



**REGLEMENT DES COMPETITIONS 2008-2009  
SNOWBOARD  
EQUIPE ETABLISSEMENT**

**Mise à jour Novembre 2008**

# RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS SNOWBOARD 2008 - 2009

## CHAMPIONNAT DE FRANCE EQUIPE D'ETABLISSEMENT

Le règlement est commun pour les collèges et les lycées.

### A. COMPOSITION DES EQUIPES

#### » COLLEGES & LYCEES

Equipe mixte de 3 Compétiteurs + 1 Jeune Officiel obligatoire.

Lors de l'inscription, puis sa confirmation le jour de l'accueil, les 3 compétiteurs devront être classés en fonction de leur niveau en slope style : « A » étant le meilleur freestyler et « C » étant le moins bon (pas de préconisation particulière pour la ou les deux filles).

**REMPACANT(E)** : par le Jeune Officiel à condition de respecter les règles suivantes :

Le jeune officiel de niveau académique est obligatoire et est membre de l'équipe de l'établissement concerné. **Il peut devenir coureur dans la mesure où l'équipe possède un autre JO certifié de niveau académique minimum à mettre à disposition de l'organisation.**

Le changement ne peut avoir lieu **qu'une fois** entre le bank dual relais et le Slope Style. Sauf en cas de blessure, après accord du jury de course.

### B. RÈGLEMENT DU BANK DUAL RELAIS

**Par mesure de sécurité, le port du casque et de la protection dorsale est obligatoire pendant toutes les épreuves, échauffement et reconnaissance compris.**

\* Le bank dual relais est une épreuve ressemblant au snowboardcross.

Le parcours sera constitué, dans la mesure du possible, de virages relevés, de hoops, de spine, de portes sans modification de terrain, d'une table (tous les modules devront être d'amplitude modeste pour éviter les chutes).

La distance du parcours sera fonction de la possibilité offerte par la piste (environ 1 mn).

La reconnaissance devra permettre un passage à vitesse réduite puis un passage « warm up » (concurrents envoyés en cascade à vitesse maîtrisée).

Disqualification : un coureur qui tire ou pousse un autre compétiteur sera disqualifié (donc l'équipe sera disqualifiée) ; un appui entre concurrents peut être toléré ; si un coureur chute puis fait chuter son « poursuivant », c'est l'équipe du « poursuivant » qui remportera la manche.

Dans les virages, le coureur situé le plus prêt du piquet aura la priorité ; néanmoins, s'il change volontairement de direction pour gêner son adversaire, il sera sanctionné.

Un « départ anticipé » entraînera la disqualification de l'équipe.

\* Lors des phases qualificatives, une seule équipe court dans le tracé en relais :

Le relais : les 3 coureurs sont dans l'aire de départ, le temps de l'équipe sera enregistré lors du franchissement de la ligne d'arrivée par le dernier des 3 coureurs (les 3 coureurs doivent franchir la ligne d'arrivée) ; le coureur n°1 s'élance, lorsqu'il franchit la ligne intermédiaire ou la ligne d'arrivée, le départ du n°2 est donné, lorsque le n°2 franchit la ligne intermédiaire ou la ligne d'arrivée, le départ du n°3 est donné.

\* Lors des phases finales, 2 équipes concourent dans le même tracé.

Lors des phases finales, les équipes sont regroupées par 4, en fonction des résultats des qualifications (1 à 4, 5 à 8, etc). 3 matches opposeront 2 équipes. Les coureurs A puis les coureurs B puis les coureurs C. Victoire à l'équipe qui aura remporté au moins 2 matches. L'ordre des coureurs pour les finales, « A » étant le plus rapide et « C » le moins rapide devra être communiqué par les chefs d'équipe (sans considération particulière concernant la ou les 2 filles).

L'équipe la mieux classée à l'issue des qualifications choisira son portillon de départ : gauche ou droite.

### Hoops :



Succession minimum de deux variations de terrain.

### Table :



Une variation de terrain d'un seul bloc pouvant être avalée ou sautée par le concurrent.

### Spine :

Pente large à 45° qui monte d'un côté et descend de l'autre (ressemble à une tente).

**La porte de snowboard est correctement franchie si le coureur a passé les 2 pieds et le snowboard sur la ligne de porte, côté piquet tournant.** La ligne de porte étant l'extension horizontale de la ligne (imaginaire) formée par les 2 points de la base de la banderole. Donc si un coureur remonte pour passer la porte, tout le snowboard doit franchir cette ligne avec 1 pied fixé au minimum.

*NB : les membres du jury, en collaboration avec le directeur d'épreuve, se réservent le droit de modifier le parcours et de prendre toute décision nécessaire pour garantir la sécurité.*

**CLASSEMENT**

Le meilleur des deux passages chronométrés de chaque équipe sera pris en compte pour la phase de qualification. Ce classement permettra d'organiser des finales par séries de 4 : de 1 à 4 pour la 1<sup>ère</sup> place, de 5 à 8 pour la 5<sup>ème</sup> place...

En cas d'impossibilité de réaliser la phase finale, le classement des qualifications sera conservé.

**C. RÈGLEMENT DU SLOPE STYLE**

- **Dispositions matérielles**

Le snowboarder dispose de trois modules pour enchaîner trois sauts avec figure aérienne.

En fonction des conditions d'enneigement et du type de piste utilisée, les organisateurs définiront les modules à mettre en place. Toutefois, ils essaieront de mettre en place des modules n'avantageant aucun snowboarders (goofy/régular ; si quarter : 1 droite et 1 gauche pour le même module).

La ligne de départ est définie par le Jury.

En cas d'enneigement insuffisant, les organisateurs pourront décider de ne proposer qu'un ou deux modules.

Ces modules ne devront pas excéder une hauteur de 3 mètres par rapport à la piste.

Pour des raisons de sécurité, la zone de réception des modules sera suivie d'une zone pentue « lisse » pour permettre au coureur de se rétablir aisément et de reprendre de la vitesse en cas de déséquilibre ou en cas de chute.

Casque et protection dorsale obligatoires.

- **Règlement**

Le snowboarder sera noté sur les 3 modules par 3 jurys différents. Chaque jury sera composé de 3 personnes au moins.

Seules les deux meilleures notes seront prises en compte. En cas d'égalité, c'est la troisième note qui départagera les coureurs ex-aequo.

Le snowboarder dispose d'une ou deux manche(s) selon les possibilités horaires : 1 ou 2 passage(s) sur les trois modules.

Si les organisateurs ont le temps de proposer deux manches, seule la meilleure manche sera retenue pour le classement.

- Trois sauts identiques ou différents.
- En cas de chute entre les modules, le coureur n'est pas pénalisé mais il n'est pas autorisé à remonter à pied entre les modules pour reprendre de la vitesse.
- La maîtrise de la réception sera jugée jusqu'à la ligne rouge tracée à la bombe. Cette ligne rouge fera la jonction entre l'aire de réception (très pentue) et la piste.
- Valeur de chaque saut : 10 points. Trois secteurs pour l'évaluation du saut : Maîtrise de la

réception sur 3 pts ; Difficulté du saut sur 4 pts ;

Exécution du saut sur 3 pts.

### LA NOTE DE DIFFICULTE / 4 POINTS

<i>SAUT</i>	<b>Caté A</b> sans rotation 1.5 pts	<b>Caté B</b> ½ rotation 2 pts	<b>Caté C</b> rotation complète 2.75 pts	<b>Caté D</b> plus d'une rotation 4 pts	<b>Caté E</b> rotation tête en bas 4 pts
Difficulté	0.75 max	1.25 max	1.75 max	3 max	3 max
3 Pts	Saut droit = 0.75	180° = 1.25	360° = 1.75	540° = 2.5 720° ou plus = 3	salto ar ou av = 1.75 rodéo 540° = 3 rodéo 720° = 3

	Catégorie A	Catégorie B	Catégorie C	Catégorie D	Catégorie E
Complexité 1 pt	0.75 pts max	0.75 pts max	1 point max	1 point max	1 point max
Planche non attrapée	0 pts	0 pts	0 pts	0 pts	0 pts
Planche touchée	de 0.30 à 0.40	de 0.30 à 0.40	de 0.10 à 0.50	de 0.10 à 0.50	de 0.10 à 0.50
Planche attrapée ou position	de 0.40 à 0.55	de 0.40 à 0.75	De 0.50 à 1 pt	De 0.50 à 1 pt	De 0.50 à 1 pt
Planche attrapée et position	de 0.6 à 0.75				

Les pieds servent de référence pour le grab : au centre = entre les deux pieds / devant = par rapport au pied avant / derrière = par rapport au pied arrière. Prise main droite ou gauche indifférente.

### LA NOTE DE RECEPTION / 3POINTS

		Cat A Coeff 0.7 Note max 2.1 pts	Cat B Coeff 0.8 Note max 2.4 pts	Cat C Coeff 0.9 Note max 2.7 pts	Cat D et E Coeff 1 Note max 3 pts
Déséquilibre	Petit	2	2.3	2.6	2.90
	Moyen	1.9	2.2	2.4	2.70
	Grand	1.75	2	2.25	2.50
Pose de mains	Petite	1.7	1.9	2.15	2.40
	Moyenne	1.5	1.75	2	2.20
	Grande	1.4	1.6	1.8	2
Chute après avoir plaqué le snowboard	Contact Bras-neige	1	1.2	1.35	1.5
	Contact corps-neige	0.7	0.80	0.9	1
	Chute, se récupère dans l'élan	0.5	0.6	0.7	0.8

	Chute sans se récupérer	0.35	0.4	0.45	0.5
Chute sans plaquer le snowboard		0	0	0	0
Réception après la ligne rouge		0.35	0.40	0.45	0.50

## EXECUTION &amp; AMPLITUDE SAUT / 3pts

Exécution / 1 point	
Corps dynamique et « gainé »	1
Léger déséquilibre	0,75
Déséquilibre ou 1 partie du corps relâché	0,50
Déséquilibre important ou corps relâché	0

## AMPLITUDE / 2 POINTS

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4	Zone 5	Zone 6
Au dessus horizontale	0,4	0,8	1,20	1,60	2	0
Sous horizontale	0,2	0,6	1	1,40	1,8	0

*NB : les membres du jury, en collaboration avec le directeur d'épreuve, se réservent le droit de modifier le parcours et de prendre toute décision nécessaire pour garantir la sécurité.*

<b>D. CLASSEMENT FINAL</b>
----------------------------

1. Le classement final est établi pour les collèges et les lycées par équipe mixte de 3 coureurs.
2. L'attribution du titre de Champion de France par Equipes d'établissement s'effectue par l'addition des places obtenues par l'équipe lors des deux épreuves.
3. En cas, d'égalité de points au classement final, le meilleur classement de l'équipe dans l'épreuve du slope style sera primordial.