

# REGLES FREESTYLE DE KITEBOARD 2016

## Annexe F - Addendum F

*Les épreuves freestyle de kiteboard doivent être courues selon les Règles de Course à la Voile, modifiées par cette annexe. Le terme « bateau » partout ailleurs dans les règles de course signifie « kiteboard » ou « bateau » suivant le cas. Le terme « course » partout ailleurs dans les règles de course signifie « flotte », « compétition » ou « course » suivant le cas.*

*Note : les règles des autres formats de compétitions kiteboard ne sont pas incluses dans cette annexe. Des liens vers les versions applicables de ces règles existent sur le site internet de World Sailing ou de l'IKA.*



PARTENAIRE  
OFFICIEL



PARTENAIRE  
FÉDÉRAL

## MODIFICATIONS ET AJOUTS AUX DEFINITIONS

Les définitions *Route libre derrière* et *route libre devant* ; *engagé*, *Se maintenir à l'écart*, *Sous le vent* et *au vent*, *Bord*, *tribord* ou *bâbord* et *Zone* sont modifiées comme suit :

***Route libre derrière et route libre devant ; engagé*** Un kiteboard est *en route libre derrière* un autre quand son flotteur est derrière une ligne perpendiculaire au point le plus arrière du flotteur de l'autre kiteboard. L'autre kiteboard est *en route libre devant*. Ils sont *engagés* quand aucun d'eux n'est *en route libre derrière*. Cependant, ils sont également *engagés* quand un kiteboard entre eux *engage* les deux. Ces termes s'appliquent également à des kiteboards sur le même *bord*. Ils ne s'appliquent pas à des kiteboards sur des *bords* opposés sauf si la règle 18 s'applique ou si les deux kiteboards naviguent à plus de 90° du vent réel.

***Se maintenir à l'écart*** Un kiteboard *se maintient à l'écart* d'un kiteboard prioritaire

- (a) si le kiteboard prioritaire peut suivre sa route et exécuter une *figure ou manœuvre* sans avoir à agir pour l'éviter et,
- (b) quand les kiteboards sont *engagés*, si le kiteboard prioritaire peut également, sans immédiatement entrer en contact, modifier sa route dans les deux sens ou déplacer son kite dans n'importe quelle direction.

***Sous le vent et au vent*** Le côté *sous le vent* d'un kiteboard est le côté qui est, ou quand il est bout au vent, qui était éloigné du vent. Cependant, quand il navigue sur la fausse panne ou plein vent arrière, son côté *sous le vent* est le côté où se trouve son aile. L'autre côté est son côté *au vent*. Quand deux kiteboards sur le même *bord* sont *engagés*, celui dont le flotteur est du côté *sous le vent* de l'autre flotteur est le kiteboard *sous le vent*. L'autre est le kiteboard *au vent*.

***Obstacle*** Un objet qu'un kiteboard ne pourrait pas passer sans modifier sa route de façon significative, s'il navigue directement vers lui et qu'il en est distant de 10 mètres. Un objet qui peut être passé en sécurité d'un seul côté et une zone ainsi décrite dans les instructions de course sont également des *obstacles*. Cependant, un kiteboard en course n'est pas un *obstacle* pour les autres kiteboards à moins qu'ils ne soient tenus de *s'en maintenir à l'écart* ou, si la règle 23 s'applique, de l'éviter. Un navire en route, y compris un kiteboard *en course*, n'est jamais un *obstacle* continu.

***Zone*** La zone décrite dans les instructions de course pour réaliser une *figure ou manœuvre*. Un kiteboard est dans la *zone* quand n'importe quelle partie de son flotteur est dans la *zone*.

Ajouter les définitions suivantes :

**Chaviré** Un kiteboard est *chaviré* si

- (a) son aile est dans l'eau,
- (b) ses lignes sont emmêlées avec les lignes d'un autre kiteboard, ou
- (c) le concurrent, clairement accidentellement ou pendant un laps de temps significatif,
  - (1) est tombé dans l'eau ou
  - (2) s'est retrouvé séparé du flotteur.

**Chute** Un kiteboard *chute* pendant qu'il réalise une *figure ou manœuvre* si

- (a) il est chaviré, perd le contrôle du flotteur ou de la barre de contrôle quand il se réceptionne après une *figure ou manœuvre*,
- (b) le concurrent attrape le largueur de sécurité pour reprendre le contrôle de la barre de contrôle
- (c) se réceptionne après la *figure ou manœuvre* mais ne contrôle pas l'aile pendant la totalité de l'exécution du *trick ou manœuvre* avec pour conséquence le relâchement de la barre de contrôle ou un chavirage juste après la réception de la *figure ou manœuvre*
- (d) le concurrent plonge dans l'eau et s'arrête complètement après la réception de la *figure ou manœuvre*
- (e) le concurrent atterrit sur le dos et le flotteur est complètement hors de l'eau.

**Gêner** Un kiteboard *gêne* un autre kiteboard s'il réduit le potentiel de réussite d'un autre kiteboard en action, tentant de réaliser une *figure ou manœuvre*.

**Panel de jugement** Un panel de jugement fait partie du comité de course qui attribue les points en se basant sur la difficulté technique et l'expression de la *figure ou manœuvre* réalisée par un kiteboard.

**Sauter** Un kiteboard *saute* quand son flotteur, ses appendices et le concurrent sont hors de l'eau.

**Figure ou manœuvre** Un kiteboard réalise une *figure ou manœuvre* quand, pendant qu'il est dans la zone, il agit de façon à être noté par le *panel de jugement*.

**Se redresser** Un kiteboard *se redresse* depuis le moment où son aile est hors de l'eau jusqu'à ce qu'il soit manœuvrant.

## F1 MODIFICATIONS AUX REGLES DU CHAPITRE 1

[Aucune modification].

## F2 MODIFICATIONS AUX REGLES DU CHAPITRE 2

### 14 EVITER LE CONTACT

La règle 14(b) est modifiée comme suit :

- (b) doit être exonérée s'il enfreint cette règle et que le contact ne cause ni dommage, ni blessure, ni enchevêtrement.

## 16 MODIFIER SA ROUTE OU LA POSITION DE L'AILE

La règle 16 est modifiée comme suit :

- 16.1** Quand un kiteboard prioritaire modifie sa route ou la position de son aile, il doit donner à l'autre kiteboard la *place de se maintenir à l'écart*.
- 16.2** De plus, quand après le signal de départ, un kiteboard *bâbord* se maintient à l'écart d'un kiteboard *tribord*, le kiteboard *tribord* ne doit pas modifier sa route ou la position de son aile s'il en résulte que le kiteboard *bâbord* serait obligé de modifier immédiatement sa route ou la position de son aile pour continuer à *se maintenir à l'écart*.

### F2.18 PRIORITE

La règle 18 est modifiée comme suit :

#### F2.18.1 QUAND LA REGLE 18 S'APPLIQUE

La règle 18 s'applique entre des kiteboards quand ils s'approchent de la *zone* pour réaliser une *figure ou manœuvre*.

#### F2.18.2 ACQUERIR LA PRIORITE

Un kiteboard acquiert la priorité

- a) quand il entre clairement dans la zone en premier
- b) quand il n'est pas possible de déterminer clairement quel kiteboard entre en premier dans la *zone*, le kiteboard ayant droit à la priorité selon les règles 10, 11 et 12 acquiert la priorité.

Cependant, si le kiteboard ayant droit à la priorité a réalisé une *figure ou manœuvre*, est chaviré, ou quitte la *zone*, la règle 18.2 cesse de s'appliquer.

#### F2.18.3 EVITER DE GENER

Un kiteboard qui n'a pas la priorité

- a) doit se maintenir à l'écart d'un kiteboard qui a la priorité
- b) ne doit pas, si cela causerait une gêne, entrer dans la *zone* tant qu'un kiteboard ayant la priorité est dans la *zone*, sauf si le kiteboard ayant la priorité a chaviré accidentellement ou a réalisé une *figure ou manœuvre*

### F21 EXONERATION

Quand un kiteboard a acquis la priorité ou navigue dans la place à laquelle il a droit selon une règle de la section C, il doit être exonéré si, dans un incident avec un autre kiteboard, il enfreint une règle de la section A, la règle 15, 16 et 22.

### 22 SAUTER

La règle 22 est modifiée comme suit : quand il est hors de la *zone*, un kiteboard qui est en train de *sauter* doit *se maintenir à l'écart* d'un kiteboard qui ne le fait pas.

### 23 CHAVIRE, SE REDRESSANT OU ECHOUE ; PORTANT ASSISTANCE

La règle 23 est modifiée comme suit :

- 23.1** Si possible, un kiteboard doit éviter un kiteboard qui est *chaviré* ou qui n'est pas sous contrôle après avoir *chaviré*, qui est échoué ou qui essaie d'aider une personne ou un navire en danger.
- 23.2** Un kiteboard qui *se redresse* doit *se maintenir à l'écart* d'un kiteboard qui ne le fait pas.

## REGLES DU CHAPITRE 2 SUPPRIMEES

Les règles 13 et 17 sont supprimées.

### F3 MODIFICATIONS AUX REGLES DU CHAPITRE 3

#### F3.26 DONNER LE DEPART ET FINIR DES FLOTTES

La règle 26 est modifiée comme suit :

Le départ des flottes et leur fin doivent être faits en utilisant les signaux suivants. Les temps doivent être pris depuis les signaux visuels ; l'absence de signal sonore ne doit pas être prise en considération.

##### (a) DONNER LE DEPART D'UNE FLOTTE

Chaque pavillon doit être affalé quand le pavillon suivant est envoyé.

<i>Minutes avant le signal de départ</i>	<i>Signal visuel</i>	<i>Signal sonore</i>	<i>Signification</i>
Début de la période de transition	Numéro de la flotte avec pavillon rouge	Un	Avertissement
1	Pavillon jaune		Préparatoire
0	Pavillon vert	Un	Signal de départ

##### (b) TERMINER UNE FLOTTE

<i>Minutes avant le signal de fin</i>	<i>Signal visuel</i>	<i>Signal sonore</i>	<i>Signification</i>
1	Pavillon vert affalé		Avertissement de fin
0	Pavillon rouge	Un	Signal de fin

### F27 AUTRES ACTIONS DU COMITE DE COURSE AVANT LE SIGNAL DE DEPART

La règle 27.1 est modifiée comme suit :

F27.1 Au plus tard 30 minutes avant le signal de départ d'une flotte, le comité de course doit afficher sur le tableau officiel d'information le format de la compétition, incluant le tableau éliminatoire, l'ordre des flottes, la durée des flottes et des transitions, la zone de compétition, le nombre maximal d'essais pour réaliser une *figure ou manœuvre*, le nombre de *figures ou manœuvres* notées, et, le cas échéant, la pondération des catégories pour les *figures ou manœuvres*.

### F32 ANNULER APRES LE DEPART

La règle 32 est modifiée comme suit :

Après le signal de départ, le comité de course peut annuler la flotte (envoi du pavillon N, N sur H ou N sur A, avec trois signaux sonores) selon le cas,

(a) en raison d'une erreur significative dans la procédure de décompte

(b) en raison du mauvais temps

- (c) en raison d'un vent insuffisant rendant improbable la réalisation par un quelconque kiteboard du nombre requis de *figures ou manœuvres*
- (d) parce qu'une marque est manquante ou hors de sa position
- (e) pour toute autre raison affectant l'équité de la compétition.

Ajouter une nouvelle règle 37

### **F3.37.1 PROCEDURE DES SERIES ELIMINATOIRES**

- (a) la compétition doit se dérouler sous la forme d'une ou plusieurs séries éliminatoires. Chacune d'elles doit consister soit en rounds d'une série éliminatoire où seul un nombre donné des meilleurs classés monte, ou en rounds d'une série éliminatoire double, où les kiteboards ont plus d'une chance de monter.
- (b) Les kiteboards doivent naviguer les uns contre les autres par paires, ou dans des groupes déterminés par le tableau des éliminations. Le format choisi pour la compétition ne doit pas être modifié tant qu'une compétition n'est pas validée.

### **F3.37.2 Listes de répartition et classement**

- (a) quand une liste de répartition ou de classement est utilisée pour établir les flottes du premier match, les meilleures places doivent être réparties de façon équitable entre les flottes. Les égalités éventuelles doivent être attribuées aux concurrents les mieux classés dans la répartition.
- (b) pour les séries éliminatoires suivantes, s'il y en a, les kiteboards doivent être réaffectés à de nouvelles flottes en fonction du classement dans la série éliminatoire précédente.
- (c) les décisions de répartition du comité de course sont définitives et ne sont pas motif à demande de réparation.

## **REGLES DU CHAPITRE 3 SUPPRIMEES**

Les règles 28, 29, 30, 31, 33 et 35 sont supprimées.

## **F4 MODIFICATIONS AUX REGLES DU CHAPITRE 4**

### **41 AIDE EXTERIEURE**

Ajouter les nouvelles règles 41(e) et 41(f) :

- (e) de l'aide d'un autre concurrent de la même flotte, pour aider à redécoller
- (f) de l'aide pour redécoller ou changer un équipement, mais seulement en dehors de la *zone*.

### **42 PROPULSION**

La règle 42 est modifiée comme suit :

Un kiteboard doit être propulsé par la seule action du vent sur l'aile, par l'action de l'eau sur le flotteur et par les actions sans assistance du concurrent.

### **43 EQUIPEMENT ET VETEMENT DU CONCURRENT**

La règle 43.1(a) est modifiée comme suit :

- (a) Les concurrents ne doivent pas porter ou transporter de vêtement ou d'équipement dans le but d'augmenter leur poids. Cependant, un

concurrent peut porter un conteneur à boisson d'une capacité d'au moins un litre et d'un poids maximal de 1,5 kilogramme quand il est plein.

#### **44 PENALITES AU MOMENT D'UN INCIDENT**

La règle 44 est modifiée comme suit :

##### **44.1 Pénalité pour gêne**

Le panel de jugement appliquera à un kiteboard, sans instruction, une pénalité pour gêne s'il gêne un autre kiteboard ayant la *priorité*. Si cela se produit

(a) la première fois, la pénalité doit être un avertissement, sauf en cas de gêne pendant la dernière minute d'une flotte qui doit être une diminution de 50% des points marqués pour sa meilleure *figure ou manœuvre*

(b) la seconde fois, la pénalité doit être une disqualification sans instruction.

##### **44.2 Pénalité de disqualification**

Si un kiteboard enfreint la règle 14, le panel de jugement doit disqualifier le kiteboard sans instruction.

##### **44.3 Pénalité en points**

Si un kiteboard enfreint la règle 41, il ne doit plus être classé dans la flotte, depuis le moment de l'incident. Tous les scores à partir de ce moment restent inchangés.

#### **REGLES DU CHAPITRE 4 SUPPRIMEES**

Les règles 43.2, 45, 47, 48.1, 49, 50, 51, 52 et 54 sont supprimées.

#### **F5 MODIFICATIONS AUX REGLES DU CHAPITRE 5**

##### **61 EXIGENCES POUR RECLAMER**

La règle 61.1(a) est modifiée comme suit :

(a) Un kiteboard ayant l'intention de réclamer doit informer l'autre kiteboard et le comité de course à la première occasion raisonnable après avoir fini la flotte.

La règle 61.2 est modifiée comme suit :

Les *réclamations* n'ont pas besoin d'être faites par écrit ; elles doivent être faites par oral à un membre du jury aussitôt que raisonnablement possible après la flotte.

##### **62 REPARATION**

La règle 62.2 est modifiée comme suit :

Les demandes de réparation n'ont pas besoin d'être faites par écrit ; elles doivent être faites par oral à un membre du jury aussitôt que raisonnablement possible après la flotte. Les autres demandes doivent être faites aussitôt que raisonnablement possible après avoir appris les raisons de la demande. Le jury doit prolonger le délai s'il existe une bonne raison de le faire. Aucun pavillon rouge n'est requis.

##### **63 INSTRUCTIONS**

La règle 63.2 est modifiée comme suit :

Les instructions auront lieu aussitôt que raisonnablement possible.

La règle 63.6 est modifiée comme suit :

**63.6** Le jury peut recueillir les témoignages de toute façon qu'il estime appropriée et peut communiquer sa décision par oral.

**70 APPELS ET DEMANDES A UNE AUTORITE NATIONALE**

Ajouter une nouvelle règle 70.1 :

**70.7** Les appels ne sont pas permis.

**REGLES DU CHAPITRE 5 SUPPRIMEES**

La règle 65.3 est supprimée.

**F6 MODIFICATIONS AUX REGLES DU CHAPITRE 6**

*[Aucune modification].*

**F7 MODIFICATIONS AUX REGLES DU CHAPITRE 7**

**90 COMITE DE COURSE ; INSTRUCTIONS DE COURSE ; CLASSEMENT**

La dernière phrase de la règle 90.2(c) est modifiée comme suit : « Des instructions orales peuvent être données uniquement si la procédure est décrite dans les instructions de course ».

La règle 90.3 est modifiée comme suit :

Le panel de jugement doit établir le classement de la compétition comme prévu dans l'Avis de course et les Instructions de course et conformément à l'annexe FF.A.

**F8 MODIFICATIONS A L'ANNEXE A**

**A1 CLASSEMENT DE LA COMPETITION DE FREESTYLE**

(a) Le classement de la compétition de freestyle doit être fait par un panel de trois juges. Cependant, le panel peut être composé de plus de trois membres en nombre impair et il peut y avoir deux de ces panels. Chaque juge doit attribuer des points à chaque manœuvre en se basant sur la difficulté technique et l'exécution.

(b) Le critère de classement doit être décrit dans l'Avis de course.

(c) La place d'un kiteboard dans une flotte doit être le total des points de chaque *figure ou manœuvre* comme décrit en FF.A1(a). Chaque notation individuelle de *figure ou manœuvre* doit être déterminée par la moyenne des points donnés par chaque juge pour la *figure ou manœuvre*. Seule la meilleure figure dans chaque catégorie de figure doit être prise en compte pour calculer le score total. Le kiteboard avec le score le plus élevé gagne et les autres doivent être classés en conséquence.

(d) Si le nombre de juges est supérieur à trois, les points les plus élevés et les plus faibles doivent être exclus avant d'établir le score moyen de chaque manœuvre individuelle.

(e) Les demi-finales doivent être le résultat d'une série éliminatoire validée.

(f) A l'exception des membres du comité de course et du panel de jugement responsable du classement de l'épreuve, seuls les concurrents de la flotte doivent être autorisés à voir la feuille des juges de cette flotte. Chaque feuille de points doit comporter le nom complet du juge.

(g) Les décisions de classement des juges ne doivent pas être motif à demande de réparation par un kiteboard.

## **A2 EGALITES DANS UNE FLOTTE**

(a) Dans une flotte, si il y a égalité dans le total de points, elle doit être résolue en faveur du kiteboard avec le score individuel le plus élevé, puis le second score le plus élevé, et ainsi de suite.

(b) Si une égalité subsiste, la flotte doit être recourue. Si cela n'est pas possible, l'égalité doit subsister dans le résultat final.

## **A3 CLASSEMENT DE LA FIGURE OU MANŒUVRE**

(a) Un kiteboard doit être classé seulement quand il réalise la *figure ou manœuvre* dans la *zone*. Qu'un kiteboard soit dans ou hors de la *zone* est à la totale discrétion du Chef juge ou du juge le plus ancien du panel de jugement concerné et n'est pas motif recevable pour une réparation

(b) Seule la *figure ou manœuvre* réalisée dans la *zone* doit être notée. Un kiteboard doit quitter complètement la zone avant d'effectuer un nouvel essai de *figure ou manœuvre*.

(c) Chaque juge doit attribuer à chaque *figure ou manœuvre* du concurrent des points sur une échelle allant de 0.1 à 10, par paliers de 1/10<sup>ème</sup> de point. Si un juge manque une *figure ou manœuvre* ou partie de *figure ou manœuvre*, il identifiera l'essai par « M ». La note de cette *figure ou manœuvre* sera calculée en faisant la moyenne des scores des autres juges.

(d) Lorsqu'un kiteboard a atteint le nombre maximal de figures possible par flotte, en incluant les chutes, le concurrent ne sera plus noté pendant la flotte.

(e) Les chutes seront comptées comme un essai de figure et seront notés 0 point. Qu'une figure ou manœuvre soit une chute ou pas est à l'entière discrétion du chef juge et ne sera pas motif à demande de réparation.

## **REGLES DE L'ANNEXE A SUPPRIMEES**

Les règles A4, A5, A6, A7, A8, A9, A10 et A11 sont supprimées.

## **F9 MODIFICATIONS A L'ANNEXE G**

L'annexe G est modifiée comme suit :

### **Annexe G - Identification sur les concurrents**

**G1** Chaque kiteboard doit être identifié par un lycra de couleur conformément au tableau des éliminations de la flotte. Les instructions de course peuvent décrire d'autres moyens d'identification.