



Fédération Française de Vol Libre
Delta • Parapente • Cerf-volant • Kite • Speed-riding • Boomerang



Règlement compétitions course kitesurf



Foil



Race



Speed Crossing



1 Validité du présent règlement

Ce règlement sportif s'applique à toutes les compétitions de Courses Kitesurf FFVL. Il est valide jusqu'à une mise à jour ou la publication d'une nouvelle version.

2 Participation aux épreuves de course en Kite

2.1 Epreuves et Coupes

Une épreuve est un événement unique inscrit au calendrier de l'AFCK.

Une coupe FFVL est constituée d'une ou plusieurs épreuves spécifiques qui constituent des étapes.

Pour les Coupes de ligues ou de France, il n'y a pas de délivrance de titres de champion.

2.2 Engagement des compétiteurs

Par leur inscription, les compétiteurs s'engagent :

- À respecter le règlement sportif des épreuves FFVL course.
- À respecter les consignes émises par le directeur de compétition.
- À porter et à mettre sur leurs matériels, les éléments de promotion fournis par l'organisateur de la compétition.

2.3 Inscriptions aux épreuves

Pour pouvoir participer aux compétitions, les compétiteurs devront être inscrits avant la clôture des inscriptions. Il appartient à chaque compétiteur de prendre toutes les dispositions pour que l'organisateur soit en possession avant la clôture des inscriptions de son dossier d'inscription complet.

Une inscription sera considérée comme complète si l'organisateur est en possession :

- du bulletin d'inscription dûment complété,
- du règlement des droits d'inscription,
- de la licence FFVL avec la carte compétition et le certificat médical valide ou, lorsque l'organisateur le permet et en dehors des Coupes, d'un produit d'assurance temporaire proposé par la FFVL,
- et des éventuels autres justificatifs qui pourraient avoir été exigés pour cette inscription.

L'ensemble des inscriptions doivent être remises par l'organisateur au directeur de compétition. Les compétiteurs dont l'inscription sera incomplète ou non parvenue avant la clôture des inscriptions ne seront pas autorisés à participer à la compétition.

Le nombre maximal de participants d'une épreuve inscrite au calendrier AFCK est de 100 compétiteurs.

2.4 Catégories d'âge

Les catégories d'âge des épreuves de course sont :

Catégorie	Age	
SUPER JEUNE	10 – 11 ans	10 ans au 1 ^{er} Janvier de l'année en cours
SUPER JEUNE	12 – 13 ans	12 ans au 1 ^{er} Janvier de l'année en cours
JEUNE	14-17 ans	14 ans au 1 ^{er} janvier de l'année en cours
SENIOR	18-39 ans	18 ans au 1 ^{er} janvier de l'année en cours
MASTER	40 ans et plus	40 ans au 1 ^{er} janvier de l'année en cours

Les compétitions **Coupe de France FFVL** sont ouvertes aux catégories suivantes :

- Catégorie vétéran,
- Catégorie sénior,
- Catégorie jeune.

Les compétitions **conviviales** sont ouvertes aux catégories suivantes :

- Catégorie vétéran,
- Catégorie sénior,
- Catégorie jeune,
- Catégorie super jeune.

2.5 Sur-classement

Un compétiteur d'une catégorie d'âge donnée peut être surclassé d'une ou plusieurs catégories d'âge supérieur sur demande d'un sur-classement en début de saison (en tous les cas avant la première compétition).

La procédure est inscrite dans le règlement médical fédéral et donnera lieu à une décision individuelle motivée par la commission Médicale fédérale sous forme d'une dérogation. La demande de sur-classement sera présentée pour avis à l'AFCK et la décision devra être validée administrativement par la direction technique nationale. En cas d'acceptation la procédure sera irréversible durant toute l'année sauf contre indication médicale apparue en cours d'année, la commission compétition kite sera prévenue. Le compétiteur pourra présenter sa dérogation à l'inscription de la compétition. Il bénéficiera d'une licence avec carte compétition incluant le sur-classement.

Néanmoins, au vu de l'environnement de la compétition qu'il organise, le directeur de course pourra refuser l'inscription d'un compétiteur surclassé.

2.6 Autorisation parentale

Les compétiteurs mineurs au premier jour de la compétition doivent être en possession d'une autorisation parentale dont un modèle est fourni en annexe.

2.7 Accompagnement des participants mineurs

Pour un compétiteur mineur, l'autorisation parentale doit comporter les nom et prénom et coordonnée téléphonique de l'accompagnateur responsable (parent, tuteur ou accompagnateur). Celui-ci doit être présent pendant toute la durée de la compétition. L'organisateur rappelle cette information dans l'avis de compétition.

2.8 Niveau minimum de participation

Tous les compétiteurs doivent être autonomes en navigation et dans les phases de décollage et d'atterrissage. Ils ne doivent pas avoir besoin d'une quelconque assistance en dehors de celle qui peut être apportée sur l'aile pour la décoller ou l'atterrir.

L'organisateur et le directeur de compétition peuvent s'assurer de ces aptitudes à tout moment de la compétition.

L'information sur un niveau éventuel de difficulté d'une épreuve doit être mentionnée et précisée dans l'avis de compétition.

2.9 Exclusion d'un concurrent.

L'autorité organisatrice ou le comité de course peut rejeter ou annuler l'inscription d'un compétiteur ou l'exclure, en cas de non conformité aux articles **Erreur ! Source du renvoi introuvable.** – 2.3 - 2.4 – 2.5 – **Erreur ! Source du renvoi introuvable.** – **Erreur ! Source du renvoi introuvable.** – **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**

3 Titres Coupe de France FFVL Speed Crossing

3.1 Titres délivrés

Les titres de Vainqueur de la Coupe de France FFVL Speed Crossing sont délivrés au terme de l'ensemble des étapes inscrites au calendrier de cette Coupe de France FFVL, dans les quatre catégories :

- Vainqueur de la Coupe de France FFVL Speed Crossing catégorie Foil Junior (féminin et masculin).
- Vainqueur de la Coupe de France FFVL Speed Crossing catégorie Foil Sénior (féminin et masculin).

- Vainqueur de la Coupe de France FFVL Speed Crossing catégorie Foil Master (féminin et masculin).
- Vainqueur de la Coupe de France FFVL Speed Crossing catégorie Directionnelle (féminin et masculin).
- Vainqueur de la Coupe de France FFVL Speed Crossing TwinTip (féminin et masculin).

3.2 Délivrance des titres

Pour chaque catégorie, il n'y a pas de minimum de compétiteurs classés pour valider la catégorie et délivrer le titre de vainqueur de la Coupe de France FFVL Speed Crossing.

Pour une Coupe de France FFVL se déroulant sur une étape unique, après accord de l'AFCK un regroupement de catégories peut être fait de la façon suivante :

- Junior et Sénior pour le titre Sénior
- Sénior et Master pour le titre Sénior
- Master et Grand Master pour le titre Master

3.3 Participation et Nationalité

Les compétitions de glisse aérotractée organisées par la FFVL pour la délivrance des titres de Vainqueur de la Coupe de France FFVL sont ouvertes à tous les pratiquants, quelle que soit leur nationalité, régulièrement qualifiés ou sélectionnés pour ces épreuves.

4 Classement

4.1 Définition

Le classement final de la Coupe de France FFVL est un classement sur l'année civile. Il est basé sur la somme des points comptabilisés par un compétiteur au cours des étapes de la Coupe de France FFVL auxquelles il a participé.

Est classé tout compétiteur participant à au moins une des épreuves validées de la Coupe de France FFVL.

4.2 Édition du classement final

Le classement final de la coupe est arrêté par l'AFCK.

Les résultats définitifs sont promulgués lors de la dernière étape de l'année civile.

Le vainqueur de la Coupe de France FFVL est le compétiteur ayant comptabilisé le plus grand nombre de points.

4.3 Étapes comptabilisées

Si le nombre d'étapes programmées de la coupe est strictement supérieur à 4, le retrait des plus mauvais classements d'étape permet de ne comptabiliser que les 4 meilleurs résultats d'étapes de chaque compétiteur dans sa catégorie.

4.4 Attribution des points

Tout compétiteur se verra attribuer à l'issue de chaque étape de la Coupe de France FFVL un nombre de points tenant compte de son rang et du nombre de participants de sa catégorie à cette épreuve.

Le nombre de points obtenus par un compétiteur dans sa catégorie sur une épreuve se calcule en appliquant la formule d'interpolation logarithmique :

$$\text{Pts} = \text{Pts Dernier} + \text{Pts Premier} \times \text{Log} (\text{Nb Classés} / \text{Place})$$

Avec :

- Place = représente la place du compétiteur à l'épreuve dans sa catégorie
- Nb Classés = représente le nombre de classés à l'épreuve dans la catégorie concernée du compétiteur.
- Pts Premier = 1000

- Pts Dernier(s) = 120
- Épreuve non courue = la moitié des points du dernier = 60 pts

Précision quant au nombre de classés « Nb Classés » = sont pris en compte l'ensemble des compétiteurs classés dans leur catégorie : femmes et hommes séparés.

Dans le cas de plusieurs derniers ex-æquo, ils ont tous 120 pts.

Une épreuve non courue est une épreuve ne permettant pas de déterminer un classement par absence de course validée.

Le tableau ci-dessous est donné à titre d'information pour une épreuve de 20, une de 30 et une de 50 compétiteurs dans la catégorie.

Rang obtenu	Points obtenus suivants le nombre de compétiteurs		
	20 compétiteurs	30 compétiteurs	50 compétiteurs
1	1421,03	1597,12	1818,97
2	1120,00	1296,09	1517,94
3	943,91	1120,00	1341,85
4	818,97	995,06	1216,91
5	722,06	898,15	1120,00
6	642,88	818,97	1040,82
7	575,93	752,02	973,87
8	517,94	694,03	915,88
9	466,79	642,88	864,73
10	421,03	597,12	818,97
...			
20	120,00	296,09	517,94
...			
30		120,00	341,85
...			
40			216,91
...			
50			120,00

Si une épreuve n'est pas courue, 100 points de participation seront attribués de façon identique à tous les compétiteurs présents à cette épreuve.

5 Les épreuves

5.1 Définition

Une épreuve peut être composée d'une ou de plusieurs courses.

Pour qu'une épreuve soit validée, il faut qu'il y ait au moins une course validée.

On entend par course validée, une course qui a été courue et qui a donné lieu à un classement établi en fonction de l'ordre d'arrivée.

6 Coupes de ligues

Toutes les règles des Coupe de France FFVL s'appliquent aux Coupes de ligues FFVL sauf dérogation acceptée par l'AFCK.

Les Coupes de ligues FFVL sont ouvertes à tous les licenciés. Le titre de vainqueurs de la Coupe de Ligue, il faut être licencié dans une structure de la ligue concernée. S'il y a plusieurs étapes, le système de points est le même que celui de la Coupe de France FFVL.

7 Règles fondamentales d'adhésion à l'événement

7.1 Principes de base

7.1.1 Acceptation des règles

Les participants sont soumis à un ensemble de règles qu'ils doivent suivre et respecter.

Une infraction à une des règles entraîne une pénalité.

En conséquence chaque compétiteur accepte :

- a) d'être soumis au présent règlement.
- b) de participer selon les principes reconnus de sportivité et de jeu loyal. Un compétiteur peut être pénalisé selon cette règle seulement s'il est clairement établi que ces principes ont été bafoués. Une disqualification selon cette règle ne doit pas être retirée du score du compétiteur dans l'épreuve.
- c) d'être sanctionné en cas de manque de respect :
 - aux organisateurs
 - aux partenaires et sponsor de la Coupe et de la FFVL
 - aux autres compétiteurs, coach ou accompagnateurs
 - au public
- d) d'accepter les pénalités infligées et toute autre mesure prise d'après les règles, sous réserve des procédures d'appel et de révision qu'elles prévoient dans les IC, en tant que conclusion définitive de toute affaire survenant dans le cadre de ces règles; et
- e) si le cas ne peut pas être résolu selon les règles, le sportif s'engage à ne recourir à une démarche judiciaire qu'après avoir essayé tous les recours à l'amiable possible.

7.1.2 Support de glisse

Les supports Kitesurf autorisés lors de ces épreuves sont annoncés dans l'avis de compétition et instructions de compétition.

Un manquement à cette règle est passible de disqualification de la (des) course(s) courue(s) avec le support non autorisé.

7.2 Substances et méthodes interdites

Un compétiteur ne doit pas prendre de substance interdite, ni utiliser de méthode interdite par le Code anti-dopage du Mouvement Olympique ou l'Agence Mondiale Anti-dopage.

Une infraction alléguée ou avérée ne peut pas constituer motif à réclamation.

Un manquement à cette règle est passible de disqualification à l'ensemble des courses constituant l'épreuve.

7.3 Pollution

Un compétiteur ne doit pas rejeter de débris en mer ou à terre en dehors des espaces organisés à cet effet. Dans tous les cas un compétiteur s'engage à garder en état les lieux et espaces mis à sa disposition et à ne pas les dégrader.

Un manquement à cette règle est passible de disqualification à l'ensemble des courses constituant l'épreuve et d'exclusion définitive de l'épreuve.

8 Les règles de participation, de déroulement, de répartition des tâches et responsabilités

8.1 Avis de compétition, instructions de compétition et signaux

L'avis de compétition et les instructions de compétition doivent être mis à disposition de chaque compétiteur avant le début d'une course. L'avis de compétition doit être mis en ligne sur le site internet des inscriptions dès leurs ouvertures. Les instructions de compétition, en plus de leur affichage, sont publiées au plus tard la veille au soir du début de la compétition sur le même site internet.

La signification des signaux visuels et sonores définis dans les articles « procédure de départ » et « procédure d'arrivée » ne doit pas être modifiée.

La signification de tous les autres signaux pouvant être utilisés doit être précisée dans les instructions de compétition.

Le comité de course doit, au briefing des compétiteurs ou, s'il a déjà été précisé précédemment, par un signal défini, indiquer le parcours à effectuer, ceci au plus tard 10 minutes avant le signal d'avertissement.

Prescription pour l'affichage des instructions de compétition.

L'affichage des documents dans leur intégralité accompagné d'un plan de chaque parcours proposé par le directeur de compétition avec le descriptif exact de chaque marque de parcours est requis. Il devra aussi être accompagné des prévisions météorologiques pour l'ensemble de la manifestation.

8.2 Courses

Le nombre maximum de courses consécutives validées est de 4. Au maximum il sera couru 8 courses validées dans une même journée.

8.2.1 Courses comptabilisées sur une épreuve

Toutes les courses d'une épreuve sont de même valeur. Il n'y a pas de coefficient entre les courses suivant la distance parcourue ou le temps de course.

La promulgation du classement final d'une étape est de la responsabilité du directeur de compétition.

L'attribution du rang dans le classement final est fonction de la somme des points comptabilisés par compétiteur à l'issue de l'ensemble des courses validées.

Est déclaré vainqueur de l'épreuve, le compétiteur ayant obtenu le plus petit nombre de points à l'issue de cette épreuve.

Le résultat de chaque course effectuée est transmis par le comité de course en même temps que le classement de l'épreuve à l'AFCK.

Chaque compétiteur se verra retirer sur une épreuve, son ou ses moins bons résultats, dans sa catégorie, en fonction du nombre total de courses validées :

Nombre de courses validées	Nombre de retraits
1 à 3	0
4 à 6	1
7 à 10	2
11 à 15	3
16 et plus	4

Le classement d'une course scratch est effectué selon l'ordre d'arrivée de tous les compétiteurs de toutes les différentes catégories. Une fois le classement scratch établi, les catégories sont alors extraites de ce classement pour établir le rang de chaque compétiteur par catégorie.

8.2.2 Ordre d'arrivée et classement

Le classement est effectué par le directeur de compétition après information du déroulement de la course auprès des pointeurs et juges de parcours.

Le classement est effectué en fonction de la place d'arrivée.

8.2.3 Délivrance des points pour chaque course

Tous les compétiteurs participants à une course marquent des points en fonction de leur place :

- 0,7 points au 1^{er}
- 2 points au 2^{ème}
- 3 points au 3^{ème}
- et ainsi de suite.....

Tout compétiteur non classé à une course se verra attribuer le nombre équivalent au nombre de compétiteurs inscrits + 1.

(Ex : si 35 compétiteurs sont inscrits à une épreuve, un compétiteur non classé à une course recevra 36 points)

Un compétiteur n'ayant pas pris le départ ou la première bouée sera noté DNS.

Un compétiteur n'ayant pas passé au moins une des bouées sera noté DSQ.

Un compétiteur n'ayant pas passé la ligne d'arrivée dans les temps sera noté DNF

Un compétiteur se trouvant dans le triangle formé par la ligne de départ et la première bouée du parcours, pendant la minute avant le départ sera noté DSQ.

Pour tous ces cas, le nombre de points attribués sera le nombre de compétiteurs inscrits +1

8.2.4 Gestion des ex-æquo

Au moment de la réalisation du classement final suivant les articles précédents, en cas d'ex-æquo :

1. leur classement sera recalculé avec toutes les courses courues de l'épreuve (sans discard).
2. si l'ex-æquo perdure, c'est le classement de la dernière course courue dans l'épreuve où les deux ex-æquo sont départagés qui identifiera la position.

8.3 Décision de courir

La décision d'un compétiteur de participer à une course ou de rester en course relève de sa seule responsabilité.

8.4 Effectuer le parcours

Un compétiteur doit prendre le départ, contourner les marques dans l'ordre annoncé en les laissant du côté requis et finir. Aucun contournement de marque n'est validé tant que le précédent n'a pas été réalisé.

Un compétiteur ne peut chercher à progresser sur le parcours qu'à l'aide de son kite en équilibre sur le flotteur. Cependant il peut s'écarter d'un quelconque obstacle ou danger sans être sur son support de glisse.

8.5 Aide extérieure

Un compétiteur en course ne doit recevoir d'aide d'aucune source extérieure sauf

- a) après une collision, et de la part d'un autre compétiteur pour se dégager
- b) sous forme d'information librement accessible à tous les compétiteurs
- c) sous forme d'information spontanée émanant d'une source désintéressée, qui peut être un autre compétiteur dans la même course.
- d) d'un autre compétiteur en course.

Le jury peut pénaliser un compétiteur dont l'accompagnateur ou l'assistant a produit une gêne.

8.6 Sécurité

8.6.1 Aider ceux qui sont en danger

Un compétiteur doit apporter toute l'aide possible à toute personne en danger.

Un manquement à cette règle est passible de disqualification d'une course courue.

8.6.2 Equipement de sécurité individuel

Sont obligatoires pour tous les compétiteurs :

- Les combinaisons iso thermiques dans une eau de 18°C et moins
- Le port du casque
- Le gilet de protection et d'aide à la flottabilité
- Un déclencheur et un libérateur fonctionnels
- Un dispositif coupe ligne adapté aux conditions de compétition
- Tout équipement complémentaire demandé par le directeur de compétition et indiqué dans les avis et instructions de compétition

Tous les systèmes permettant d'augmenter le poids du pilote sont strictement interdits.

Cependant un système servant à l'hydratation des compétiteurs peut être porté dans la limite de masse d'1,5 kg rempli.

Un manquement à cette règle est passible de disqualification des courses courues en enfreignant cette règle.

8.7 Le départ

8.7.1 La ligne de départ

Les départs en course se font obligatoirement sur l'eau.

La ligne de départ est matérialisée par un mat avec le pavillon 7 sur le bateau embarquant la pavillonnerie de départ et une bouée, amarrés à des positions fixes.

Son format précis est spécifié lors du briefing du directeur de compétition.

Au plus tard une minute avant le signal préparatoire, le comité de course peut déplacer une marque de départ.

8.7.1 Procédure de départ

Les départs des courses doivent être donnés en utilisant les signaux suivants. Les temps doivent être comptés à partir des signaux visuels; le signal sonore n'est pas obligatoire.

Signal	Pavillon et signal sonore	Minutes avant le départ
3 minutes	Pavillon Rouge + 1 signal	3
2 minutes	Affalée du Rouge, amené du jaune + 1 signal	2
1 minute	Affalée du jaune + 1 signal	1
Départ	Amenée du pavillon vert + 1 signal	0

A partir du signal préparatoire, les compétiteurs sont en course.

La ligne de départ est ouverte pendant 5 minutes. Le pavillon vert reste levé pour signaler l'ouverture de la ligne de départ, et est affalé à la fermeture de la ligne de départ.

8.8 Rappels

Il n'existe pas de rappel individuel ou général pour des raisons de sécurité.

Quand, au signal de départ d'une course, une partie du corps d'un compétiteur ou de son flotteur se trouve du côté parcouru de la ligne départ, le compétiteur est disqualifié pour cette course.

8.9 Règle du triangle de départ

Aucune partie du corps du compétiteur ne doit se trouver dans le triangle déterminé par les extrémités de la ligne de départ et la première marque au cours de la minute précédent son signal de départ.

Si un compétiteur enfreint cette règle et est identifié, il doit être disqualifié sans instruction, même si le départ de la course est redonné ou si la course est recourue ou reprogrammée, mais pas si la course est retardée ou annulée avant le signal de départ.

8.10 Réduire ou annuler après le départ

Il n'existe pas de parcours réduits.

Le comité de course peut annuler la course (envoi du pavillon X avec trois signaux sonores) suivant le cas :

- à cause d'une erreur dans la procédure de départ
- à cause de mauvais temps
- à cause d'un vent insuffisant rendant improbable qu'un compétiteur finisse dans le temps limite
- parce qu'une marque manque ou n'est plus à sa place
- pour toute autre raison affectant directement la sécurité
- pour toute raison affectant l'équité de la compétition

8.11 Notion de vent insuffisant

Le comité de course devra pendant l'ensemble de la course observer l'ensemble de la flotte.

Si pendant la course, alors qu'aucun compétiteur n'a franchi la ligne d'arrivée, le vent ne permet plus durablement à la majorité des compétiteurs de se maintenir en position de navigation debout sur leur planche ou de progresser vers la marque de parcours suivante, le comité de course doit annuler la manche.

Si un compétiteur a effectué le parcours et fini dans le temps limite en ayant bénéficié de conditions de vent suffisantes, le comité de course et le directeur de compétition doit valider la course.

8.12 Marques de parcours et bouées de dégagement

Les marques de parcours doivent être amarrées à des positions fixes.

Si une marque est manquante ou n'est plus à sa place, le directeur de compétition doit annuler la manche en cours.

8.13 L'arrivée

8.13.1 La ligne d'arrivée

Les arrivées se font obligatoirement sur l'eau.

La ligne d'arrivée est matérialisée entre un mat arborant un pavillon 2 sur le bateau réalisant le pointage d'arrivée et une bouée amarrés sur une position fixe.

Son format précis est spécifié lors du briefing du directeur de compétition.

La ligne d'arrivée se situe sur l'eau à une distance de la plage telle que le compétiteur aura la possibilité d'y accéder sans danger.

8.13.2 Procédure d'arrivée

C'est au passage de la tête du compétiteur qu'est signifié le passage effectif de la ligne d'arrivée, il doit cependant franchir complètement la ligne d'arrivée.

Le passage de la ligne d'arrivée doit être effectué aile en l'air sans contact avec l'eau, le compétiteur sur son flotteur en position normale de navigation (excepté en cas de chute sur la ligne auquel son passage est noté sur l'ordre d'arrivée).

Le temps d'ouverture de la ligne d'arrivée est précisé dans les IC.

Les compétiteurs n'ayant pas franchis la ligne d'arrivée dans ce délai, ne seront pas classés à la course.

8.14 Temps limite et score

Si un compétiteur effectue le parcours conformément à la règle 8.4 « effectuer un parcours » et finit dans le temps limite, tous les compétiteurs qui finissent doivent recevoir des points correspondant à leur place d'arrivée sauf si la course est annulée.

9 Règles de navigation

Les règles de ce chapitre s'appliquent à tous les compétiteurs qui naviguent dans ou près de la zone de course, et dont l'intention est de courir, sont en course, ou ont été en course. Cependant, un compétiteur qui n'est pas en course ne peut pas protester, demander réparation ou réclamer.

Quand un compétiteur qui navigue sous les présentes règles rencontre un compétiteur qui n'y est pas soumis, ils doivent respecter le Règlement International pour Prévenir les Abordages en Mer (RIPAM) ou les règles gouvernementales de priorité. Cependant, et dans ce cas, une infraction présumée à ces règles ne doit pas constituer motif à réclamation ou demande de réparation.

9.1 Vitesse de sécurité

Tout compétiteur doit maintenir en permanence une vitesse de sécurité telle qu'il puisse prendre des mesures appropriées et efficaces pour éviter un abordage. En cas de non respect de cette règle le compétiteur peut être disqualifié de la manche concernée.

9.2 Priorités

Un **compétiteur est prioritaire** quand un autre compétiteur est tenu de s'en maintenir à l'écart.

Cependant, certaines règles limitent les actions d'un compétiteur prioritaire :

Quand un compétiteur par son action acquiert une priorité, il doit, au début, laisser à l'autre compétiteur le temps et l'espace de se maintenir à l'écart.

Le **côté sous le vent** d'un compétiteur est le côté comprenant le kite par rapport à l'axe de la trajectoire.

La **place** est l'espace nécessaire pour qu'un compétiteur prioritaire passe sur sa trajectoire normale, elle comprend l'espace entre un compétiteur à l'extérieur et une marque ou un obstacle intégrant l'espace pour changer d'amure si cela constitue une partie normale de la manœuvre

Les règles suivantes sont directement issues du RIPAM - Règlement International pour Prévenir les Abordages en Mer (IRPCS – International Regulations for Preventing Collisions at Sea).

9.2.1 Eviter le contact

Un compétiteur doit éviter le contact avec un autre compétiteur si cela est raisonnablement possible. Cependant, un compétiteur prioritaire

- a) n'a pas besoin d'agir pour éviter un contact jusqu'à ce qu'il soit clair que l'autre compétiteur ne se maintient pas à l'écart ou ne donne pas la place, et
- b) ne doit pas être pénalisé selon cette règle sauf s'il se produit un contact qui cause un dommage ou une blessure.

Lorsque deux compétiteurs s'approchent l'un de l'autre de manière à faire craindre un abordage, l'un d'eux doit s'écarter de la route de l'autre comme suit :

9.2.2 Quand les compétiteurs reçoivent le vent d'un bord différent,

le compétiteur qui reçoit le vent de bâbord doit s'écarter de la route de l'autre. Le compétiteur qui est au vent doit mettre son aile suffisamment haute pour que le compétiteur sous le vent puisse passer en baissant son aile.

Un manquement à cette règle est passible de disqualification de la course en cours.

9.2.3 Quand les deux compétiteurs reçoivent le vent du même bord,

le compétiteur au vent doit s'écarter de la route de celui qui est sous le vent. Le compétiteur qui est au vent doit mettre son aile suffisamment haute pour que le compétiteur sous le vent puisse passer en baissant son aile.

Un manquement à cette règle est passible de disqualification de la course en cours.

9.2.4 Pendant une manœuvre de changement de bord

Quand un compétiteur change de bord, il doit se maintenir à l'écart des autres compétiteurs.

Un manquement à cette règle est passible de disqualification de la course en cours.

9.2.5 Pendant un kitemloop

Le compétiteur réalisant un kitemloop quelque soit son sens, ou une série de kitemloops, doit se maintenir à l'écart.

Un manquement à cette règle est passible de disqualification de la course en cours.

9.2.6 Obstruction de passage

Un compétiteur qui s'est délibérément placé devant le compétiteur prioritaire ou l'a forcé à modifier sa trajectoire est passible de disqualification.

Une obstruction volontaire liée au compétiteur ou à son matériel, ainsi qu'une action volontaire ayant entraînée la déstabilisation ou la chute d'un compétiteur sont passibles de disqualification.

9.2.7 Chavirer

Un compétiteur est chaviré s'il est accidentellement

- a) tombé dans l'eau et séparé de son flotteur,
- b) en contact avec son flotteur mais l'aile dans l'eau ou emmêlée avec un autre compétiteur

Un compétiteur chaviré n'est pas prioritaire.

9.3 Effectuer une pénalité « goings and comings »

Pour réparer une infraction, un compétiteur peut effectuer une pénalité.

Une pénalité consiste à effectuer un virement de bord puis un gibe (ou inversement) avec changement d'amure et un temps de navigation entre ces deux manœuvres. Ce temps de navigation est une navigation franche en position normale de navigation (en l'air pour les kitefoils).

10 Règles de jugement : réclamations, réparations, instructions

10.1 Réclamations et réparations

10.1.1 Droit et possibilité de réclamer et/ou de demander réparation

10.1.1.1 Un compétiteur peut :

- a) réclamer contre un autre compétiteur ou contre le comité de course
- b) demander réparation pour
 - un problème de procédure de départ
 - un problème de parcours

10.1.1.2 Un comité de course peut :

- a) réclamer contre un compétiteur mais pas sur des bases d'un rapport émanant d'une partie intéressée, ni d'une information contenue dans une réclamation non recevable de réparation
- b) demander réparation pour un compétiteur

10.1.1.3 Un Jury peut :

- a) réclamer contre un compétiteur, mais pas sur les bases d'un rapport émanant d'une partie intéressée ni d'une information non recevable ou dans une demande de réparation. Cependant, il peut réclamer contre un compétiteur
 - 1) s'il apprend qu'il est impliqué dans un incident, pouvant avoir causé une blessure ou un dommage sérieux, ou
 - 2) si, au cours de l'instruction d'une réclamation recevable, il apprend que ce compétiteur, bien que n'étant pas partie dans l'instruction, était impliqué dans l'incident et peut avoir enfreint une règle.
- b) ouvrir une instruction pour envisager réparation.

10.1.2 Obligation pour réclamer

10.1.2.1 Informer le réclamé

- a) Un compétiteur ayant l'intention de réclamer doit informer l'autre compétiteur à la première occasion raisonnable. Quand sa réclamation concerne un incident survenant dans la zone de course, dans lequel il est impliqué ou qu'il voit, il doit héler « je proteste » au compétiteur contre qui il réclame et associer un mouvement de bras cassé au dessus de la tête. L'absence d'action de communication gestuelle n'ouvre pas droit à réclamation de la part du non prioritaire, mais facilitant le jugement si elle est réalisée à l'avantage du réclamant.
 - 1) Si l'autre compétiteur est trop éloigné pour être hélé, le compétiteur réclamant n'a pas besoin de héler mais il doit informer l'autre compétiteur à la première occasion raisonnable.
 - 2) Si l'incident a causé un dommage ou une blessure qui sont évident pour les compétiteurs impliqués, et que l'un d'eux à l'intention de réclamer, les obligations de cette règle ne s'appliquent pas à ce compétiteur, mais il doit essayer d'informer l'autre compétiteur dans le temps limite déterminé par la règle 10.1.2.3.
- b) Un comité de course ou un jury ayant l'intention de réclamer contre un compétiteur doit l'informer dès que cela est raisonnablement possible. Cependant si la réclamation résulte d'un incident que le comité observe dans la zone de course, il doit informer le compétiteur après la course dans un temps limite déterminé à la règle 10.1.2.3.
- c) Si le jury décide de réclamer contre un compétiteur selon la règle 10.1.1.2 (a) ou 10.1.1.3, il doit l'informer dès que raisonnablement possible, clore l'instruction en cours, procéder tel que requis par les règle 10.1.2.2 et 10.2, et instruire ensemble la réclamation initiale et la nouvelle réclamation.

10.1.2.2 Contenu d'une réclamation

Pour être recevable une réclamation doit être dûment remplie par écrit sur le formulaire type et identifier :

- a) le réclamant et le réclamé,
- b) l'incident, y compris où et quand il s'est produit,
- c) toute règle que le réclamant estime avoir été enfreinte.

10.1.2.3 Temps limite pour réclamer

Une réclamation d'un compétiteur, ou du comité de course ou du jury pour un incident que le comité observe dans la zone de course, doit être déposée au secrétariat de course pas plus tard que l'heure limite stipulée ci-après. Le jury peut prolonger ce délai s'il existe une bonne raison de la faire.

Une réclamation doit être confirmée par écrit auprès du comité de course à terre dans un délai de 20 minutes après la fermeture de la ligne d'arrivée.

En cas de manche à suivre, elle doit être confirmée dans un délai de 20 minutes après la fermeture de la ligne d'arrivée de la dernière manche courue de la journée.

10.1.3 Réparation

Une demande de réparation ou une décision du jury d'envisager une réparation doit être basée sur la prétention ou la possibilité que le score d'un compétiteur dans une course a été, sans qu'il y ait eu action de retard de sa part, aggravé de façon significative.

- a) par une action inadéquate ou une omission du comité de course, du jury.
- b) par une blessure ou un dommage physique dû à l'action d'un compétiteur ayant enfreint une règle du chapitre 9, ou d'un compétiteur qui n'était pas en course et qui avait obligation de se maintenir à l'écart.
- c) en apportant de l'aide

La demande doit être faite par écrit dans le temps limite de la règle 10.1.2.3

10.2 Instruction et décisions

10.2.1 Instruction

10.2.1.1 Nécessité d'une instruction

Un compétiteur ne doit pas être pénalisé sans l'instruction d'une réclamation. Une décision de réparation ne doit pas être prise sans instruction. Le jury doit instruire toutes les réclamations et demandes de réparations déposées au secrétariat de course, sauf s'il accepte qu'une réclamation ou une demande soit retirée.

10.2.1.2 Moment et lieu de l'instruction - temps laissé aux parties pour se préparer

Le moment et le lieu de l'instruction doivent être notifiés à toutes les parties dans l'instruction. La réclamation ou les informations sur la réparation doivent être mises à leur disposition et on doit leur laisser un délai raisonnable pour préparer l'instruction.

10.2.1.3 Droit d'être présent

- a) Les parties dans l'instruction, ont le droit d'être présentes tout au long de l'audition de toutes les dépositions. Tout témoin autre qu'un membre du jury, doit être exclu sauf quand il témoigne.
- b) Si une partie dans une instruction ne vient pas à l'instruction, le jury peut néanmoins juger la réclamation ou la demande de réparation.

10.2.1.4 Recevabilité de la réclamation ou de la demande de réparation

Au début de l'instruction, le jury doit décider si toutes les exigences relatives à la réclamation ou à la demande de réparation ont été satisfaites, après avoir auparavant entendu tout témoignage qu'il estime nécessaire. Si toutes les exigences ont été satisfaites, la réclamation ou la demande de réparation est recevable et l'instruction doit être poursuivie. Sinon, elle doit être close.

10.2.1.5 Recevoir des dépositions et établir des faits

Le jury doit entendre les dépositions des parties dans l'instruction et de leurs témoins, et toute autre déposition qu'il estime nécessaire. Un membre du jury qui a vu l'incident peut témoigner. Une partie dans l'instruction peut interroger toute personne qui témoigne. Le jury doit ensuite établir les faits et baser sa décision sur ces faits.

10.2.1.6 Conflit entre les règles

En cas de conflit entre des règles, le jury doit appliquer la règle qui, selon lui, produira le résultat le plus équitable pour tous les compétiteurs concernés.

10.2.2 Décisions

10.2.2.1 Pénalités et exonération

a) Quand le jury décide qu'un compétiteur qui est partie dans l'instruction d'une réclamation a enfreint une règle, il doit le disqualifier sauf si quelque autre pénalité s'applique. Une pénalité doit être infligée, que la règle applicable ait été mentionnée ou non dans la réclamation.

b) Quand, en conséquence d'une infraction à une règle, un compétiteur a contraint un autre compétiteur à enfreindre une règle, la règle 10.2.2.1 (a) ne s'applique pas à ce dernier qui doit être exonéré.

c) Si un compétiteur a enfreint une règle alors qu'il n'était pas en course, sa pénalité doit lui être appliquée dans la course la plus proche du moment de l'incident.

10.2.2.2 Décision de réparations

Quand un jury décide qu'un compétiteur a droit à réparation selon la règle 10.1.3, il doit prendre un arrangement aussi équitable que possible pour tous les compétiteurs affectés, qu'ils aient demandé réparation ou non. Ce peut être l'ajustement des points, l'annulation de la course, le maintien des résultats en l'état, ou tout autre arrangement. S'il y a un doute sur les faits ou sur les résultats probables de tout arrangement pour la course, spécialement avant d'annuler la course, le jury doit recueillir les faits auprès des sources appropriées.

Si un compétiteur n'a pas pu terminer sa course pour des raisons valables tout en ayant essayé de tout faire pour la terminer, le reclassement à cette course sera obtenu en calculant la moyenne de ses places sur les manches précédentes.

10.2.1 Information les parties et les autres

Après avoir pris sa décision, le jury doit informer rapidement les parties dans l'instruction des faits établis, des règles applicables, de la décision et de ses motivations, et de toutes pénalités imposées ou réparation accordée.

10.2.2 Dommages

Les questions de dommages résultant d'une infraction à l'une quelconque des règles doivent être régies par les prescriptions, si elles existent, de l'autorité nationale.

11 Personnels de course

11.1 Le personnel officiel d'une organisation

Une organisation est nécessairement composée de :

11.1.1 Un directeur de compétition

11.1.1.1 Nomination

Le directeur de compétition est désigné conjointement par l'AFCK et l'organisateur.

11.1.1.2 Fonction

Le directeur de compétition assure les tâches importantes listées ci-dessous :

- applique et fait respecter le règlement sportif,
- vérifie la liste d'inscription et les éléments indispensables : licence/assurance, âge, autorisations parentales, certificat médical,
- communique à l'ensemble des compétiteurs toute information nécessaire au déroulement de la compétition,
- organise le système de sécurité,
- décide du programme sportif et des modifications à ce programme,
- décide du ou des parcours des courses.

gère le timing des courses (il peut être assisté d'un chronométreur responsable en même temps des drapeaux),
prend toutes les mesures nécessaires au bon déroulement des courses en toute sécurité.
vérifie l'affichage de l'ensemble des documents d'informations nécessaires aux compétiteurs (règlement, avis de course, instructions de course, bulletin météo, documents administratifs).
assure les divers briefings de la course, en respectant les préconisations en annexe notamment par rapport à l'obligation de préciser les consignes de sécurité (équipements, conduite à tenir, dangers locaux etc...) et de vérifier l'autonomie des compétiteurs.
est responsable de l'établissement du classement de l'épreuve et de sa publication.

11.1.2 Un comité de course

Le comité de course est composé de l'ensemble des personnels nécessaires à la bonne conduite de la manifestation.

Il accompagne le directeur de compétiteur dans la gestion de l'ensemble de la compétition.

Le nombre de personnes composant le comité de course doit être modulé et adapté en fonction des besoins de sécurité, du nombre de compétiteurs, afin d'offrir à chacun des conditions de course équitables.

11.1.3 Un jury

11.1.3.1 Composition membres du Jury

Il doit être composé de 1 personne au minimum.

Le président du jury est désigné conjointement par l'AFCK et l'organisateur, il doit avoir les compétences requises pour le niveau de l'épreuve.

11.1.3.2 Fonction

- Applique et fait respecter les règles.
- Instruit l'ensemble des réclamations, demandes de réparation ou de réouverture.
- Affiche les décisions.
- Valide les résultats de l'épreuve établis par le directeur de compétition.
- Le président du jury accompagne le directeur de compétition dans la vérification de la liste d'inscription et des éléments indispensables.

12 Annexes

Annexe 1 : Autorisation Parentale et autorisation de contrôle anti dopage pour les mineurs

Annexe 2 : Parcours Speed Crossing

Annexe 3 : Pavillons IFKO

Annexe 4 : Recommandations aux Directeurs de Course

Annexe 5 : Championnat Jeune combiné Kite