



REFERENTIEL DE JUGEMENT

**Pour les EPREUVES WINDSURF
VAGUES**

Préface

Ce document est la mise à jour du document de 2010, fruit d'un travail entre la Fédération Française de Voile et l'Association Française de Funboard (AFF) et Yann Surlut sur les modalités de jugement d'une épreuve de vagues

Le groupe de travail, composé de différents acteurs du funboard coordonné par Didier Flamme, a ainsi travaillé sur le contenu des modalités de jugement, à l'élaboration du document final de référence et la mise en place de ces modalités en référence aux Règles de course à la Voile World Sailing.

Constitution du groupe de 2010 :

Yann Surlut, coureur haut niveau funboard et représentant **Association Française de Funboard**,
Stéphane Krause, **Ecole Nationale de Voile et des Sports Nautiques**,
Vincent Desbonnet, Directeur du Club Nautique de Mers les Bains
Christophe Quenessen, coureur funboard et kitesurf
Pascal Joly, juge vague
Erwann Jauffroy, coureur haut niveau funboard,
Didier Flamme, **Fédération Française de Voile**, Conseiller Technique National, responsable Windsurf.

Sommaire

Introduction	4
Phase de jugement	5
1- LE SAUT	5
1-a) Le type	5
1-b) La hauteur	7
1-c) La réception	7
1-d) La maîtrise	9
2- LE SURF	10
2-a) La taille et la puissance de la vague	10
2-b) Evolution du surfeur	10
Les types de Rollers	10
Les difficultés réalisées	12
2-c) L'engagement et le style	14

Introduction

Ce document permet de définir les critères et modalités du jugement de l'épreuve de vagues en référence aux Règles de Course à la Voile, dans lesquelles sont décrites les règles et procédures de l'épreuve.

Les critères et modalités de jugement dans ce document doivent être le référentiel officiel de la FFVoile pour le jugement des épreuves de vague.

Ce document définit pour la phase de jugement, les différents types de Sauts et de Surf (virage et figure en haut de vague). Il précise également la Maîtrise, l'Engagement et le Style du « Rider » (coureur).

Pour bien cerner ce mode de jugement, il convient de procéder par étapes. La lecture doit se faire de manière approfondie et méthodique.

Phase de jugement

La phase de jugement correspond à la durée du « heat » pendant laquelle les juges observent et notent les évolutions proposées par les deux coureurs.

Les principes du référentiel de jugement sont séparés en deux catégories :

- le saut
- le surf.

1- LE SAUT

Est considérée comme « Saut », toute figure pouvant être réalisée à plus de trois mètres de haut dans l'absolu.

Le saut est évalué sur la base de 4 critères d'observation :

- 1-a Le type,**
- 1-b La hauteur,**
- 1-c La réception,**
- 1-d La maîtrise.**

1-a) Le type

Le type de saut est le nom donné à la figure. Une abréviation lui est attribuée permettant une notation plus rapide.

Il existe **4 catégories de sauts** :

- **Les sauts sans rotation**
- **Les sauts à rotation avant**
- **Les sauts à rotation arrière**
- **Les sauts combinés**

Le **tableau 1** référence les différents types de sauts existant pour chaque catégorie. Ce tableau pourra être révisé en fonction des évolutions techniques par la CCA après consultation de la commission technique windsurf.

Tableau 1 : Types de sauts

Catégorie	Type	Abréviation	Définition
Sauts sans rotation	Jump	J	Saut simple
	Jump one hand	J1H	Saut simple une main
	Jump one foot	J1F	Saut simple un pied
	Jump one hand one foot	J1H1F	Saut simple une main un pied
	Table top	T	Saut déhanché, carène au ciel
	Table top tweacké	TT	Table top avec bassin dépassant l'axe du mât
	Eagle wing	EW	Table top une main
	Back side air	BA	
Sauts à rotation avant	Cheese roll	CR	Rotation avant utilisant un passage à contre
	Forward loop	F	Rotation avant sans passage à contre
	Forward loop one hand	F1H	Idem à F, une main
	Forward loop one foot	F1F	Idem à F, un pied
	Forward planning	FPL	Rotation avant réception au planning
	Forward loop one hand one foot	F1H1F	Idem à F, une main et un pied
	Forward clew first	FCF	Forward fausse panne
	Forward switch stance	FSS	Forward pieds inversés
	Air chachoo	AC	Forward avec changement d'amure en passant sous la voile
	Air spock	AS	Forward avec changement d'amure
Sauts à rotation arrière	Push loop	P	Rotation arrière avec passage au-dessus de la voile
	Push loop one hand	P1H	Idem à P, une main
	Push loop one foot	P1F	Idem à P, un pied
	Push loop one hand one foot	P1H1F	Idem à P, une main et un pied
	Back loop	B	Rotation arrière sans passage au-dessus de la voile
	Back loop one hand	B1H	Idem à B, une main
	Back loop one foot	B1F	Idem à B, un pied
	Back loop one hand one foot	B1H1F	Idem à B, une main et un pied
	Back Loop Switch Stance	BSS	Back loop pieds inversés
	Back Loop Clew First	BCF	Back loop fausse panne
Crazy Pete	CP	Rotation arrière avec changement d'amure	

	Plume	Plu	Back loop avec passage sous la voile
	Shaka	SH	Back side air avec rotation vers le vent
Sauts combinés	Tweaked Forward	TWF	Table top enchaîné forward
	Table Top Forward	TF	Table top complet (planche ramenée) enchaîné forward
	Double Forward	DF	Deux rotations avant
	Double Forward one hand	DF1H	Deux rotations avant une main
	Double Push Loop	DP	Deux rotations arrière
	Push Back Loop	PB	
	Push Table	PT	Rotation arrière suivi d'un table
	Push Front	PF	Rotation arrière et rotation avant

1-b) La hauteur

La hauteur est estimée par la distance entre le harnais du coureur et l'eau en dessous de lui.

La vague peut rendre difficile l'évaluation de la hauteur du saut ; dans ce cas, additionner la hauteur estimée au dessus de la vague avec la hauteur de la vague elle-même.

Pour chaque saut, le juge indique la hauteur sur la feuille de jugement par un chiffre à côté de l'abréviation du saut réalisé.

1-c) La réception

Deux types de réception donnent lieu à notation :

- **Réception parfaite,**
- **Mauvaise réception,**

Le saut n'est pas pris en compte lorsque le funboarder se désolidarise de son gréement à la réception. (Désolidarisé signifie absence de mains sur le wishbone).

Réception parfaite : Le saut est noté (type, hauteur, maîtrise) mais la réception n'est pas mentionnée sur la feuille des juges car considérée comme bonne. **Une réception parfaite est une réception avec angle mât/surface de l'eau supérieur à 45 degrés.**

Mauvaise réception : Réception mains sur le wishbone et angle mât/surface de l'eau inférieur à 45 degrés (le mât peut être collé à l'eau) et **redémarrage rapide** (dans les 3 secondes). Le saut est noté sur la feuille de juge en y apposant la mention R. La mauvaise réception R donne lieu à une pénalité (**Tableau 2**).

Tableau 2 : Types de sauts - Notes – Hauteurs – Pénalité R

Catégorie	Type	Abréviation	Indication sur la note	Hauteur considérée	Pénalité/R
Saut sans rotation	Jump	J	0,5 à 5	1 à 15	/2
	Jump one hand	J1H	0,5 à 6	1 à 12	/2
	Jump one foot	J1F	0,5 à 6	1 à 8	/2
	Jump one hand one foot	J1H1F	1 à 7	1 à 8	/2
	Table top	T	1,5 à 7	1,5 à 9	/2
	Eagle wing	EW	2,5 à 7,5	2 à 8	/2
	Back side air	BA	0,5 à 5	1 à 5	/2
Sauts à rotation avant	Cheese roll	CR	0,5 à 6	1 à 7	/2
	Goyter	G	1 à 5	1 à 5	/2
	Forward loop	F	0,5 à 7,5	1,5 à 12	/2
	Forward loop one hand	F1H	2 à 8,5	1,5 à 10	/2
	Forward loop one foot	F1F	2 à 8,5	1,5 à 6	/2
	Forward planning	FPL	2,5 à 7	1,5 à 5	/2
	Forward loop one hand one foot	F1H1F	2,5 à 9	1,5 à 5	-2
	Forward clew first	FCF	1,5 à 7	1 à 5	/2
	Forward switch stance	FSS	1,5 à 7	1 à 4	/2
	Air chachoo	AC	3 à 8	2 à 5	-2

	Air spock	AS	3 à 8	2 à 5	-2
Sauts à rotation arrière	Push loop	P	2,5 à 7,5	1,5 à 10	/2
	Push loop one hand	P1H	3 à 8,5	2 à 10	/2
	Push loop one foot	P1F	3 à 8,5	2 à 10	/2
	Push loop one hand one foot	P1H1F	3,5 à 9,5	3 à 8	-2
	Back loop	B	2 à 8	1,5 à 12	/2
	Back loop one hand	B1H	3 à 9,5	2 à 10	/2
	Back loop one foot	B1F	3 à 9,5	2 à 10	/2
	Back loop one hand one foot	B1H1F	3,5 à 10	3 à 8	-2
	Back Loop Switch Stance	BSS	2 à 6	2 à 5	/2
	Back Loop Clew First	BCF	1 à 6	1 à 5	/2
	Crazy Pete	CP	2,5 à 7	1,5 à 7	/2
	Shaka	SH	3 à 7	1,5 à 4	/2
Table foward	Tweaked Forward	TWF	3 à 8,5	1,5 à 10	/2
	Table Top Forward	TF	4 à 10	3 à 10	/2
Double front	Double Forward	DF	9 à 12	3 à 9	-1,5
	Double Forward one hand	DF1H	10 à 13	3 à 9	-1,5
Double back	Double Push Loop	DP	10 à 13	5 à 9	-1,5
	Push Back Loop	PB	9 à 12	5 à 9	-1,5
Back push	Push front	PF	9 à 13	3 à 9	-1,5

1-d) La maîtrise

La maîtrise permet au juge de **majorer la note** si le saut comporte des éléments complexifiant la figure ou **de minorer la note** si le saut est moyennement exécuté.

Le juge ajoutera à sa notation **un signe « + »** dans le cas d'une majoration ou **un signe « - »** dans le cas d'une minoration.

Ainsi :

- Noté « + » sur la feuille des juges donne droit à 1 point supplémentaire.
Ex : Lâché de main incluant la réception, réception au planning, Saut planant, ...
- Noté « - » sur la feuille des juges donne lieu à un retrait d'un point sur la note initialement attribuée.
Ex : Lâché de main court, Saut non planant, ...

2- LE SURF

Le surf le plus valorisé est un surf long effectué dans la partie la plus critique de la vague la plus grosse et puissante possible. L'évolution allie radicalité de la courbe et maintien de la vitesse, en réalisant le plus grand nombre de difficultés en haut de vague.

La partie critique de la vague est la zone située à proximité du point de déferlement.

L'évaluation d'un surf tient compte de **trois grandes catégories** :

2-a- La taille et la puissance de la vague.

2-b- L'évolution du surfeur (type de rollers et difficultés en haut de vague).

2-c- L'engagement et le style.

2-a) La taille et la puissance de la vague

- **La taille de la vague** est prise en compte pour la notation, elle valorise les aspects tactiques de choix de vague. Le juge détermine la hauteur moyenne de la vague surfée. Elle s'exprime en mètres (étalonnage 0,5m).

- **La puissance de la vague** s'évalue sur toute sa longueur. Un coefficient de calcul est appliqué en fonction de la puissance de la vague :

Une vague « molle » est une vague qui déferle en s'écrasant progressivement, peu verticale, la mousse est relativement stable. **Signe « - »** sur feuille des juges (**application d'un coefficient de 0,9 pour le calcul de la note**).

Une vague « puissante » est une vague dont la lèvre se projette jusqu'en bas de la vague en formant un rouleau, la mousse donne la sensation de rebondir. **Signe « + »** sur feuille des juges (**application d'un coefficient de 1,1 pour calcul de la note**).

Une vague « ni puissante, ni molle » : pas de signe (**application d'un coefficient de 1 pour le calcul de la note**).

2-b) Evolution du surfeur

La description de l'évolution du surfeur est la partie la plus technique du jugement en surf. Elle repose sur la distinction des types de rollers et sur la notation des difficultés réalisées en haut de vagues.

Les types de Rollers

Un roller est un virage en bas de la vague suivi d'un virage en haut de la vague. Les points varient en fonction de la nature du roller (f,F,b,B) et de l'orientation du vent (« Side shore » ou « on shore »). Les points sont

résumés dans le tableau 3 « Bonifications des difficultés des Rollers et symboles ».

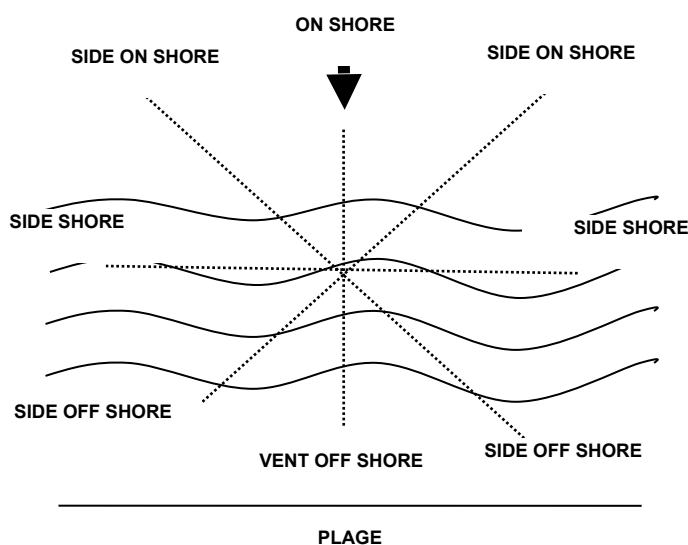
Un vent est dit « **ON SHORE** » quand il se situe **dans le sens de déplacement des vagues.**

Un vent est dit « **SIDE SHORE** » quand il se situe **perpendiculairement au déplacement des vagues.**

Un vent est dit « **SIDE ON** » quand il se situe **à 45° du déplacement des vagues.**

Un vent est dit « **OFF SHORE** » quand il se situe **à l'opposé du déplacement des vagues.**

Qualification du Vent



Le chef juge décide de la qualification du vent « On shore » ou « Side shore ».

Deux types de Rollers (tableau 2) :

- Les rollers « **Frontsides** » : surf face à la vague,

- Les rollers « **Backsides** » : surf dos à la vague.

Tableau 2 : Types de rollers

Catégories	Types	Abréviations	Définitions
R o l l e r s frontsides	P e t i t Roller	f	Roller exécuté sur une portion non critique ou sur une mousse avec un engagement limité (corps droit sur la planche) et avec une vitesse réduite ou décroissante . <u>Dans une mousse le nombre de Rollers consécutifs est limité à 2.</u>
	B e a u Roller	F	Roller exécuté dans une portion critique, avec de l'engagement (inclinaison du corps), avec une vitesse régulière ou en accélération . Le mouvement en haut de vague est régulier (au niveau de la vitesse).
R o l l e r s backsides	P e t i t Roller	b	Roller exécuté sur une portion non critique ou sur une mousse ; Ou roller exécuté dans la zone critique avec un engagement limité (corps droit sur la planche) sans brusque variation de trajectoire ou avec une vitesse réduite ou décroissante .
	B e a u Roller	B	Roller exécuté dans la zone critique avec un engagement (inclinaison du corps) avec variation brusque de trajectoire et avec une vitesse constante ou croissante . Le mouvement en haut de vague se veut régulier (au niveau de la vitesse).

Tableau des Valeurs des Rollers et symboles

Type de roller	F	B	f	b
Valeur On – Shore	3	2	1,5	0,5
Valeur Side – Shore	2	2,5	0,5	1

Les difficultés réalisées

Les figures réalisées (Tableau 3) en haut de vague sont bonifiées.

La bonification s'ajoute au roller qui l'amène.

Dans le cas d'une réception derrière la vague (annotée **D**), la bonification est divisée par 2.

Tableau 3 : Liste des types de difficultés en surf

Catégories	Types	Abréviations	Définitions
Frontside	Slash/Slide	S	Dérapiage en haut de vague
	Floatter	FL	Passage sur le rouleau
	Cutback	C	Virage avec retour vers la zone critique
	C u t b a c k 1 Hand	CH	Virage une main avec retour vers la zone critique
	Off the Lipp	OL	Virage appuyé en pleine vitesse sous la lèvre
	Off the Top	OT	Changement brusque de direction sur la lèvre qui déferle
	Off the Top 1 Hand	OT H	A une main, changement brusque de direction sur la lèvre qui déferle
	Aerial	A	Virage aérien
	Aerial 1 Hand	AH	Virage aérien à une main
	A e r i a l Tweaked	TW	Virage aérien déhanché
	A e r i a l Forward	F	Forward inclus dans un aerial
	T w e a k e d 1 Hand	TW H	Virage aérien déhanché une main
	Aerial Table Top	T	Aerial incluant un table top
	Big Aerial	BA	Virage aérien à grande amplitude de hauteur et de longueur
	Air Spock	AS	Aérial 360 avec changement d'amure
	Aerial Taka	AT K	Aerial se terminant en 360 glissé
	360	O	Rotation complète en allant frapper la lèvre
	Goyter	G	Aerial suivi par une rotation complète avec passage au dessus de la voile
	Aerial 360	AO	Rotation complète avec une partie aérienne en allant frapper la lèvre
	Taka	TK	Slash se terminant en 360 glissé
Goyter 1 Hand	GH	Aerial une main suivie par une rotation complète avec passage au dessus de la voile	

	Aerial Push Loop	P	Aerial une rotation arrière avec passage au-dessus de la voile
Backside	Aerial	A	Virage aérien
	Snap	SP	Virage brusque en dessous de la lèvre
	Aerial Table Top	T	Aerial incluant un table top
	Aerial Forward	F	Forward inclus dans un aerial
	Backside Aerial	BA	Aerial Voile Couchée
	Shaka	SH	Back side air avec rotation vers le vent
	Aerial Push Loop	P	Aerial une rotation arrière avec passage au-dessus de la voile
360	O	360 glissé au vent dans un plan horizontal	

Tableau hiérarchisant les figures en haut de vague

	1 *	1,5*	2*	3*	3,5*	4*
Frontside	slash/ slide(S) floatter(FL) Cutback(C) Off the lipp + (OL) Off the top(OT)	airial(A)	airial 1 Hand(AH) airial tweaked(TW)	air foward(F) tweak1hand(TWH) air table(T) big airial(BA) airial taka(ATK)	360(O) goyter(G) air 360(AO) taka(TK)	goyter 1 hand(GH) airial push(P)
Backside	Airial(A) Snap(SP)		Air table(T) Air foward(F) Air voile couché(BA)		Air push(P)	360(O)

**échelle permettant de hiérarchiser les figures. Une figure posée derrière la vague est moins bien notée qu'une figure posée dans la vague.*

2-c) L'engagement et le style

L'engagement et le style sont pris en compte pour le jugement : l'évolution peut être **majorée** ou **minorée** de la manière suivante :

- Un « + » noté sur la feuille des juges correspond à une **majoration d'un point de la note du surf** et traduit :
 - Une **hauteur élevée** dans les figures en **aerial**.
 - Des **réceptions glissées** dans la section ou devant la mousse.
 - Un « **travail** » de la vague **en courbe**.
 - **Souplesse, Fluidité et Relâchement**.

- Un « - » noté sur la feuille des juges correspond à une **minoration d'un point de la note en surf** et traduit :

- Des **figures aériennes peu élevées.**
- Des **réceptions hasardeuses** ou dans la **mousse.**
- Une **évolution trop rectiligne.**
- **Raideur et lourdeur.**