



INSTRUCTION DE COURSE

WINGFOIL EXPRESSION

Ride Series
Fréjus du 8 mai au 11 mai 2025

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
Ride Serie Frejus 2025		
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]

- Les équipements suivants sont obligatoires à tout moment sur l'eau
- Les combinaisons isothermiques dans une eau de 18° et moins



- Le port du casque est obligatoire
- Le gilet de protection et d'aide à la flottabilité conforme à la division 240
- Un leash d'aile reliant le compétiteur et son aile

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 dès leur sélection au championnat de France 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.

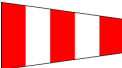
Au signal du début du heat, le 1^{er} rider (rider A) va effectuer son trick dans la zone dédiée. Il aura approximativement 1 minute pour réaliser sa figure, le temps pour réaliser la figure sera ajusté en fonction des conditions et précisé pendant le briefing officiel.

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 (cf 6.2).

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. Pavillonnaire :

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 directeur de course en concertation avec le chef juge de décider de l'annulation du heat en entier ou d'un maintien des résultats intermédiaires.

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 rédaction de la réclamation doit être effectuée dès la fin du heat afin de permettre le bon déroulement de la compétition.

La réclamation ne peut concerner l'appréciation de la valeur d'une figure.

