



REGLEMENT SPORTIF UHAINA CLASSIC

EPREUVE NATIONALE DU CHAMPIONNAT DE FRANCE
UNIVERSITAIRE DE SURF





Table des matières

I. LE CHAMPIONNAT DE FRANCE UNIVERSITAIRE DE SURF, BODYBOARD, LONGBOARD, BODYSURF, BODYSURF.....	3
A. Généralités.....	3
B. Inscriptions.....	3
C. Déroulement de la compétition.....	3
D. Classification finale.....	3
II. LES SERIES.....	4
A. Durée des séries, nombre de vagues comptabilisées.....	4
B. Composition des séries.....	4
C. Signaux et annonces.....	4
D. Le départ des séries.....	5
E. Le rythme des séries, les vagues comptabilisées, pénalisées ou supplémentaires.....	5
F. Compétition interrompue, reportée, annulée.....	6
G. Série interrompue, annulée ou à recourir.....	7
H. Délimitation de la zone de compétition.....	7
I. Prise en compte des vagues.....	7
J. Projection de la zone de compétition.....	8
III. NOTATION.....	8
A. Les critères de jugement.....	8
B. Le jugement du longboard.....	10
C. Le jugement du bodyboard.....	11
D. Le jugement du bodysurf.....	12
E. Les devoirs des juges.....	13
F. Panels.....	13
G. La notation.....	14
H. En cas d'égalité.....	14
IV. RÈGLES SPÉCIFIQUES DU TAG TEAM.....	14
A. Principe de base.....	14
B. Comptabilité.....	15
C. Les relais.....	15
D. Les règles d'interférence.....	15
E. Les pénalités.....	15



I. LE CHAMPIONNAT DE FRANCE UNIVERSITAIRE DE SURF, BODYBOARD, LONGBOARD, BODYSURF, BODYSURF

A. Généralités

Le championnat de France universitaire est une épreuve réservée aux étudiants, en cours d'études et pour les formations postbac. Les participant(e)s doivent pouvoir fournir leur carte étudiant(e) et une licence sportive en cours de validité délivrée par la FF Sport U.

B. Inscriptions

Les épreuves se déroulent sur 2 jours (23 et 24 mai) . Les inscriptions se font via internet (lien google sheets à venir)

L'équipe organisatrice, en accord avec sa commission sportive fixera chaque année les conditions d'inscription. Pourront s'inscrire les étudiants qualifiés sur les championnats mis en place en amont par les ligues, ou par qualification exceptionnelle pour les étudiants justifiant d'un niveau suffisant pour y accéder et validé par la commission sportive mise en place, en lien avec la FF Sport U. L'étudiant souhaitant s'inscrire devra impérativement fournir la fiche de renseignement permettant de justifier de son niveau sur les 5 dernières années, ou bien être issu des qualifications mises en place dans les différentes ligues. Tout compétiteur devra se présenter sur le lieu de compétition au jour et à l'heure indiqués de l'événement pour valider définitivement sa participation. Il devra présenter, auprès du secrétariat, sa carte d'identité, sa licence FF Sport U ainsi que sa carte étudiante, le tout en cours de validité. Les compétiteurs retardataires pourront s'inscrire après l'horaire fixé en fonction du nombre de places vacantes encore disponibles au premier tour. Ils perdront leur seeding initial.

C. Déroulement de la compétition

Dans chaque discipline, il existe un circuit Open réservé exclusivement aux jeunes garçons et un circuit Ondines réservée aux jeunes filles. Le format de compétition adopté est proposé chaque année par la commission sportive de l'association organisatrice, en relation avec la FFSPORTU qui en fixe les règles ainsi que le format adopté au travers du « cahier des charges des championnats de France ». Les séries seront composées de 4 compétiteurs, sauf au premier tour où elles pourront exceptionnellement être portées à 5. A l'issue du premier tour, plus aucun remplacement n'est admis en cas de places vacantes. Dans la mesure du possible, le directeur de compétition essaiera de proposer une formule sportive privilégiant la non-élimination directe avec repêchage.

D. Classification finale

La classification des compétiteurs ou des équipes tag team inscrits dans les tableaux de compétition se fera à partir des résultats de l'ensemble des séries. Un classement final du championnat de France « Uhaina Classic » sera établi et les titres de « champion de France » seront décernés dans l'ensemble des disciplines, pour les catégories open et ondine.



II. LES SERIES

A. Durée des séries, nombre de vagues comptabilisées

Le minimum surfable requis est de 45 cm mais, tant que le jugement permet objectivement de départager les compétiteurs, les vagues peuvent être décrétées surfables en-dessous de cette taille. Des compétiteurs pourront être sollicités par le Directeur de compétition afin de s'assurer que les conditions sont bien surfables.

Les séries durent en moyenne 15 à 25 minutes. En aucun cas, elles ne pourront être inférieures à 15 minutes.

Les meilleures vagues sont en général comptabilisées sur un nombre maximum de vagues fixé par le Directeur de Compétition en concertation avec le Chef Juge et en fonction des conditions de mer (entre 10 et 15 vagues).

Lors de séries de 5 compétiteurs (premier tour), il est souhaitable de fixer la durée des séries à 20 minutes minimum pour ne retenir que les 2, 3 ou 4 meilleures vagues.

Les finales durent en moyenne 30 à 40 minutes, les meilleures vagues sont en général comptabilisées sur un maximum de 12 à 15 autorisées.

La durée des séries des finales, le nombre de vagues comptabilisées et autorisées sont officialisées par le directeur de compétition sur recommandations du chef juge.

B. Composition des séries

Les séries sont composées d'au plus 4 compétiteurs, exceptionnellement 5 dans le cas d'un premier Tour.

Un minimum de 50% des compétiteurs accède au Tour suivant sauf dans le cas des séries à 5, où 2 compétiteurs seulement pourront être qualifiés pour le Tour suivant.

Les compétiteurs devront se présenter au Beach marshall pour retirer leur lycra au moins 10 minutes avant que débute leur série.

Ils devront ramener leur lycra au Beach marshall immédiatement après la fin de la série. Il est interdit aux compétiteurs de retirer ou d'échanger leurs lycras sur la plage.

Cas particuliers :

Les séries à 1 ou 2 seront courues, ceci permettant aux compétiteurs retardataires d'y participer pour le temps restant sauf confirmation sûre et certaine de l'absence des compétiteurs, par eux-mêmes auprès du directeur de compétition.

Dans ce cas, le seeding départagera les 2 compétiteurs présents.

C. Signaux et annonces

Le début d'une série est annoncé par un coup de trompe prolongé.

Simultanément, le chronomètre est déclenché et un système de panneaux (de drapeaux ou de signaux lumineux) est utilisé :

- vert pour le début de la série

- jaune pour les 5 dernières minutes

La fin de la série est annoncée par 2 coups de trompe prolongés. Simultanément le chronomètre est stoppé, le panneau (ou les drapeaux, ou les signaux lumineux) mis en position neutre.

Le speaker annoncera par décompte à rebours les dernières secondes précédant le début et la fin de chaque série.

Un compétiteur qui démarre juste au début du coup de trompe inaugural verra sa vague comptabilisée

Un compétiteur qui démarre juste quand débute le 1er coup de trompe terminal verra sa vague non comptabilisée.



D. Le départ des séries

Il peut se faire de la plage ou du line-up (zone de déferlement des vagues).

Quand le temps nécessaire pour se rendre au line-up est très court (moins de 2 minutes) il se fera du bord : les compétiteurs sont autorisés à se rendre au line-up quand débute le 1er coup de trompe terminal de la série précédente.

A l'inverse, quand la barre est difficile à franchir, le line-up lointain, un certain temps sera accordé aux compétiteurs pour se rendre au large (entre 3 et 20 minutes en général).

Ils devront le faire en longeant la zone de compétition, sans gêner la série en cours, se tenir à l'écart du line-up jusqu'au 1er coup de trompe terminal de la série précédente.

On veillera à accorder et à respecter le même délai à l'occasion de la 1ère série de la journée et avant le début de la ou des finales.

Dans la plupart des cas, le temps accordé aux compétiteurs pour se rendre au large est de 5 minutes. L'autorisation de se rendre au large est signifiée par le speaker et visualisée par la mise en place du panneau ou du drapeau jaune. Si, en se rendant au large, un compétiteur vient à gêner le départ ou l'évolution d'un concurrent de la série précédente, il sera sanctionné par une interférence.

Si un compétiteur prend un avantage significatif en anticipant sur le temps imparti pour se rendre au large ou en se précipitant au Line-up avant la fin de la série précédente, sa première vague éventuelle ne sera pas comptabilisée par les juges, tant qu'un autre compétiteur respectueux de la procédure n'aura réalisé son premier départ. Cette vague sera notée 0.0 et participera au décompte des vagues autorisées.

E. Le rythme des séries, les vagues comptabilisées, pénalisées ou supplémentaires

Rythme des séries

L'intervalle qui sépare deux séries ne doit pas être d'une rigidité absolue. Sa durée est laissée à la discrétion du chef juge. Il doit être le plus court possible (entre 10s à 2mn) pour permettre aux juges d'assurer leur rotation, d'être concentrés sur la série qui débute, aux compétiteurs de la série achevée d'évacuer le spot et aux compétiteurs de la série suivante d'atteindre le Line-up.

Vagues comptabilisées

Pour qu'une vague soit comptabilisée, il faut qu'elle soit prise dans le temps imparti de la série et à l'intérieur de l'aire de compétition (voir chapitre gestion de l'espace) :

- pour un surfeur, un longboarder, qu'il ait commencé à se redresser en lâchant les rails de la planche
- pour un bodyboarder, un bodysurfeur, qu'il ait cessé de palmer et commencé à glisser dans la face de la vague

Toute vague prise dans l'intervalle entre deux séries ne sera pas ni comptabilisée ni pénalisée, que ce soit le fait d'un compétiteur qui appartient à la série précédente ou à la série suivante.

Vagues pénalisées

Dans la mesure du possible, le compétiteur sera informé lorsqu'il ne lui restera plus qu'une vague à prendre et quand il aura atteint le nombre maximum de vagues autorisées.

Toutes vagues supplémentaires prises au-delà du nombre autorisé ne seront pas notées.

Un compétiteur qui atteint le nombre maximum de vagues autorisées doit sortir de l'eau.

A la fin de la série, les compétiteurs doivent regagner le bord en position neutre sans exécuter de manœuvres et sans gêner les compétiteurs en course :

- à plat ventre ou à genoux pour les surfeurs ou les longboarders.
- à plat ventre pour les bodyboarders.

Si un compétiteur est surpris encore en train de surfer lorsque débute la série suivante en gênant ou en créant une confusion avec un compétiteur de la série en cours, ou qu'il reste à l'eau, il peut être sanctionné par une interférence s'il vient à gêner un autre compétiteur (ne serait-ce qu'en se positionnant de façon dissuasive au line-up). Des sanctions disciplinaires pourront être appliquées (exclusion de la compétition, ...) en cas d'acte volontaire contraire à l'éthique sportive.

Il en sera de même pour un compétiteur en attente de sa série et qui surferait dans la série précédente.



Vague supplémentaire

En cas de gêne, par un photographe, un free surfeur ou tout autre personne ou élément empêchant le surfeur d'évoluer sur la vague, une vague supplémentaire pourrait être accordée par le chef juge, indiquée par le speaker.

En cas d'aide extérieure

Un compétiteur qui, durant une série, recevrait à l'eau une quelconque aide extérieure de la part d'un jet ski, d'un membre de la sécurité ou d'un caddie susceptible de lui donner un avantage (alors que ceci n'était pas prévu), sera immédiatement disqualifié.

Le chef juge veillera à accorder aux finalistes ayant participé à la seconde demi-finale un temps de récupération suffisant avant le départ de la finale.

F. Compétition interrompue, reportée, annulée.

Le Directeur de compétition, après consultation du directeur sportif et du Chef juge, peut à tout moment interrompre une compétition pour 3 grands types de raisons :

Des raisons qui altèrent gravement le fonctionnement du jugement :

Quand les conditions de mer, de météorologie ou d'organisation matérielle sont telles qu'elles ne permettent plus aux juges et au chef juge d'identifier, d'objectiver et de hiérarchiser avec la certitude nécessaire les prestations des différents compétiteurs :

- vagues n'atteignant plus le minimum surfable.
- inconsistance de la houle ne débitant plus le nombre suffisant de vagues surfables.
- spot paralysé par un moment particulier de la marée.
- close-out répétitifs et systématiques.
- conditions ne permettant plus d'identifier avec certitude les différents compétiteurs (brume, soleil aveuglant, grains très violents, zone de compétition envahie par des intrus ...).
- fatigue excessive des juges (manque de juges, dédoublement des podiums...).

Des raisons relatives au respect de la sécurité :

Quand les conditions ou les circonstances présentent un réel danger et ne permettent plus de garantir une sécurité suffisante pour les compétiteurs, mais parfois aussi pour les biens et les personnes présentes sur le site :

- mer trop grosse, orage, présence de requins, pollution, intervention sur un compétiteur blessé...
- déficit de moyens d'intervention et de communication rapides, de matériel nécessaire aux premiers soins, de personnel qualifié ...
- site ouvert aux quatre vents, absence de personnel de surveillance...
- ambiance générale détestable, particulièrement hostile ou agressive...

Des raisons liées au respect de l'équité sportive :

Quand certains incidents, irrégularités, erreurs, ou dysfonctionnements sont assez graves pour ne plus respecter l'éthique et l'équité sportive de la compétition, risquant d'en altérer sérieusement les résultats :

- problèmes ou harmonisation du jugement.
- partialité du jugement.
- erreur de comptabilité.

Pour résoudre ces différents types de problèmes, le Directeur de compétition, le Délégué sportif ou le chef juge pourront auparavant consulter des observateurs avisés, différents témoins privilégiés de l'incident (juges, représentant des surfeurs, membres de la DTN...), s'appuyer s'ils existent sur des témoignages vidéo. En tout état de cause, le Directeur Technique National pourra demander l'interruption d'une compétition s'il estime que les conditions ne permettent pas de respecter l'équité sportive.

Une compétition interrompue ne reprendra que lorsque les conditions requises

- confusion d'identification d'un ou plusieurs compétiteurs.
- examen d'une réclamation fondée.
- décision et application d'une sanction...



G. Série interrompue, annulée ou à recourir

Quand elle revêt un véritable caractère d'urgence, l'interruption d'une série pourra survenir pendant son déroulement.

Cette décision sera prise par le Chef juge qui devra en aviser le Directeur de compétition.

Série interrompue

- Si la série est interrompue pour des raisons paralysantes mais ne présentant aucun danger particulier (brume, soleil aveuglant, zone de compétition envahie par des intrus...) sur ordre du Chef juge :

le chronomètre est stoppé, les feuilles de juges laissées en l'état et stockées, le panneau ou les drapeaux mis en position neutre, plusieurs coups de trompe donnés et l'annonce de l'interruption signifiée aux compétiteurs par le Speaker.

- Si, de toute évidence, il est prévisible que l'interruption sera courte (incident facilement et rapidement résolu), les compétiteurs sont invités par le speaker à patienter sagement au large.

- Si, au contraire, l'interruption risque de se prolonger les compétiteurs sont invités à regagner le bord.

- Si la série est interrompue pour des raisons véritablement dangereuses (orage, blessure sérieuse d'un compétiteur...) le Chef juge ordonnera :

la mise en place d'un drapeau ou d'un panneau rouge, plusieurs coups de trompe, intimant aux compétiteurs l'ordre de regagner le bord dans les plus brefs délais (en portant éventuellement assistance aux personnes en danger).

- Lorsqu'une série a été interrompue, elle sera reprise au large pour le temps restant, les feuilles de juges étant reprises au point où elles en étaient au moment de l'interruption.

Les compétiteurs seront prévenus de la reprise de la série par les signaux sonores et visuels habituels.

Série annulée et à recourir

Le Chef juge, après consultation du Directeur de compétition, pourra annuler une série pour la faire recourir dans sa totalité si :

- Il juge que le nombre de vagues surfables (trop petites ou grosses conditions) ne permet pas de départager les compétiteurs dans de bonnes conditions de respect de l'éthique sportive ou de sécurité. La décision devra être prise le plus tôt possible dans la série et en aucun cas dans les cinq dernières minutes.

- Il a l'intime conviction que certains incidents ont entaché le déroulement d'une série et jettent un doute sérieux sur son résultat : vague(s) manquée(s) par la totalité des juges, identification plus qu'incertaine d'un ou plusieurs compétiteurs...

- Il constate qu'après avoir utilisé toute la batterie de procédures de comptabilité pour les départager, plusieurs compétiteurs en lutte pour une place qualificative, restent sur une égalité parfaite. Dans ce cas, seuls les compétiteurs ex aequo susceptibles de se qualifier seront invités à recourir leur série.

H. Délimitation de la zone de compétition

Avant le début de la compétition, le chef juge, en collaboration avec le directeur de compétition, détermine et délimite la ou les zones de compétitions.

La zone de compétition est délimitée sur le bord par des repères rapportés (drapeaux) ou fixes (digue, avancée rocheuse, jetée...). Elle se situe à la perpendiculaire de ces repères.

En fonction de la marée ou de l'évolution des conditions de mer, la zone pourra être modifiée ou déplacée. On évitera cependant de le faire pendant une série en cours.

I. Prise en compte des vagues

Pour qu'une vague soit prise en compte par la notation il faut que son départ soit impérativement réalisé à l'intérieur de la zone de compétition.

Toute vague dont le take off est exécuté à l'extérieur de la zone ne sera pas notée, même si le compétiteur exécute la majorité de sa prestation dans la zone de compétition.

A l'inverse, si un compétiteur démarre à l'intérieur de la zone et exécute la majorité de sa prestation à l'extérieur de celle-ci, sa vague sera notée dans son intégralité. Quand l'épreuve se déroule sur plusieurs podiums et que les zones de compétitions sont très proches voire contiguës, un compétiteur peut parfaitement entamer sa prestation dans sa zone pour la finir dans la zone voisine.



J. Projection de la zone de compétition

A l'exception des compétiteurs de la série en cours, la zone de compétition doit être vierge de tout autre individu.

Tout compétiteur n'appartenant pas à la série en cours (exceptions faites des compétiteurs de la série précédente qui rentrent, ou des compétiteurs de la série suivante qui attendent) sera disqualifié s'il vient à évoluer dans la zone de compétition.

Les mêmes sanctions pourront s'appliquer en début de journée ou après une interruption au moment d'évacuer la zone de compétition.

Dans certaines circonstances, des dérogations pourront être accordées par le directeur de compétition à des photographes, à du personnel de sécurité ou à des caddies, dans des conditions fixées par le Chef juge.

III. NOTATION

A. Les critères de jugement

Pour les gratifier de bonnes notes, les juges attendent des compétiteurs que :

- au plan technique, leurs manœuvres respectent au mieux les critères de jugement en vigueur.
- au plan marin, ils sélectionnent les vagues qui offrent le plus fort potentiel de points.

Les critères de jugement sont les suivants :

« Le surfeur devra exécuter des manœuvres radicales contrôlées, dans la section la plus critique de la vague avec vitesse, puissance et flow (fluidité) pour optimiser au maximum son potentiel de points. Le surf innovant et évolutif, tout comme la variété du répertoire technique (manœuvres), devront être pris en compte au moment de récompenser les vagues surfées. Le surfeur qui respecte ces critères, en affichant sur les vagues le plus haut degré de difficulté et d'engagement, sera gratifié des scores les plus élevés ».

La Manœuvre radicale se différencie d'une manœuvre qui ne l'est pas par :

- son degré d'engagement, le niveau de sa prise de risque, son degré de difficulté
- l'endroit où elle est exécutée : l'endroit à privilégier sera la section la plus critique de la vague, la plus proche du point de déferlement.

C'est là que la vague affiche :

- le plus de creux.
- la plus grande verticalité.
- déverse le maximum d'énergie.
- délivre le maximum de vitesse.

Cette zone offre le plus souvent au compétiteur l'opportunité de mettre en avant :

- son degré d'engagement.
- ses qualités de puissance et de contrôle.
- son habileté technique.
- la qualité du timing avec la vague (tube).

Le contrôle précise les limites de la RADICALITÉ. Il doit exclure les déséquilibres, gommer les mouvements parasites et surtout mettre l'accent sur la FIABILITÉ des MANŒUVRES qui, pour être prises en compte par la notation, doivent être TOTALEMENT EXÉCUTÉES. Une manœuvre exécutée à 90% et terminée par une chute ne sera pas notée. Toutefois, dans le cadre d'un tube profond, le surfer qui sort du tube mais qui chute à la sortie sera pénalisé pour manque de contrôle, mais son surf dans le tube sera valorisé.



La vitesse amène d'indéniables bonus dans tous les secteurs. Une vitesse intense et soutenue va permettre de :

- corser l'explosivité des manœuvres
- d'exacerber le degré d'engagement
- d'étoffer l'amplitude de l'exploitation verticale et horizontale de la vague
- d'accélérer le rythme de l'enchaînement
- de stabiliser le contrôle
- de rallonger la distance fonctionnelle
- d'offrir la possibilité de multiplier le nombre de manœuvres
- de globaliser, de structurer le traitement de la vague (notion de FLOW).

La puissance privilégie un surf basique, exécuté sur les RAILS, canalisant parfaitement l'énergie et la vitesse, un surf en CARVING (To CARVE : sculpter) où les rails marquent fortement leur sillage.

Le FLOW (fluidité) C'est une notion nouvelle. Le flow a remplacé le style jugé trop subjectif. C'est la fluidité du surfeur développée entre et pendant l'exécution des manœuvres. Le surfeur doit sortir d'un virage avec plus de vitesse qu'à son arrivée. Il y a ici une notion de fonctionnalité : les manœuvres choisies sont-elles bien choisies en fonction du timing de la vague? Le flow, c'est également la transition entre les manœuvres suivant les différentes parties de la vague (creuse, molle). Le surfeur doit utiliser les rails de la planche pour passer des sections. Le surf innovant est encouragé de façon résolue parce qu'il permet :

- d'exacerber la notion d'engagement en fuyant la routine du déjà su,
- de booster la créativité, par là-même d'enrichir le répertoire technique,
- d'investir au maximum l'espace proposé par la vague en tentant même parfois de le dépasser (aérials, 360° air reverse...).

Cependant, les juges veilleront attentivement à ce que le surf innovant :

- se mette impérativement au service du traitement de la vague, s'y intègre,
- Et qu'en aucun cas, il ne perturbe la continuité,
- n'altère le FLOW, comme dans un "AIR-SHOW" ou des "EXPRESSIONS SESSIONS".

Le RESPECT DES CRITÈRES : le PLUS HAUT DEGRÉ DE DIFFICULTÉ et de CONTRÔLE.

En introduisant le mot RESPECT et en insistant sur la notion d'ENGAGEMENT et de PRISE DE RISQUES, les critères définissent sans ambiguïté la nécessité de récompenser par des scores élevés le surf à haut risque, parfaitement maîtrisé, mais aussi à sanctionner les compétiteurs qui contournent ces critères :

- ceux qui entretiennent l'illusion de la difficulté par un surf à plat réalisé en pivot.
- ceux qui diffèrent ou retardent la prise de risque.
- ceux qui fuient systématiquement l'innovation en se réfugiant dans un académisme rassurant ou le confort de la répétition.

Les vagues, si cette formulation très synthétique gomme des précédents critères « les plus grosses vagues et la plus longue distance fonctionnelle », elle ne devra pas faire oublier aux compétiteurs que ces éléments sont forcément induits dans la notion laconique de vagues. Aussi devra-t-il privilégier la taille de la vague, si les plus grosses sont effectivement les meilleures, car elles lui permettront :

- d'afficher un degré d'engagement supérieur, parfois même synonyme de courage.
- d'acquérir une vitesse plus élevée
- de mettre en avant ses qualités de puissance, de maîtrise et de contrôle.

De même, il ne devra pas négliger la plus longue distance fonctionnelle si cette dernière lui permet :

- d'exprimer sa radicalité.
- d'augmenter le nombre de manœuvres respectant les critères ci-dessus.



En revanche, la distance pour la distance ne présente d'intérêt que si cette démarche permet d'étoffer le potentiel de points (Exemple : franchir une mousse pour rejoindre une partie claire de la vague ou traverser une zone plate pour rattraper une partie creuse).

Echelle de notation :

0,1 à 1,9 : Mauvais.

2,0 à 3,9 : Passable à moyen.

4,0 à 5,9 : Moyen à bon.

6,0 à 7,9 : Bon à très bon.

8,0 à 10,0 : Excellent.

B. Le jugement du longboard

Le surfeur doit exécuter des manœuvres radicales engagées dans les sections les plus critiques de la vague, avec style, contrôle, dans le but d'optimiser son potentiel de points. Les répertoires classiques et modernes du longboard seront pris en compte quand ils traduisent un surf engagé sur la vague, à partir d'un ratio de 75/25. Les longboardeurs ne seront notés qu'à 75% (maximum de 7.5 sur 10 s'ils ne déploient qu'un seul type de surf, moderne ou traditionnel). Les 25% restants (2.5 sur 10) ne pourront être acquis que si les deux types de surf sont combinés.

Les manœuvres incomplètes ne seront pas notées. Le surfeur qui exécute ces critères avec le plus haut degré de difficulté de contrôle sur les meilleures vagues sera gratifié des scores les plus élevés.

Les manœuvres traditionnelles, Les manœuvres fonctionnelles :

- Nose Ride : Les juges doivent apprécier la différence dans la réalisation du Nose Ride.
- Stretch Hang five : accroupi sur la jambe arrière, les orteils du pied avant Griffent le nez de la planche.
- Hang Five : poids sur l'avant de la planche, les orteils du pied avant Griffent le nez de la planche.
- Hang Ten : pieds parallèles, les orteils Griffent le nez de la planche.

Dans l'exécution de ces manœuvres, les juges devront valoriser :

- les déplacements avant et arrière en pas croisés qui seront mieux notés que les déplacements en pas chassés.
 - la prise de risque des déplacements sur l'avant (déclenchés sur un Stall, au Take Off, ou dans un virage...).
 - la durée du Nose Ride ainsi que le style et l'élégance d'exécution.
 - Drop knee turn : manœuvre de placement ou remplacement. Les pieds du longboardeur sont alignés l'un derrière l'autre, la manœuvre étant exécutée en genoux fléchis.
 - Fading turn : Le compétiteur dirige franchement et préalablement sa planche vers le point initial de déferlement de la vague pour exécuter par la suite un virage à 180° dans la section la plus critique.
- Les manœuvres non fonctionnelles et les poses : Elles ont pour but de démontrer la maîtrise d'un excellent contrôle.
- Reverse Take Off : Départ exécuté les dérives vers l'avant, le 180° et le 360°.
 - Les Stances ou poses anecdotiques : El Quasimoto, El Spontanio, le Butterfly, El téléphone, le Caveman, le Lotus, le Coffin ride, le Head stand, le Head-dip.
 - Les changements d'attitude, de position, de stance : - les 1/2 tours (pivots) - les tours complets - les changements de pieds (Switch stance).
 - le reverse stance : surfeur tourné vers l'arrière de sa planche.

Les manœuvres modernes :

Par définition, ce sont les mêmes que celles rencontrées dans les compétitions de Shortboard (Re-entry, Floatter, Roller, Cut-back...). Elles seront soumises aux mêmes critères de jugement (radicalité,



degré d'engagement...) avec un accent particulier sur le contrôle. Il est impératif, pour satisfaire aux critères de jugement, de combiner les deux approches qui doivent se manifester, autant que possible, à l'occasion du traitement de chaque vague. Entre un longboarder qui enchaîne des Rollers et un autre qui réalise un Hang Five sur toute la longueur de la vague (les deux vagues étant de qualité équivalente), outre de constater qu'aucun d'eux ne satisfait à l'exigence de combinaison des 2 approches, il conviendra pour les départager, d'apprécier le degré de difficulté et la qualité de réalisation des manœuvres proposées dans le respect des critères (Engagement, vitesse, puissance, contrôle...). On pourra à cet effet prévoir dans certains cas, un deuxième "spoter" chargé de signaler aux juges le positionnement des pieds dans certaines figures.

C. Le jugement du bodyboard

Les critères de jugement sont identiques à ceux du Surf mais trouveront leur expression dans des manœuvres différentes. Dans certaines conditions, la difficulté à acquérir de la vitesse n'autorise que la réalisation de manœuvres manquant d'engagement et de radicalité mais qui peuvent démontrer des qualités de contrôle et une habileté technique pouvant être prise en compte par les critères de jugement. Il conviendra cependant de valoriser les manœuvres les plus fonctionnelles qui privilégient l'engagement, la puissance et favorisent la prise de vitesse. Le juge devra apporter son attention sur la pertinence des trajectoires et des manœuvres, plutôt que de comptabiliser sans distinction le nombre de manœuvres exécutées. Aussi il conviendra de sanctionner les prestations qui dénotent une carence dans la lecture de vague et l'exploitation de la vague. Les manœuvres du Bodyboard, les manœuvres traditionnelles du surf consistant en des changements de trajectoires : roller, cut back, reentry NB : elles ne présentent pas de grosses difficultés techniques en bodyboard et ne seront pas considérées comme des manœuvres radicales

- le tube
- le 360 ° et Reverse : rotation du bodyboarder autour de sur l'axe vertical de la planche, perpendiculaire à la planche
- le Rollo et reverse rollo : rotation autour de l'axe longitudinal de la planche en utilisant la lèvre de la vague
- l'Aerial : le bodyboarder décolle au-dessus de la vague en utilisant la lèvre de la vague
- le 360 Air et Reverse Air : 360° ou reverse 360° effectué au-dessus de la vague en utilisant la lèvre de la vague
- l'ARS : Combinaison entre un Rollo et un 360°
- Re-Entry Reverse : Reverse 360° exécuté au cours d'un Re-Entry
- l'InvertAir : Aériel au cours duquel le bodyboarder effectue une rotation partielle autour de l'axe longitudinal de sa planche (comme lors d'un rollo), puis revient dans sa position initiale.
- le Back Flip : salto arrière effectué au-dessus de la vague, en utilisant la lèvre de la vague. Le bodyboarder retombe en général de dos au sens de déferlement. Il doit récupérer le suivi du déferlement en complétant sa manœuvre par un 180° exécuté sur la vague
- le Front Flip : salto avant effectué au-dessus de la vague, en utilisant la lèvre de la vague.

Les juges veilleront à apprécier le degré de difficulté de ces manœuvres, la qualité de leur réalisation et la vitesse d'exécution. La fluidité des enchaînements et le contrôle affiché dans l'exécution des manœuvres sont valorisés par les juges. A cet effet, les juges pourront observer :

- la tenue des jambes dans les rotations.
- les pertes de contrôle et de vitesse par dérapage.
- l'aide des palmes pour terminer une manœuvre et s'extraire de la mousse, ou pour se replacer dans une partie de la vague permettant d'exécuter des manœuvres La position du Drop Knee n'apporte pas de plus-value en tant que telle. Cependant les manœuvres exécutées dans cette position (Re-



- Entry, Tube...) pourront être valorisées si elles dénotent un degré supérieur de difficultés techniques et d'engagement.

D. Le jugement du bodysurf

Le Bodysurfing est la discipline la plus épurée du Surf Riding. Elle se pratique sans l'intermédiaire d'un support, à l'aide ou non d'une paire de palmes. Les gants palmés et les plaquettes sont interdits dans la pratique compétitive. Du fait de l'absence de support, le choix de vague et la recherche permanente d'une trajectoire adaptée au déferlement (surf fonctionnel) constituent les bases du Bodysurfing. Bodysurfer consiste à suivre le plus longtemps possible la diagonale de la vague (Trim Line). Les manœuvres en rotation ne valent qu'au regard de leur opportunité et fonctionnalité pour « faire la vague ». Principes généraux, le bodysurfeur doit : choisir les plus grosses et/ou meilleures vagues ; sur la plus longue distance fonctionnelle et dans la section la plus critique de la vague, avec le maximum de vitesse, de glisse et de fluidité, exécuter des manœuvres avec le maximum de contrôle et de puissance.

Les critères de jugement peuvent se décliner en 4 secteurs principaux :

- choisir les meilleures vagues : le choix des plus grosses vagues va forcément exacerber l'engagement, mais il est des cas où les plus grosses vagues ne sont pas forcément les meilleures (vagues qui ferment).
- sur la plus longue distance fonctionnelle et dans la section la plus critique : la distance effectuée dans la mousse n'est pas prise en considération. La plus longue distance fonctionnelle ne présente d'intérêt que si le compétiteur se maintient dans la partie propre de la vague dans la section la plus critique.
- avec le maximum de vitesse, de glisse et de fluidité : la vitesse et l'impression de glisse doivent être maximales ; l'évolution du compétiteur ne doit pas être heurtée. L'utilisation des bras est harmonieuse et fonctionnelle.
- les manœuvres puissantes et contrôlées.

Les manœuvres incluent :

- le dauphin : entrée en vague par-dessous.
- le tube.
- les rotations : les vrilles (spiner) et les 360 °

Les manœuvres doivent être contrôlées et fonctionnelles.

Une manœuvre non exécutée dans sa totalité, ne sera pas notée.

Principes directeurs : Le bodysurfeur devra tenir compte des critères suivants :

Les répertoires classiques (glisse) et modernes (manœuvres) seront pris en compte de manière équitable ; il est impératif pour satisfaire aux critères de jugement de combiner les deux approches qui doivent se manifester à l'occasion du traitement de chaque vague.

Le bodysurfeur devra rechercher :

- le meilleur tempo : temps de glisse et manœuvre.
- la variété et l'originalité.

Entre un bodysurfeur qui enchaîne des manœuvres et un autre qui glisse sur toute la longueur de la vague (les deux vagues étant de qualité équivalente), outre de constater qu'aucun d'eux ne satisfait aux critères de jugement et à l'exigence de combinaison des 2 approches, il conviendra pour les départager, d'apprécier le degré de difficulté et la qualité de réalisation dans le respect des critères, à savoir :

- vitesse, glisse et fluidité : le juge devra apporter son attention sur la pertinence des trajectoires, des positions de glisse.



- manœuvres puissantes et contrôlées : le nombre de manœuvres exécutées n'est pas un critère pour allouer une note : les juges veilleront à apprécier le degré de difficulté de ces manœuvres, la qualité de leur réalisation, le contrôle et la vitesse d'exécution.

Le positionnement au curl sera seul comptabilisé : La distance et les manœuvres seront considérées comme fonctionnelles si et seulement si le Bodysurfeur est positionné dans le clair de la vague, au plus près du curl. L'évolution dans la mousse ne sera pas prise en compte par le Juge.

Le contrôle : La fluidité des enchaînements et le contrôle affiché dans la glisse et l'exécution des manœuvres seront valorisés par les juges en prenant compte la capacité du bodysurfeur à toujours tenir la vague en restant dans le clair en veillant aux conditions d'entrée en vague, à l'évolution, et à la gestion de la fin de vague.

E. Les devoirs des juges

Les juges doivent impérativement afficher des qualités de sérieux, d'intégrité et de ponctualité. Ils ne doivent pas avoir vis à vis des compétiteurs d'intérêts particuliers et s'interdisent de commenter les chances de succès de tel ou tel compétiteur. Un juge partial sera sanctionné par une exclusion du panel. En outre, quel que soit sa catégorie, le juge reste soumis à l'autorité du Chef-juge qui pourra le maintenir ou l'exclure d'un panel.

Les juges devront être présents sur le site de la compétition une demi-heure avant le début de l'épreuve afin d'établir avec le Chef juge la grille de notation, le type de priorité retenu. Par la suite ils devront être présents sur le podium 5 minutes avant le début des séries qu'ils auront à juger et rester disponibles sur le site jusqu'à la fin de la série suivante en cas de réclamation. Il leur est interdit de communiquer, de copier ou de commenter les notes ou les interférences attribuées. Les juges sont soumis à l'autorité du Chef juge pour toute la durée de la compétition. Les juges devront faire preuve vis à vis du Chef juge d'une certaine souplesse, si ce dernier, dans un souci d'harmonisation et/ou de cohérence de la notation, souhaite gommer les effets d'une note excessive, d'une utilisation trop réduite de l'échelle de notation ou du recours à l'interférence. Dans la mesure du possible, les juges devront éviter de modifier ou de raturer les notes. En cas d'erreurs d'évaluation ou de confusion d'identification, ils devront obtenir l'aval du Chef juge pour pouvoir modifier une note. Si un juge manque une partie de la prestation d'un compétiteur, il devra apposer un M dans la case correspondante (M comme Missing). Le Chef juge reconstituera la note de la vague manquée en effectuant la moyenne des notes attribuées par les autres juges et en modulant cette note, si nécessaire, en fonction de l'échelle de note du juge concerné. Les juges doivent noter toutes les vagues de tous les compétiteurs. Les juges et compétiteurs ne pourront consulter les feuilles de jugement ou la feuille récapitulative, qu'après affichage des résultats.

F. Panels

Le jugement se fera de 3 à 4 juges, le Panel des juges est composé de 4 juges tournants pour un jugement à 3, et de 5 juges tournants pour un jugement à 5.

Dans certaines circonstances (manque de temps, vagues inconsistantes...), le podium pourra être dédoublé. Le Chef juge veillera à ce que les juges n'officiant pas plus de 3 séries consécutives et bénéficient d'au moins une série de repos. Si les circonstances l'exigent, les juges pourront à l'occasion d'une de ces trois séries jouer le rôle de spoter.

Seuls les officiels de l'organisation et les membres de la DTN pourront accéder au podium juge. Les responsables de clubs, les coachs et les compétiteurs sont strictement interdits dans l'aire de jugement. Le panel de juge pourra intégrer un étudiant en formation.



G. La notation

Les juges notent les vagues de 0 à 10. En général, ils devront utiliser des points entiers, des 1/2 points et peuvent recourir aux décimales. Chaque juge doit inscrire son numéro d'identification et les caractéristiques de la série qu'il juge sur la feuille prévue à cet effet. Les notes de toutes les vagues surfées sont inscrites dans les cases correspondantes pour chaque compétiteur.

Notation des interférences : les interférences seront identifiées par un triangle autour de la note du compétiteur fautif. Le triangle sera prolongé d'une flèche en direction de la note correspondant à la prestation du compétiteur lésé.

Lorsque les deux meilleures vagues sont retenues : en cas d'interférence, le score de la deuxième meilleure vague sera divisé par deux dans le total final. La vague à l'origine de l'interférence sera notée "0" et participera au total des vagues comptabilisées. Dans le cas où dans une situation d'interférence annoncée par le chef juge, un juge (ou plusieurs juges) doute sur l'attribution de l'interférence, il doit s'en remettre au Chef Juge. Le compétiteur lésé pourra, selon décision du chef juge, prendre, ou non, une vague supplémentaire sans être pénalisé.

En cas de double interférence, les flèches issues des triangles iront à la rencontre l'une de l'autre désignant les 2 compétiteurs fautifs. Ils n'auront pas droit à une vague supplémentaire. En cas de

deuxième interférence réalisée par un même compétiteur, la note de sa meilleure vague sera divisée par deux. Le compétiteur qui provoque 2 interférences dans la même série doit sortir de l'eau. Quand, dans une situation d'interférence, les juges sont partagés pour moitié concernant l'application ou non de la sanction ou de l'identité du ou des compétiteurs à sanctionner, le Chef-juge peut faire valoir son droit final en validant ou non l'interférence en déterminant le ou les compétiteurs fautifs.

H. En cas d'égalité

Les compétiteurs ex aequo seront départagés de la façon suivante : note sur la meilleure vague, dans le cas où l'égalité persiste, note sur la seconde vague, et ainsi de suite.

IV. RÈGLES SPÉCIFIQUES DU TAG TEAM

A. Principe de base

En règle générale, les équipes sont composées de 4 compétiteurs et d'un coach. Un seul membre de chaque équipe se trouve à l'eau en même temps. Les équipes incomplètes ne sont pas admises. L'ordre de passage de chaque compétiteur est communiqué à l'avance au jury par le coach, ainsi que l'identité du "POWER SURFEUR". Ces données ne peuvent être changées après le début de la série. Chaque équipe doit rester dans son box (d'environ 4 m²) durant toute la durée de la série (sauf autorisation exceptionnelle accordée par l'arbitre). Les « box », proches les uns des autres seront placés près du bord sur la plage face au Line Up. Un arbitre est désigné pour vérifier le bon respect de l'ordre de passage, des règles en vigueur ainsi que la validité des relais. Les équipes doivent atteindre leur quota de vagues autorisées et regagner leur box avant la fin du temps imparti de la série. La durée des séries est au minimum de 40 minutes et, en général, d'une heure. Un maximum de 5 équipes maximum peut concourir les unes contre les autres dans la même série.



B. Comptabilité

Chaque compétiteur peut prendre un maximum de deux à six vagues selon le système de comptabilité utilisé. Le directeur de compétition arrêtera le nombre de vague pouvant être prises et comptabilisées. Après avoir atteint son quota de vagues autorisées, le compétiteur doit sortir de l'eau en position neutre. La comptabilité des résultats finaux est réalisée en additionnant la totalité des vagues validées. Le système de comptabilité retenu est celui du "vague par vague", des 2 meilleures vagues ou de la meilleure vague, en fonction des conditions de mer. La meilleure vague du Power Surfeur sera doublée.

C. Les relais

Les relais entre les compétiteurs doivent se passer à l'intérieur du box. Les compétiteurs doivent regagner leur box en transportant leur planche pour passer les relais. Le dernier relayeur, à la fin de la série, est soumis à la même contrainte. Lorsqu'un compétiteur endommage sa planche, l'arbitre peut autoriser un autre membre de son équipe à lui porter une nouvelle planche au bord de l'eau.

D. Les règles d'interférence

Les règles d'interférence sont les mêmes que celles qui régissent les séries à 4. Le compétiteur lésé bénéficiera d'une vague supplémentaire en fonction de la décision du chef juge, à condition qu'on puisse le lui annoncer, sinon la vague supplémentaire sera accordée au compétiteur suivant.

E. Les pénalités

Des pénalités pourront sanctionner certaines infractions :

- Un compétiteur ne respecte pas l'ordre des passages préétablis : - 5 points.
- Un compétiteur dépasse le nombre de vagues autorisées : - 5 points par vague supplémentaire.
- Un compétiteur passe le relais à l'extérieur du box ou exécute un relais incorrect : - 2 points.
- Un compétiteur regagne son box sans sa planche ou sans porter lui-même sa planche : - 2 points.
- Une équipe atteint le quota de vagues imposées dans le temps imparti de la série mais regagne son box en retard (dans le cas du système de notation « vague par vague ») : - 5 points.
- Une équipe ne réussit pas à atteindre le quota de vagues imposées dans le temps imparti de la série : - 5 points pour la première vague manquante auxquels pourront s'ajouter - 5 autres points de pénalité pour chaque vague supplémentaire.