GENERALITES

Les compétitions se déroulent soit en **Surf** (shortboard et longboard) soit en **Bodyboard**. Chaque compétiteur se présente avec son matériel préalablement vérifié par les enseignants accompagnateurs (état de la planche et du « leash »).

Attestation de natation !!

Une attestation de natation validée par l'enseignant qui encadre l'activité est présentée lors de la manifestation. Cette attestation est attribuée suite au test de sécurité validé par la commission technique surf.

Objectif du test : Capacité à se déplacer et évoluer avec aisance dans l'eau.

Descriptif : Départ chute volontaire vers l'arrière puis nager 50m de manière continue avec une culbute dans les 25 premiers mètres, une apnée d'au moins 5m en milieu de parcours puis une deuxième culbute dans les 25 derniers mètres. Maillot de bain en piscine. En milieu naturel le port du short est autorisé et le départ se fera à partir d'un objet flottant (planche surf, tapis flottant etc…) dans une profondeur d'eau supérieure à 1,80m.

Evaluation : Nage continue, sans reprendre pied au sol et sans signe de panique.

REGLEMENT SPORTIF DES FINALES PAR EQUIPE

Il s'agit de comptabiliser le maximum de points par équipe d'AS.

1) Composition des équipes

Epreuve par équipe d'établissement « **TAG TEAM** » des AS collèges ou lycées sous forme d'un relais composé de **4 compétiteurs** dont un coach. Les équipes de 2 et moins sont classées hors concours. Les équipes de 3 seront classées mais l'équipe aura ¼ du temps en moins.

- Cette équipe peut être mixte (cf. rubrique bonifications et pénalités).

- Une fiche d'engagement est prévue pour chaque équipe. Elle sera utilisée lors du challenge par le juge de box ainsi que pour la comptabilité. (Voir sur le site USSP)
- **12** équipes maximum sont invitées à participer à la compétition.
- Les équipes de la Section Sportive Scolaire du collège de Mahina et celles du Centre de Performance Fédéral du Lycée de Papara participent dans le même championnat que les équipes établissement.

2) La durée de la série

- La durée de la série est au minimum de 40'
- La durée de la série est fixée par le directeur de compétition en fonction des conditions de vagues, des conditions météorologiques et du nombre d'équipes.
- Cette durée est susceptible d'être modifiée d'une série à l'autre.

3) Signalisation des débuts et fin de séries

► 1 coup de trompe : début de la série.
► 2 coups de trompe : fin de série.
►Particularité : pour le dernier relayeur, le chef juge annonce au micro : cinq dernières minutes. Il est tenu d'être dans son box avant la fin du temps imparti pour la manche (cf. rubrique bonifications et pénalités).
► 3 coups de trompe : problème majeur, compétition suspendue, sortie de l'eau obligatoire.

4) Zone de surf et délimitations

Pour être jugé, le surfeur doit :
- surfer dans la zone limite de compétition matérialisée par 2 fanions
- avoir commencé sa vague dans la zone de compétition matérialisée par 2 fanions et peut finir hors de cette zone

5) La série

►L'ordre de passage est indifférencié, sauf pour les équipes mixtes. Le capitaine donne l'ordre de passage de(s) la jeune(s) fille(s) au responsable de box et au Beach-Marshall, juste avant le passage de son équipe (l'ordre de passage doit être indiqué dans la feuille d'engagement). Le chef juge répercute cet ordre de passage au micro.
►Le passage du relais s'effectue dans le box (cf. rubrique bonifications et pénalités).
►Les compétiteurs doivent regagner leur box avec leur planche. Le dernier relayeur est soumis à cette règle. (cf. rubrique bonifications et pénalités).
►Le dernier relayeur doit passer la ligne de son box avant la fin du temps imparti pour la manche. (cf. rubrique bonifications et pénalités).
►Un seul compétiteur à l'eau par équipe.
►Seul le coach est autorisé à sortir du box pour coacher (la présence des accompagnateurs est interdite au cours de la série).

6) Le Matériel

- Le matériel (surf, longboard, body-board) doit être en bon état. Le « leash » est obligatoire. Il ne peut pas être changé au cours d'une série sauf dans le cas de bris de matériel.
- A noter que les planches de « Paddle » ne sont pas autorisées.

7) Le décompte des vagues

- Règlement ISA (International Surfing Association) et UNSS en vigueur (qualités et nombre de manœuvres) avec adaptation aux scolaires.
- En fonction des conditions de mer, le directeur de compétition et son chef-juge définissent le nombre de vagues maximum autorisées par surfeur (**3 à 6**).
- Seules les 2 meilleures vagues sont comptabilisées. Le score de l'équipe est établi sur un total de 8 vagues.
- A ce score s'ajoutent les bonifications, se retranchent les pénalités définies plus loin.

8) Évaluation et notation

La moyenne est établie sur les notes des juges.

9) Bonifications et pénalités

a) *Bonifications :*
Si l'équipe comporte **une fille**, on **doublera le score de sa meilleure vague** à concurrence d'un maximum de 15 points. Si l'équipe comporte plusieurs filles, on doublera le score de la meilleure vague de la meilleure fille.

b) *Pénalités :*
- Les règles concernant l'i**nterférence** sont appliquées. Regarder si le bord de vague n'est pas détruit par le second surfeur. Dans ces conditions, celui qui subit l'interférence a droit à une vague supplémentaire et la meilleure vague du fautif est divisée par 2.
- Un compétiteur passe le relais à l'extérieur du box : moins 2 points.
- Un compétiteur regagne son box sans sa planche : moins 2 points.
- Une équipe regagne le box en retard à la fin de la série : moins 3 points.
- Un compétiteur dépasse le nombre de vagues autorisées : moins 2 points par vague supplémentaire.
- Sortie du box d'un compétiteur autre que le coach : moins 2 points
- Le coach qui va dans l'eau : moins 2 points
- A la fin d'une série : si une équipe est incomplète dans son box, elle sera disqualifiée

10) Surf Libre

Seuls les compétiteurs en série sont sous la responsabilité de l'organisation.
Hors compétition, outre le fait qu'elle puisse gêner le déroulement des séries, la pratique du surf libre est sous la seule responsabilité des accompagnateurs**.**
Le free surf doit se dérouler obligatoirement et intégralement en dehors des zones de compétitions

11) Temps d'échauffement.

L'échauffement est libre et reste sous la responsabilité de l'enseignant accompagnateur.

REGLEMENT SPORTIF DES FINALES INDIVIDUELLES

1) Surfeurs qualifiés pour les phases finales

Un classement individuel est réalisé à partir des compétitions de qualifications.
Y sont extraits les surfeurs pour les phases finales : 16 surfeurs collège et 16 surfeurs lycées, idem en Bodyboard
S'il y a peu de féminines engagées, une seule catégorie « Ondines » pourra être organisée.
Les élèves de la Section Sportive Scolaire du collège de Mahina et ceux du Centre de Performance Fédéral du Lycée de Papara participent dans le même championnat que les autres élèves. Toutefois, en fonction du niveau et de la faisabilité, 2 catégories pourront être créées. Ainsi, à l'issue des qualifications les surfeurs pourraient être répartis en catégorie Excellence ou Etablissement.

2) La durée de la série (15 à 20 minutes)

La durée de la série est fixée par le directeur de compétition en fonction des conditions de vagues, des conditions météorologiques et du nombre de compétiteurs présents.
Cette durée est susceptible d'être modifiée d'une série à l'autre.

3) Signalisation des débuts et fin de séries

- ► 1 coup de trompe : début de la série.
- ► 2 coups de trompe : fin de série.
- ► 3 coups de trompe : problème majeur, compétition suspendue, sortie de l'eau obligatoire.

4) Les séries

Les premières séries sont établies en fonction des classements réalisés lors de phases précédentes.

5) Le matériel

- Le matériel (surf, bodyboard) doit être en bon état. Le « leash » est obligatoire. Il ne peut pas être changé au cours d'une série sauf dans le cas de bris de matériel.
- A noter que les planches de « Paddle » ne sont pas autorisées.

6) Le décompte des vagues

- Règlement ISA (International Surfing Association) et UNSS en vigueur (qualités et nombre de manœuvres) avec adaptation aux scolaires.
- En fonction des conditions de mer, le directeur de compétition et son chef-juge définissent le nombre de vagues maximum autorisées par surfeur (**max 10**).
- Seules **les 2 meilleures vagues** sont comptabilisées.
- A ce score s'ajoutent les bonifications ou se retranchent les pénalités

7) Evaluation et notation

La moyenne est établie sur les notes des juges.

8) Pénalités

- Les règles concernant l'interférence sont appliquées, les priorités sont celles énoncées au paragraphe « équipe ». Si le niveau le permet ou si 2 catégories sont créées ponctuellement (établissement et excellence), possibilité de tenir compte de l'ordre des priorités.
  Au début de la série, le surfeur le plus près de point de déferlement a la priorité sur les autres.
  Dès qu'un surfeur prend une vague, il passe en dernière priorité. Les autres surfeurs ont donc la priorité sur lui.
  Dans le cas d'une série à 4 surfeurs, il faudra que les 3 premiers surfeurs prennent une vague pour que le dernier au pic ait la première priorité.
  À partir de là, le surfeur en priorité n°1 pourra prendre la vague qu'il veut et les autres devront lui céder, même s'ils sont déjà en train de surfer.
  Le surfeur ayant la priorité n°2 aura la priorité sur le 3éme et 4éme, etc.
  Dès que surfeur rame pour prendre une vague, il perd sa priorité. Il se retrouve directement en dernière priorité.
  Les priorités seront annoncées par un panneau avec des couleurs sur la plage (proche de la tour des juges.
  Dans le cas d'une interférence, celui qui subit la faute a droit à une vague supplémentaire et la meilleure vague du fautif est divisée par 2.
- Un compétiteur dépasse le nombre de vagues autorisées : moins 2 points par vague supplémentaire.
- A la fin d'une série (2 coups de trompe) le compétiteur, allongé sur sa planche, doit immédiatement regagner la plage sans surfer de vagues : moins 2 points par vague surfée.

9) Surf Libre.

Hors compétition, outre le fait qu'elle puisse gêner le déroulement des séries, la pratique du surf libre est sous la seule responsabilité des accompagnateurs**.**
Le free surf doit se dérouler obligatoirement et intégralement en dehors des zones de compétitions

10) Temps d'échauffement.

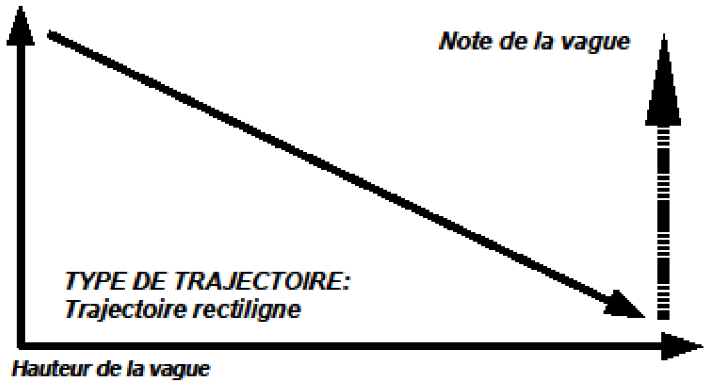
L'échauffement est libre et reste sous la responsabilité de l'enseignant accompagnateur. Une durée d'échauffement est proposée par le comité d'organisation.

BAREME DE JUGEMENT SURF USSP

« 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 le plus haut degré de difficulté et d'engagement, sera gratifié des scores les plus élevés. »

Cotation	Repères
Pauvre 0 - 2	• Chute au take-off • Trajectoire rectiligne • Surfe à plat • Vague courte et pas exploitée
Passable 2.5 – 4	• Trajectoire rectiligne avec amorce de manœuvres • Début de prise de vitesse
Moyen 4.5 – 6	• Prise de vitesse • Espace de surf plus important • Manœuvres simples • Prise de risque
Bon 6.5 – 8	• Lecture de vagues • Utilisation de toute la hauteur de la vague • Manœuvres variées et fluides • Manœuvres se radicalisent
Excellent 8.5 – 10	• Exploitation maximale de la vague • Manœuvres proches du point de déferlement (engagement du surfeur) • Manœuvres enchainées et fluides • Surf innovant

La note sur la vague de référence devra être une note pleine (sans décimale) pour se laisser une marge de manœuvre.



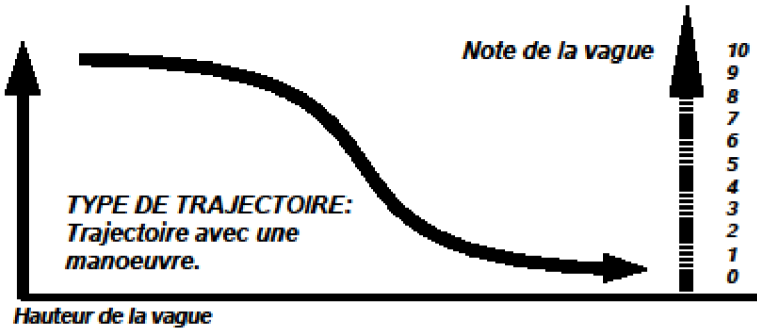
Type de déferlement

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

TUBE: excellente vague

VAGUE CREUSE: vague moyenne

VAGUE MOLLE& MOUSSE: mauvaise vague



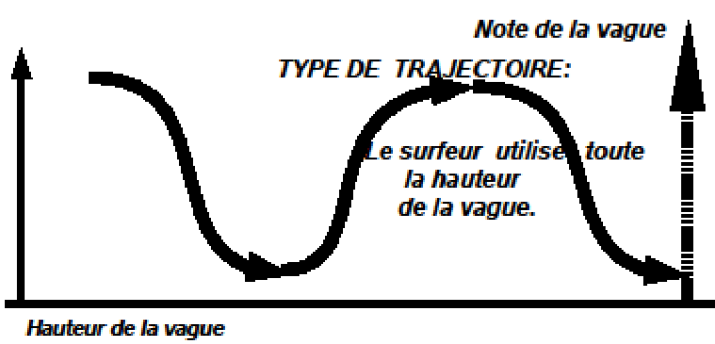
Type de déferlement

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

TUBE: excellente vague

VAGUE CREUSE: vague moyenne

VAGUE MOLLE et MOUSSES: mauvaise vague



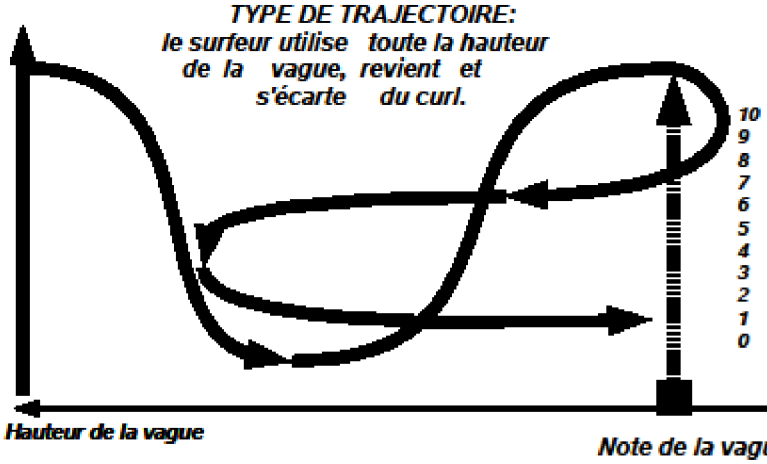
Type de déferlement

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

TUBE: impossible
VAGUE CREUSE:excellente vague

VAGUE MOLLE: vague moyenne

MOUSSE: mauvaise vague



Type de déferlement

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

VAGUE CREUSE: excellente vague

VAGUE MOLLE: bonne vague.

MOUSSE: mauvaise vague.

Outil d'évaluation à destination des élèves jury compétition de surf par équipe UNSS. Proposition élaborée par JM VIGNEAUX LYCEE SAINT EXUPERY PARENTIS