CHAMPIONNAT DE FRANCE KITEBOARD

CHAMPIONNAT DE FRANCE
Kiteboard Big Air

Discipline Kiteboard Big Air

Pôle Nautique de la Hague

Urville Nacqueville, Vauville, Siouville

22 au 24 novembre 2025

INSTRUCTIONS DE COURSE

La mention [DP] dans une règle de ces instructions de course (IC) signifie que la pénalité pour une infraction à cette règle peut, à la discrétion du jury, être inférieure à une disqualification.
La mention [NP] (No Protest) dans une règle des instructions de course (IC) signifie qu'un concurrent ne peut pas réclamer contre un autre concurrent pour avoir enfreint cette règle. Ceci modifie la RCV 60.1(a).

1. RÈGLES

La régate sera régie par :

1.1. Les règles telles que définies dans Les Règles de Course à la Voile (RCV) incluant l'annexe F,

1.2. Les règlements fédéraux, incluant le règlement des championnats de France, le règlement technique des pratiques sportives compétitives les chartes de la FFVoile et Les règles techniques et de sécurité des supports à foil et du kiteboard en compétition

1.3. Ajouter à la RCV 62.1(e) : par l'action d'un drone, ou autre équipement volant, affectant de façon significative l'équité de la compétition.

1.4. Les manifestations sportives sont avant tout un espace d'échanges et de partage accessible à toutes et à tous. A ce titre, il est demandé aux concurrents, aux concurrentes, aux accompagnateurs et aux accompagnatrices de se comporter en toutes circonstances, à terre comme sur l'eau, de façon courtoise et respectueuse indépendamment de l'origine, du genre ou de l'orientation sexuelle des autres participants, participantes, accompagnateurs ou accompagnatrices. Un concurrent, une concurrente, un accompagnateur ou une accompagnatrice qui ne respecterait pas ces principes pourra être pénalisé selon la RCV 2 ou 69.

2. MODIFICATIONS AUX INSTRUCTIONS DE COURSES

Toute modification aux instructions de course sera affichée au plus tard 1 heures avant le signal d'avertissement de la course dans laquelle elle prend effet, sauf tout changement dans le programme des courses qui sera affiché avant 20h00 la veille du jour où il prendra effet.

3. COMMUNICATION AVEC LES CONCURRENTS

Les avis aux concurrents seront publiés sur le tableau officiel d'information à l'adresse https://umbraco.ffvoile.fr/championnats-de-france-jeunes/cfegkf-infos-sur-lepreuve/cfegkf-tableau-officiel/ Elles pourront être mises sur le groupe WhatsApp dont le QR code figure en annexe. L'absence d'information sur ce groupe ne pourra être motif à réparation **(ceci modifie la RCV 62.1(a)**.

4. CODE DE CONDUITE

4.1. Les concurrents et les accompagnateurs doivent se conformer aux demandes des arbitres. Lorsque fourni par l'autorité organisatrice, les concurrents doivent porter et arborer un dossard quand ils sont sur l'eau, de couleur, porté visiblement par-dessus tous les équipements et vêtements, doivent porter une caméra, les équipements de tracking, et arborer la publicité de l'épreuve.

4.2. Tout moyen de communication est autorisé pour les concurrents.

5. PROGRAMME DES COURSES

5.1. Jours de course et premiers signaux d'avertissements

Épreuve	Sam. 22/11/25	Dim. 23/10/25	Lun. 24/11/25
Kiteboard Big Air Homme	10h	10h	10h

5.2. Un briefing pour les concurrents sera organisé chaque jour sur le spot de la compétition, 30' avant le signal d'avertissement, sauf si autrement indiqué au tableau officiel d'informations.

5.3. L'heure limite du dernier signal d'avertissement chaque jour est fixée à 20 minutes avant l'heure officiel du coucher du soleil pour la durée de l'épreuve qui est 17h10

6. CLASSEMENT

Le format de course par principe sera une dingle. 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 briefing coureur. Un round doit être terminé pour valider l'épreuve.

7. REGLES DE SECURITE [DP][NP]

7.1. Un concurrent qui abandonne une course doit le signaler au comité de course aussitôt que possible

7.2. À terre, il est demandé aux concurrents de positionner leurs planches avec les ailerons ou foils dirigés vers le sol, afin d'éviter tout accident. Les foils doivent restés dans la zone technique jusqu'à la mise à l'eau, aucun foil ne doit rester en bords de plage dans la zone de mise à l'eau (zone de décollage et d'atterrissage)

7.3. Les coureurs doivent se conformer aux instructions du Beach Marshall.

7.4. Les zones de décollage et d'atterrissage sont délimitées par un balisage à terre. Les concurrents ne doivent pas rester l'aile en l'air, une mise à l'eau ou un atterrissage de l'aile sont obligatoires dans des délais les plus courts possibles.

7.5. Pour des raisons de sécurité, un bateau de surveillance peut contraindre un coureur d'être ramené à terre en bateau moteur.

7.6. [NP] Les zones de décollage et d'atterrissage sont situées dans les zones de chaque pratique conformément au plan de site affiché

7.7. Matériels de sécurité

Le matériel de sécurité (bâton lumineux et coupe ligne, …) pourra être vérifié à tous moments de la compétition du décollage et après l'atterrissage par un jaugeur ou le délégué technique identifié par la FFVoile.

8. ACCOMPAGNATEURS

8.1. [DP] [NP] Les accompagnateurs doivent rester en dehors des zones où les concurrents courent depuis le signal préparatoire de la première classe à prendre le départ jusqu'à ce que tous les concurrents aient fini ou abandonné ou que le comité de course signale un retard, un rappel général ou une annulation.

8.2. [DP] [NP] Les bateaux accompagnateurs doivent être identifiés par un auto-collant fourni par l'organisateur.

8.3. La règlementation des conditions d'intervention des accompagnateurs sur les compétitions de la FFVoile s'appliquera.

8.4. [DP] [NP] Les bateaux accompagnateurs doivent avoir à bord :

- Des gilets de sauvetage (mini 50N) portés en permanence par toutes les personnes à bord
- Une VHF
- Un couteau
- Une ancre et une ligne de mouillage adaptée
- Un dispositif de coupe circuit en cas de chute qui doit être connecté au pilote tant que le moteur est en marche.

Les pilotes des bateaux accompagnateurs doivent se conformer à toute demande des arbitres ou des représentants de l'autorité organisatrice, particulièrement celles concernant l'assistance.

Les bateaux accompagnateurs doivent respecter les règles de navigation en vigueur localement, en particulier le respect des limitations de vitesse dans les différentes zones.

9. EVACUATION DES DETRITUS

Les détritus peuvent être placés à bord des bateaux officiels ou accompagnateurs et dans les poubelles à terre.

10. EMPLACEMENTS [DP]

Les concurrents doivent être dans les zones prévues au briefing coureurs qui leur a été attribuée.

11. PRIX

Des prix seront distribués : **Un tirage au sort sera effectué pour les coureurs présents à la remise des prix.**

11.1. Etape N°4 Kiteboard Big Air :

Les trois premiers concurrents recevront une coupe.

11.2. Championnat de France :

Les prix seront distribués comme suit : les titres seront décernés sous réserve du minima d'inscrits(es) défini ci-dessous. La liste des titres attribués sera affichée au panneau officiel à la clôture des inscriptions et avant la publication des premiers résultats.

Épreuve	Minima	
	Femme	Homme

Kiteboard Big Air	6	12

Si les minimas ne sont pas atteints, les titres ne seront pas attribués et l'épreuve sera automatiquement requalifiée en Criterium National de Grade 4 sans délivrance de titre sauf dérogation du président ou vice-président de la FFVoile.
Les trois premiers concurrents de chaque catégorie validée recevront respectivement les médailles d'Or, d'Argent et de Bronze.
Les différents titres ne pourront pas être décernés aux concurrent(e)s de ou des délégations étrangères invité(e)s par la Fédération Française de Voile sur ce championnat. Toutefois, si un(e) concurrent(e) étranger.ère était classé(e) dans les trois premier(e)s des différents classements généraux de l'épreuve, un podium spécifique à ces classements sera organisé.
Les podiums officiels des différents titres de champions(nes) de France seront décernés après avoir retiré des classements les concurrent(e)s étranger(e)s sans recalcul des points.

12. DECHARGE DE RESPONSABILITE

Les concurrents participent à la régate entièrement à leurs propres risques. Voir la RCV 4 : Décision de courir. L'autorité organisatrice n'acceptera aucune responsabilité, en cas de dommage matériel, de blessure ou de décès, dans le cadre de la régate, aussi bien avant, pendant, qu'après la régate.

13. SIGNAUX FAITS A TERRE

Quand le pavillon Aperçu est envoyé, le signal d'avertissement ne pourra pas être fait moins de 1 minute après l'affalée de l'Aperçu (ceci modifie Signaux de course).

14. PAVILLONS DE CLASSE

Classe	Signe distinctif	Couleur du pavillon
Championnat De France Open Kiteboard Big Air		
Annonce de l'ordre des heats et dossards sur le tableau d'élimination sur le site du championnat Chaque concurrent devra porter la couleur qui lui est attribué lors du heat : Jaune, Bleu, Rouge ou Vert		

15. ZONE DE JUGEMENT :

16. Sur l'eau :

La zone de jugement est matérialisée entre 2 drapeaux « bleu la Manche » définies lors du briefing coureurs. Seul le compétiteur devant effectuer une figure a le droit d'y accéder.
A terre :
Un espace de décollage des ailes est matérialisé par un balisage à terre. Selon la configuration de la plage, il pourra y avoir plusieurs zones de décollage. Le décollage y compris pour les phases d'échauffements doit se faire obligatoirement dans cette zone.
Important : chaque compétiteur devra faire attention à en pas gêner les juges et donc veiller à ne pas positionner son aile entre la zone de jugement et la zone de course (zone de tricks). [DP] [NP]

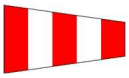
17. MATERIELS DE SECURITES [DP] [NP]
Voir Les règles techniques et de sécurité des supports à foil et du kiteboard en compétition : https://www.ffvoile.fr/ffv/web/ffvoile/documents/regles_securite_foil-et-kite-valide-ca-27-sept-25.pdf

18. CLASSEMENT
18.1. 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.
18.2. 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 classé entre la 1ère et 4ème place en fonction de leur score du plus haut au plus bas sur le round 1.
- Les vainqueurs du round 2 seront classé entre la 5ème et 8ème place en fonction de leur score du plus haut au plus bas sur le round 2.
- La suite du classement de la 5ème place au dernier concurrent se fera dans l'ordre du score du round 1 du plus haut au plus bas.

18.3. En vue du nombre d'inscrit le comité d'organisation se laisse le droit de modifier le format du tableau. Il sera alors annoncé lors du premier briefing coureur.
18.4. Tableau d'élimination :
Le suivi de l'évolution du tableau d'élimination sera fait au fur et à mesure avec un affichage soit au CORAL, soit en ligne via le site dédié de l'épreuve.

19. DEROULEMENT D'UN HEAT
19.1. Ordre de passage :
Dans un groupe de rider, un ordre de passage est déterminé sur le tableau d'élimination.
Au signal du début du heat, le 1er rider (rider A) va effectuer son trick dans la zone dédiée. Il aura approximativement 1 minutes pour réaliser sa figure.
Lorsque la figure est effectuée, le rider « A » quitte la zone au plus vite et le rider « B » rentre dans la zone pour effectuer sa figure etc.
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.

19.2.Pavillonnerie :

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

19.3.Validité d'un heat

Dans le cas où un heat ne peut être terminé dans des conditions standards, il appartient au chef juge de décider de l'annulation du heat en entier ou d'un maintien des résultats intermédiaires.

20. Jugement

Critères

Les tricks seront notés au regard des critères suivants : Technique, puissance, hauteur, facteur de risque, fluidité, et style :

- Difficulté Technique

Elle reflète le degré de difficulté d'une figure.

- Puissance

Elle sera déterminée par les 3 facteurs suivants :

- Vitesse au moment du pop, sans s'aider du kite au moment du décollage
- Hauteur et amplitude pendant la figure
- Vitesse à la réception

- Facteur de Risque

Il est directement lié à la puissance impliquée dans la réalisation d'une figure, mais aussi à l'engagement technique et physique du compétiteur : Durée du moment critique, position du corps par rapport à l'angle des lignes et énergie dans l'exécution.

- La Fluidité

L'aisance et le style sont des critères d'impression générale qui pourront venir majorer la note, en fonction de ce que chaque juge perçoit dans l'exécution d'une figure. Grab, sensation de facilité, mouvement agréable à regarder…

Notation :

Chaque juge notera chaque figure sur 10 points.

Chaque rider aura 7 figures à effectuer. Ce nombre de figure peut descendre jusqu'à 5 dans le cas où la fenêtre de vent est réduite.
Les 4 meilleures notes de 4 figures de catégories différentes seront retenues. Ce nombre peut descendre jusqu'à 2 dans le cas où la fenêtre de vent est réduite.
La note finale sera donc sur 40 points.
La note d'une figure sera calculée comme suit :

- L'opérateur effectuera la moyenne des notes. Cette moyenne sera la note de la figure

Validité d'une figure :

Une figure sera validée et notée dans les cas suivants :

- La figure est posée et contrôlée après avoir été posée.
- Une seule figure par passage est validée. Le pop est considéré comme une figure.
- La figure est exécutée dans l'air de compétition dédiée ;
- La réception manque de contrôle passagèrement : attrape le chicken loop, atterrissage sur le dos et planche.

Une figure sera validée mais notée 0 dans le cas suivant :

- Attrape le leash
- Coule car n'a plus de vitesse
- Perd le contrôle du kite et/ou de la planche
- La figure est réalisée en dehors de la zone

Répertoire des figures

Les figures sont répertoriées dans des familles Wake-style et Big Air (CF annexe freestyle).
Chaque rider devra valider une figure dans 4 familles différentes.
Dans le cas d'une figure non répertoriée, le chef juge aura la responsabilité de la classer dans une famille correspondant à la logique du trick.
Ce sont les riders qui choisissent le ratio entre les tricks « Wake-style » et « Big Air » qu'ils veulent exécuter dans leur heat.
En cas de conditions de vent fort, il sera possible de comptabiliser plusieurs tricks par famille « Big Air». Cette information sera donnée au briefing coureur du jour .

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 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.

21.
22.

CHAMPIONNAT DE FRANCE KITEBOARD

Annexe
Liens d'accès dédié à l'épreuve

Championnat de France Kiteboard Big Air : https://chat.whatsapp.com/E9AxK2bw6Vx15s5JeIFr22

CHAMPIONNAT DE FRANCE
KITEBOARD

BIG AIR TWIN TIP TRICKLIST

TRICK NAME	ABBREVIATION
Sent Jump	SJ
Kung Fu	KF
Deadman	DM
Deadman Front Roll	DMFR
Deadman Back Roll	DMBR
One Foot	OF
Back Rolls (1,2,3,4…)	BR
Front Rolls (1,2,3,4…)	FR
Back Rolls One Foot (1,2,3,4…)	BROF
Front Rolls One Foot (1,2,3,4…)	FROF
Board Off	BO
Back Roll Board Off (1,2,3,4…)	BRBO
Front Roll Board Off (1,2,3…)	FRBO
Board Pass (1,2,3…)	BP
Back Roll Board Pass	BRBP
Front Roll Board Pass	FRBP
Tic Tacs (1,2,3…)	TT
Tic Tac Flip (1,2,3…)	TTFL
Back Roll Tic Tac (1,2,3…)	BRTT
Back Roll Tic Tac Flip (1,2,3…)	BRTTFL
Front Roll Tic Tac (1,2,3…)	FRTT
Front Roll Tic Tac Flip (1,2,3…)	FRTTFL
Flips (1,2,3…)	FL
Back Roll Flip (1,2,3…)	BRFL
Front Roll Flip (1,2,3…)	FRFL
Kite Loop Double Half Cab	KL2HC
Kite Loop Frontside Pass (3,5,7…)	KLFS
Kite Loop Backside Pass (3,5,7…)	KLBS
Kite Loop Back Roll Frontside Pass (3,5,7…)	KLBRFS
Kite Loop Kgb	KLKGB
Kite Loop Slim Chance	KLSC
Kite Loop Front Blind Mobe	KLFBM
Kite Loop Double Half Cab Mobe (1,2…)	KL2HCM
Sent Pass (1,2,3…)	SP
Back Roll Sent Pass (1,2,3…)	BRSP
Front Roll Sent Pass (1,2,3…) a.k.a. Kung fu	FRSP

* (1,2,3…) is for loops and/or rotations

TRICK NAME	ABBREVIATION
Kite Loop (1,2,3)	KL
Kite Loop Back Roll (1,2,3…)	KLBR
Kite Loop Front Roll (1,2,3…)	KLFR
Kite Loop One Foot (1,2)	KLOF
Kite Loop Back Roll One Foot (1,2,3…)	KLBROF
Kite Loop Front Roll One Foot (1,2,3…)	KLFROF
Kite Loop Board Off (1,2)	KLBO
Kite Loop Back Roll Board Off (1,2,3…)	KLBRBO
Kite Loop Front Roll Board Off (1,2,3…)	KLFRBO
Kite Loop Tic Tac (1,2,3…)	KLTT
Kite Loop Back Roll Tic Tac (1,2,3…)	KLBRTT
Kite Loop Front Roll Tic Tac (1,2,3…)	KLFRTT
Kite Loop Flip (1,2,3…)	KLFL
Kite Loop Back Roll Flip (1,2,3…)	KLBRFL
Kite Loop Front Roll Flip (1,2,3…)	KLFRFL
Kite Loop Innovation	KLI
Contra Loop (1,2)	CL
Contra Loop Back Roll (1,2,3…)	CLBR
Contra Loop Front Roll (1,2,3…)	CLFR
Contra Loop One Foot (1,2)	CLOF
Contra Loop Back Roll One Foot (1,2,3…)	CLBROF
Contra Loop Front Roll One Foot (1,2,3…)	CLFROF
Contra Loop Board Off (1,2)	CLBO
Contra Loop Back Roll Board Off (1,2,3…)	CLBRBO
Contra Loop Front Roll Board Off (1,2,3…)	CLFRBO
Contra Loop Tic Tac (1,2,3…)	CLTT
Contraloop Backroll Tic Tac (1,2,3…)	CLBRTT
Contra Loop Front Roll Tic Tac (1,2,3…)	CLFRTT
Contra Loop Flip (1,2,3…)	CLFL
Contraloop Backroll Flip (1,2,3…)	CLBRFL
Contra Loop Front Roll Flip (1,2,3…)	CLFRFL
Contra Loop Innovation	CLI
S Loop	SL
S Loop Front Roll (1,2,3…)	SLFR
S Loop Back Roll (1,2,3…)	SLBR
S Loop Board Off	SLBO
S Loop Tic Tac	SLTT
S Loop Flip	SLFL
S Loop Back Roll Board Off (1,2,3…)	SLBRBO
S Loop Front Roll Board Off (1,2,3…)	SLFRBO
S Loop Back Roll Flip (1,2,3…)	SLBRFL
S Loop Front Roll Flip (1,2,3…)	SLFRFL
S Loop Back Roll Tic Tac (1,2,3…)	SLBRTT
S Loop Front Roll Tic Tac (1,2,3…)	SLFRTT
S Loop Innovation	SLI
Snake Loop	SNL
Innovation 1	INNO1
Innovation 2	INNO2
Innovation 3	INNO3