juge expression Wing: Laurent Rumen
Juge expression Wing: Orane Ceris
Juge expression Wing: Renan Le Dret
Juge expression Wing: Sam Esteve

Délégué Technique Fédéral : François Bovis

Annexe 2 Liens d'accès dédié à l'épreuve

Lien jury décision :

 $\frac{https://jurydecisions.ffvoile.fr/events/Championnat\%20de\%20France\%20Xtrem\%20Glisse\%20Kitebo~ardWing\%202025$

Championnat de France Kitefoil / Coupe de France Speed-Crossing

https://chat.whatsapp.com/DRGBeVQwgC20e9wVj8KgZX



Championnat de France Freestyle Kiteboard /

https://chat.whatsapp.com/BAfuuQdfYuL1yR1u3idkmG



Championnat de France Wingfoil Slalom-Race /

https://chat.whatsapp.com/H3vk9XagKXc1P4nUlHDYoZ



Championnat de France Wingfoil Freestyle /

https://chat.whatsapp.com/HOTKfa4xOYjHqJA0oyGadp



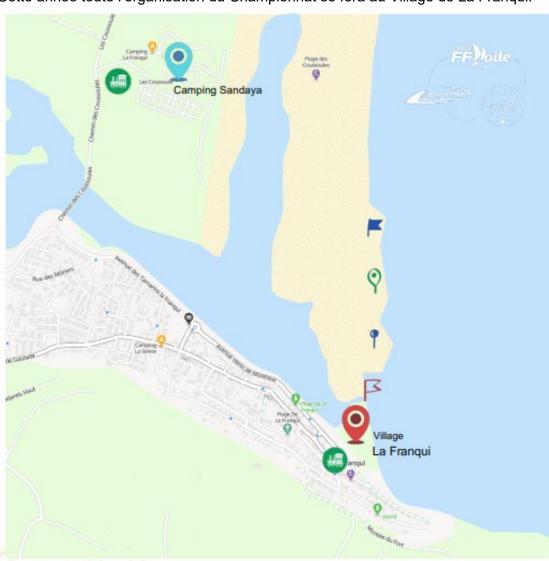
Championnat de France Wingfoil Flotte Collective U15 /

https://chat.whatsapp.com/J68XsqtTg2N7XY0PFpcETO



Annexe 3 Organisation du site

Cette année toute l'organisation du Championnat se fera au Village de La Franqui.



Village La Franqui



- > Inscriptions
- Cérémonie d'ouverture / remise des prix
- > Briefings Coureur
- > Stockage matériel
- > Jury
- > Buvette
- Ouverture du site et gardiennage à partir du vendredi 17 octobre



Zone de départ (variable selon les conditions)



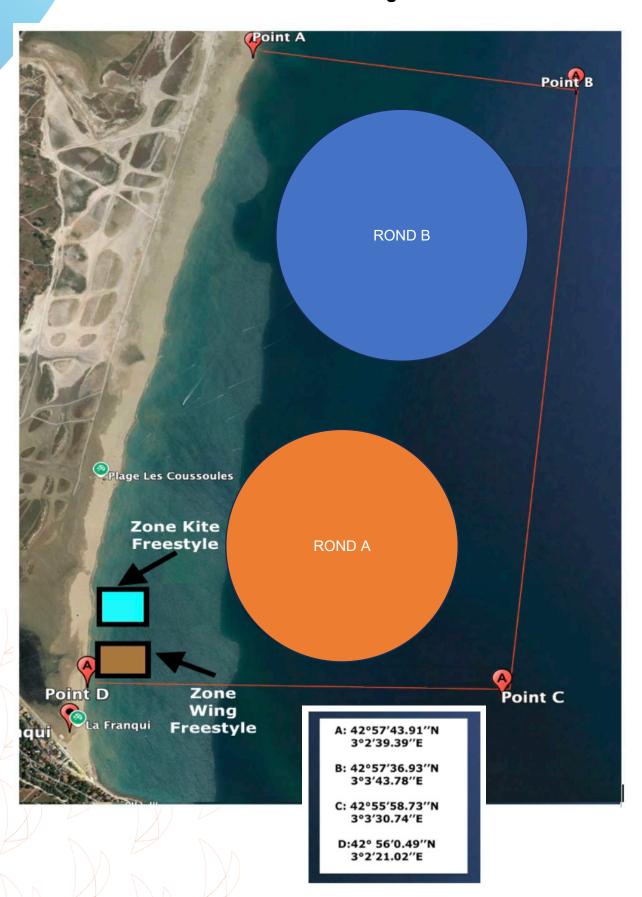
Navette gratuite entre Sandaya et le village du 8h30 à 10h30 et 17h à 10h



Camping Sandaya

> Hébergeur officiel du Championnat

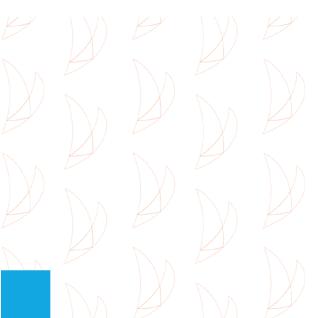
Annexe 4
Zone de Navigation



Annexe 5 Kiteboard Freestyle

Famille des tricks Wake-style
Homme Espoir et Open

		GROUP 1	"HEEL SI	DE" (MAX 2 TRICKS COUNT FOR I	MEN)		
1. RALEY OR FLAT BASED		2. KGB's & SLIM C	HANCES	3. HINTERBERGERS & HEART A	4. BACK MOBES & FBM's		
Pop	P	Back to Blind	B2B	Hinterberger to wrapped	H2W	Back Roll to wrapped	BR2W
Raley	R	Back backside 1	B2B	Hinterberger Frontside 3	HFS3	Back Mobe	BM
Krypt	K	KGB	KGB	Hinterberger Frontside 5	HFS5	Back Mobe 5	BM5
Vulcan	V	KGB 5	KGB5	Hinterberger Frontside 7	HFS7	Back Mobe 7	BM7
Back Roll	BR	KGB 7	KGB7	Hinterberger Frontside 9	HFS9	Back Mobe 9	ВМ9
Front Roll	FR	KGB 9	KGB9	Double Hinterberger Frontside 3	2xHF3	Front Blind	FB
S-bend	SB	Front roll to wrapped	FR2W	Double Hinterberger Frontside 5	2xHF5	Front Blind Mobe	FBM
Frontside 3	FS3	Slim	SLIM	Double Hinterberger Frontside 7	2xHF7	Front Blind Mobe 5	FBM5
Frontside 5	FS5	Slim 5	SLIM5	S-Bend to Blind	SB2B	Front Blind Mobe 7	FBM7
Frontside 7	FS7	Slim 7	SLIM7	Double S-Bend to Blind	SB2B	Double Front Blind Mobe	2xFB1
Frontside 9	FS9	Slim 9	SLIM9	S-Bend backside 1	SBBS1	Double Back Mobe	2xBM
Frontside 10	FS10	Slim 10	SLIM10	Heart Attack	HA	Double Back Mobe 5	2xBM
Backside 1	BS1	S-Mobe 10	SM10	Heart Attack 5	HA5		
Backside 3	BS3	S-Mobe	SM	Heart Attack 7	HA7		
Backside 5	BS5	S-Mobe 5	SM5	Heart Attack 9	HA9		
Backside 7	BS7	S-Mobe 7	SM7	Double Heart Attack 5	HA5		
Backside 9	BS9	S-Mobe 9	SM9	Double Heart Attack 7	HA7		
Backside 10	BS10			Double Hinterberger Frontside 9	2XHF9		
Frontside 313	FS313						
Frontside 315	FS315						
Frontside 317	FS317						
Frontside 319	FS319						
Frontside 3110	FS3110						
Backside 313	BS313						
Backside 315	BS315						
Backside 317	BS317						
Backside 319	BS319						
Back side 3110	BS 3110						



5.Re-Winds		6.TOE SIDE/BLINE	FAMILY	7.COMBOS	8.INVERTED DOUBLE		9.KITELOOP OR DO	OWNLOOPS
313 to blind	3132B	2.1 TOE SIDES (MAX 1)		Combo tricks	Double Half Cab	2xHC	Kite loops	KL
BS 313 to wrapped	BS3132W	90210	90210		Double Half Cab Mobe	2XHCM	Down Loop	DL
KGB to wrapped	KGB2W	Oh Really	OR		Double Back to Blind	2xB2B	Kite Loop Handle Pass	KLHP
Slim to blind	S2B	Oh Really 7	OR7		Double Tantrum to Blind	2xT2B	Down Loop Handle Pass	DLHP
Back mobe to blind	BM2B	Toeside Railey to Blind	TSR2B		Double Half Cab to Blind	2XHC2B		
Heart Attack to wrapped	HA2W	Toeside Backside 180	TSBS180		Double Front to Wrapped	2XF2W		
Front Blind Mobe to Wrapped	FBM2W	Toeside Backside 313	TSBS313		Double Front Blind	2xF2B		
Hinterberger to Blind	HB2B	Toeside Backside 315	TSBS315					
S-Mobe to Blind	SM2B	Pete Rose	PR					
Backside 315 to wrapped	BS315W	Pete Rose 5	PR5]				
Frontside 317 to blind	FS317B	Pete Rose 7	PR7	_				
Backside 313 to FS315	BS313FS315	G-Spot	GS					
Frontside 313 to BS 313	FS313BS313	Blind Pete	BP	╛				
		Blind Pete 5	BP5					
		Crow Mobe	CM	_				
		Crow Mobe 5	CM5	_				
		Crow Mobe 7	CM7					
		Tootsie Roll	TR	_				
		Dum Dum	DD	_				
		Dum Dum 5	DD5	1				
		Dum Dum 7	DD7	1				
		Toeside Backside 1	TSBS1	1				
		Toeside Backside 3	TSBS3	1				
		Toeside Backside 5	TSBS5	1				
		Toeside Backside 7	TSBS7	1				
		Toeside Backside 9	TSBS9	1				
		Toeside Backside 10	TSBS10	1				
		Toeside Frontside 3	TSFS3	1				
		Toeside Frontside 5	TSFS5	1				
		Toeside Frontside 7	TSFS7	1				
		Toeside Frontside 9	TSFS9	1				
		Toeside FrontSide 313 to Blind	TFS32B	1				
		Toeside Slim To Blind	TS2B	1				
		Toeside Hinterberger To Blind	TH2B	1				
		Toeside Backside 313 to wrapped	TB32W	1				
		Toeside KGB to wrapped	TKGB2W	1				
		Toeside Heart Attack to Wrapped	THA2W	4				
		Toeside Double Half Cab	T2xHC	4				
		Toeside Double Half Cab Mobe	T2xHCM	4				
		Toeside 2x Hintermberger	T2xHB	4				
		Toeside 2x Hintermberger 5	T2xHM5	4				
		Toeside 2x Heart Attack	T2xHA	4				
		2.2 BLIND SIDES (MAX 1)	1	4				
		Blind Front blind	BDFB	4				
		Blind Front blind Mobe	BDFBM	4				
		Blind Slim	BDS	4				
		Blind Slim 5	BDS5	4				
		Blind Slim to Blind	BS2B	4				
		Blind KGB	BKGB	4				
		Blind KGB 5	BKGB5	4				
		Blind KGB to Wrapped	BKGB2W	4				
		Blind Double Half Cap Mobe	B2xHCM	4				
		Blind BS 313 to Wrapped	BBS32W	4				
		Blind BS 315	BDBS315	_				



Femme Espoir et Open

	GROUP 2 "VARIETY" (MAX 3 TRICKS COUNT)							
1. RE-WINDS (MA	X 1)	2. TOE SIDE/BLIND FAMILY		COMBOS (MAX	INVERTED DOUBLE ROTATION	IS (MAX)	5.KITELOOP OR DOWNLOOPS (MA	X 1)
313 to blind	3132B	2.1 TOE SIDES (MAX 1)	(MAX 2)	Combo tricks	Double Half Cab	2xHC	Kite loops	KL
BS 313 to wrapped	BS3132W	90210	90210		Double Half Cab Mobe	2XHCM	Down loops	DL
KGB to wrapped	KGB2W	Oh Really	OR	1	Double Back to Blind	2xB2B	Kite loops handle passes	KLHP
Slim to blind	S2B	Oh Really 7	OR7	1	Double Tantrum to Blind	2xT2B	Down loops handle passes	DLH
Back mobe to blinds	BM2B	Toeside Railey to Blind	TSR2B	1			F16	
FS 3 to blind	FS32B	Toeside Backside 180	TSBS180	1				•
BS 3 to wrapped	BS32W	Toeside Backside 313	TSBS313	1				
		Toeside Backside 315	TSBS315	1				
		Pete Rose	PR	1				
		Pete Rose 5	PR5	1				
		Pete Rose 7	PR7]				
		G-Spot	GS	1				
		Blind Pete	BP]				
		Blind Pete 5	BP5]				
		Crow Mobe	CM]				
		Crow Mobe 5	CM5]				
		Crow Mobe 7	CM7]				
		Tootsie Roll	TR]				
		Dum Dum	DD]				
		Dum Dum 5	DD5					
		Dum Dum 7	DD7					
		Toeside Backside 1	TSBS1					
		Toeside Backside 3	TSBS3					
		Toeside Backside 5	TSBS5					
		Toeside Backside 7	TSBS7]				
		Toeside Backside 9	TSBS9					
		Toeside Backside 10	TSBS10]				
		Toeside Frontside 3	TSFS3]				
		Toeside Frontside 5	TSFS5]				
		Toeside Frontside 7	TSFS7]				
		Toeside Frontside 9	TSFS9]				
		2.2 BLIND SIDES (MAX 1)		1				
		Blind Front blind	BDFB]				
		Blind Front blind Mobe	BDFBM]				
		Blind Slim	BDS					
		Blind Slim 5	BDS5					
		Blind BS 315	BDBS315]				

GROUP 1 "HEEL SIDE" (MAX 3 TRICKS COUNT)								
1. RALEY OR FLAT BASED (MAX 1) 2. KGB's & SLIM CHANCES (MAX 2)		(2)	3. HINTERBERGERS & HEART ATTACKS (MAX 2)		4.0 MOBES (MAX 2)			
Pop	P	2.1 KGB's (MAX 1)		3.1 HINTERBERGERS (MAX 1)		4.1 BACK MOBES (MAX 1)		
Raley	R	Back to Blind	B2B	Hinterberger to wrapped	H2W	Back Roll to wrapped	BR2W	
Krypt	K	Back backside 1	B2B	Hinterberger Frontside 3	HFS3	Back Mobe	BM	
Vulcan	v	KGB	KGB	Hinterberger Frontside 5	HFS5	Back Mobe 5	BM5	
Back Roll	BR	KGB 5	KGB5	Hinterberger Frontside 7	HFS7	Back Mobe 7	BM7	
Front Roll	FR	KGB 7	KGB7	Hinterberger Frontside 9	HFS9	Back Mobe 9	BM9	
S-bend	SB	KGB 9	KGB9	Double Hinterberger Frontside 3	2xHF3	4.2 FRONT BLIND M	OBES (MAX 1)	
Frontside 3	FS3	2.2 SLIM CHANCES (MAX 1)		Double Hinterberger Frontside 5	2xHF5	Front Blind	FB	
Frontside 5	FS5	Front roll to wrapped	FR2W	Double Hinterberger Frontside 7	2xHF7	Front Blind Mobe	FBM	
Frontside 7	FS7	Slim	SLIM	3.2 HEART ATTACKS (MAX 1)		Front Blind Mobe 5	FBM5	
Frontside 9	FS9	Slim 5	SLIM5	S-Bend to Blind	SB2B	Front Blind Mobe 7	FBM7	
Frontside 10	FS10	Slim 7	SLIM7	Double S-Bend to Blind	2xSB2B			
Backside 1	BS1	Slim 9	SLIM9	S-Bend backside 1	SBBS1	1		
Backside 3	BS3	S-Mobe	SM	Heart Attack	HA	1		
Backside 5	BS5	S-Mobe 5	SM5	Heart Attack 5	HA5	1		
Backside 7	BS7	S-Mobe 7	SM7	Heart Attack 7	HA7	1		
Backside 9	BS9	S-Mobe 9	SM9	Heart Attack 9	HA9	1		
Backside 10	BS10			Double Heart Attack 5	2xHA5	1		
Frontside 313	FS313	1		Double Heart Attack 7	2xHA7	1		
Frontside 315	FS315	1			•	-		
Frontside 317	FS317	1						
Frontside 319	FS319	1						

Backside 317 BS317
Backside 319 BS319

FS3110

BS313

BS315

Frontside 3110

Blind Judge

Backside 313 Backside 315

Kiteboard Freestyle Tricks Big Air

BIG AIR TWIN TIP TRICKLIST

TRICK NAME	ABBREVIATION	TRICK NAME
Sent Jump	SJ	Kite Loop (1,2,3)
Kung Fu	KF	Kite Loop Back Roll (1,2,3)
Deadman	DM	Kite Loop Front Roll (1,2,3)
Deadman Front Roll	DMFR	Kite Loop One Foot (1,2)
Deadman Back Roll	DMBR	Kite Loop Back Roll One Foot (1,2,3.
One Foot	OF	Kite Loop Front Roll One Foot (1,2,3
Back Rolls (1,2,3,4)	BR	Kite Loop Board Off (1,2)
Front Rolls (1,2,3,4)	FR	Kite Loop Back Roll Board Off (1,2,3.
Back Rolls One Foot (1,2,3,4)	BROF	Kite Loop Front Roll Board Off (1,2,3
Front Rolls One Foot (1,2,3,4)	FROF	Kite Loop Tic Tac (1,2,3)
Board Off	во	Kite Loop Back Roll Tic Tac (1,2,3)
Back Roll Board Off (1,2,3,4)	BRBO	Kite Loop Front Roll Tic Tac (1,2,3)
Front Roll Board Off (1,2,3)	FRBO	Kite Loop Flip (1,2,3)
Board Pass (1,2,3)	BP	Kite Loop Back Roll Flip (1,2,3)
Back Roll Board Pass	BRBP	Kite Loop Front Roll Flip (1,2,3)
Front Roll Board Pass	FRBP	Kite Loop Innovation
Tic Tacs (1,2,3)	TT	Contra Loop (1,2)
Tic Tac Flip (1,2,3)	TTFL	Contra Loop Back Roll (1,2,3)
Back Roll Tic Tac (1,2,3)	BRTT	Contra Loop Front Roll (1,2,3)
Back Roll Tic Tac Flip (1,2,3)	BRTTFL	Contra Loop One Foot (1,2)
Front Roll Tic Tac (1,2,3)	FRTT	Contra Loop Back Roll One Foot (1,2
Front Roll Tic Tac Flip (1,2,3)	FRTTFL	Contra Loop Front Roll One Foot (1,2
Flips (1,2,3)	FL	Contra Loop Board Off (1,2)
Back Roll Flip (1,2,3)	BRFL	Contra Loop Back Roll Board Off (1,2
Front Roll Flip (1,2,3)	FRFL	Contra Loop Front Roll Board Off (1,
Kite Loop Double Half Cab	KL2HC	Contra Loop Tic Tac (1,2,3)
Kite Loop Frontside Pass (3,5,7)	KLFS	Contraloop Backroll Tic Tac (1,2,3)
Kite Loop Backside Pass (3,5,7)	KLBS	Contra Loop Front Roll Tic Tac (1,2,3
Kite Loop Back Roll Frontside Pass (3,5,7)	KLBRFS	Contra Loop Flip (1,2,3)
Kite Loop Kgb	KLKGB	Contraloop Backroll Flip (1,2,3)
Kite Loop Slim Chance	KLSC	Contra Loop Front Roll Flip (1,2,3)
Kite Loop Front Blind Mobe	KLFBM	Contra Loop Innovation
Kite Loop Double Half Cab Mobe (1,2)	KL2HCM	S Loop
Sent Pass (1,2,3)	SP	S Loop Front Roll (1,2,3)
Back Roll Sent Pass (1,2,3)	BRSP	S Loop Back Roll (1,2,3)
Front Roll Sent Pass (1,2,3) a.k.a. Kung fu	FRSP	S Loop Board Off
_		S Loop Tic Tac
* (1,2,3) is for loops and/or rotations		S Loop Flip

KLBROF KLFROF 3...) KLBO KLBRBO 3...) KLFRBO 3...) KLTT KLBRTT KLFRTT KLFL KLBRFL KLFRFL KLI CL CLBR CLFR CLOF ,2,3...) CLBROF ,2,3...) CLFROF CLBO ,2,3...) CLBRBO ,2,3...) CLFRBO CLTT CLBRTT CLFRTT 3...) CLFL CLBRFL CLFRFL CLI SL SLFR SLBR SLBO SLTT SLFL S Loop Back Roll Board Off (1,2,3...) SLBRBO S Loop Front Roll Board Off (1,2,3...) SLFRBO S Loop Back Roll Flip (1,2,3...) SLBRFL S Loop Front Roll Flip (1,2,3...) SLFRFL S Loop Back Roll Tic Tac (1,2,3...) SLBRTT S Loop Front Roll Tic Tac (1,2,3...) SLFRTT S Loop Innovation SLI SNL Snake Loop Innovation 1 INNO1 INNO2 Innovation 2 Innovation 3 INNO3

ABBREVIATION

ΚL KLBR KLFR KLOF

Annexe 6 **Trick List Wingfoil Freestyle** Femme Espoir + Open

Les catégories de familles permettent de créer de la diversité pour chaque compétiteur Un bonus de points sera attribué si les compétiteurs obtiennent un score avec différentes familles

Si 3 figures comptent

- 1 point sur le score finale si 2 familles différentes
- 2 points sur le score finale si 3 familles différentes

Si 4 figures comptent

- 1 point sur le score finale si 2 familles différentes
- 2 points sur le score finale si 3 familles différentes
- 3 points sur le score finale si 4 familles différentes

Les figures marquées avec * ont déjà été réalisées en compétition par des femmes

Si une figure n'a jamais été réalisée en compétition, ce sera récompensé en conséquence par les juges selon l'exécution de celle-ci

TRICK NAME AVERAGE TRICK NAME Abbr

SURFACE AND BASIC TRICKS						
BOARD SIT*	BS	0,65				
ONE FOOT*	OF	1				
BACKWIND FRONTSIDE360*	BWFS3	1				
BOARD SIT JIBE	BSJ	1,3				
FOIL SLIDE	FS	1,3				
ONE FOOT ONE HAND*	OFOH	1,7				
TOESIDE BACKWIND FRONTSIDE 360 / RAD3	RAD3	2				
BOARD SIT TACK	BST	2,4				
HEELSIDE FRONTSIDE 360*	HSFS3	3,9				
AIR*	A	1,3				
TOESIDE AIR*	TSA	1,4				
RAILEY*	R	1,7				
TOESIDE RAILEY*	TSR	1,7				
ONE FOOT AIR*	OFΔ	2.6				

HORIZONTAL ROTATIONS TRICKS						
TOESIDE AIR JIBE / TS FS 180*	TSAJ	1,9				
TOESIDE AIR TACK*	TSAT	1,9				
AIR JIBE / BACKSIDE 180*	AJ	2,4				
AIR TACK*	AT	2,5				
TS BACKWIND AIR JIBE*	TSBWAJ	2,9				
TEF AIR JIBE / BACKSIDE 180*	TAJ	3,1				
TOESIDE BLIND AIR JIBE*	TSBAJ	3,1				
FRONTSIDE 360 SPIN*	FS3SP	3,6				
FRONTSIDE 360*	FS3	3,8				
TOESIDE FS 360 SPIN*	TSFS3SP	3,9				
TOESIDE FS 360*	TSFS3	3,9				
TOESIDE FS 540 SPIN*	TSFS5SP	4,4				
BACKSIDE 360*	BS3	4,5				
TS BACKWIND BACKSIDE 360*	TSBWBS3	4,9				
TOESIDE BLIND FRONTSIDE 360*	TSBFS3	5,0				
TOESIDE FS 540*	TSFS5	5,0				
TOESIDE BS 360*	TSBS3	5,0				
TOESIDE BS 360 SPIN*	TSBS3SP	5,0				
TS TACK FRONTSIDE 360*	TSTFS3	5,3				
TOESIDE BLIND FRONTSIDE 540	TSBBS5	5,4				
TS TACK BACKSIDE 360	TSTBS3	5,4				
TS BACKWIND FRONTSIDE 540*	TSBWFS5	5,6				
BACKSIDE 360 SPIN*	BS3SP	5,6				
BACKSIDE 360*	BS3	5,6				
TS BACKWIND FRONTSIDE 360*	TSBWFS3	6,1				
TEF TOESIDE FS 540*	TTSFS5	6,3				
RADICULO 540	RAD5	7,0				
TOESIDE FS 720	TSFS7	9,0				
TS TACK FRONTSIDE 720	TSTFS3	9,0				
RADICULO 720	RAD7	9,6				
HEELSIDE RAD 7	HSRAD7	10,0				
TOESIDE FS 900	TSFS9	10,0				
RADICULO 900	RAD9	10,0				
FRONTSIDE 1080	FS10	10,0				
RADICULO 1080	RAD10	10,0				
FRONTSIDE 720	FS7	10,0				
HEELSIDE RAD 1080	HSRAD10	10,0				

	CC	M	30S			
-		==		Zaballa	d= 0.1	

Chaque combo sera compté sur sa propre échelle de 0,1 à 10. Ils ont

E	BACKWARD ROTATIONS TRICKS						
BACKLOOP*	BL	6,5					
BACK FLIP*	BF	7,3					
BACK LOOP SPIN*	BLS	7,0					
BODY BACK FLIP*	BBF	7,4					
BACK FLIP SPIN*	BFS	7,4					
TEF BACKLOOP	TFBL	7,2					
TOESIDE BODY BACK FLIP	TSBBF	7,4					
TOESIDE BACKFLIP	TSBF	7,5					
TEF BACKFLIP	TFBF	7,7					
TS ONE HANDED BACKFLIP	TSOHBF	7,8					
TOESIDE BACKFLIP SPIN	TSBFS	8,1					
TOESIDE BACKFLIP 180	TSBF1	8,2					
TS TACK BACKLOOP	TSTBL	8,6					
TS TACK BACKFLIP*	TSTBF	9,0					
BACK FLIP FRONTSIDE 180	BFFS1	9,4					
BACKLOOP SPIN FRONTSIDE	BLSFS3	10,0					
BACKFLIP FRONTSIDE 360	BFFS3	10,0					
DOUBLE BACK FLIP	2BF	10,0					
BACKLOOP SPIN FRONTSIDE	BLSFS3	10					

AVERAGE

	FORWARD ROTATIONS	TRICKS
CORKED FRONTSIDE 360	CFS3	6,5
FRONT FLIP*	FF	7,9
FRONT LOOP	FL	8,5
TEF FRONTFLIP	TFFF	8,7
TEF FRONTLOOP	TFFL	8,8
FRONTFLIP FRONTSIDE 180	FFFS1	9,1
CORKED FRONTSIDE 720	CFS7	9,8
TOESIDE FRONTFLIP	TSFF	10,0
BLIND BACKSIDE CORK 720 SI	BBC7SP	10,0
FRONTFLIP FRONTSIDE 360	FFFS3	10,0

WINGPASS ROTATIONS TRICKS		
TS FS 360 WING PASS*	TSFSWP	5,6
BACKSIDE 360 WING PASS*	BS3WP	5,6
FRONTSIDE 360 WING PASS*	FS3WP	5,6
BACKMOBE	BM	9,8
TOESIDE BACKMOBE	TSBM	10,0
BACKMOBE 360	BM3	10,0

Trick List Wingfoil Freestyle Homme Espoir + Open

Les catégories de familles permettent de créer de la diversité pour chaque compétiteurs Un bonus de points sera attribué si les compétiteurs obtiennent un score avec différentes familles

- Si 3 figures comptent 1 point sur le score finale si 2 familles différentes
- 2 points sur le score finale si 3 familles différentes

- 1 point sur le score finale si 2 familles différentes
- 2 points sur le score finale si 3 familles différentes 3 points sur le score finale si 4 familles différentes

TRICK NAME AVERAGE Abbr.

SURFACE AND BASIC TRICKS		
BOARD SIT	BS	0,5
ONE FOOT	OF	0,8
BACKWIND FRONTSIDE360	BWFS3	0,8
BOARD SIT JIBE	BSJ	1
FOIL SLIDE	FS	1
AIR	A	1,0
TOESIDE AIR	TSA	1,1
ONE FOOT ONE HAND	OFOH	1,3
RAILEY	R	1,3
TOESIDE RAILEY	TSR	1,3
TOESIDE BACKWIND FRONTSIDE 360 / RAD3	RAD3	1,5
BOARD SIT TACK	BST	1,8
ONE FOOT AIR	OFA	2,0
HEELSIDE FRONTSIDE 360	HSFS3	3

HORIZONTAL ROT	ATIONS TRICKS	
TOESIDE AIR JIBE / TS FS 180	TSAJ	1,5
TOESIDE AIR TACK	TSAT	1,5
AIR JIBE / BACKSIDE 180	AJ	1,9
AIR TACK	AT	2,0
TS BACKWIND AIR JIBE	TSBWAJ	2,3
TEF AIR JIBE / BACKSIDE 180	TAJ	2,5
TOESIDE BLIND AIR JIBE	TSBAJ	2,5
FRONTSIDE 360 SPIN	FS3SP	2,9
FRONTSIDE 360	FS3	3,0
TOESIDE FS 360	TSFS3	3,1
TOESIDE FS 360 SPIN	TSFS3SP	3,1
TEF TOESIDE FS 360	TTSFS3	3,5
TOESIDE FS 540 SPIN	TSFS5SP	3,5
BACKSIDE 360	BS3	3,6
TS BACKWIND BACKSIDE 360	TSBWBS3	3,9
TOESIDE BLIND FRONTSIDE 360	TSBFS3	4,0
TOESIDE BS 360	TSBS3	4,0
TOESIDE BS 360 SPIN	TSBS3SP	4
TOESIDE FS 540	TSFS5	4,0
TS TACK FRONTSIDE 360	TSTFS3	4,2
TOESIDE BLIND FRONTSIDE 540	TSBBS5	4,3
TS TACK BACKSIDE 360	TSTBS3	4,3
BACKSIDE 360	BS3	4,5
BACKSIDE 360 SPIN	BS3SP	4,5
TS BACKWIND FRONTSIDE 540	TSBWFS5	4,5
TS BACKWIND FRONTSIDE 360	TSBWFS3	4,9
TEF TOESIDE FS 540	TTSFS5	5,0
RADICULO 540	RAD5	5,6
TOESIDE BACKSIDE 720 SPIN	TSBS7S	6,5
TOESIDE FS 720	TSFS7	7,2
TS TACK FRONTSIDE 720	TSTFS3	7,2
RADICULO 720	RAD7	7,7
FRONTSIDE 720	FS7	8,0
HEELSIDE RAD 7	HSRAD7	8,0
TOESIDE FS 900	TSFS9	8,3
RADICULO 900	RAD9	8,5
TOESIDE BACKSIDE 720	TSBS7	8,7
RADICULO 1080	RAD10	9,3
FRONTSIDE 1080	FS10	9,5
FRONTSIDE 1480	FS14	10,0
HEELSIDE RAD 1080	HSRAD10	10,0
TOESIDE FS 1080	TSFS10	10,0

COMBOS

Chaque combo sera compté sur sa propre échelle de 0,1 à 10. Ils ont leur propre échelle technique différente des scores de base actuels sur la tricklist.

- 1. CONNEXION. Doit être POP à POP. La hauteur prise après le premier saut es le critère de notation principal, tout comme après le deuxième ou troisième
- 2. QUALITE PLUTOT QUE QUANTITE. Les juges préfèrent voir deux tricks parfaitement combinés plutôt que trois ou quatre avec un mauvais linking ou pop.
- 3. VARIÉTÉ : montrer différentes manœuvres sur différents sauts augmentera le potentiel de score.
- 4. L'INTENTION est ce qui compte et il faut preuve de contrôle. Si le trick est mal replaqué et le/la compétiteur/trice ressort en sautant cela sera compté comme un (mauvais) combo.
- 5. CRASH. Dès que vous crashez l'un des sauts à l'intérieur d'un combo, votre combo sera compté comme un crash.

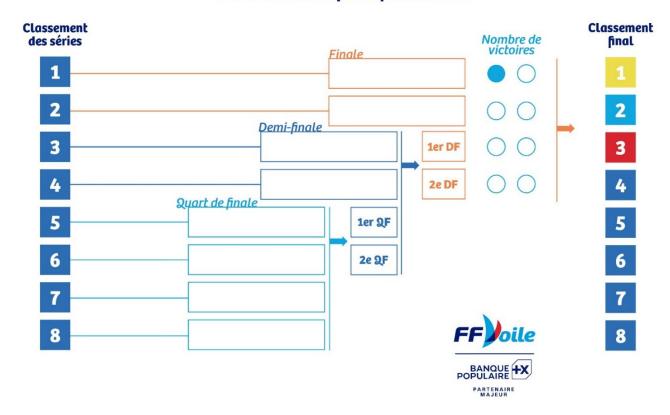
BACKWARD ROTATIONS TRICKS		
BACKLOOP	BL	3,9
BACK FLIP	BF	5,0
BODY BACK FLIP	BBF	5,0
PALAU	BFS	5,0
TEF BACKLOOP	TFBL	5,5
TOESIDE BODY BACK FLIP	TSBBF	5,7
TOESIDE BACKFLIP	TSBF	5,8
TEF BACKFLIP	TFBF	5,9
TS ONE HANDED BACKFLIF	TSOHBF	6,0
TOESIDE PALAU	TSP	6,2
TOESIDE BACKFLIP 180	TSBF1	6,3
PALAU ONE FOOT	POF	6,5
TS TACK BACKLOOP	TSTBL	6,6
TS TACK BACKFLIP	TSTBF	6,9
BACK FLIP FRONTSIDE 180	BFFS1	7,2
PALAU FRONTSIDE 360	PFS3	7,5
BACKFLIP FRONTSIDE 360	BFFS3	8,0
PALAU BACKSIDE 360	PBS3	8,0
PALAU BACKLOOP	PBL	8,7
BACKFLIP BACKSIDE 360	BFBS3	9,0
DOUBLE PALAU	DP	9,0
TOESIDE BACKFLIP FRONTSI	TSBFFS5	9,0
DOUBLE PALAU FS3	DPFS3	9,5
PALAU FRONTSIDE 720	PFS7	9,5
PALAU FRONTFLIP	PFF	10,0
DOUBLE BACK FLIP	2BF	10,0

	FORWARD ROTATIONS TR	ICKS
CORKED FRONTSIDE 360	CFS3	5,0
FRONT FLIP	FF	6,1
FRONT LOOP	FL	6,5
TEF FRONTFLIP	TFFF	6,7
TEF FRONTLOOP	TFFL	6,8
FRONTFLIP FRONTSIDE 180	FFFS1	7,0
CORKED FRONTSIDE 720	CFS7	7,5
BLIND BACKSIDE CORK 720	S BBC7SP	8,2
FRONTFLIP FRONTSIDE 360	FFFS3	8,5
TOESIDE FRONTFLIP	TSFF	9.0

WINGPASS ROTATIONS TRICKS		
TS FS 360 WING PASS	TSFSWP	5,0
BACKSIDE 360 WING PASS	BS3WP	5,1
FRONTSIDE 360 WING PASS	FS3WP	5,1
BACKMOBE	BM	7,5
TOESIDE BACKMOBE	TSBM	8,0
TOESIDE BLINDO	TSBO	8
TACK RODEO	TR	9
BACKMOBE 360	BM3	9,2
TOESIDE BLINDO 720	TSB07	9,2
TACKMOBE 360	TM3	9,5
BURNER	BU	9.5

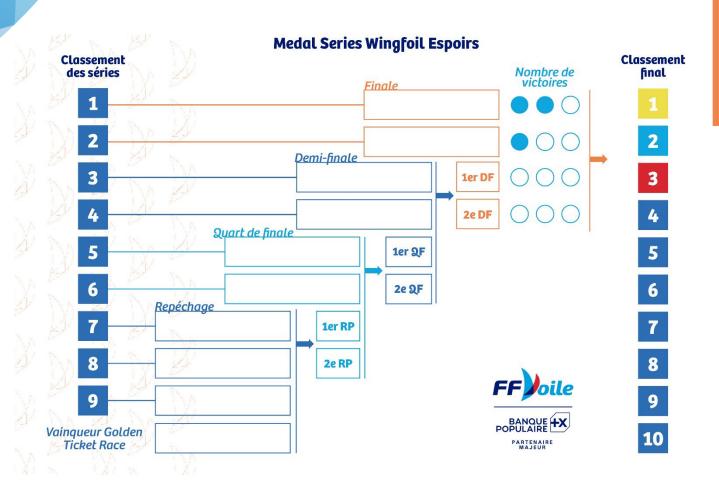
Annexe 7 MEDAL RACE KITEFOIL

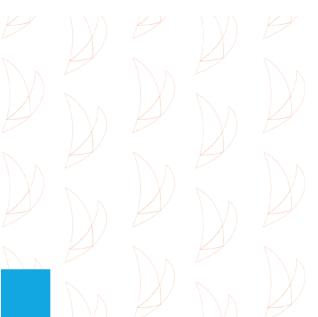
Medal Series Kitefoil Espoirs et Elite





Annexe 8
MEDAL RACE WINGFOIL ESPOIR





Annexe 9
Matériel Flotte Collective
U15 Wingfoil

AFS	F-One	Duotone	
	Planche		
Fly 5'2	Rocket S 4'8	Skybrid SLS 5'7 – 70l	
	Rocket 4'6 / 4'8		
Ailes			
D-lite boom 3m2	Origin 3,0m2 à 3,5m2	Unit 3.0m²	
D-lite boom 4m2	Strike 2,5m2 à 4,5m2	Unit 4.5m²	
Foil			
Pure 700cm2	Phantom 840	- Set Foil Glide 750	
Pure 145	XS 160 Carving		
Carbone HM 85	Pack alu mast85 titan	Carbon SLS 82	





F-one