

**REGLEMENT  
COMBINE CANOE- KAYAK**



**2022-23**



## Préambule :

Le classement du championnat de France de canoë kayak est établi à l'issue d'un combiné de 3 épreuves :

- une épreuve de slalom géant ;
- une épreuve de relais vitesse ;
- une épreuve de boarder cross.

Chaque équipe est constituée de 4 concurrents (mixité obligatoire en collège - mixité autorisée en lycée).

6 catégories de classement : collège excellence, collège établissement, lycée excellence, lycée établissement, lycée professionnel et sport partagé.

Sport partagé (reconnu MDPH) : un seul titre « Equipe Sport Partagé » sera décerné. L'organisation devra garantir une pratique adaptée et équitable entre les différents concurrents.

Pour chaque épreuve, un classement scratch collège et scratch lycée sera établi puis séparé par catégories : excellence et établissement, pour l'attribution des points par épreuve (ex : Une équipe établissement termine 6<sup>ème</sup> au scratch relais vitesse mais 1<sup>ère</sup> équipe établissement donc l'équipe marque 1 point et non 6 **contrairement à une équipe excellence qui reste sur le classement scratch, ex : elle termine 13<sup>ème</sup>, elle marque 13 points**).

## Sommaire :

|   |                |
|---|----------------|
| <b>1. Epreuve de slalom géant (eau vive)</b>        | <i>Page 3</i>  |
| <b>2. Epreuve de relais vitesse (eau calme)</b>     | <i>Page 6</i>  |
| <b>3. Epreuve de boarder cross kayak (eau vive)</b> | <i>Page 10</i> |
| <b>4. Classement du combiné</b>                     | <i>Page 13</i> |

## 1. Épreuve de Slalom géant (Eau Vive) :

### A. Format de compétition (un départ toutes les minutes) :

Identique pour les Collèges et Lycées. Réalisée en doublette (2 par équipe). Deux manches sur un parcours composé de **portes larges en descente, obligatoires** et de **portes en remontée, optionnelles**. Ces portes optionnelles ou portes « Bingo » apportent des bonus de temps (secondes en moins).

### B. Équipement conforme au code du sport (à prévoir pour chaque compétiteur de l'équipe) :

Casques, gilets, dossards (fourni à l'accueil) et chaussures fermées obligatoires. L'embarcation est au choix du pagayeur (kayak ou canoë monoplace). Elle doit être équipée de cale-pieds (kayak), et de bosses aux 2 pointes. Elle est équipée et aménagée pour assurer son insubmersibilité horizontale (minimum 15L à l'avant et à l'arrière) même pleine d'eau en soutenant le poids du pagayeur. Dans un cas de faible niveau d'un concurrent, un bateau gonflable ou Sit On Top (non fourni par l'organisation) pourra être utilisé.



**(Aucun départ ne sera autorisé si l'un de ces éléments est manquant). Dans le cadre de la formation à la sécurité, le matériel et les équipements seront vérifiés.**

### C. Parcours :

Parcours d'eau vive reconnu de classe II de 10 à 14 portes d'une durée **proche** de 60 secondes (**pour les meilleures doublettes**) :

Il est composé de 6 à 10 portes vertes obligatoires d'une largeur d'environ 2m, numérotées à descendre dans le sens du courant principal : Elles balisent un parcours type slalom géant

Il est complété de 4 portes bingo rouges d'une largeur minimum de 1m20 à remonter dans différents contre-courants. Ces portes bingo peuvent être mono fiches. (B1, B2, B3 et B4). (Autant de remontées rive droite que rive gauche)

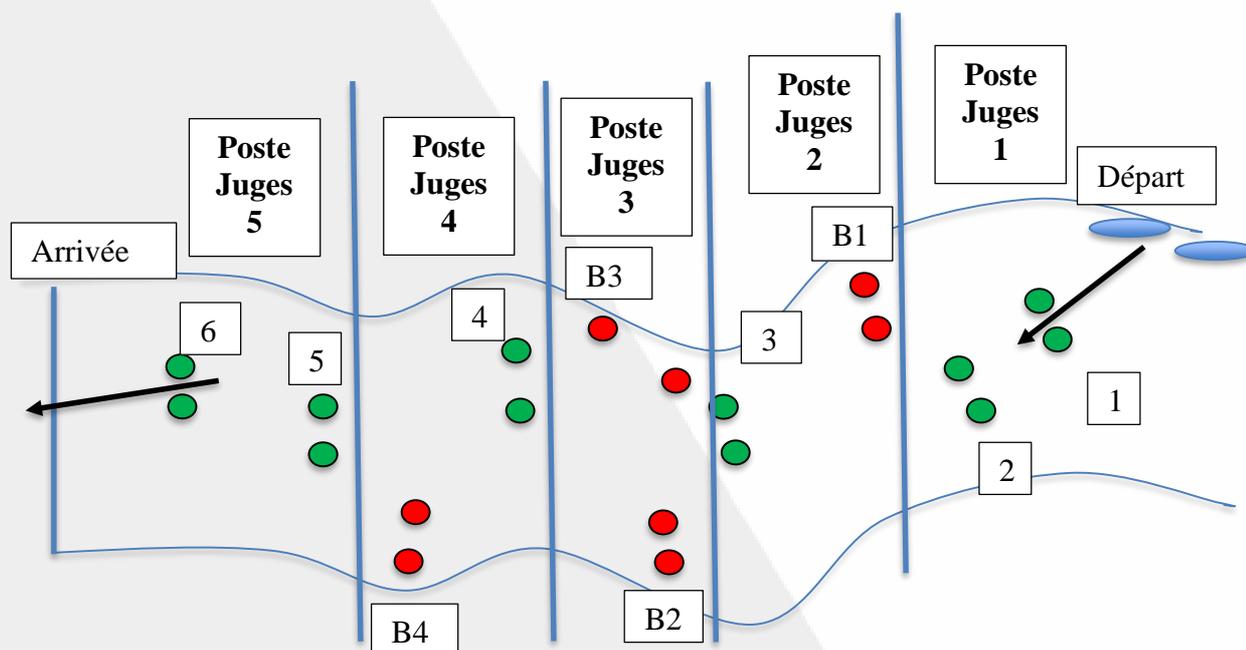
Ces Portes Bingo sont optionnelles et rapportent toutes un bonus de temps IDENTIQUE. Leur difficulté variable permet à tous les niveaux de pratique de s'exprimer. Les deux pagayeurs de la doublette se répartissent librement les portes bingo sur chaque manche.

**Une porte bingo ne pourra être tentée et franchie que par l'un des deux pagayeurs de la doublette.**

Une touche ou le franchissement incorrect d'une porte bingo entraîne la perte du bénéfice potentiel de temps lié à cette porte mais aucune pénalité supplémentaire n'est attribuée, considérant la perte de temps occasionnée, suffisante.

Les élèves et leurs enseignants sont confrontés à un choix stratégique intra-doublette avant chaque manche.

## STADE DE SLALOM GEANT avec zones de jugement (exemple de parcours) :



### D. Principe de Fonctionnement :

#### Départ -Arrivée :

- Le départ doit se faire tenu à la pointe arrière (par un JO) pour le 1<sup>er</sup> à partir. L'ordre de départ sera du type : **ATTENTION au départ**, décompte possible (5, 4, 3, 2, 1) et TOP ;
- Le compétiteur tenu au départ déclenche le chronomètre. Il devra franchir la première porte en tête de la doublette ;
- Le chronomètre est arrêté quand le 2<sup>ème</sup> bateau (buste du payeur) franchit la ligne d'arrivée ;
- Les temps sont au **centième** de seconde.

#### Pénalités :

- Tout départ anticipé a pour conséquence la disqualification de la doublette sur la manche ;
- Au départ si le premier bateau (tenu au départ) ne franchit pas la porte n°1 en premier, l'équipe est pénalisée de 15 secondes.

#### Jugement, pénalités, disqualifications, réclamations :

- Toutes les portes doivent être franchies dans l'ordre de leur numérotation (plaquette sur chaque porte) sous peine de pénalité ;
- La négociation d'une porte commence quand :
  - Le bateau, le corps ou la pagaie touche la porte ;
  - Le corps ou une partie du corps franchit le plan de la porte défini par les 2 fiches ;
  - Dans le cas de portes mono fiches, le corps ou une partie du corps franchit le plan de la porte définie par la fiche sur l'eau et la fiche sur la berge ;

- La négociation d'une porte est terminée quand :
  - la suivante est commencée ;
  - la ligne d'arrivée est franchie.

Pour qu'une porte soit considérée comme correctement franchie, tout ou partie du bateau ET la tête entière du compétiteur doivent franchir le plan des deux fiches dans la direction imposée.

Pénalités liées au franchissement des portes : (Ne concernent pas les portes bingo)

- 15 secondes de pénalité sont attribuées pour toute porte obligatoire non franchie, franchie dans le mauvais sens, mauvais franchissement (franchissement payeur sous l'eau dans le plan de porte...) ou volontairement écartée.
- Pour chaque concurrent (te) de chaque doublette, la touche d'une ou deux fiches d'une porte obligatoire occasionne 2 secondes de pénalité.
- Tout concurrent rejoint, doit céder le passage, sous peine de disqualification pour obstruction volontaire.
- En cas de gêne, le responsable de l'épreuve peut autoriser la doublette lésée à recourir.
- Les réclamations devront être déposées par écrit dès le constat de l'incident auprès du Juge - arbitre, et au plus tard ½ heure après l'affichage des résultats.

### **Performance de chaque doublette sur chaque manche :**

Elle correspond à l'opération suivante : temps total **au centième** de la doublette + pénalités totales de la doublette - bonus de temps de la doublette (4 bonus maximum) (Ex1 : 78,17+6 (de pénalité)-30 (de bonus)= 54,17 , Ex2 : *Dans le cas d'un parcours de moins d'une minute : 55,25+0 (de pénalité) - 60 ( de bonus) = - 4,75*)

Tout litige ou réclamation ne trouvant pas réponse au sein du règlement, sera étudié par le jury sportif et/ou bien le responsable sportif désigné par le DNA.

### **E. Classement du slalom :**

Chaque doublette effectue 2 manches. La meilleure des 2 manches est prise en compte.

Un classement doublettes garçons est réalisé à la place obtenue (ex : 4<sup>ème</sup> place sur 27 = 4 points).

Un classement doublettes mixtes (intégrant les doublettes filles) est réalisé à la place obtenue (ex : 17<sup>ème</sup> place sur 32 = 17 points).

En cas d'égalité entre deux doublettes, prendre en considération l'autre manche.

**Le classement de l'équipe est réalisé par addition des points obtenus par les deux doublettes** (ex : 4 + 17 = 21 pts).

**La place de l'équipe est établie selon l'ordre décroissant des points obtenus par les équipes.**

En cas d'égalité, c'est l'addition des meilleures performances des 2 doublettes de chaque équipe concernée qui départage.

Lorsqu'une (ou deux) doublettes est (sont) non arrivée(s) sur aucune des deux manches, celle(s)-ci est (sont) classée(s) dernière(s), elle marque les points du nombre de doublettes au départ de sa catégorie garçons ou mixte.

## 2.Épreuve Relais vitesse (Eau Calme) :

### A. Équipement conforme au code du sport (à prévoir pour chaque compétiteur de l'équipe) :

- Bateaux monoplaces libres (kayak ou canoë monoplace) non fournis par l'organisation (bateaux directeurs type descente ou course en ligne conseillés). Chaque équipe apporte son propre matériel.

L'embarcation est équipée et aménagée pour assurer son insubmersibilité même pleine d'eau en soutenant le poids du pagayeur (réserve de flottabilité uniquement à l'arrière, minimum 15L ou caisson étanche pour les bateaux de course en ligne). Gilets, dossards et chaussures fermées SONT obligatoires.

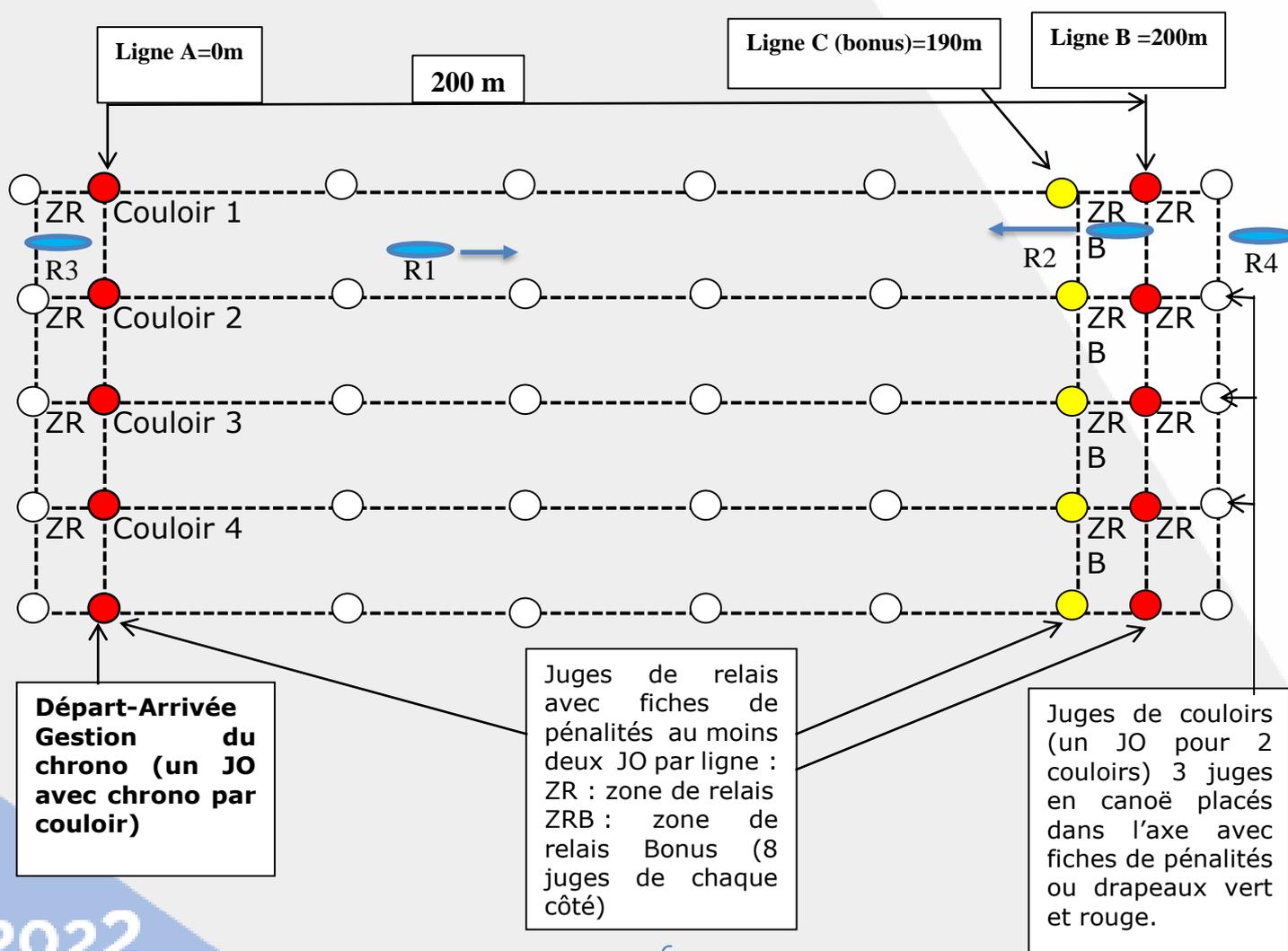


(Aucun départ ne sera autorisé si l'un de ces éléments est manquant). Dans le cadre de la formation à la sécurité, le matériel et les équipements seront vérifiés.

### B. Parcours :

Eau calme, Distance de 200m (4x200). Course réalisée en couloir (largeur minimum 4 mètres).

#### Stade de relais selon le schéma ci-dessous



### **C. Format de compétition (une course toutes les 8 à 10 minutes) :**

- 1<sup>er</sup> tour = Qualifications (X séries en fonction du nombre d'équipes) : un classement scratch est établi à l'issue du 1<sup>er</sup> tour pour établir les Finales.
- 2<sup>ème</sup> tour= Finales (X finales en fonctions du nombre d'équipes).
- Mise en affrontement direct de **2** à 6 équipes.
- Attribution d'un bonus en distance (20m ou 40m en moins) en fonction de la composition de l'équipe (voir tableau ci-dessous). Ne peuvent bénéficier du bonus que les équipes ayant au moins une fille ou un relayeur pratiquant le canoë lors du relais en plus dans l'équipe type.

|                    | <b>Collège</b>   | <b>Lycée</b> |
|--------------------|------------------|--------------|
| <b>Equipe type</b> | <b>3KH + 1KF</b> | <b>4 KH</b>  |

### **Compositions d'équipe possible pour bénéficier d'une remise de distance :**

|  | <b>Collège</b>   | <b>Lycée</b>   |
|--|--|--|
| <b>BONUS<br/>20 mètres (2 fois 10 mètres<br/>répartis sur les 2 premiers<br/>équipiers R1 et R2)</b> | <b>2 KF - 2 KH<br/>1 KF - 1 CH - 2 KH</b>  | <b>1 KF - 3 KH<br/>1 CH - 3 KH</b>   |
| <b>BONUS<br/>40 mètres (4 fois 10 mètres<br/>répartis sur tous les<br/>équipiers R1,R2,R3 et R4)</b> | <b>3 KF - 1 KH<br/>2 KF - 1 CH - 1 KH<br/>1 KF - 2 CH - 1 KH<br/>1 KF - 3 CH</b> | <b>2 KF - 2 KH<br/>1 KF - 1 CH - 2 KH<br/>2 CH - 2 KH<br/>3 CH - 1 KH<br/>4 CH</b> |

**KF : Kayak Fille / CF : Canoë Fille / CH : Canoë Homme / KH : Kayak Homme**

### **D. Principes de Fonctionnement :**

- Les 4 relayeurs de l'équipe réalisent successivement la distance de 200m (ou 190m si bonus) en alternant le sens de navigation dans le couloir qui leur est attribué (R1 puis R2 puis R3 et R4).
- Les relayeurs doivent se mettre en place du bon côté avant le départ de la course : R1 et R3 côté ligne A, R2 et R4 côté ligne B et C.
- Le relayeur transmet un témoin flottant (type « frite » de piscine de 40cm environ) à son partenaire dans la zone de transmission de 10m (ZR ou ZRB). Ce témoin doit couvrir la distance totale de l'épreuve.
- Le mode de transport du témoin est laissé libre (porté par le pagayeur, calé dans le bateau...)

### **Départ :**

→ Le départ du premier relayeur (R1) se fait à la pointe avant du bateau aligné sur la ligne de départ (ligne A)

→ Les départs sont donnés par un signal sonore **BREF** (coup de pistolet, sifflet...) après alignement et ordre : « **ATTENTION AU DEPART** ». Un seul faux départ est autorisé. En cas de 2<sup>ème</sup> faux départ, la course n'est pas arrêtée. L'équipe à l'origine du 2<sup>ème</sup> faux départ se verra attribuer une pénalité de 15 secondes.

### **Parcours :**

→ Le pagayeur doit naviguer dans son couloir. Le franchissement de la ligne d'eau entraîne une pénalité de 15 secondes si aucun effort n'est fait pour retourner dans son couloir.

→ En cas de perte de témoin, le concurrent devra le récupérer avant de franchir la ligne d'arrivée. Dans le cas contraire, l'équipe se verra attribuer une pénalité de 1'.

### **Transmission :**

- Les relais R2, R3 et R4 se font dans une **zone de transmission de 10m (ZR ou ZRB)** en arrière des bouées A, B ou C (en fonction de l'attribution de bonus), **bateau à l'arrêt ou lancé**.
- Lors du relais, le témoin doit être transmis dans la zone de 10m avant que **le corps du relayeur ait franchi la limite de la zone de transmission (Bouées A, B ou C)**
- Le mode de transmission du témoin doit se faire **de la main à la main pagayeur dans le bateau**. Le contact main/main doit être constaté.
- Le témoin ne doit subir aucune modification de son état (lestage interdit par exemple)
- **En cas de gêne sur des concurrents** (cas de figure en relais que l'on n'aurait pas répertorié), **la pénalité attribuée est à l'appréciation du jury sportif** afin de juger et réparer au mieux les dommages causés.
- Tout relais anticipé (corps du relayeur qui franchit la ligne de bouée avant la transmission du témoin) ou transmission non conforme entraîne une pénalité de 15 secondes.
- Un relayeur en attente qui dessale peut-être remplacé par l'équipier sur l'eau derrière lui (relayeur 2 remplacé par relayeur 4). Il a la possibilité de remonter dans son bateau sur place, sans rejoindre la berge et sans aide extérieure pour finir la course. Il ne doit pas gêner les autres concurrents.

### **Arrivée :**

- L'arrivée se juge sur la pointe avant du bateau.
- Après franchissement de la ligne d'arrivée, le dernier relayeur présentera son témoin au juge pour attester que le témoin a couvert la distance totale.

### **Dessalage :**

- En cas de dessalage au premier tour, l'équipe sera classée dernière de sa série et au scratch après toutes les équipes qui ont réalisé les relais sans dessaler. Dans le cas de plusieurs équipes dessalées au 1<sup>er</sup> tour, elles seront départagées à la distance réalisée avant dessalage pour établir les finales. Une équipe dessalée pourra participer au 2<sup>ème</sup> tour.
- En cas de dessalage en finale, l'équipe sera classée dernière de sa finale. Dans le cas de plusieurs dessalages dans la même finale, elles seront départagées à la distance réalisée avant dessalage.

## **Performance :**

- 1<sup>er</sup> tour : addition du temps total du relais et des pénalités en minutes, secondes, centièmes
- En finale : place à l'arrivée (Déclassement uniquement possible dans la finale concernée en fonction de l'addition du temps total en minutes, secondes, centièmes et des pénalités).

Tout litige ou réclamation ne trouvant pas réponse au sein du règlement, sera étudié par le jury sportif et/ou bien le responsable sportif désigné par le DNA.

## **A. Classement du relais vitesse :**

**2 COURSES : Une série et une finale.**

**L'organisation des grilles de compétition sera fonction du nombre d'équipes.**

Les **séries** sont **tirées au sort et chronométrées** : à l'issue, un classement sera établi pour organiser les finales (ex : 4 meilleurs temps en finale A ; 4 suivants en finale B...). **Le placement dans les couloirs pour chaque finale sera fonction des temps des séries selon le schéma ci-dessous :**

| <b>1<sup>er</sup> COULOIR</b> | <b>2<sup>ème</sup> COULOIR</b> | <b>3<sup>ème</sup> COULOIR</b> | <b>4<sup>ème</sup> COULOIR</b> |
|-------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| 3 <sup>ème</sup> temps        | 1 <sup>er</sup> temps          | 2 <sup>ème</sup> temps         | 4 <sup>ème</sup> temps         |

Le classement des finales s'effectuera à la place (ex : place de 1 à 4 pour la finale A ; place de 5 à 8 pour la finale B...)

Toutes les courses sont chronométrées afin de prendre en compte d'éventuelles pénalités qui peuvent entraîner le déclassement d'une équipe.

Seul le meilleur temps sur les deux courses servira pour un éventuel départage en cas d'égalité de points au classement final du combiné.

### 3. Épreuve de Boarder Cross kayak (Eau Vive) :

Identique pour les Collèges et Lycées.

Deux tours :

- 1<sup>er</sup> tour : : **Départ contre la montre toutes les 10 secondes des 4 membres de la même équipe. (Stratégie de départ à définir dès l'accueil).**
- 2<sup>ème</sup> tour, **FINALE** : confrontation **mixte** de 4 compétiteurs en fonction du classement du 1<sup>er</sup> tour.

#### **A. Equipement conforme au code du sport :**

Toutes les équipes doivent prévoir le matériel individuel suivant : Gilet de sauvetage, chaussures et pagaies de kayak plastiques avec tranche non coupante, casque à grille, jupe adaptée à l'embarcation de l'épreuve. La forme de kayak retenue est le strim décliné en 2 formats : junior (petit gabarit) et sénior (grand gabarit) :

Chaque équipe de collège (excepté les équipes des ultra-marines) fournira à l'organisation au minimum un strim junior, et chaque équipe de lycée (excepté les équipes des ultra-marines) fournira à l'organisation au minimum un strim senior,

Les bateaux doivent être insubmersibles ou rendus insubmersibles par des systèmes de flottabilité (réserves de flottabilité type « gonfles » ou bloc de mousse : Chandelle) à l'avant et l'arrière (minimum 15L à l'avant et à l'arrière). Ils doivent être équipés de cale-pieds et de bosses. Les bateaux, devront porter une marque d'identification pour permettre une restitution aisée.

Dans un cas de faible niveau de pratique d'un concurrent, un bateau gonflable ou un Sit on Top pourra être fourni par l'organisateur.

L'organisateur prévoira quelques kayaks Strim supplémentaires, en location (30 EUROS le kit) afin de permettre aux équipes ne possédant pas ce type d'équipement de participer en fournissant un matériel de substitution (réservation obligatoire dans la fiche d'inscription).

Une équipe ne fournissant pas le matériel requis ou de substitution (sauf les équipes d'outre-mer) à l'organisation du championnat dès l'accueil, ne sera pas autorisée à participer à l'épreuve de boarder cross.

#### **Équipement obligatoire pour chaque compétiteur avant le départ :**

Casque à grille, gilet de sauvetage, dossard individuel et chaussures fermées. Une pagaie de kayak plastique avec tranche non coupante, une jupe adaptée aux kayaks strim.

#### **B. Principe de Fonctionnement :**

L'épreuve consiste à parcourir une distance en eau vive le plus rapidement possible. Les départs se font par séries de 4 **bateaux maximum** sur un parcours d'une trentaine de secondes pour les meilleurs. Ce parcours comprend un enchaînement de passages classe 2 minimum. Le parcours est jalonné par 2 à 4 bouées directionnelles **ou repères (rochers...)** qui orientent le cheminement des pagayeurs.

Après le départ, les bateaux ont le droit de se toucher, se croiser : c'est l'esprit même des départs groupés en confrontation directe. Seuls des contacts **VOLONTAIRES ET EVIDENTS** de la main sur le corps du concurrent adverse ou le bateau adverse (main bateau, main corps) et les contacts **VOLONTAIRES ET EVIDENTS** du bateau ou de la pagaie sur le corps du concurrent adverse (pagaie corps, et pointe avant du bateau sur corps)-amèneront les juges à sanctionner, **après arbitrage à leur appréciation**, un concurrent par une pénalité ou une disqualification.

#### **C. Format de compétition (si 60 équipes = 3h) :**

Départ toutes les 1'30 minutes, par 4.

**1<sup>e</sup> tour = Qualifications (X séries en fonction du nombre d'équipes) : Le CHOIX du classement de départ des membres de la même équipe aura été donné dès l'accueil.**

- Les 4 membres d'une **même équipe partent toutes les 10 secondes d'écart ( pas d'arrêt du chronomètre) pour réaliser un chrono individuel de qualification.**
- **Le départ se fait à l'arrêt au même endroit, tenu, toutes les 10 secondes. Aucun retard ne sera toléré et le chrono ne sera pas arrêté. (Il faut s'entraîner à être prêt toutes les 10 secondes dans son équipe).**

**Un classement scratch est établi à l'issue du 1<sup>er</sup> tour pour établir les finales du 2<sup>ème</sup> tour.**

**2<sup>ème</sup> tour = Finales mixtes (X finales en fonctions du nombre d'équipes) :**

- les finales seront établies en fonction des chronos du 1<sup>er</sup> tour de qualification :

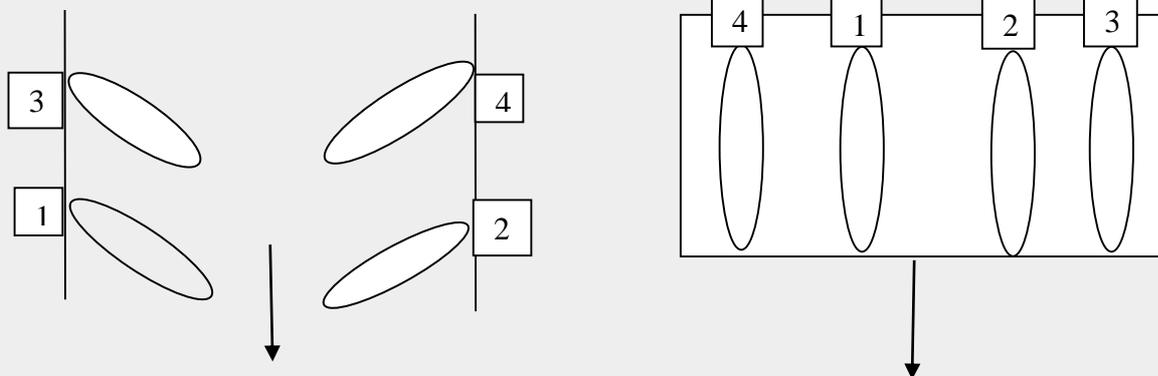
Finale A (1-4) (1<sup>er</sup> au 4<sup>ème</sup> temps) ; Finale B (5-8) (5<sup>ème</sup> au 8<sup>ème</sup> temps) ; Finale C (9-12) (9<sup>ème</sup> au 12<sup>ème</sup> temps), etc.

Classement final à l'issue du 2<sup>ème</sup> tour consiste en un classement scratch garçon et un classement fille séparé. Ex : 4<sup>ème</sup> au scratch et 1<sup>ère</sup> **fille** = 1 pt, 10<sup>ème</sup> au scratch **garçon** = 10 points

## Départ - arrivée :

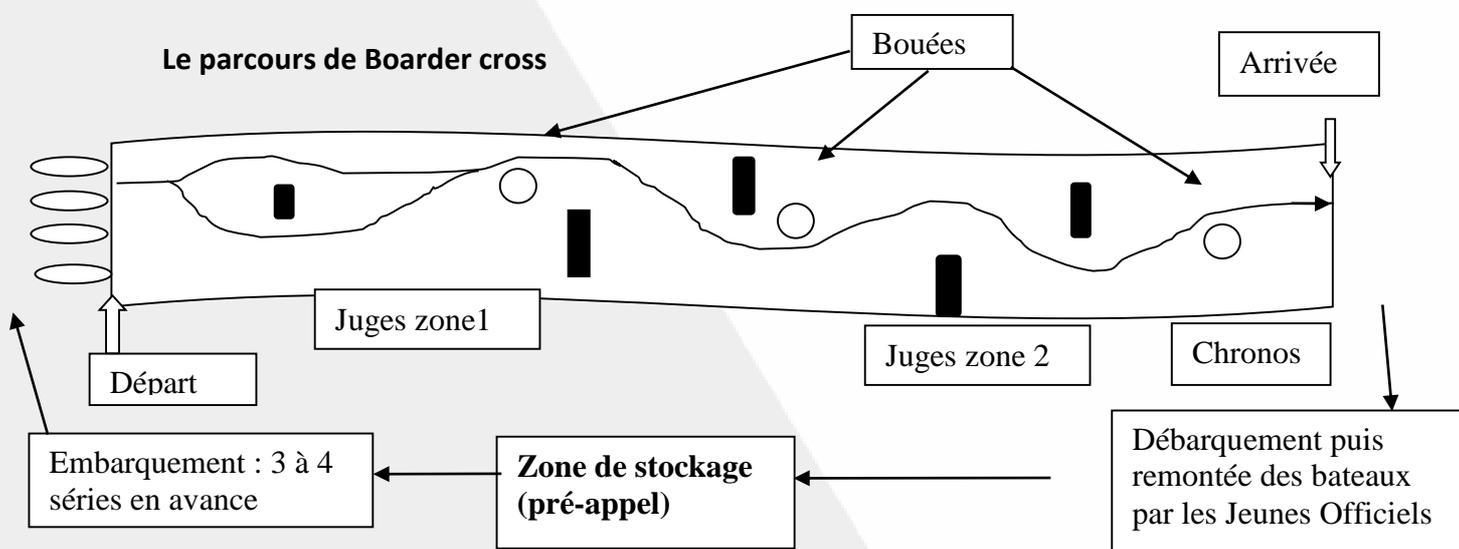
- Pour s'adapter à son contexte, l'organisateur peut être amené à imaginer une procédure de départ spécifique **au 2<sup>ème</sup> TOUR**. Celle-ci devra respecter les points suivants :
  - 1) Le départ se fait à l'arrêt
  - 2) La procédure de départ doit, autant que possible, garantir l'égalité des chances.
  - 3) La procédure de départ ne présente aucun danger objectif.

Procédures possibles : départ tenu pointe arrière contre berge, toboggan à l'américaine sur berge, Rampe sur l'eau, accroché à une corde à mi-hauteur, **pointe amont contre bouée, amont d'une ligne fictive...**



- Au tour de qualifications : les 4 membres d'une même équipe **partent toutes les 10 secondes. Le départ est arrêté, au même endroit et tenu.**
- Lors des finales **mixtes**, les placements se font dans l'ordre des temps des qualifications (le meilleur temps choisit sa place ; puis le 2<sup>ème</sup>...).

- Après placement, le départ sera déclenché de la manière suivante : **Ordre : ATTENTION AU DEPART puis signal sonore bref ( top, coup de sifflet...)**.
- L'arrivée est constatée pour chaque compétiteur quand le buste du pagayeur franchit la ligne d'arrivée (arrêt du chronomètre au 1<sup>er</sup> tour).
- Les temps sont au **centième** de seconde au 1<sup>er</sup> tour.



## Pénalités :

- Tout départ anticipé aura pour conséquence une pénalité de 15 secondes sur le chrono réalisé (1<sup>er</sup> tour) ou une disqualification au 2<sup>ème</sup> tour (classé dernier de sa finale).
- **Les Bouées suspendues et directionnelles ou repères (rochers, bras de rivière, bouées lestées...)** constituent des passages obligatoires. Pour que le passage des bouées **ou repères choisis** soit validé, tout ou partie du bateau et la tête entière du compétiteur doivent passer : du côté du sens imposé (droite ou gauche) ; de l'amont vers l'aval ; sans écarter volontairement la bouée pour passer.  
Tout manquement entraînera une pénalité de 15 secondes sur le chrono réalisé au 1<sup>er</sup> tour et une disqualification au 2<sup>ème</sup> tour (classé dernier de sa finale).

- Pas de pénalités de contact au premier tour (même équipe)
- **Pénalités de contact en FINALES : Tout contact VOLONTAIRE et EVIDENT avec la main ou la pagaie ou pointe avant du bateau sur le corps de l'adversaire ou avec la main sur le bateau de l'adversaire sera sanctionné par une disqualification (un classement à la dernière place de sa finale).**
- Multi-disqualification dans une finale (2<sup>ème</sup> tour) : Dans le cas de plusieurs disqualifiés dans la même finale :  
Si lors d'une finale, il y a plusieurs élèves disqualifiés, ils seront départagés en fonction du temps de qualification (1<sup>er</sup> tour) (ex :si 2 disqualifiés dans la même finale, le plus rapide en qualification sera classé avant l'autre, mais après ceux qui ont terminé la même finale sans disqualification...)

## Dessalage :

- Si un compétiteur dessale **lors du tour de qualification, il prend le temps du dernier arrivé des séries de qualification, sans dessaler + 15 secondes. Si plusieurs compétiteurs dessalent, ils seront départagés sur la distance parcourue (zone de dessalage) il est classé dernier de sa série...et est classé au scratch au premier tour après tous les compétiteurs**

qui ont réalisé le parcours complet, si plusieurs dessalages, celui qui a fait le plus de distance avant de dessaler est classé avant l'autre dans la série et au scratch.

- Un Compétiteur qui dessale au premier tour pourra participer à la finale en fonction de son classement scratch du premier tour.
- Si un compétiteur dessale en Finale, il est classé dernier de sa finale, si plusieurs dessalages dans la même finale, celui qui a fait le plus de distance avant de dessaler est classé avant l'autre dans la finale (**identifier la zone de dessalage**).
- En cas de dessalage aux 2 tours : le compétiteur sera classé selon les règles précédentes et se verra attribuer la moins bonne performance **de la course** +15 secondes pour départager son équipe en cas d'égalité au classement final de l'épreuve.

### **Performance :**

- 1<sup>er</sup> tour : addition du temps individuel et des pénalités en minutes, secondes et centièmes.
- En finale : place à l'arrivée (Déclassement uniquement possible dans la finale concernée en fonction des pénalités constatées).

Tout litige ou réclamation ne trouvant pas réponse au sein du règlement, sera étudié par le jury sportif et/ou bien le responsable sportif désigné par le DNA.

### **D. Classement du Boarder Cross :**

\* Chaque compétiteur effectue 2 tours. 1<sup>er</sup> tour chronométré avec les 4 membres de l'équipe **en départ décalé de 10 secondes**. La répartition dans les finales (2<sup>ème</sup> tour) sera réalisée en fonction des temps du 1<sup>er</sup> tour.

\* **Un classement final est réalisé en fonction des points du classement : scratch pour les garçons et classement séparé filles**

**(ex: 4<sup>ème</sup> place scratch pour une fille et 1<sup>ère</sup> fille = 1pt, 8<sup>ème</sup> place scratch pour un garçon = 8pts, malgré la fille placée devant...).**

- \* Le classement de l'équipe est réalisé par addition des points obtenus par les 4 membres de l'équipe. (Ex : 4 + 17 +12+9= 42 pts)
- \* La place de l'équipe est établie selon l'ordre décroissant des points obtenus par les équipes.
- \* En cas d'égalité, c'est l'addition des 4 temps réalisés par les 4 membres de l'équipe lors du tour de qualification qui départage (en cas d'absence de performance pour cause de dessalage, le membre dessalé se verra attribuer la moins bonne performance **de la course** +15 secondes)

## **4. Classement du combiné :**

Le classement se fait par addition des places obtenues par l'équipe sur chacune des trois épreuves (ordre décroissant). Exemple : 1<sup>er</sup>, 3<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> = 9 points...

En cas d'égalité au combiné, les équipes sont départagées par l'addition de la meilleure performance du relais, des meilleures performances des deux doublettes en slalom géant, et de l'addition des 4 performances individuelles du 1<sup>er</sup> tour du boarder en secondes, **centièmes**.

*Nb : Si dans une épreuve, un individuel (boarder), une doublette (slalom) ou une équipe (relais) n'a pas réalisé de performance suite à un dessalage lors des 2 manches ou des 2 tours, elle se verra attribuer la moins bonne performance de l'épreuve + 15 secondes pour départager en cas d'égalité au combiné.*