

Kayak Cross



Les spécificités du règlement Kayak Cross

TYPE

- Une compétition sous forme de tournoi où les athlètes sont en confrontation directe (par 4)

FORMAT

Un préclassement des compétiteurs : Time trial

Des tableaux de progression définis pour arriver jusqu'à une finale.

Un type de progression simple à partir des quarts de finale: les deux premiers passent au tour suivant dans un système ICF ou montent dans un système montante descendante

PARCOURS

Départ simultané des 4 athlètes de la série

4 à 6 portes en descente

2 paires de portes en remontée (si possible)

Une zone d'esquimautage ou barrière (360° à réaliser dans la zone ou bien à commencer avant la barrière)

Une arrivée

Les tâches des arbitres

Tous transmettent les pénalités rapidement. tout est jugé avant la ligne d'arrivée. Des termes précis: le 4 = Faute, OK pour les autres

Un arbitre de départ:

- Donne les ordres de départ une fois que les athlètes sont stabilisés : **ReadyGo**
- Annonce les faux départs ou les fautes de sécurité

Un arbitre d'arrivée :

- Prend l'ordre d'arrivée
- Vérifie que tous les concurrents sont dans leur bateau et la tête en dehors de l'eau au passage de la ligne d'arrivée

Un arbitre d'esquimautage:

- Vérifie qu'il est complet 360°
- Et dans la zone

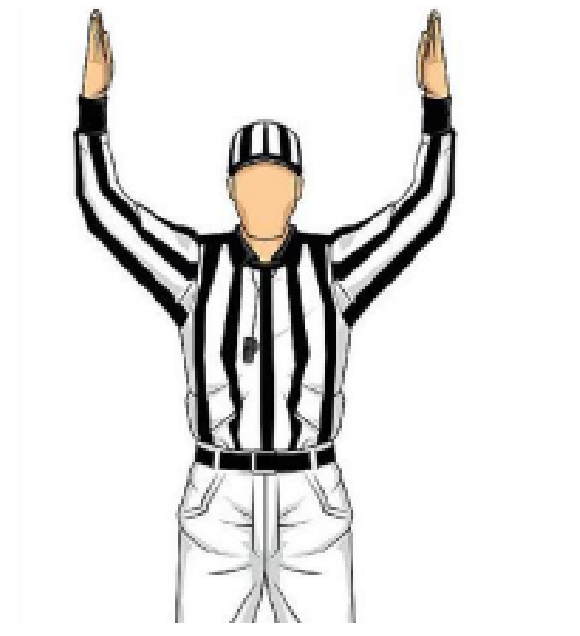
Un arbitre par porte est nécessaire

- Il observe la régularité des passages des 4 compétiteurs mais également ce qui se passe en amont. (Dans l'esprit nous sommes Plus arbitres que juges)

JUGE EN SLALOM



ARBITRE EN KAYAK CROSS



Les spécificités du règlement Kayak cross

La porte est matérialisée par une fiche ou deux (ou bouée directionnelle). Verte pour les portes en descente et rouge pour les portes à remonter.

Le plan de porte est défini comme la surface comprise entre le bord extérieur de cette bouée ou fiche et la rive du même côté, ou le bord extérieur de l'autre bouée.

Bon ordre, bonne direction.

La tête entière, les deux épaules et une partie du bateau en même temps.

Toucher, déplacer les fiches avec une partie du corps, la pagaie, le bateau ou tout autre équipement n'est pas pénalisé. Sauf si ce déplacement est fait dans un but déloyal conduisant à désavantager un autre athlète.

ENLEVER LES MAINS DE LA PAGAIE POUR DEPLACER LA BOUEE EST INTERDIT

- **Définition d'une Négociation correcte**

RENEGOCIATION

Comme en slalom,

- Tant que la porte suivante n'est pas franchie
- Tant qu'elle n'est pas franchie dans le mauvais sens
- Tant que la ligne d'arrivée n'est pas franchie



FAUTE / RAL



Faute pour celui qui ne respecte pas les règles



RAL pour celui qui a un comportement dangereux



Déplacer une porte pour désavantager quelqu'un = RAL

Ce qui est PERMIS

LE KAYAK
CONTRE
KAYAK EST
AUTORISE

TOUCHER ,
DEPLACER LES
BOUEES AVEC LE
CORPS, LA PAGAIE,
MAIS SANS RETIRER
LES MAINS DE LA
PAGAIE

DANS UNE SITUATION
DE PROXIMITE, IL EST
PERMIS QUE LE BRAS
OU LA PAGAIE SOIT EN
CONTACT AVEC LE
CORPS DE
L'ADVERSAIRE

MAIS IL EST INTERDIT

Tout contact dangereux au
niveau de la Tête ou du corps
de l'adversaire pouvant entrainer
des blessures corporelles

Atteindre volontairement,
percuter délibérément, pousser
et ou retenir un adversaire avec
la main , le bras ou la pagaie

Déplacer la bouée dans un but
déloyal conduisant à désavantager
un adversaire

RAL

relégué au
dernier rang
des
finisseurs
avant les
DNF

**FAUTE
(FLT)**

LES PENALITES

1. Faux départ

2. La porte n'est pas franchie correctement:
Mauvais ordre ou porte omise .
Mauvais sens de franchissement

Le franchissement est incomplet :il n'y a pas la tête entière ou pas de partie du bateau en même temps ou pas les deux épaules.....à moins de renégocier

3. L'esquimautage
L'esquimautage n'est pas conforme à la règleà moins de renégocier

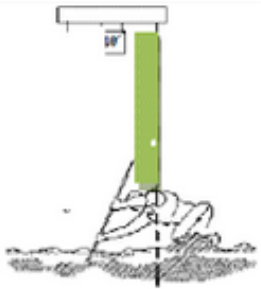
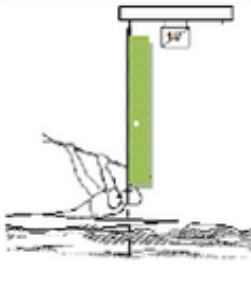

Pas dans la Zone
ou le bateau n'est pas retourné complètement au moins à un endroit sous la barrière

L'esquimautage n'est pas complet

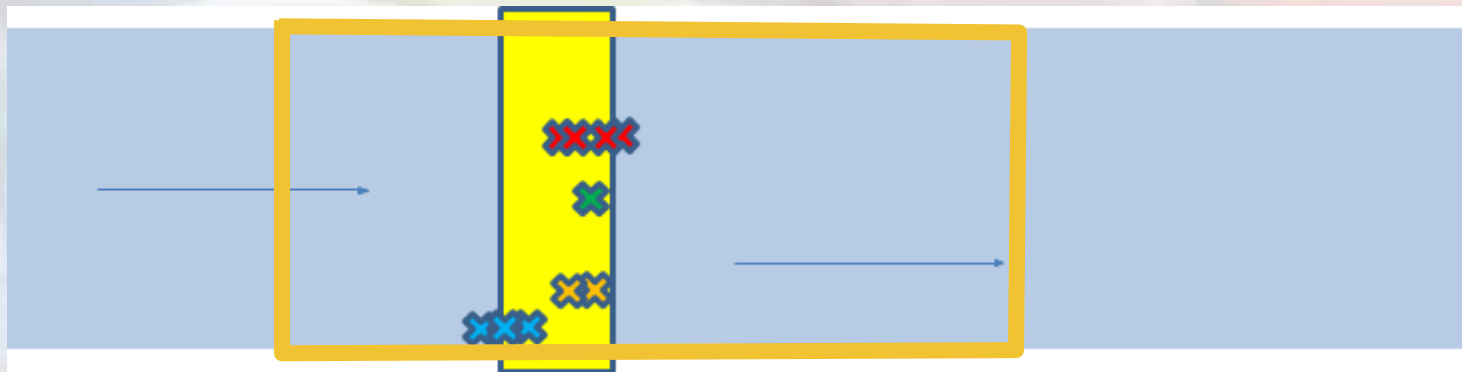
Retire une main de la pagaie pour écarter la bouée



EXPLICATION EN IMAGES

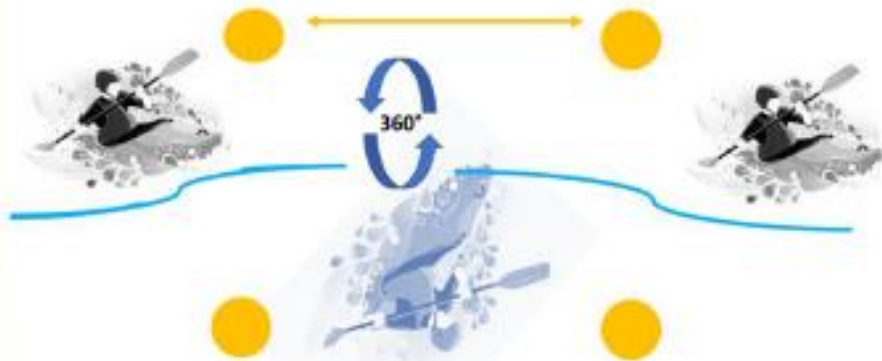
La tête et les 2 épaules franchissent mais le bateau est extérieur	Une partie de la tête seulement franchit	Faux départ
		 <p data-bbox="1236 614 1468 685">L'ordre "GO" n'a pas encore été lancé</p>

L'esquimautage ne fait pas 360° mais 180°+180° ou hors zone. dans le cas de la barrière le bateau doit être retourné au moins à un endroit sous la barrière



EXPLICATION EN IMAGES

ZONE D'ESQUIMAUTAGE



ESQUIMAUTAGE AVEC BOUEE CENTRALE



Plate forme de départ

- Si un athlète ou son équipement tombe de la plate forme avant le READY il sera considéré comme non partant(DNS)et devra sortir de la plateforme de départ ou du parcours
- Pour accéder à la plate forme de départ tous les athlètes doivent disposer d'un matériel adapté au règlement. Sinon: DNS

Ordres de départ

➤ D'une rampe simple

- READY.....GO

La Pagaie verticale

L'athlète doit rester immobile (aucun mouvement entre ready et go)

➤ D'une rampe avec mécanisme automatisé

- Un seul ordre READY c'est le système actionné qui incline la rampe.....pas de GO

La pagaie est tenue sur le côté du bateau, dans l'axe

LE PARCOURS

Un départ simultané

Longueur du parcours (~1 minute)

4 à 6 portes dont 2 rouges si possible par paires

Une zone d'esquimautage si possible en National, obligatoire en International

Une arrivée dont les critères sont :

- Pointe avant des bateaux
- En cas d'impossibilité de définir la ligne de pointe exacte de chacun des bateaux, c'est la première partie du corps à l'extérieur du kayak.

LE MATERIEL

- **Pagaie:**

- En national: Pas de bords tranchants (le scotch est toléré)
- En international une réglementation sur l'épaisseur en 2023

Un compétiteur dont la pagaie se casse doit s'écarter des autres compétiteurs pour des raisons de sécurité

- **Casque :** le casque polo est recommandé en National

- **Gilet:**

Le gilet plastron obligatoire aux normes

- **Bateau plastique 18Kg**

- **Protection du corps:**

- Manches longues obligatoires pour toutes les phases de compétition
- Renforts de protection recommandés sur les bras et les épaules comme en ski

DOSSARDS

➤ Phase d'élimination

Deux sortes de dossards:

- Des dossards numériques basés sur le classement du contre la montre (time trial)

HEAT 1 (H1)	Bib n°	Color
1st in time trial	1	R
16th in time trial	16	G
17th in time trial	17	B
32nd in time trial	32	Y

HEAT 2 (H2)	Bib n°	Color
8th in time trial	8	R
9th in time trial	9	G
24th in time trial	24	B
25th in time trial	25	Y

Quarterfinal 1 (QF1)	Bib n°	Color
1st in H1 or H2	lowest bib	R
1st in H1 or H2	highest bib	G
2nd in H1 or H2	lowest bib	B
2nd in H1 or H2	highest bib	Y



Des dossards de couleur en fonction de la place dans le tableau de progression.

DIFFERENTS POSTES POSSIBLES :

- **Arbitre Pré Start**
- **Arbitre vérification (souvent au pré Start)**
- **Arbitre Départ**
- **Arbitre de porte**
- **arbitre Roll Zone**
- **arbitre arrivée**
- **Arbitre de résultats**