

# COMMENT GERER LE POSTE DEPART EN CANOE KAYAK SLALOM ?

# Organisation humaine du départ.



Il faut toujours partir de l'organigramme.

La structuration du comité d'organisation est hiérarchisée et formalisée par un document = ORGANIGRAMME. Ce document est un exemple mis à disposition de la CNA mais il est à personnaliser. Il est téléchargeable en version modifiable.

Il doit être mis à jour régulièrement.

C'est au RI de la mettre à jour.

ORGANIGRAMME REGIONAL SLALOM LIEU A PRECISER - DATE A PRECISER				
<p>Cet organigramme et un document type mis à disposition de la CNA slalom, à personnaliser à chaque course par le RI. En cas de question, n'hésitez pas à contacter la CNA SLALOM ⇨ cna-slalom@ffck.org</p> <p><b>Il apparaît fondamentalement que les points suivants soient respectés ⇨</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- avoir un tableau entièrement rempli ⇨ une case = un poste</li> <li>- que toutes les personnes aient connaissance de leur rôle ⇨ pour cela une réunion préalable paraît indispensable</li> <li>- que l'heure de rendez-vous le matin de la course soit bien identifiée</li> </ul>				
FNCTIONS	NOMS Prénoms	Téléphone	Mail	TACHES (PENSE BÊTE)
RT général (1)				Coordination générale - dirige l'équipe, il ne doit avoir aucune autre tâche.
RT Informatique secrétariat inscriptions (1)				Récupère les chèques, vérifie les absents, apais...
Confirmations matin (1)				Dirige l'équipe qui assure le séjour sur l'eau
RT Sécurité (1)				Responsable du positionnement, vérifications des entraîneurs.
Juge Arbitre FFCK (1)				Assistant de JA
Juge Arbitre assistant FFCK (1)				Responsable des aspects légitimes pour les juges : fiches, traps, cells...
Responsable des juges (1)				
Contrôle anti-dopage (1 facultatif)				
Traceurs (1 à 2)				Sur les réponses il peut être compétiteur
Arrivée (2)	Informatique chrono (1) Chronos Manuels doublage (1)			Sur les réponses il peut être compétiteur
Secrétariat (4)	Informatique saisie pénalités (1) Récap. Pénalités vérification (1) + ramassage			il doit connaître le logiciel FFCKAGE (interface chrono) Indispensable, bien connaître par rapport à l'arrivée avec chrono synchr. il doit connaître le logiciel FFCKAGE (interface pénalités) il doit connaître les protocoles de ramassage et jugement par efficacité
Départ (3)	Abaisseur (1) Bartier (1) Chronos Manuels doublage (1)			Pour être à la tête des pénalités avec ⇨ départ rapide des résultats Coordination à priori pour doublets rapides
Speakers (2)				Assiste les 12 absents avant le départ pour fournir + magazine
Dossards matin + ramassage dimanche (1)				Prise important en liaison table + connaître parfaitement la procédure départ
Vérification bateaux (1)				Indispensable, bien connaître par rapport à l'arrivée avec chrono synchr. Indispensable pour l'arrivée
Buvette (facultatif)				une personne peut suffi
RI Protocoles récompenses				il assiste un juge bartier. Contrôle pénalité à possible avant départ
RI Relation presse				Prevoir une équipe de plusieurs personnes
RI Matériel (dossards, chrono, sono...)				

Programme du jour de course ⇨ A PRECISER	
<b>La veille</b>	Charger les batteries du matériel (avant veille) Finaliser le tracé le soir (portes...) Vérifier l'installation des cellules départ et arrivée Vérifier la caisse juge Vérifier le matériel en général (papier, juge, parapluies...) Confirmation avant 19H00 ⇨ liste départ la veille au soir
<b>Jour J</b>	7H00 = Rendez-vous Installation tente arrivée/départ/buvette Tables, chaises... Installation secrétariat (électricité, imprimante...) Installation système de chrono départ et arrivée Banderolles (peut être la veille) Postes de jugement (publitas, chaises...) Vérifier la caisse juge par poste de juge 8H00 = vérification du système de chrono 8H30 = finalisation des postes de juge par JA 8H45 = synchronisation des chronos 9H00 = briefing équipes départ et arrivée (barrier et douteurs...) 9H00 = réunion des juges 9H00 = réunion des chefs d'équipe 9H00 = tout le monde est en place 9H45 = 1er départ

DOSSARDS	
RENDEZ-VOUS LES DOSSARDS EN FIN D'APRES MIDI	
CAUTION PAR CLUB DE 100€	
VESTIAIRES INTERDITS AUX NON LICENCIÉS DU CLUB	
CONFIRMATION SAMEDI AVANT 13H00	
MAIL AUX RESPONSABLES DE CLUBS POUR CONFIRMATION SAMEDI AVANT 20H00	

Timing course ⇨	Ordre catégories :
Si 200 bateaux inscrits	1/ INVITES
DELAIS INTER CATEGORIE	3/ C2M + C2M
45 secondes	3/ C1M + C1H
Horaires :	4/ K10M + K1D
Matin : 9H45 à 12H30	5/ C2M + C2H
Après midi : 13H45 à 16H30	6/ C10M + C1D
	7/ K1M + K1H
	8/ C2M + C2D

**POINTS ESSENTIELS A VERIFIER :**

- 2 mois = programme à valser, autorisation DDT + DCCS, prévenir mains...
- 2 mois = Trouver un juge arbitre + assistant + responsable des juges
- 1,5 mois = Envoyer l'information (invitation de course)
- 15 = Vérifier bassin : portes, obstacles...
- 15 = Demander matériel chrono et organisation et notamment pour les juges (plaquettes...)
- 2 = Tracer le parcours et le tester la veille ou avant-veille
- 2 = Rappeler le matériel (chronos, dossards, etc...)

**MATERIEL à prévoir et lieu de stockage ⇨ A PRECISER ⇨**

- Tentes (Départ, arrivée, secrétariat, buvette...)
- Banderolles ⇨
- Tables, traps... ⇨
- Système chrono, cellules... ⇨
- Caisse jugement ⇨
- Parapluie juges ⇨
- Sonorisation ⇨
- Rallonges électrique et/ou groupe électrogène ⇨
- Tables : 1 départ + 2 arrivée + 2 secrétariat ⇨
- Chaises : 3 départ + 3 arrivée + 3 secrétariat + 10/12 juges ⇨
- Rallonges électriques ⇨
- Panneau d'affichage ⇨
- Poches dossards ⇨
- Buvette ⇨

A télécharger en version modifiable sur le site [www.ffck.org/eauvive/slalom](http://www.ffck.org/eauvive/slalom)

# Organisation humaine du départ.

Une série de réunions préparatoires à l'organisation doit permettre aux personnes en poste au niveau du départ de prendre connaissance de leurs missions et des liens qu'ils ont avec le reste de l'organisation.

FONCTIONS	NOMS Prénoms	Téléphone	Mail	TACHES (PENSE BÊTE)
R1 général (1)				Coordination générale : dirige l'équipe. Il ne doit avoir aucune autre tâche.
R1 Informatique secrétariat inscriptions (1)				
Confirmations matin (1)				Récupère les chèques, vérifie les absents, ajouts...
R1 Sécurité (1)				Dirige l'équipe qui assure la sécurité sur l'eau
Juge Arbitre FFCK (1)				Responsable du positionnement, vérifications des pénalités...
Juge Arbitre assistant FFCK (1)				Assitant du JA
Responsable des juges (1)				Responsable des aspects logistiques pour les juges : fiches, traps, café...
Contrôle anti-dopage (1 facultatif)				
Traceurs (1 à 2)				Sur les régionaux il peut être compétiteur
				Sur les régionaux il peut être compétiteur
Arrivée (2)	Informatique chrono (1)			Il doit connaître le logiciel FFCANOE (interface chrono)
	Chronos Manuels doublage (1)			Indispensable, bien positionné par rapport à l'arrivée avec chronos synchro
Secrétariat (4) + ramassage	Informatique saisie pénalités (1)			Il doit connaître le logiciel FFCANOE (interface pénalités)
	Récap. Pénalités vérification (1)			Doit connaître les principes de ramassage et jugement pour efficacité
	Récap. Pénalités talkies (1)			Facultatif
	Secrétariat/affichage (1)			Peut aider à la récap. des pénalités aussi => objectif rapidité des résultats
	Ramassage fiches (3/4 jeunes)			Coordination à prévoir pour résultats rapides
Départ (3)	Aboyeur (1)			Appelle les 10 dossards avant le départ pour fluidité = mégaphone
	Starter (1)			Poste important en liaison talkie = connaître parfaitement la procédure départ
	Chronos Manuels doublage (1)			Indispensable, bien positionné par rapport à l'arrivée avec chronos synchro
Speakers (2)				Indispensable pour l'animation
				Une personne peut suffir
Dossards matin + ramassage dimanche (1)				
Vérification Bateaux (1)				Si possible un juge formé. Contrôle préventif si possible (avant départ)
Buvette (facultatif)				Prévoir une équipe de plusieurs personnes
R1 Protocole récompenses				
R1 Relation presse				
R1 Matériel (dossards, chrono, sono...)				



# Organisation humaine du départ.

## Quatre personnes sont nécessaires :

1. Un aboyeur => Celui qui appelle les embarcations à se présenter au départ
2. Un teneur => Celui qui tient le bateau prêt à partir
3. Un starter => Celui qui est en lien avec l'arrivée par talkie et qui dirige le déroulement des départs
4. Un chronométrateur manuel => Celui qui prend les temps manuels des départs

NOUS ALLONS VOIR PRECISEMENT LE ROLE DE CHACUN.

# Organisation humaine du départ.



## UN ABOYEUR =>

- Une personne avec un mégaphone et une liste de départ
- Elle se situe en amont de la zone de départ (quelques dizaines de mètres)
- Elle appelle les 5 à 10 compétiteurs avant leur départ pour les prévenir de l'imminence du départ
- Elle relance les athlètes si besoin
- Elle vérifie la lisibilité du dossard de chaque embarcation
- En cas d'arrêt de la course : elle prévient les athlètes avec si possible la durée de l'arrêt
- En cas de reprise elle prévient les athlètes en laissant un délai minimum pour se préparer
- Attention au langage, il faut être très clair en zone de départ qui peut être une zone de stress pour les athlètes, il faut être précis sans trop en faire



Mégaphone chargé

Coupe d'Automne - DEMI FINALE B		08/11/2014	
FFCK		Liste de Départ	
ASCK POISSONS VOLANTS ET CISSON RENNES CK			
Tous les Slalom 27 (2014) (km)			
Sl.	Nom - Prénom	Club	Manche 1 - (10min) - 2 Slalom
<b>Manche 1</b>			
1	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00
2	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00
3	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00
4	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00
5	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00
6	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00
7	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00
8	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00
9	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00
10	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00
<b>Manche 2</b>			
1	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00
2	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00
3	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00
4	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00
5	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00
6	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00
7	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00
8	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00
9	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00
10	BOUQUET, Aurélien	ASCK POISSONS VOLANTS	00:00

### Liste de départ

*Penser à en récupérer une autre entre les 2 manches si la liste des finales est en ordre inverse des résultats de la qualification*



# Organisation humaine du départ.

## UN TENEUR =>

- Une personne pour tenir le bateau au départ
- Elle se situe 5 à 10 mètres juste en amont de la ligne de départ
- Attention les départs lancés sont interdits
- Prévoir un site un minimum confortable
- Si besoin une perche peut permettre de tenir les pointes arrière
- En général les départs se font face à l'aval

# Organisation humaine du départ.

## UN STARTER =>

- Une personne qui donne officiellement les départs
- Elle dirige le poste départ et les 4 personnes présentes
- Elle se situe à proximité immédiate de l'athlète tenu au départ
- Elle dispose d'un talkie et d'une liste de départ avec les horaires
- Elle est en liaison talkie spécifique avec le chronométreur de l'arrivée et le juge arbitre. Le canal talkie est dédié au départ / arrivée !
- Elle donne le 1<sup>er</sup> départ de la course avec accord du juge arbitre et du chronométreur à l'arrivée
- Elle annonce par talkie à l'arrivée :
  - Chaque dossard qui se présente => « dossard X au départ »
  - Tous les dossards absents => « dossard X absent »
  - Lorsque l'embarcation à franchi la ligne de départ => « dossard X parti »
  - L'arrivée doit répondre => « dossard X bien pris »
  - Bien parler au talkie pour que l'arrivée entende précisément
- Attention :
  - On est bien sous les ordres du juge arbitre et du responsable du chronométrage à l'arrivée
  - Jamais le starter ne doit faire prendre d'avance sur l'horaire officiel de course
  - Il peut combler les absents si la course à du retard (mais sans jamais prendre d'avance)



### Liste de départ

Penser à changer la liste pour les finales



### Horloge

Visible pour vérifier les horaires



### Talkies

Il faut un talkie chargé sur un canal dédié départ / arrivée / JA  
 Il est préférable d'avoir un talkie de remplacement en cas de problème de batterie ou bien une batterie de recharge  
 L'utilisation d'un casque ou d'oreillette peut être intéressant en cas d'environnement bruyant





# Organisation matérielle du départ.

- **Ligne de départ :**
  - Une ligne de départ matérialisée par les cellules positionnées
  - Soit avec un portique de 2m50 de largeur minimum (c'est le meilleur moyen pour installer les cellules)
  - Soit avec les cellules positionnées de chaque côté de la berge
- **Zone de départ :**
  - Banderole départ positionnée de façon lisible (en amont du départ si possible)
  - Une zone de départ calme pour tenir les compétiteurs 5 à 10 mètres en amont de la ligne officielle de départ avec le teneur
  - Une tente sur la berge au niveau de cette zone avec :
    - Une horloge indiquant les 5 dernières secondes installée à la vue du compétiteur
    - Le starter officiel en liaison talkie spécifique avec l'arrivée et le juge arbitre
    - Le doublage manuel (bien en face de la ligne de départ)
    - Le système de chronométrage officiel relié à la cellule
    - Prévoir sous cette tente 1 petite table et 2 chaises minimum
- **Zone pré-départ :**
  - En amont de la zone de départ :
  - L'aboyeur qui appelle les embarcations
- **Zone d'échauffement en amont du pré-départ :**
  - Zone située en amont du départ sur plusieurs centaines de mètres
  - Elle doit permettre aux athlètes de s'échauffer
  - Elle peut être équipée de porte d'entraînement quand cela est possible

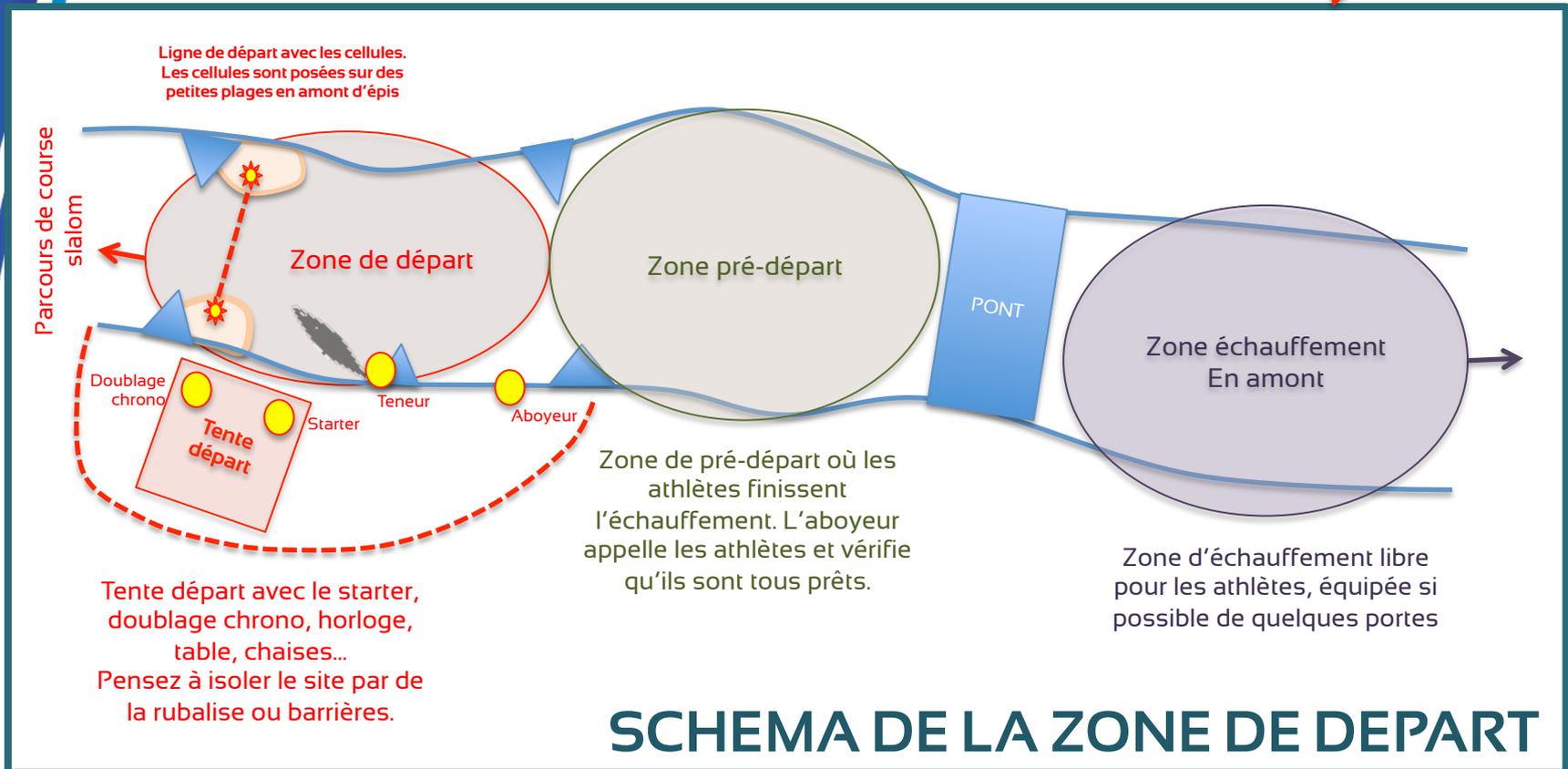
# Mise en place temporelle du départ.



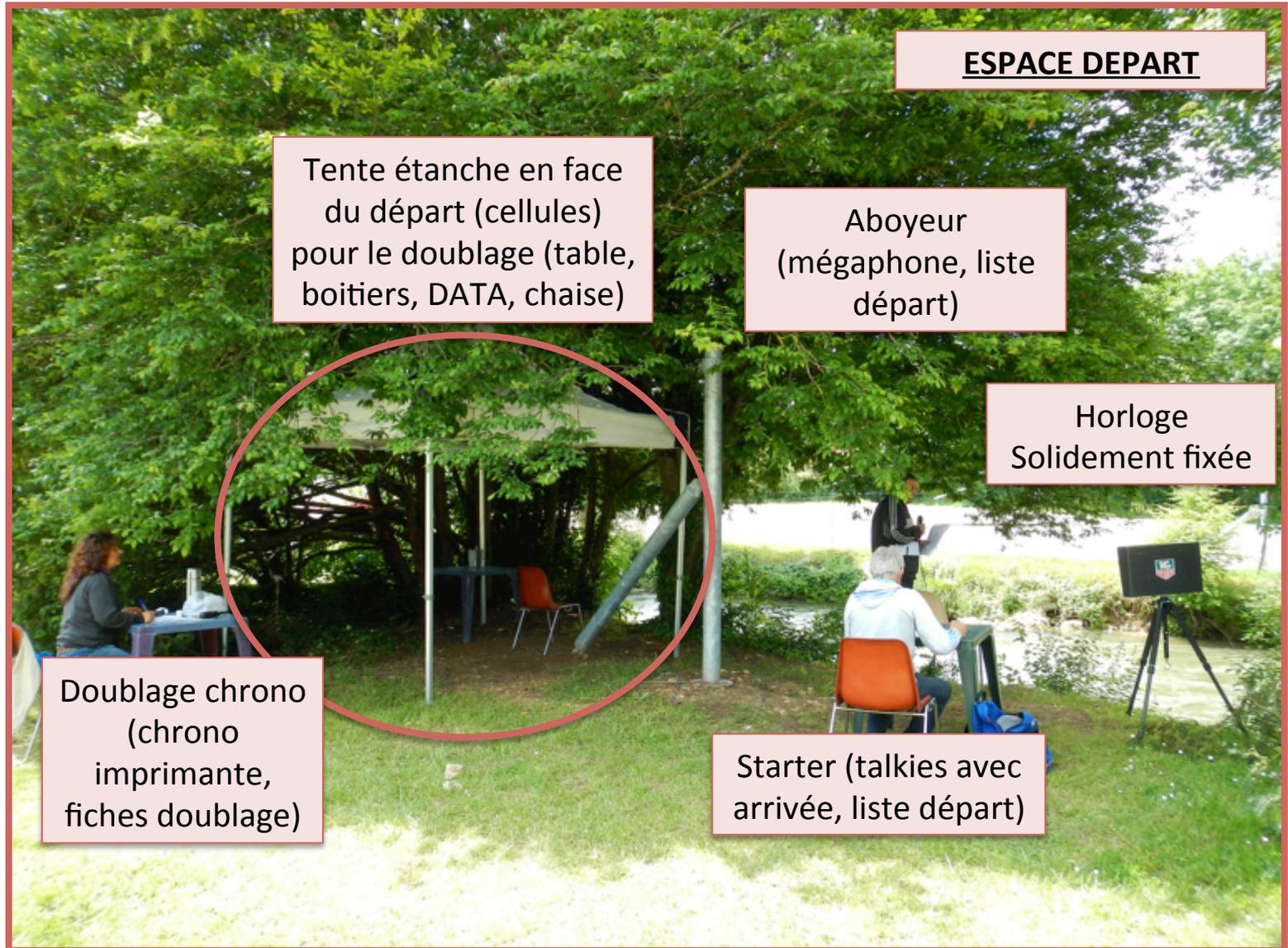
- **Plusieurs jours avant :**
  - Vérifier que l'on peut poser les cellules de façon stable et appropriée. Ce point est fondamental car c'est souvent une source de perte de temps quand les berges ne se prêtent pas à l'installation des cellules !
  - Vérifier que l'on peut poser une tente dans le prolongement de la ligne de départ (pour le doublage et le starter)
  - Vérifier que l'on dispose d'une zone assez calme pour le pré-départ et pour l'échauffement
- **La veille :** Vérifier le matériel chronométrage : EN LIEN AVEC LE RESPONSABLE INFORMATIQUE
  - Mégaphone à charger ou changer les piles
  - Horloge à charger
  - Chronomètre imprimante : prévoir papier en rechange, avec piles neuves
  - Cellules avec piles neuves et avec les pieds d'installation
  - Boitier départ de chronométrage chargé (selon dispositif de chronométrage)
  - Câbles (fiches bananes) pour relier les cellules au boitiers de chronométrage
- **Le matin de la course => 2 heures avant :**
  - Monter la tente avec : 1 table, 2 à 3 chaises
  - Mettre de la rubalise sur la zone pour être isolé des athlètes et spectateurs
  - Banderole départ
  - Récupérer : EN LIEN AVEC LE RESPONSABLE INFORMATIQUE
    - 2 listes de départ : 1 starter + 1 aboyeur
    - 1 liste pour le doublage chrono + 1 crayon
- **Le matin de la course => 1 heure avant :**
  - Toutes les personnes du départ sont à leur poste au moins 30 minutes avant le départ
  - Tout doit être prêt afin de faire un test avec l'arrivée
  - 15 minutes avant le 1<sup>er</sup> départ, un dernier test est réalisé

# Un exemple de zone de départ.

La zone de départ doit s'intégrer dans le plan du site de compétition.



# Quelques exemples de zone de départ.



# Exemples de montage des cellules.



## Les cellules sont fixées =>

- 1) Vérifier que l'on peut poser les cellules de façon stable et appropriée. Ce point est fondamental car c'est souvent une source de perte de temps quand les berges ne se prêtent pas à l'installation des cellules !
- 2) Solidement = elles ne doivent pas bouger afin d'éviter les impulsions parasites
- 3) Système de fixation :
  - Soit un portique : solide, résistant si un pagayeur le déplace avec sa pagaie. IL FAUT AVOIR TESTÉ AVANT !
  - Soit des pieds d'appareil photo ou autres pieds testés
- 4) 30 à 40 cm au dessus du niveau de l'eau afin d'éviter :
  - Trop haut = le compétiteur peut passer dessous
  - Trop bas = le bateau ou un mouvement d'eau peut stopper le chrono

**IL FAUT ANTICIPER LA FIXATION DES CELLULES !!!**

# Exemples de montage des cellules.

EXEMPLE APPLIQUE AUX CELLULES TAG HEUER + BOITIERS CHRONO DATA SPRINT => A TRANSFERER AUX AUTRES SYSTEMES

Commission Nationale Slalom



Il y a 3 paires de cellules. Chaque paire est stockée dans une valise rouge. Chaque valise contient :

2 cellules

1 câble banane

+ les trépieds spécifiques sont dans la caisse pieds des cellules

Avant chaque utilisation il faut tester les piles (3 piles AA) de chaque cellule avec le testeur situé dans la boîte à piles. Pour cela il faut dévisser délicatement la vis située sous la cellule avec un tournevis plat.



Les cellules doivent être positionnées face à face de chaque côté de la rivière.

La tente arrivée (ou départ) avec le doublage doit être positionnée dans le prolongement exact de la ligne.



La banderole départ (ou arrivée) doit être placée à ce niveau.

# Exemples de montage des cellules.

EXEMPLE APPLIQUE AUX CELLULES TAG HEUER + BOITIERS CHRONO DATA SPRINT => A TRANSFERER AUX AUTRES SYSTEMES



## Cellule « maitre » situé du côté de la rive du boitier DATA :

c'est la cellule reliée au boitiers DATA par les fiches bananes (arrivée ou départ)  
il faut mettre en marche la cellule en fonction en mettant en mode « impulse » ou « direct » (peu importe)

il faut régler le délais entre 2 impulsions sur plus d'une seconde (afin d'éviter les doubles impulsions avec pagaie et/ou C2)

Pour la cellule esclave de l'autre rive il faut la mettre en fonction avec le mode « low » si faible largeur 20 à 30 mètres maximum ou « high » si largeur de rivière supérieure à 30 mètres (la seule différence c'est la force du laser et donc la longueur d'efficacité du laser et la consommation des piles).

Le réglage du faisceau laser se fait grâce à la visée située sur le dessus du boitier de la cellule. C'est très important d'être précis afin d'avoir un signal stable.

Il faut aligner la rainure avec sa tête juste derrière et la cellule en face !!! Ce réglage doit se faire de chaque côté.

Il faut ensuite tester la stabilité en tapotant sur le dessus de la cellule. Si le signal est stable => tout est OK ! Sinon il faut affiner.

Les 2 fiches bananes sont reliées de la cellule au boitier DATA SPRINT de l'arrivée (et/ou du départ).

Veillez à vérifier l'état des connexions, en cas de défaillance cela peut entraîner des faux contacts.

Il est important de poser les pieds du trépieds sur une zone bien stable et de caler les pieds avec des cailloux... pour éviter des turbulence avec le courant et/ou vagues. Soyez vigilant à ne pas avoir de feuilles et/ou branches et/ou tout autre obstacles qui pourraient passer devant l'alignement des cellules et couper le faisceau laser !!!  
En cas de forte pluie, l'humidité peut générer des faux contacts.

# Quelques exemples de zone de départ.



Pré-starter  
Aboyeur

Zone qui permet  
aux embarcation  
d'arriver  
facilement au  
départ

Teneur

Starter et  
doublage chrono  
dans la cabane  
départ



Ligne de départ  
avec les cellules  
30 à 40 cm au  
dessus du  
niveau de l'eau

# Quelques exemples de zone de départ.



Portique de départ solide avec horloge du décompte de départ



Liaison talkie départ / arrivée spécifique avec JA

Utilisation d'un casque ou oreillette en milieu bruyant

Pré-starteur ou aboyeur avec mégaphone 10 à 30 mètres en amont du départ



Le départ est en relation avec l'arrivée et le juge arbitre sur un canal spécifique



La mise en place d'un préstarteur est parfois nécessaire

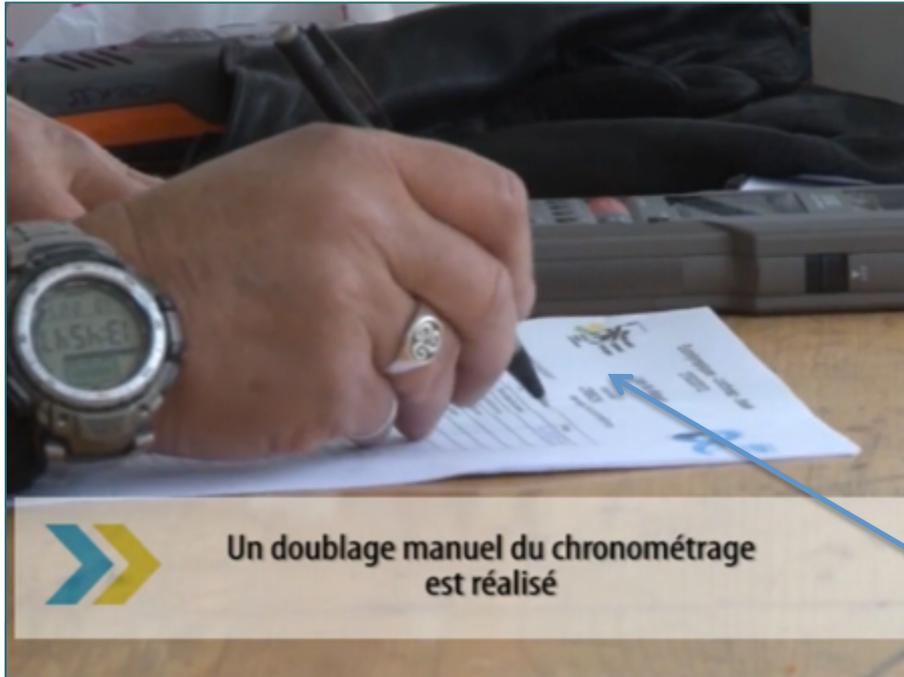


La mise en place d'un préstarteur est parfois nécessaire

# Quelques exemples de zone de départ.



# Quelques exemples de zone de départ.



# Quelques exemples de zone de départ.



Portique solidement fixé avec les cellules 30 à 40 cm au dessus du niveau de l'eau

Ne pas bricoler de portique au dernier moment sans l'avoir testé avant !  
Sinon préférer des pieds d'appareil photo posés au sol pour fixer les cellules



Alignement de la ligne de départ et de la tente départ

Starter en liaison talkie avec l'arrivée



Horloge du départ

# Quelques exemples de zone de départ.



Alignement de la ligne de départ et de la tente départ



# Quelques exemples de zone de départ.

