



JE SUIS
JEUNE OFFICIEL
EN
**SURF -
BODYBOARD**



Programme 2008-2012

PREAMBULE

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en oeuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez vous, faites une remise à niveau régulièrement.

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL :

1. S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE
2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE
3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION
4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION
5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES
6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

1. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

- Le sport, c'est d'abord la confrontation ; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble ; c'est enfin le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

Le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et en suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».

A cet effet, le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité
- être sensible à l'esprit du jeu
- être objectif et impartial
- permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

- Pour mieux remplir son rôle, il est important que le jeune officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et du matériel indispensable pour remplir sa fonction.

2. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

A- Le Format de la compétition

La compétition s'adresse à X équipes de collèges ou de lycées sous la forme d'un relais.

Composition des équipes

Il s'agit d'équipes d'établissements composées de 4 compétiteurs dont un capitaine (celui qui règle le passage de ses partenaires). Cette équipe peut être mixte, mais ce n'est pas une obligation. **Les compétiteurs seront aussi jeunes officiels.**

Durée des séries

Une série-relais se déroulera sur **une période minimum de 30 minutes et maximum de 50 minutes**. La durée sera fonction des conditions de compétition (météo, type de vagues).

La décision sera prise par le directeur de la compétition et le chef-juge.

Le temps démarre dès que le premier compétiteur quitte le box de départ.

Principe du relais

L'ordre de passage des 4 compétiteurs dans la compétition doit être **connu avant le début de chaque manche et ne peut être changé en cours de manche**. Bien entendu, **l'ordre de passage des compétiteurs peut être différent, d'une manche à l'autre, mais sera déposé avant le début de chaque manche**. Un juge (le juge box) sera affecté à chaque box dévolu aux différentes équipes afin de vérifier le passage des relayeurs.

Un seul participant doit être à l'eau pour chaque équipe.

Le **passage du relais** doit se faire obligatoirement **dans le box**. Si infraction à cette règle, une pénalité sera appliquée (voir rubrique pénalité).

Les compétiteurs doivent regagner leur box en transportant leur planche pour passer le relais. Le dernier relayeur est soumis à la même règle.

Le **dernier relayeur doit passer la ligne** de son box **avant la fin du temps imparti pour la manche**.

Chaque surfeur peut prendre un maximum de vagues fixées par le directeur de la compétition, mais **seulement deux seront comptabilisées. Après avoir atteint son quota de vagues autorisées, le compétiteur doit sortir de l'eau et passer le relais à un partenaire, toujours dans le box.**

Les règles d'interférences seront appliquées (voir plus loin).

Principe de la comptabilité

8 vagues seront comptabilisées pour l'ensemble de l'équipe (4x2)

Chaque compétiteur, sera jugé **sur ses deux meilleures vagues** (sur un maximum fixé par le directeur de la compétition et son chef-juge).

Mais **attention à la gestion du temps** pour l'ensemble de l'équipe car les quatre compétiteurs doivent passer à l'eau dans le temps imparti.

Si dans l'équipe, il y a une jeune fille, on doublera le nombre de points de sa meilleure vague dans une limite de 15 points (toute note supérieure ou égale à 7,5 sera valorisée par un 15 maximum).

Si plusieurs jeunes filles sont dans l'équipe, on doublera la meilleure vague des jeunes filles, les autres vagues seront comptabilisées avec leur propre valeur.

La comptabilité des résultats finaux est réalisée en additionnant la totalité de vagues prises par les 4 compétiteurs de chaque équipe et en tenant compte de la présence ou non d'une jeune fille dans l'équipe (voir ci-dessus)

En cas d'égalité :

- en priorité on tiendra compte lors de la nouvelle comptabilité de la meilleure vague de chaque compétiteur
- si l'égalité persiste on tiendra compte des trois meilleures vagues

Les supports de glisse

Les compétiteurs peuvent utiliser un surf, un bodyboard ou un longboard.
Les critères de jugement seront communs aux trois disciplines.

Zone de compétition

La zone de compétition sera matérialisée par 2 fanions sous les indications du Directeur de Compétition.

Les surfeurs d'un même relais devront surfer dans cette zone limite pour pouvoir être jugés.

Toute les vagues surfées hors zone ne seront pas prises en compte par les juges.

Tout free surfeur devra se situer hors des zones de compétition.

Signaux et annonces des séries

- Début de la série (déclenchement du chronomètre)
panneau vert + 1 coup de trompe
- Cinq dernières minutes
panneau jaune
- Fin de la série
panneau efface + 2 coups de trompe BREFS
- Sortie de l'eau obligatoire et baignade interdite
DRAPEAU ROUGE HISSE OU DISQUE ROUGE + 3 COUPS DE TROMPE

Pénalités attribuées

- ↪ Un compétiteur ne respecte pas l'ordre des passages pré-établis : - **2 points**
- ↪ Un compétiteur dépasse le nombre de vagues autorisées : - **2 points par vague supplémentaire**
- ↪ Un compétiteur, passe le relais à l'extérieur du **box** : - **2 points**
- ↪ Un compétiteur regagne son box sans sa planche : - **2 points**
- ↪ Une équipe atteint le quota de vagues imposées dans le temps imparti de la série, mais regagne le box en retard : - **3 points**
- ↪ Une équipe ne réussit pas à atteindre le quota de vagues imposées dans le temps imparti de la série : - **5 points pour la première vague manquante auxquels pourront s'ajouter 2 autres points de pénalité pour chaque vague supplémentaire.**

Principe de rotation des Jeunes Officiels

Avant le début de chaque épreuve un système de rotation des Jeunes Officiels doit être mis en place de sorte que les compétiteurs aient une série minimum de libre avant de concourir.

B- Les critères de jugement

Principe de base

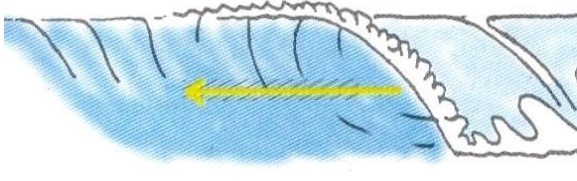
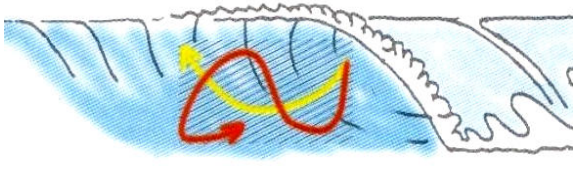
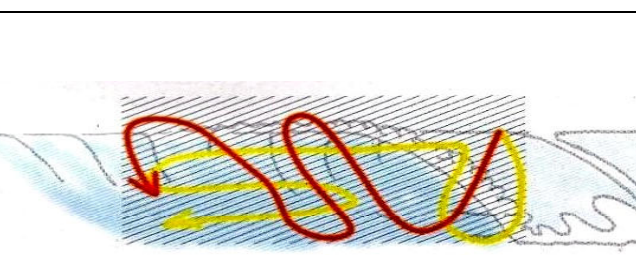
- Pour les gratifier de bonnes notes, les juges attendent des compétiteurs :
- Qu'au plan technique leurs manœuvres respectent au mieux les critères de jugement en vigueur.
 - Qu'au plan marin, ils sélectionnent les vagues qui offrent le plus fort potentiel de points.

Depuis mars 2005, les critères de jugement sont les suivants :

«Le surfeur devra exécuter des manœuvres radicales contrôlées, dans la section la plus critique de la vague avec vitesse, puissance et flow (fluidité) pour optimiser au maximum son potentiel de points. Le surf innovant et évolutif, tout comme la variété du répertoire technique (manœuvres), devra être pris en compte au moment de récompenser les vagues surfées. Le surfeur qui respecte ces critères, en affichant sur les vagues le plus haut degré de difficulté et d'engagement, sera gratifié des scores les plus élevés ».

Estimation du niveau du Surfeur :

Selon le niveau du surfeur, l'espace surfable (la zone exploitable pour réaliser des figures) est différent :

	Le débutant se caractérise par son incapacité à libérer de l'espace : celui-ci est très restreint (hachures sur le dessin). La trajectoire est directe (rectiligne).
	Le surfeur confirmé dispose d'une surface de surf plus importante. Il tente quelques manœuvres, mais il a une perception encore limitée de son espace de surf.
	L' excellent surfeur est capable de conquérir de nouveaux espaces. Il est capable de s'éloigner et de se rapprocher du point de déferlement, de surfer une plus grande hauteur de vague. Le surf devient « innovant ». L'espace disponible est exploité au maximum. Le surf est plus rapide, et les manœuvres plus radicales

La Notation:




Barème de notation indicatif		Conseils pour la notation
Mauvais	0.1 – 2.0	1 Arriver au moins 5mn avant le début de la série à juger
		2 Etudier les conditions de vagues avant de juger
Médiocre	2.1 – 4.0	3 Eviter toute conversation pouvant perturber la qualité du jugement
		4 Etre concentré durant l'intégralité de la série jugée
Moyen	4.1 – 6.0	5 Etre sensible aux interventions du chef juge
		6 Adapter l'échelle de notation aux conditions de surf
Bon	6.1 – 8.0	7 Poser rapidement vos notes
		8 Essayer d'avoir un écart d'1 point entre les deux premières vagues
Excellent	8.1 – 10.0	9 N'utiliser que les points entiers ou les demi-points
		10 Noter l'interférence dans un triangle + flèche vers la note du lésé

B- Les Règles de priorités et d'interférence

La règle de base ne tolère qu'un **seul compétiteur par vague** à moins que deux compétiteurs n'empruntent sans se gêner des directions radicalement opposées.

Une sanction d'**interférence** viendra frapper un compétiteur si sur une vague donnée, la majorité des juges estime qu'il a gêné un autre concurrent, ayant préalablement acquis un droit de priorité, **en dévaluant** de quelque manière que ce soit **le potentiel de points du surfeur prioritaire**.

Un concurrent qui démarre devant un compétiteur prioritaire peut échapper à l'interférence, si en sortant immédiatement de la vague, la majorité des juges estime qu'il n'a en aucune façon dévalué son potentiel de points.

	Pic droite/gauche: A et B peuvent surfer et sont prioritaires sur leur vague respective.
	Pic droite ou gauche: Le surfeur A est prioritaire sur le surfeur B car il est le plus près du point de déferlement.
	Situation multi-pics: A et B peuvent surfer et sont prioritaires sur leur vague respective mais doivent éviter tout risque de collision.

3. LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION

↓ Fonctions Taches →	Jeune Officiel Juger	Jeune Organisateur Organiser	Jeune Reporteur Animer
Préparation de la Compétition		-connaissance du cahier des charges -vérification du matériel (feuilles de juge, de comptabilité, lycras, chronomètre...) -vérifier conditions météo -contacter sécurité -vérifier diverses autorisations	-communiqués de presse -relations avec les partenaires
Mise en place de la Compétition	Directeur de compétition : - choix du spot, du temps des séries, du nombre de vagues max. par compétiteur Chef Juge : -briefing avec les juges sur les conditions de jugement Juge affichage : - affichage des règles	-installation du matériel en fonction des divers postes (beach marshall, juges, spoter... -matérialisation de la zone ou des zones de compétition	-mise en place des banderoles
Pendant la Compétition	Directeur de compétition Chef Juge Juge Assistant Juge Juge Affichage Juge Comptable Beach Marshall Spoter Juge de Box	-suivi du bon déroulement de la compétition	-prise de photos -accueil presse/partenaires -interview
Après la Compétition	-bilan de la compétition -validation des acquis	-rangement et respect du site	-exploitation des résultats par la presse

4. LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

Niveau 1 - Départemental		
Rôle	Précisions et compétences attendues	Outils à utiliser
<i>Beach Marshall</i>	<ul style="list-style-type: none"> -appel des séries -distribution des lycras -rappel des règles générales de compétition aux compétiteurs -gestion du temps des séries -gestion des signaux visuel et sonore 	<ul style="list-style-type: none"> -feuilles d'avancement de séries -chronomètre -trompe et rond
<i>Spoter</i>	<ul style="list-style-type: none"> -annonce la couleur des compétiteurs aux juges -annonce la position des compétiteurs sur le plan d'eau -vérifie qu'aucun intrus ne soit dans la zone de compétition -veille qu'aucun compétiteur ne soit en difficulté -alerte la sécurité en cas de problème 	
<i>Assistant Juge</i>	<ul style="list-style-type: none"> -connaît les critères de jugement -connaît les règles d'interférence -est capable d'utiliser sa feuille de juge -est capable de noter une interférence 	-feuille de juge
<i>Juge de Box</i>	<ul style="list-style-type: none"> -connaît le règlement du format de la compétition -connaît la composition de l'équipe et l'ordre de passage des compétiteurs -donne certains points de pénalité 	-feuille de composition des équipes/pénalités
<i>Juge affichage</i>	<ul style="list-style-type: none"> -s'informe des règles générales de compétition auprès du Directeur de compétition et les affiche proprement -récupère les résultats de la comptabilité et tient à jour le panneau d'affichage -transmet toute information utile au beach Marshall 	<ul style="list-style-type: none"> -feuille de comptabilité -feuille d'avancement de séries

Niveau 2 - Académique		
Rôle	Précisions et compétences attendues	Outils à utiliser
<i>Juge</i>	<ul style="list-style-type: none"> -doit connaître les critères de jugement -est capable de les appliquer en autonomie -est capable d'utiliser la totalité de l'échelle de notation -est capable de prendre une décision juste et rapide en cas d'interférence -sait comment fonctionne une feuille de comptabilité 	-feuille de juge
<i>Juge Comptable</i>	<ul style="list-style-type: none"> -sait remplir la feuille comptable à partir des feuilles de juges -s'assure que toutes les feuilles de juges ont été rendues -vérifie le nombre exact de vagues notées -prend en compte les éventuelles interférences ou pénalités (voir juge box) -tient compte des vagues prises par les jeunes filles -transmet les résultats au Juge affichage 	<ul style="list-style-type: none"> -feuille de comptabilité -feuille d'avancement de séries -feuille de composition des équipes/pénalités (juge box)

Niveau 3 - National		
Rôle	Précisions et compétences attendues	Outils à utiliser
<i>Chef Juge</i>	<ul style="list-style-type: none"> -est capable de rappeler les critères de jugement aux juges ainsi que de les faire adapter aux conditions de mer -organise le tableau de rotation des juges -donne le départ des séries -s'assure de la fiabilité des critères d'évaluation et de la bonne utilisation de l'échelle des notes -s'assure que les règles d'interférences soient bien appliquées -s'assure du décompte des vagues -reconstitue la note de toute vague manquante 	<ul style="list-style-type: none"> -feuille de juge -feuille de comptabilité -feuille d'avancement des séries -feuille de composition des équipes/pénalités
<i>Directeur de Compétition</i>	<ul style="list-style-type: none"> -veille à l'organisation générale de la compétition -établit et communique le programme de la journée -choisit la zone de compétition -décide la durée des séries, le nombre de vagues à prendre max. -décide de toute modification de dernière minute (annulation des séries, modification du programme...) -est en relation avec l'équipe de sécurité -veille au respect du site 	<ul style="list-style-type: none"> -tous les outils utiles à la compétition

Passerelles possibles entre les jeunes officiels UNSS et les juges fédéraux :

- UNSS vers juge départemental FFS
Nécessité d'avoir la certification Niveau 2 minimum.
- juge départemental FFS vers UNSS
Le Niveau 2 UNSS sera délivré à tout juge départemental.

5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

JEUNE OFFICIEL DEPARTEMENTAL

NOM :
Prénom :
Etablissement.....
.....

Partie théorique :

↳ Répondre à des questions significatives, notées sur 10 points, préparées par le *responsable Surf/Bodyboard du Département*.

Total: /10 points

Partie pratique : (à remplir par le professeur responsable)

Lors d'une compétition départementale occupez les différentes fonctions du Niveau 1.

Beach Marshall	1 – 4 –6 – 8
Spoteur	1 – 4 –6 – 8
Juge Box	1 – 4 –6 – 8
Juge Affichage	1 – 4 –6 – 8
Assistant Juge	1 – 4 –6 – 8

Total : /40 points

Total GLOBAL : /50 points

Admis : 30/50

Admis : Non admis :

Fait à : Le Responsable :

Le : Signature :

JEUNE OFFICIEL ACADEMIQUE

NOM :
Prénom :
Etablissement.....
.....

Partie théorique :

↳ Répondre à des questions significatives, notées sur 10 points, préparées par le *responsable Surf/Bodyboard de la Région, de l'Académie.*

Total: /10 points

Partie pratique : (à remplir par le professeur responsable)

Lors d'une compétition régionale occupez les différentes fonctions du Niveau 2.

Juge	5 – 10 – 15 – 20
Juge Comptable	5 – 10 – 15 – 20

Total : /40 points

Total GLOBAL : /50 points

Admis : 30/50

Admis : Non admis :

Fait à : Le Responsable :

Le : Signature :

JEUNE OFFICIEL NATIONAL

NOM :
Prénom :
Etablissement.....
.....

Partie théorique :

↳ Répondre à des questions significatives, notées sur 10 points, préparées par le *responsable Surf/Bodyboard National*.

Total: /10 points

Partie pratique : (à remplir par le professeur responsable)

Lors d'une compétition régionale occupez les différentes fonctions du Niveau 3.

Chef Juge 5 – 10 – 15 – 20

Directeur de Compétition 5 – 10 – 15 – 20

Total : /40 points

Total GLOBAL : /50 points

Admis : 30/50

Admis : Non admis :

Fait à : Le Responsable :

Le : Signature :

6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet.

Pour accéder au serveur, il devra demander à son professeur d'EPS ses codes d'accès :

Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)

Son mot de passe.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant.

Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres UNSS.

Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'histoire de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est :

www.unss.org

7. LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

Bibliographie :
Règlement Sportif (FFS-DTN)
Le Jugement en Surf (FFS-DTN)

Sites Internet
UNSS : www.unss.org
Fédération Française de Surf. : www.surfingfrance.com
International Surfing Association : www.isasurf.org
European Surfing Fédération : www.eurosurfing.org
Association of Surfing Professionals : www.aspworldtour.com

ANNEXES – Documents de Compétition

		FEUILLE DE COMPTABILITE																													
Discipline :		Categorie :				Tour :				Serie :				Date :				Lieu:													
Nom :		Nom :				Nom :				Nom :				Nom :				Nom :													
		ROUGE				BLANC				JAUNE				BLEU				NOIR				VERT									
		V/J			Moy	V/J			Moy	V/J			Moy	V/J			Moy	V/J			Moy	V/J			Moy	V/J			Moy		
Surfeur 1	1					1				1				1				1				1				1					
	2					2				2				2				2				2				2					
	3					3				3				3				3				3				3					
	4					4				4				4				4				4				4					
	5					5				5				5				5				5				5					
Surfeur 2	1					1				1				1				1				1				1					
	2					2				2				2				2				2				2					
	3					3				3				3				3				3				3					
	4					4				4				4				4				4				4					
	5					5				5				5				5				5				5					
Surfeur 3	1					1				1				1				1				1				1					
	2					2				2				2				2				2				2					
	3					3				3				3				3				3				3					
	4					4				4				4				4				4				4					
	5					5				5				5				5				5				5					
Surfeur 4	1					1				1				1				1				1				1					
	2					2				2				2				2				2				2					
	3					3				3				3				3				3				3					
	4					4				4				4				4				4				4					
	5					5				5				5				5				5				5					
S1				S2	S1			S2	S1			S2	S1			S2	S1			S2	S1			S2	S1			S2			
S3				S4	S3			S4	S3			S4	S3			S4	S3			S4	S3			S4	S3			S4			
Bonus Power		Bonus Power				Bonus Power				Bonus Power				Bonus Power				Bonus Power													
Pénalités		Pénalités				Pénalités				Pénalités				Pénalités				Pénalités													
Total :		Total :				Total :				Total : 0,00				Total :				Total :													
Place :		Place :				Place :				Place : 1				Place :				Place :													

Feuille de Juge TagTeam

JUGE			CATEGORIE
TOUR			SERIE

	Surfeur 1					Surfeur 2					Surfeur 3					Surfeur 4				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Rouge																				
Blanc																				
Jaune																				
Bleu																				
Noir/Vert																				

Coupe Nationale UNSS Collèges - 30/05/06 - Seignosse



TABLEAU 16 - Double élimination

TOUR 1 5 : 17ème

Série 1		Série 2		Série 3		Série 4	
3	Rouge	2	Rouge	1	Rouge	4	Rouge
6	Blanc	7	Blanc	8	Blanc	5	Blanc
11	Jaune	10	Jaune	9	Jaune	12	Jaune
14	Bleu	15	Bleu	16	Bleu	13	Bleu
19	Vert/Noir	18	Vert/Noir	17	Vert/Noir	20	Vert/Noir

REP 1 3 : 13ème 4 : 15ème

Série 5		Série 6	
3'1	Rouge	3'2	Rouge
4'2	Blanc	4'1	Blanc
3'3	Jaune	3'4	Jaune
4'4	Bleu	4'3	Bleu

TOUR 2

Série 7		Série 8	
1'1	Rouge	1'2	Rouge
2'2	Blanc	2'1	Blanc
1'3	Jaune	1'4	Jaune
2'4	Bleu	2'3	Bleu

REP 2 3 : 9ème 4 : 11ème

Série 9		Série 10	
1'5	Rouge	1'6	Rouge
2'6	Blanc	2'5	Blanc
3'7	Jaune	3'8	Jaune
4'8	Bleu	4'7	Bleu

REP 3 3 : 7ème 4 : 8ème

Série 11	
1'9	Rouge
2'10	Blanc
1'10	Jaune
2'9	Bleu

TOUR 3

Série 12	
1'7	Rouge
2'8	Blanc
1'8	Jaune
2'7	Bleu

REP 4 3 : 5ème 4 : 6ème

Série 13	
1'11	Rouge
2'11	Blanc
3'12	Jaune
4'12	Bleu

FINALE

Série 14	
1'12	Rouge
2'12	Blanc
1'13	Jaune
2'13	Bleu



Feuille de Composition des Equipes Feuille de Pénalités



Catégorie :
Etablissement:
Nom de l'équipe :

Composition	Nom	Prénom
A		
B		
C		
D		
E		
F		

TOUR :	Série :
Ordre Passage	Pénalités

TOUR :	Série :
Ordre Passage	Pénalités

TOUR :	Série :
Ordre Passage	Pénalités

TOUR :	Série :
Ordre Passage	Pénalités

TOUR :	Série :
Ordre Passage	Pénalités

TOUR :	Série :
Ordre Passage	Pénalités

TOUR :	Série :
Ordre Passage	Pénalités

TOUR :	Série :
Ordre Passage	Pénalités

TOUR :	Série :
Ordre Passage	Pénalités

TOUR :	Série :
Ordre Passage	Pénalités

Hiérarchisation des postes

Niveau 3 - National

Directeur de Compétition

Chef Juge

Niveau 2 - Académique

Juge

Juge Comptable

Niveau 1 - Départemental

Jeune Reporteur

Jeune Organisateur

Assistant Juge

Beach Marshall

Spotteur

Juge Box

Juge Affichage

