

BERVET Kristell

dossier kayak



*DEUG 2 ; groupe 4
Année 1998/99*

*Les modifications
du règlement slalom
et leurs
conséquences.*

SOMMAIRE

Le slalom aujourd'hui
Règlement d'avant les années 50
Règlement des années 50
Règlement du début des années 70
Règlement des années 80
Règlement du début des années 90
Règlement de la fin des années 90
50 ans de règlement slalom
Le slalom demain

Le slalom aujourd'hui

Actuellement le slalom est une course contre la montre où les concurrents doivent suivre un parcours comportant au minimum 25 portes, de couleur rouge ou verte. On doit passer entre les portes sans les toucher, dans le sens de la descente pour les vertes, en remontée pour les rouges. Chaque touche amène une pénalité de 2 points, ajoutée au temps réalisé qui est converti en points (1 point = 1 seconde). Chaque course se court sur 2 manches qui s'additionnent.

Le slalom se pratique en kayak dans les catégories dames et messieurs, en canoë monoplace et biplace pour les messieurs seulement.

Les compétitions se déroulent de plus en plus souvent sur des bassins au niveau régulé, des portions de rivière plus ou moins aménagées ou parcours complètement artificiels ce qui permet d'obtenir pour chaque compétiteur les mêmes conditions de course.

Au niveau national et international, une épreuve de slalom soit se dérouler sur un parcours de 600 mètres maximum d'une rivière de classe III à IV, comporter 25 portes maximum dont au moins 6 à remonter dans le sens contraire au courant principal, et se courir sur 2 manches.

A noter que le slalom a été discipline olympique en 1972, 1992 et 96 et le sera en 2000. Avec 3 médailles en 1992 et en 1996 la France se place en tête des nations.

Règlement d'avant les années 50

Le slalom de Genève
(article de P. Martin)

but :

Le slalom en canoë ou kayak est une compétition dont le but est de déterminer la parfaite maîtrise du bateau en eaux vives.

parcours :

Il sera long de 300 à 500 mètres et comportera des obstacles naturels, ou au besoin artificiels, ainsi que 6 à 15 passages pénalisants dont au moins une giratoire et une porte devant être franchi dos en aval. Le parcours comportera le plus grand nombre possible de violents changements de courant, de déversoir, de passage en escalier, etc... Le parcours doit être praticable.

La variation du débit et de la hauteur des vagues varient suivant la « classe » des concurrents.

bateau :

Les dimensions du bateau sont libres.

passages pénalisants :

Ils seront désignés clairement et rendus bien visibles. Ils sont constitués par :

- * giratoire ou tour complet de 360° ;
- * le virage ou demi-tour de 180° ;
- * la porte « A » ou porte « B » selon que sa position permet (A) ou ne permet pas (B) un nouvel essai de passage en cas d'échec ;
- * des combinaisons d'obstacles.

discrimination :

- * il y a passage sans faute lorsque le passage est effectué sans que le corps, le bateau ou la pagaie entrent en contact avec le piquetage ou sa verticale ;
- * il y a passage pénalisé lorsque l'un ou l'autre des éléments désignés ci-dessus entre en contact avec le piquetage ;
- * il y a non passage et disqualification lorsque le coureur a subit 3 échec à un passage pénalisant ou n'a pu tenter le passage d'une porte « B » ;
- * il y a non passage et pénalisation lorsque le coureur malgré ses tentatives clairement visibles, ne parvient pas à franchir une porte « B ».

pénalisation :

passage facile : 30 points ;
passage moyen : 26 points ;
passage difficile : 10 points ;
non passage d'une porte « B » : 80 points.

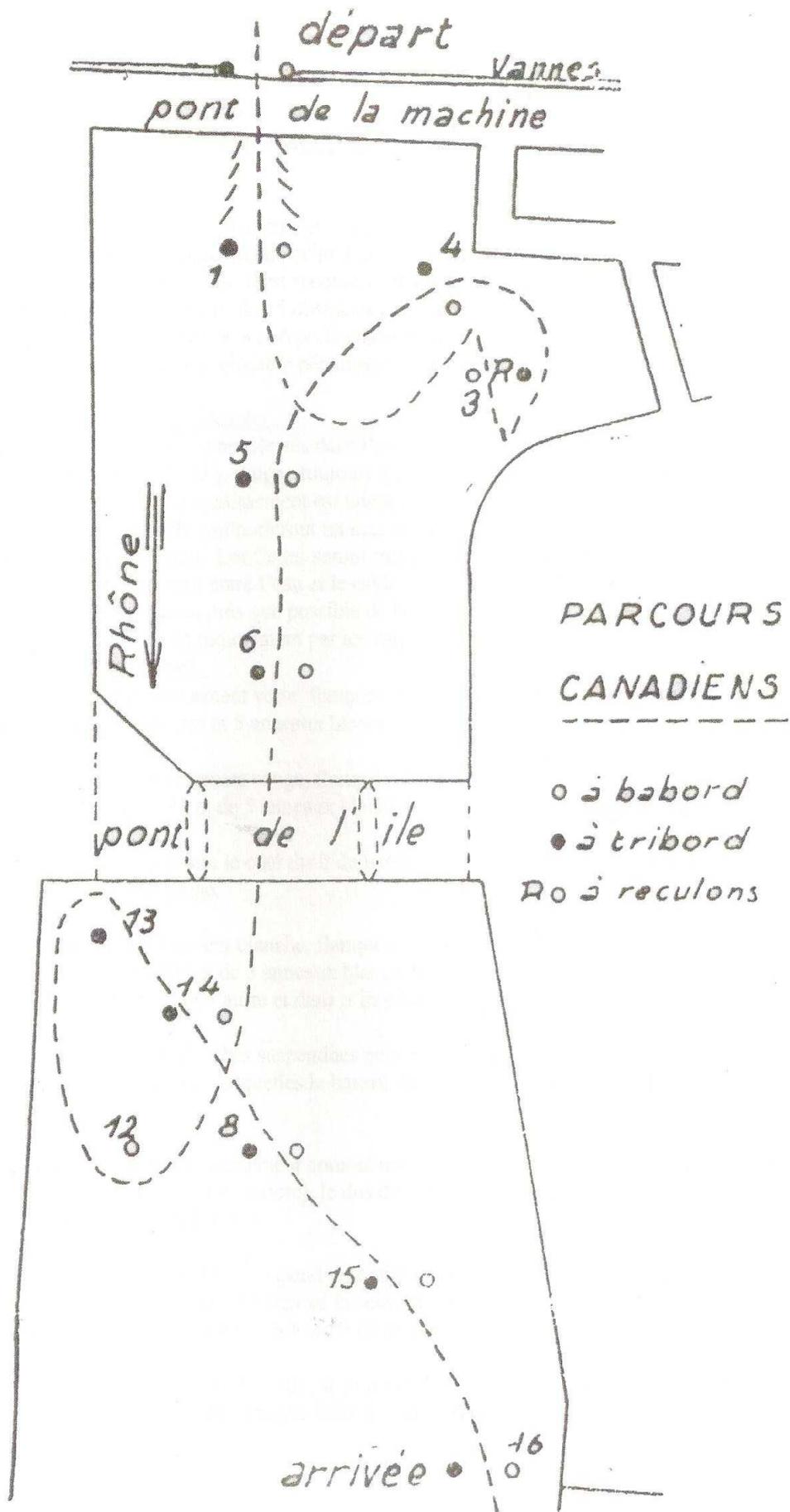
classement :

Il s'établira suivant la formule :

$$\text{temps} + (\text{temps} \times \text{points}) \div 100$$

chavirage :

Il entraîne, dans chaque cas, la disqualification. L'esquimautage n'est pas considéré comme chavirage.



Règlement des années 50

parcours :

La longueur maximale est de 800 mètres en ligne droite d'un obstacle pénalisant à l'autre. La nature du courant doit se rapprocher de celle d'un torrent et sa vitesse ne doit pas être inférieure à 2 mètres par seconde. Il est recommandé que le parcours comporte des obstacles naturels ou artificiels ; pas moins de 15 obstacles pénalisants dont au moins 2 giratoires (une de chaque sens), une porte « R » et 6 portes normales, ou toute autre combinaison du même genre. La distance libre de tout obstacle pénalisant ne doit pas dépasser 35 mètres.

définition de marquage des obstacles :

Tous les obstacles doivent être numérotés dans l'ordre de leur succession, vert : toujours à la droite du compétiteur (tribord), rouge : toujours à la gauche du compétiteur (bâbord). Les obstacles dont le mode de franchissement est laissé à l'initiative du compétiteur seront peints en blanc ou blanc et noir. Ils comporteront un maximum de 3 fiches, et la largeur minimum des portes sera de 1.20 mètres. Les fiches seront rondes d'une longueur minimum de 1.50 mètres. La distance minimum entre l'eau et le câble de suspension est de 2 mètres. Les fiches doivent être suspendues aussi près que possible de la surface de l'eau, mais ne doivent à aucun moment être mises en mouvement par les vagues.

* giratoires contrôlés :

- une fiche suspendue entièrement verte, flanquée d'une fiche suspendue peinte sur la longueur de 5 anneaux rouges et 5 anneaux blancs → tour complet de 360° dans le sens des aiguilles d'une montre.

- une fiche suspendue entièrement rouge, flanquée d'une fiche suspendue peinte sur la longueur de 5 anneaux verts et de 5 anneaux blancs → tour complet dans le sens opposé des aiguilles d'une montre.

Pendant les 360° de la giratoire le côté droit du bateau doit être tourné vers la fiche verte ou le côté gauche vers la fiche rouge.

* giratoire libre :

Une fiche suspendue entièrement blanche, flanquée de 2 fiches suspendues peintes sur la longueur de 2 anneaux noirs de 3 anneaux blancs → tour complet de 360° pouvant être effectué dans un sens ou dans l'autre et dans n'importe quelle position du bateau.

* porte :

La porte est déterminée par 2 fiches suspendues peintes que la longueur de 5 anneaux blancs et rouges ou blancs et verts entre lesquelles le bateau doit passer, l'étrave étant engagée la première.

* porte arrière :

La porte arrière sera disposée exactement comme une porte ordinaire. Toutefois elle devra être passée en sens contraire (marche arrière), le dos du concurrent orienté vers la porte. Elle sera marquée par une grande lettre « R ».

* mur :

Il sera marqué par plusieurs fiches suspendues entièrement jaunes. C'est un obstacle interdisant un passage sur toute sa longueur et sera considéré comme un obstacle indépendant qui devra également être pénalisé dans l'ordre de sa numérotation.

* combinaisons :

Elles comporteront au maximum 3 fiches ; le numéro de l'obstacle doit être placé à l'entrée de la combinaison. La distance entre chaque fiche doit être au maximum de 5 mètres.

* porte « T » :

Pour les courses par équipes, une seule porte marquée « T » disposée suivant les règles ordinaires sera obligatoire à mi-parcours environs.

chavirage :

L'esquimautage n'est pas considéré comme clivage. Le clivage entraîne la disqualification pour la manche, cette clause n'est pas de règle pour le tournoi par équipe. Si une embarcation d'une équipe chavire et dépasse dans cet état la ligne d'arrivée, l'équipe est disqualifiée.

manches :

C'est la meilleure des deux manches qui compte. Cette clause peut être réduite à une manche pour le tournoi par équipe.

franchissement des obstacles - pénalisation :

* franchissement :

L'obstacle est considéré comme franchi lorsque la pointe et ensuite le ou les corps ont passé entre les fiches.

La porte « T » doit être franchie en fil par l'équipe entière dans un maximum de temps de 15 secondes, chronométré de l'entrée du premier jusqu'à la sortie du dernier bateau.

* obstacles touchés :

Il y a pénalisation si :

- le bateau, la pagaie ou le corps touche le ou les fiches ;
- la fiche est poussée vers l'extérieur par le bateau.

Plusieurs touches d'une même fiche ne compte que pour une faute. Un mur ne peut être touché d'aucune manière. Dans tous les cas la touche imaginaire est au bénéfice du compétiteur.

* obstacles manqués :

Un obstacle non touché n'est considéré comme omis définitivement que lorsque le bateau est engagée dans l'obstacle suivant.

Il y a « non passage » si :

- la pointe ne passe pas entre les fiches, c'est-à-dire si l'embarcation touche effectivement extérieurement ou si le, ou les corps passent en dehors ;
- le compétiteur repousse intentionnellement en fiche sur le côté avec la main ou le bras.

* pénalisations :

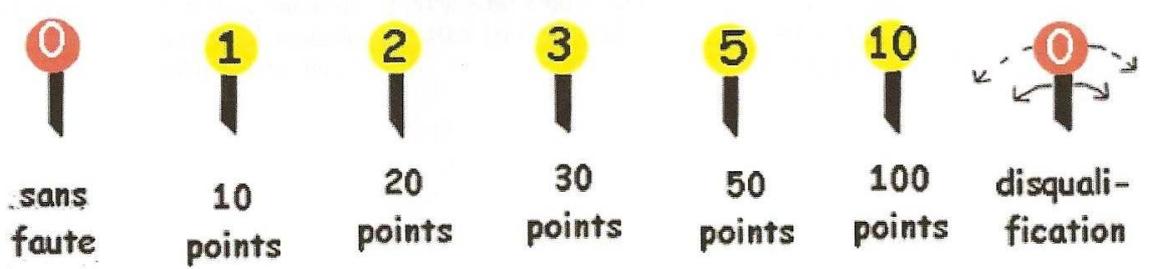
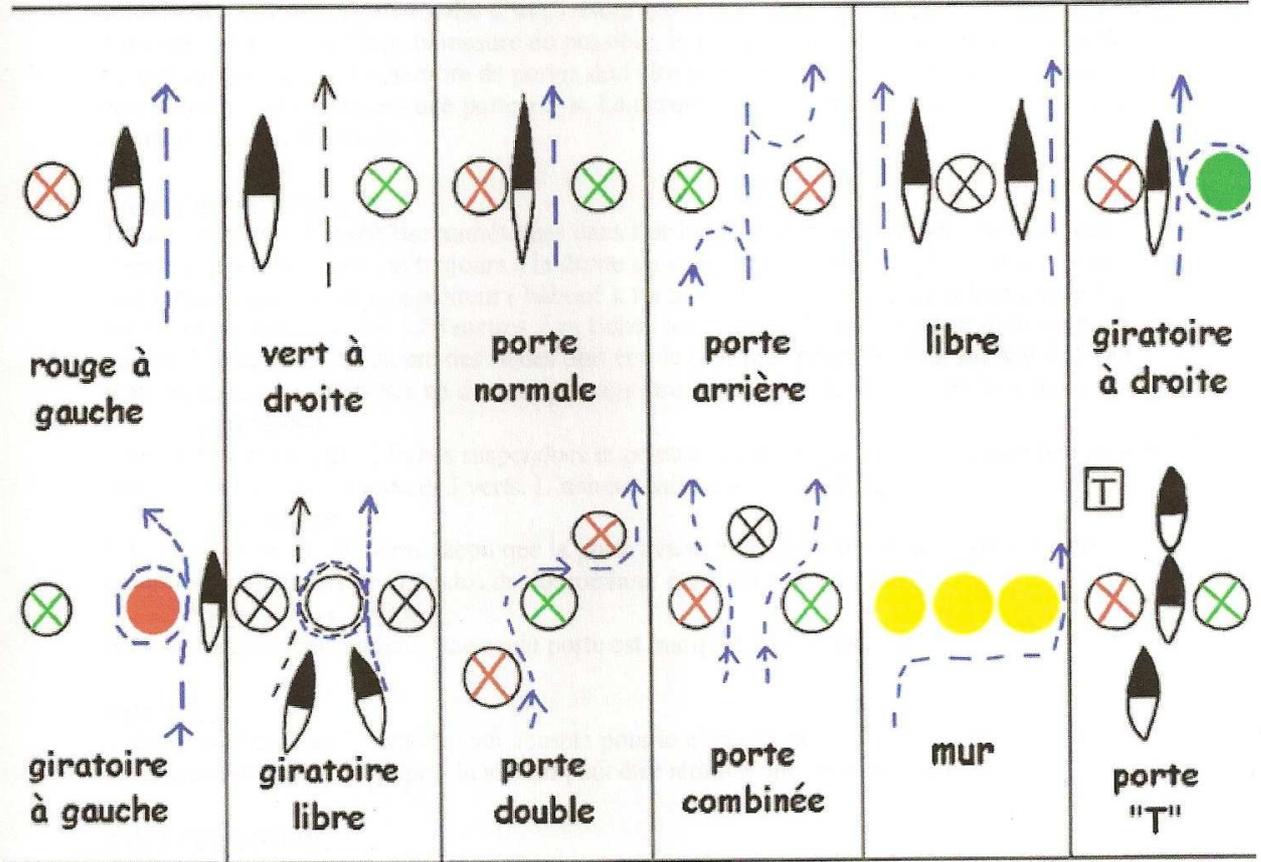
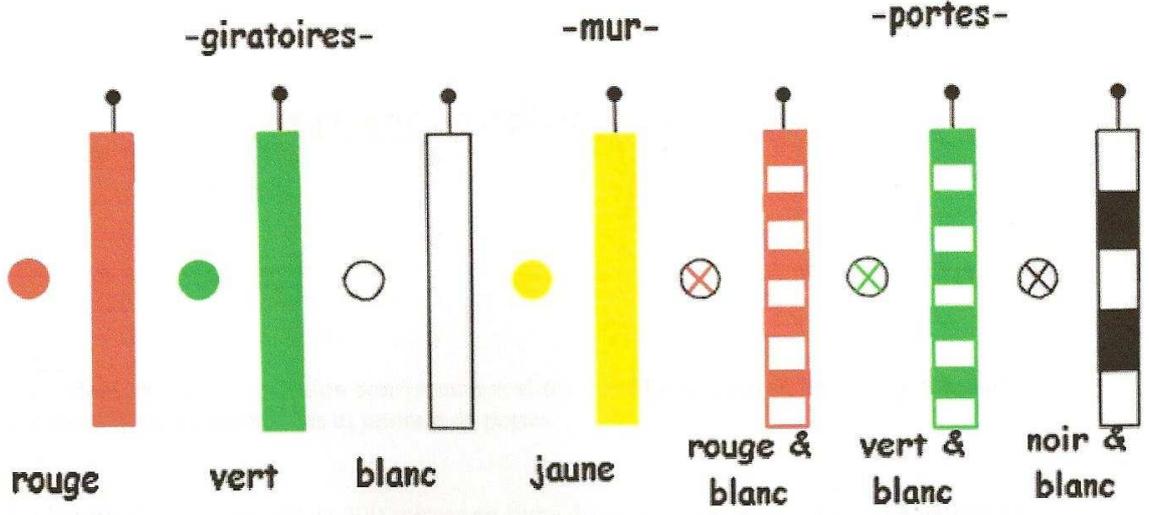
chaque fiche touchée (mur excepté)	10 points
obstacle manqué mais touché par le bureau	50 points
obstacle omis	100 points
mur touché ou traversé	100 points
temps de 15 secondes dépassé pour la porte « T »	50 points

calcul des résultats :

temps en seconde + points de pénalisation = résultat

<i>exemple :</i>	temps : 5 minutes 20 secondes	320
	pénalisation	130
	résultats	450 points

dans le tournoi par équipe les pénalisation des 3 équipes sont additionnées.



Règlement du début des années 70

but :

Le slalom est une compétition consistant à réaliser, sans faute, dans le temps le plus court, un parcours tracé en eaux vives et jalonné de portes.

parcours :

La longueur maximale est de 800 mètres en ligne droite d'une porte à l'autre. La nature du courant doit être semblable à celle d'une rivière sportive et sa vitesse ne peut être inférieure à 2 mètres par seconde. Dans la mesure du possible, le parcours doit comprendre des obstacles naturels ou artificiels. Le nombre de portes doit être compris entre 25 et 30 dont au moins 4 portes arrière et seulement une porte « T ». La dernière porte doit être située à 25 mètres au moins de la ligne d'arrivée.

marquage des portes :

Toutes les portes doivent être numérotées dans l'ordre de leur franchissement et selon leur direction. La fiche verte est toujours à la droite du compétiteur (tribord), la fiche rouge est toujours à la gauche du compétiteur (bâbord). La largeur des portes est au minimum de 1.20 mètres et au maximum de 3.50 mètres. Les fiches sont rondes, d'une longueur minimum de 2 mètres. L'extrémité inférieure des fiches doit être le plus près possible de la surface de l'eau, mais en aucun cas les fiches ne doivent pouvoir être mises en mouvement par les vagues.

* porte avant :

Elle est déterminée par 2 fiches suspendues et peintes sur la longueur de 5 anneaux blancs et 5 anneaux rouges ou 5 blancs et 5 verts. L'anneau inférieur est toujours blanc.

* porte arrière :

Elle est disposée de la même façon que la porte avant, mais doit être franchie dans le sens contraire (marche arrière), le dos du compétiteur étant orienté vers la porte.

* porte « T » (équipe) :

Pour les courses par équipe, une seule porte est marquée d'un grand « T ».

manches :

C'est la meilleure des 2 manches qui compte pour le classement.

Dans les épreuves par équipes, le slalom peut être réduit à une seule manche.

calcul des résultats :

résultat = temps de parcours en seconde + pénalisations

exemple :

temps de parcours : 2'20''8 = 60 + 60 + 20.8	= 140.8 points
points de pénalisation : 10 + 20 + 50 + 50	= 130 points
total des points	= 270.8 points

bateaux :

* tous types K1 :

longueur minimum : 4.00 mètres

largeur minimum : 0.60 mètres

* tous types C1 :

longueur minimum : 4.00 mètres

largeur minimum 0.70 mètres

* tous types C2 :

longueur minimum : 4.58 mètres

largeur minimum : 0.80 mètres

Tous les types de bateaux ne doivent pas être équipés de gouvernails.

pénalisation :

La touche unique ou répétée d'un seul et même bâton n'est pénalisée qu'une seule fois. Les touches ne comptent que si l'on a franchit la porte dans le bon sens.

* 0 point :

franchissement correct et sans faute d'une porte

* 10 points :

franchissement correct d'une porte, mais avec touche d'un bâton

* 20 points :

franchissement correct d'une porte, mais avec touche de 2 bâtons

* 50 points :

- touche d'une porte (sur un ou 2 bâtons) sans franchissement correct de celle-ci ;
- déplacement volontaire d'un bâton pour permettre le franchissement d'une porte. La qualification de « déplacement volontaire d'un bâton » ne doit pas être retenue quand le corps et (ou) le bateau du compétiteur se trouve dans une position telle qu'il aurait traversé valablement et en sens correct le plan normal de la porte ;
- en épreuve par équipe, un dépassement du temps de franchissement (15 secondes) de la porte « T » ;
- esquimautage d'une porte dans un sens autre que celui imposé par les couleurs des bâtons ;
- franchissement d'une porte non terminé dans le sens imposé, après qu'à la suite d'une ou plusieurs approches, le corps traverse le plan de la porte.

* porte omise :

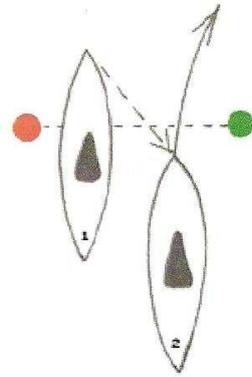
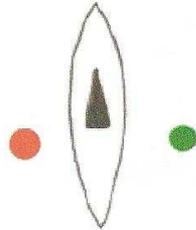
Lorsqu'une porte n'est pas franchie dans l'ordre des numérotation et son passage sanctionné avec 1 à, 20 ou 50 points de pénalisation, le jugement se fait comme suit :

- si une seule porte est omise : 50 points de pénalisation sont donnés pour cette porte omise, mais le jugement de la porte franchie trop tôt reste acquis ;
- si plusieurs portes ont été omises, le jugement du franchissement de la porte franchie trop tôt est annulé par le franchissement d'une ou de plusieurs portes précédentes. Une pénalisation de 50 points est attribuée pour chaque porte abandonnée.

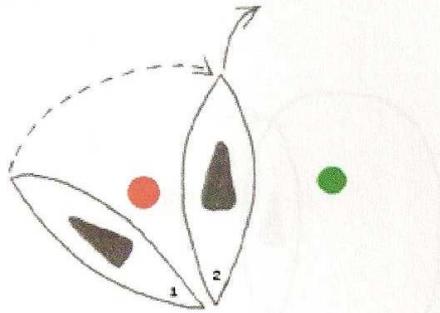
précisions importantes :

- le passage du bateau sous un bâton de porte, sans le toucher n'est pas pénalisé ;
- les approches répétées d'une porte sans touche des bâtons ne sont pas pénalisables tant que le corps du compétiteur n'aborde pas le plan de cette porte ;
- la fiche rouge doit toujours se trouver à gauche du compétiteur.

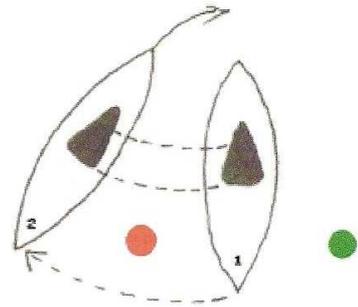
0 point



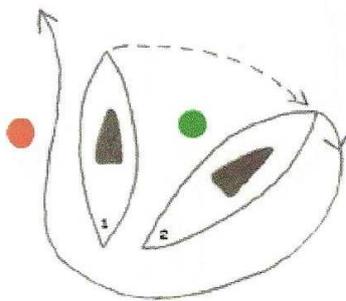
Sans touche



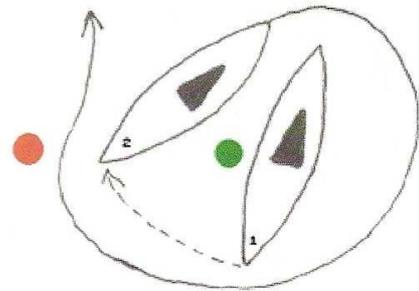
Sans touche



Sans touche

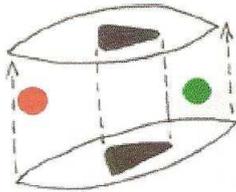


Sans touche

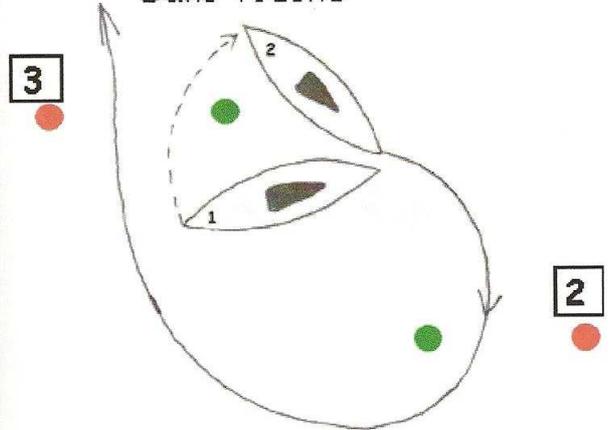


0 point

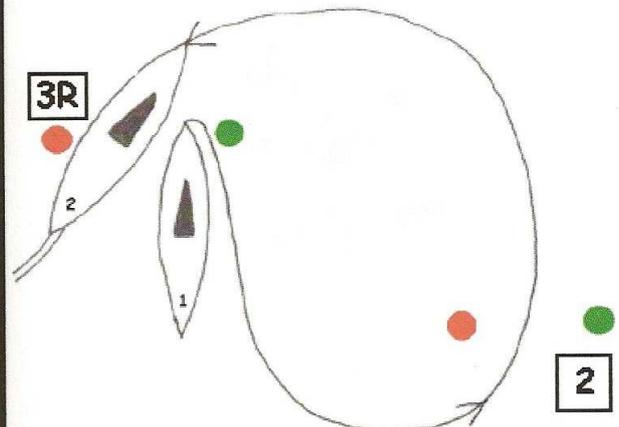
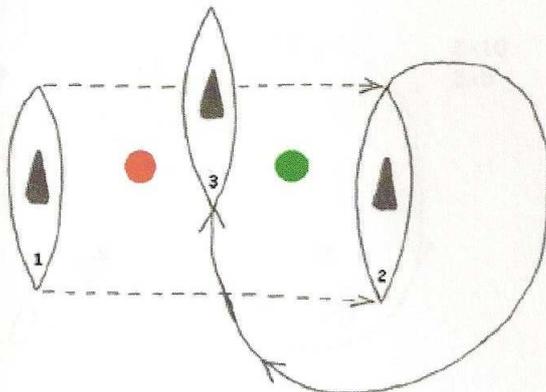
Sans touche
corps poussant contre les fiches



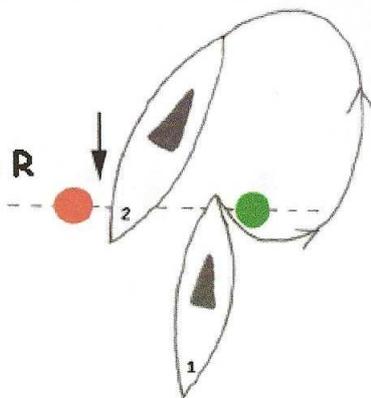
Sans touche



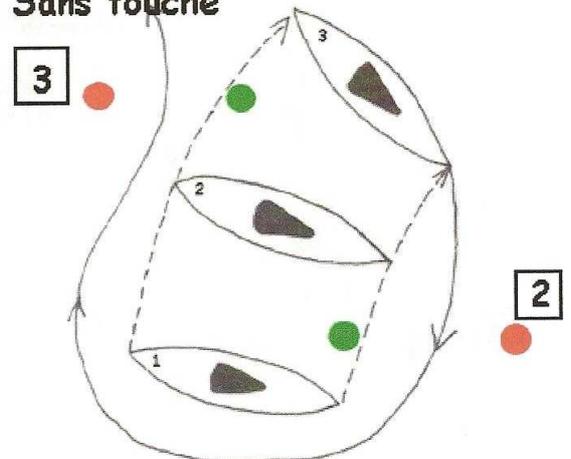
Sans touche



Porte R

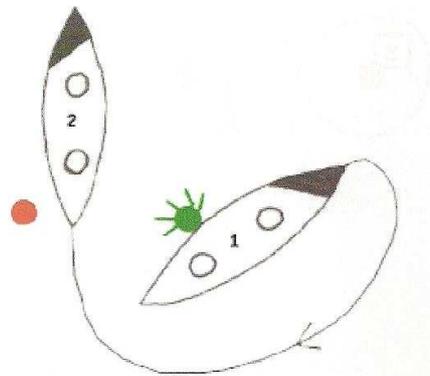


Sans touche

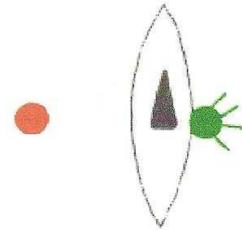


10 points

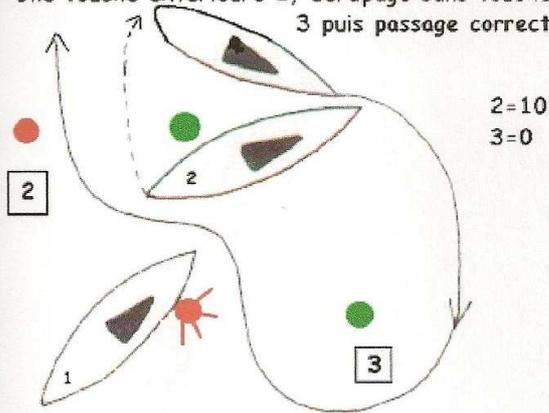
Une touche extérieure puis passage correct



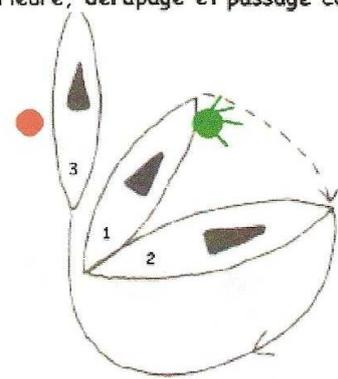
Une touche intérieure, le bateau, corps ou pagaie



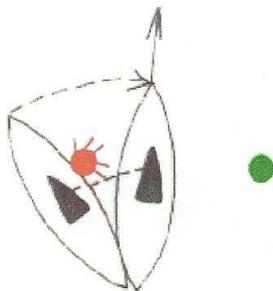
Une touche extérieure 2, dérapage sans touche à la 3 puis passage correct



Une touche intérieure, dérapage et passage correct

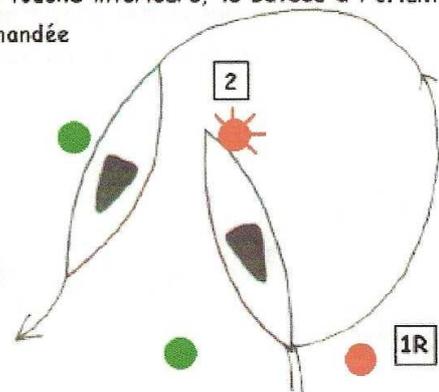


Une touche extérieure puis passage correct

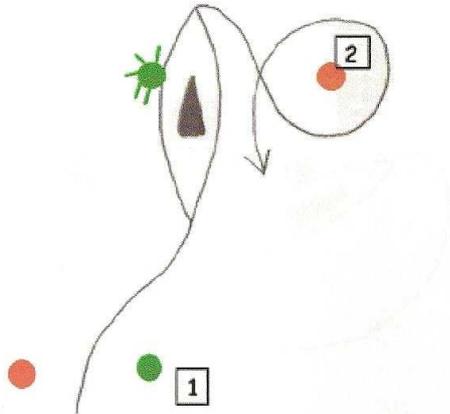


Une touche intérieure, le bateau à l'orientation demandée

1=0
2=10



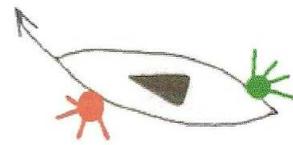
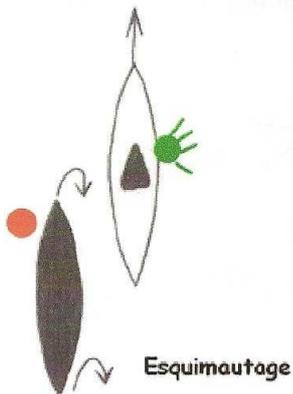
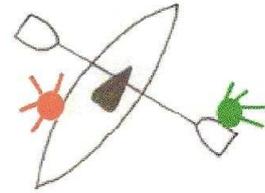
10 points



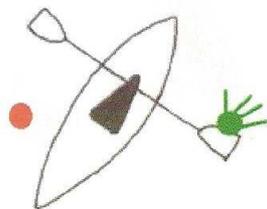
20 points

Une touche du bateau

Une touche de la pagaie

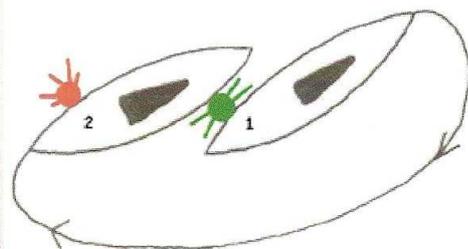


Une touche de la pagaie



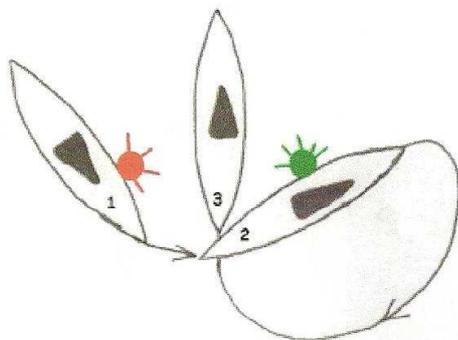
Une touche extérieure

Deux touches intérieures



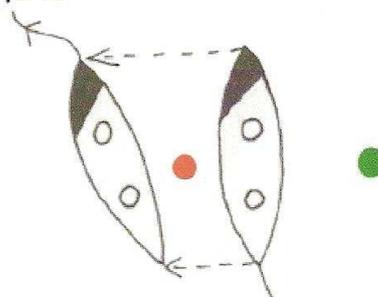
20 points

2 touches puis passage correct

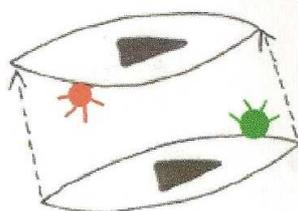


50 points

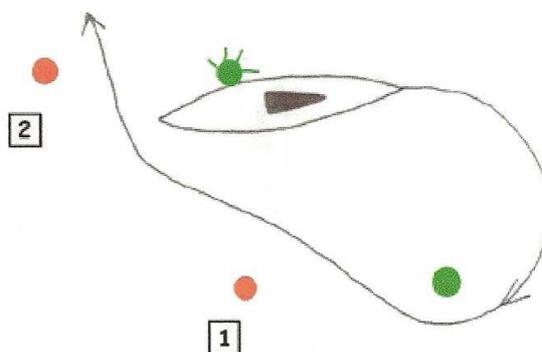
L'un des équipiers n'a pas franchi le plan de la porte



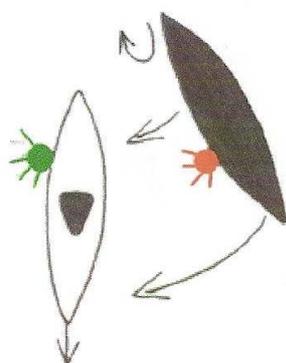
Une touche extérieure fiche droite
Une touche intérieure fiche gauche



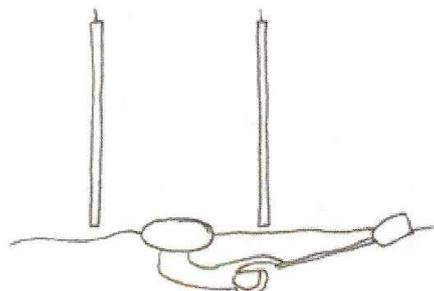
La touche sur la [2] élimine la porte [1]



le corps est passé dans la porte

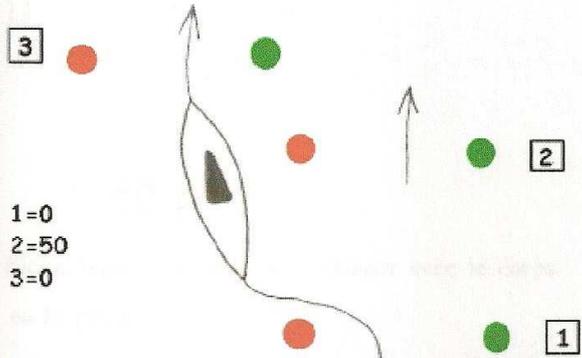


Le corps n'est pas passé dans le plan de la porte

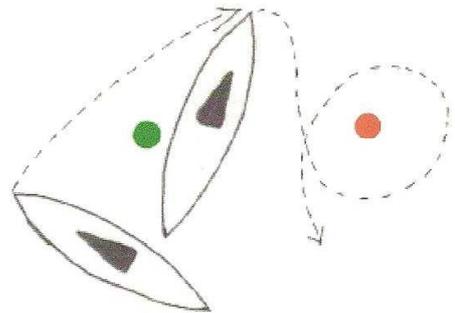


50 points

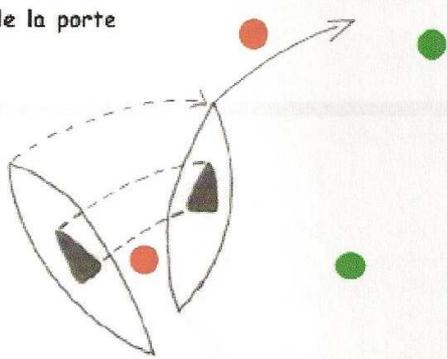
Non franchissement de porte avec ou sans contact



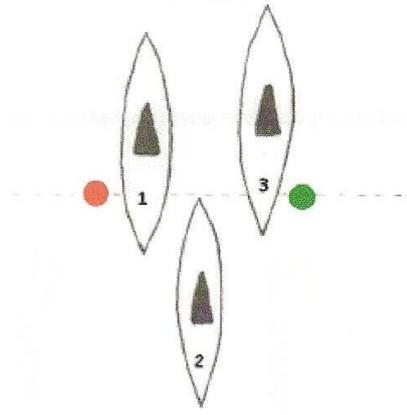
Sans touche le passage du corps à déterminé un sens contraire de franchissement



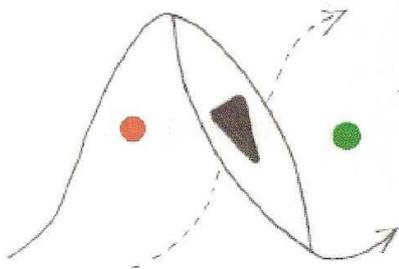
Avec ou sans touche, le corps n'a pas franchi le plan de la porte



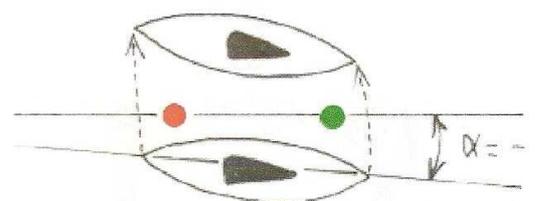
Le corps est revenu en deça du plan de la porte

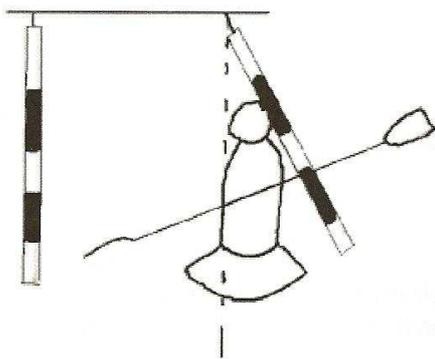


Franchissement à l'envers



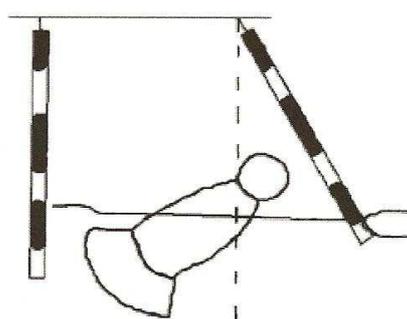
Avec ou sans touche l'angle est négatif



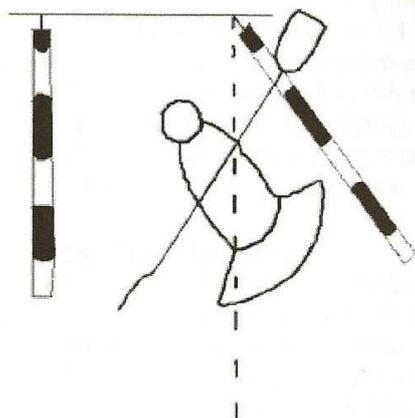


50 points

Fiche repoussée intentionnellement avec le corps
ou la pagaie



10 points



10 points



sans
faute



10
points



20
points



50
points



déqualification

Règlement des années 80

définition :

La compétition de slalom consiste à réaliser un parcours tracé en eaux vives et défini par des portes, sans faire de faute et dans le temps le plus court possible.

bateaux :

* tous types K1 :

longueur minimum : 4.00 mètres

largeur minimum : 0.60 mètres

poids minimum : 9 kilogrammes

* tous types C1 :

longueur minimum : 4.00 mètres

largeur minimum : 0.70 mètres

poids minimum 10 kilogrammes

* tous types C2 :

longueur minimum : 4.58 mètres

largeur minimum : 0.80 mètres

poids minimum : 15 kilogrammes

manches :

C'est la meilleure des 2 manches qui compte pour le classement.

Dans les courses par équipes, la compétition peut être réduite à une seule manche.

parcours :

Il doit être absolument navigable sur toute sa longueur, et pouvoir les mêmes conditions aux droitiers et au gauchers en C1. Le parcours idéal devrait comprendre des manœuvres en marche arrière. La longueur maximale est de 600 mètres entre le départ et l'arrivée. La vitesse du courant ne doit pas être inférieure à 2 mètres par seconde. Le parcours doit comprendre autant que possible des obstacles naturels ou artificiels. Le nombre de portes est compris entre 20 et 25 dont au moins 6 doivent être à contre courant. La dernière porte doit être à au moins 25 mètres de la ligne d'arrivée.

marquage des portes :

Les portes consistent en fiches suspendues, peintes de 5 anneaux verts et 5 anneaux blancs pour les portes dans le sens du courant, de 5 anneaux rouges et 5 anneaux blancs pour les portes à contre courant. L'anneau du bas est toujours blanc. La largeur des portes est au minimum de 1.20 mètres et au maximum de 3.50 mètres. Les fiches sont rondes et d'une longueur de 2 mètres. L'extrémité inférieure de la fiche doit se trouver à environ 15 centimètres au-dessus de l'eau. La fiche ne doit pas être mise en mouvement par l'eau.

négociation :

Les portes peuvent être négociées dans n'importe quelle présentation (marche avant ou arrière), mais dans la bonne direction.

pénalisations :

* 0 point :

négociation correcte et sans faute

* 5 points :

négociation correcte mais avec touche d'une des fiches

La touche répétée d'une seule et même fiche n'est comptée qu'une seule fois.

* 50 points :

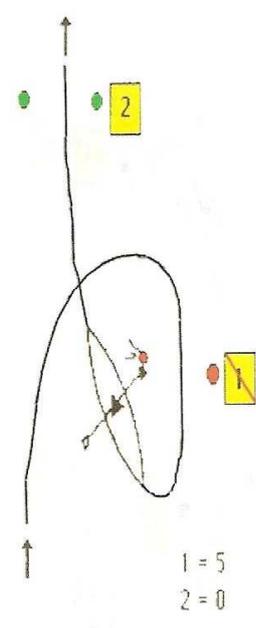
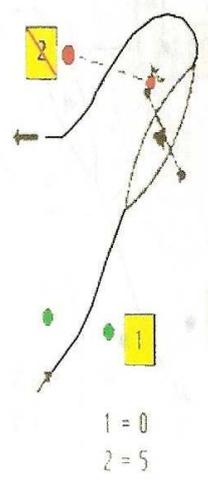
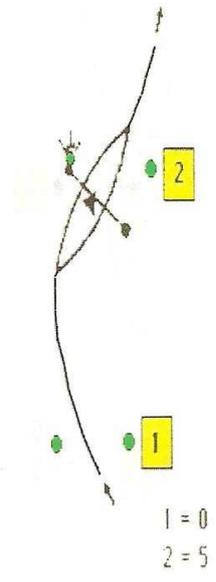
- touche d'une porte (sur une ou 2 fiches) sans franchissement correct de celle-ci ;
- déplacement volontaire d'une porte pour permettre le franchissement, on n'estime pas qu'il y ait déplacement volontaire quand le corps ou le bateau du compétiteur sont déjà dans une position lui permettant de franchir normalement la porte ;
- le corps (en C2, celui d'un des 2 compétiteurs) franchit le plan de la porte qu'elle l'air ;
- le franchissement d'une porte dans une direction différente de celle indiquée par le tracé du parcours. Pendant le franchissement, aucune partie du corps quelque elle soit (tronc, tête) ne doit à aucun moment franchir le plan de la porte dans la mauvaise direction ;
- porte omise : une porte est considérée comme omise quand le franchissement de la porte suivante (dans l'ordre numérique) commence ou lorsque le corps (tronc et tête) franchit le plan de la porte de toute autre porte qui suit ;
- une équipe dépassant les 15 secondes lors du franchissement de la ligne d'arrivée.
 - * le passage sous une fiche sans le toucher n'est pas pénalisé.
 - * des tentatives répétées de franchissement d'une porte sans toucher les fiches ne sont pas pénalisées tant que le corps du compétiteur n'a pas coupé le plan de cette porte
 - * 50 points est la pénalisation maximale attribuable à une porte.
 - * dans tous les cas de doute, le bénéfice doit toujours être accordé au compétiteur.

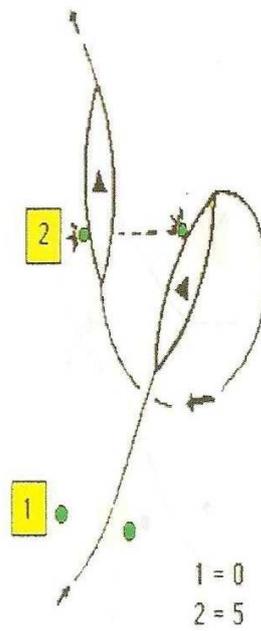
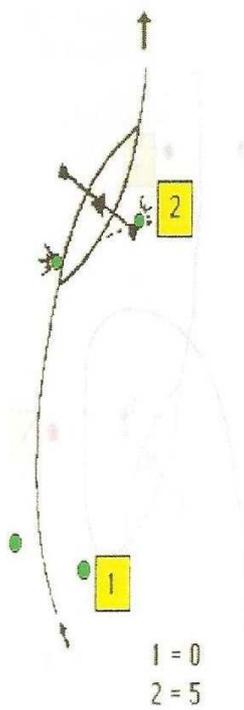
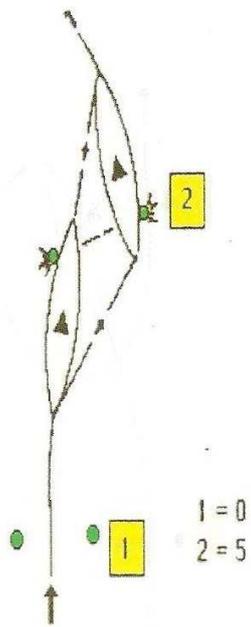
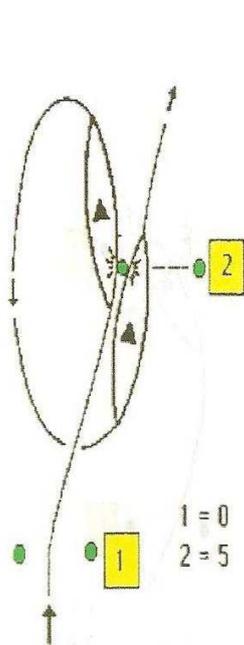
calcul des résultats :

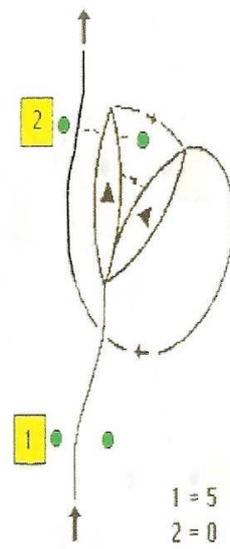
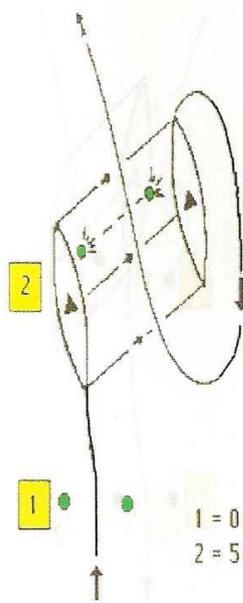
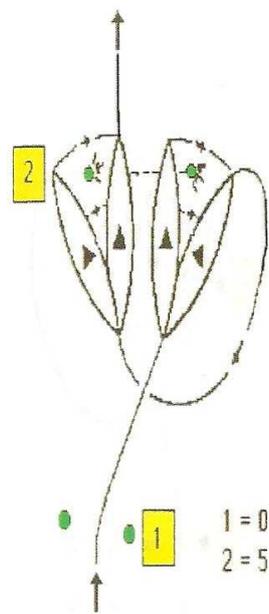
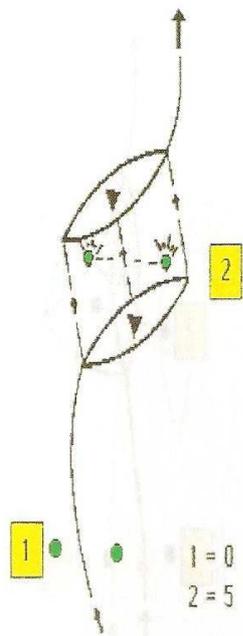
résultat = temps de parcours en seconde + pénalisations

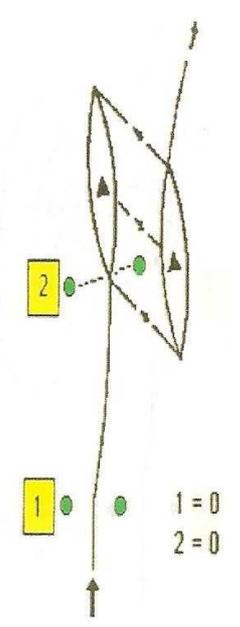
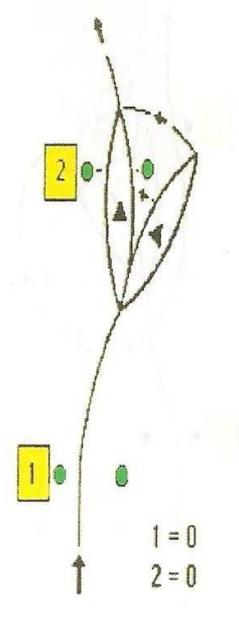
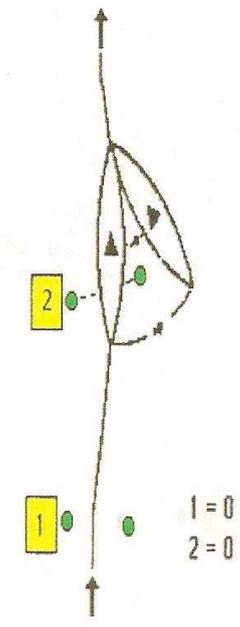
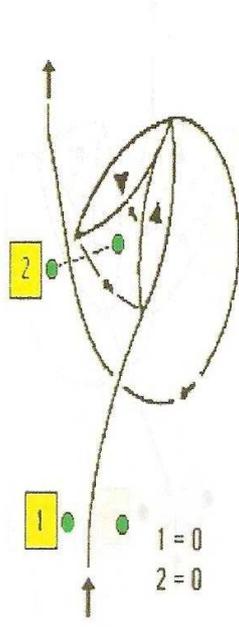
exemple :

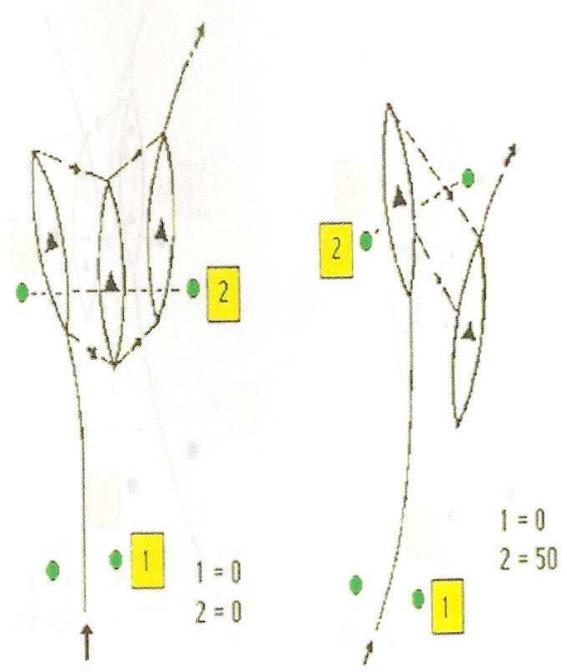
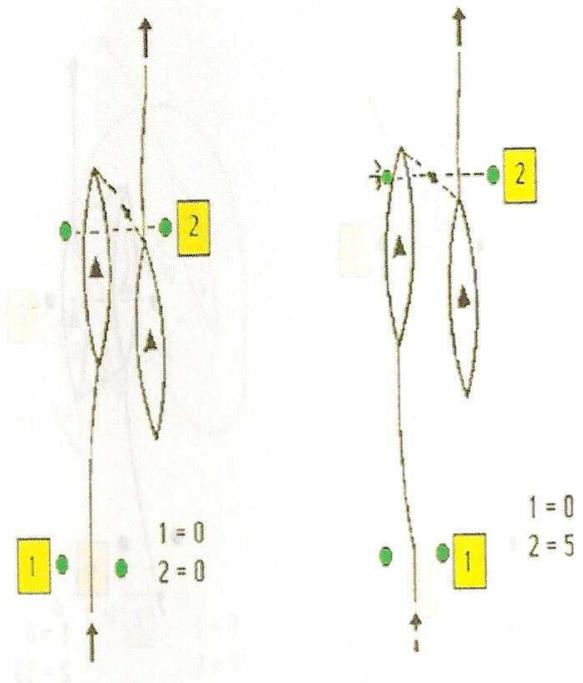
temps de parcours : 2'20''8 = 60 + 60 + 20.8	= 140.8
pénalisations : 5 + 5 + 50	= 60.0
total	= 200.8 points

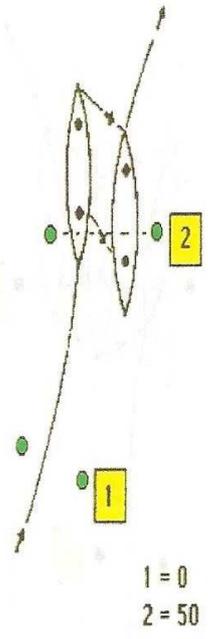
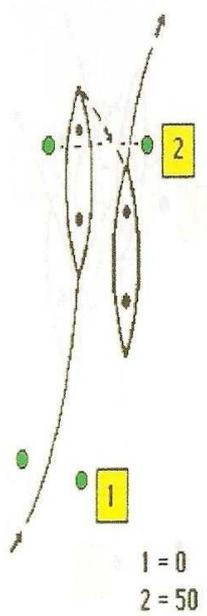
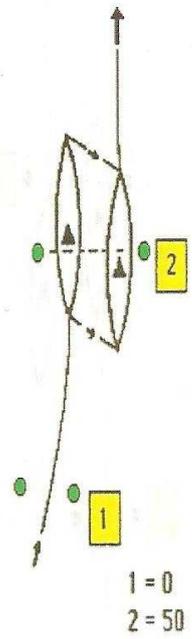


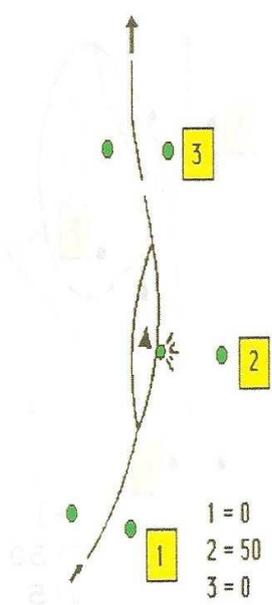
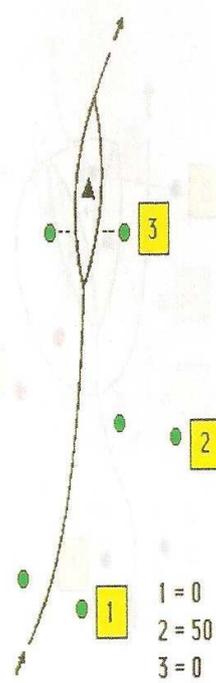
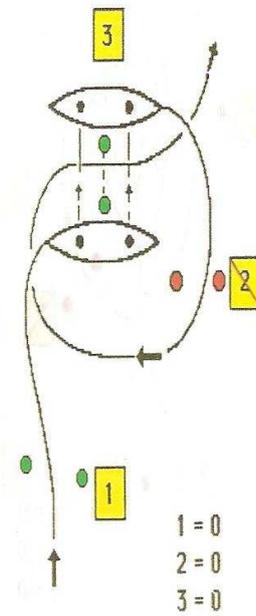
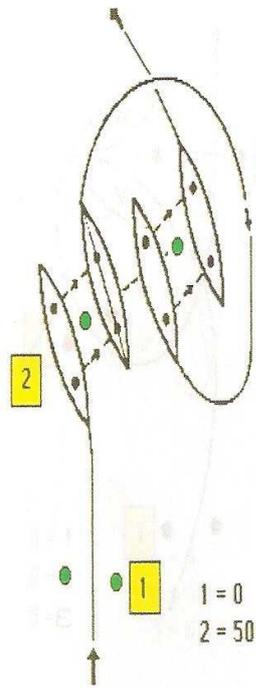


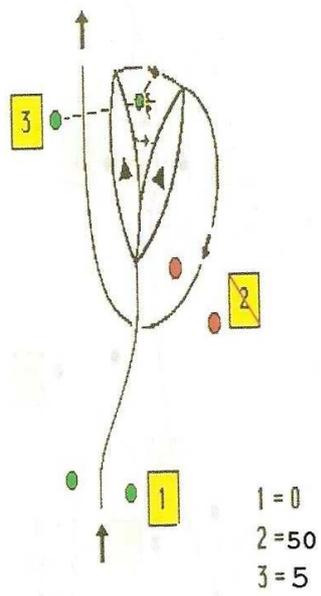
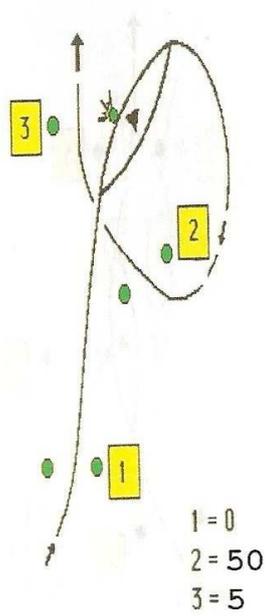
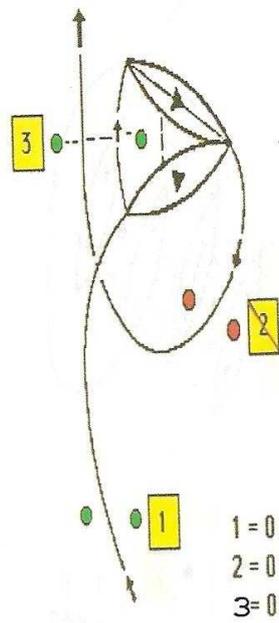
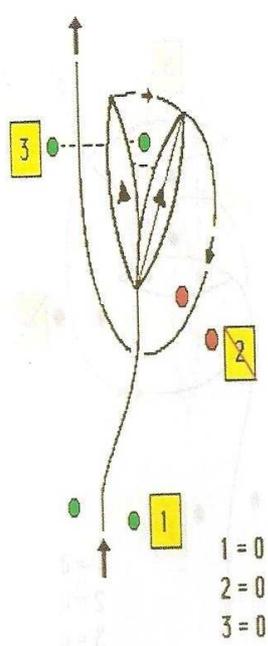


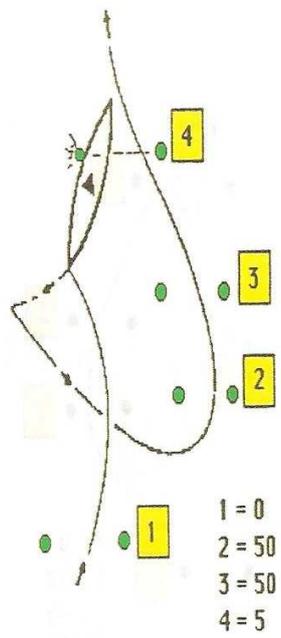
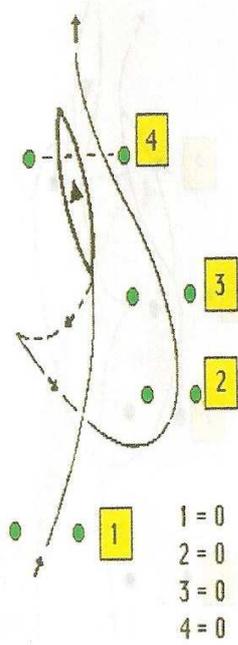
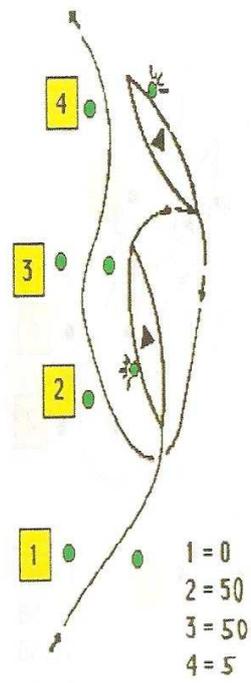
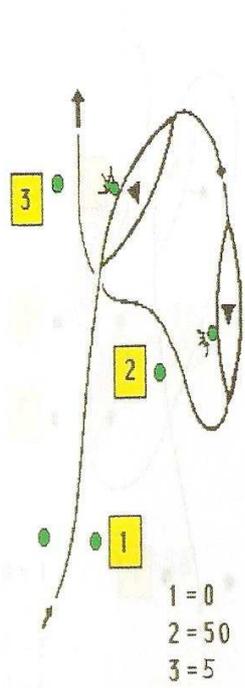


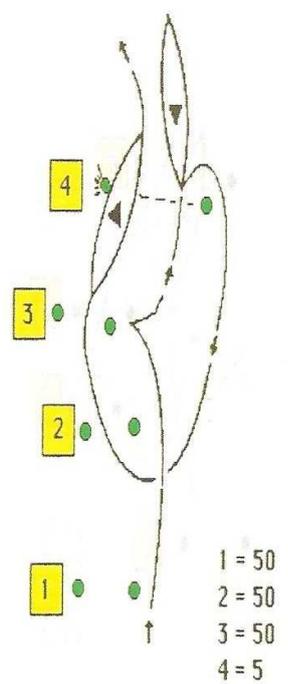
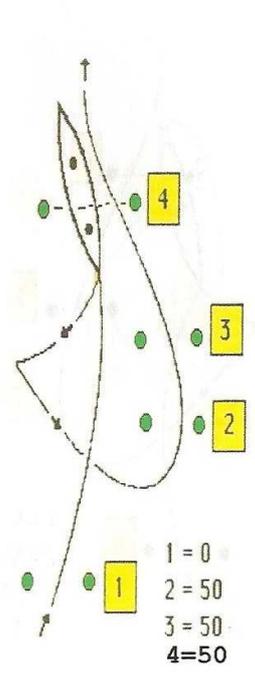
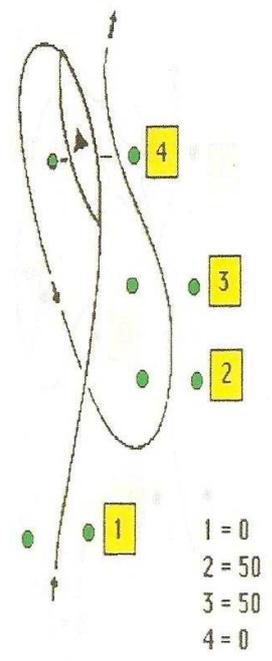
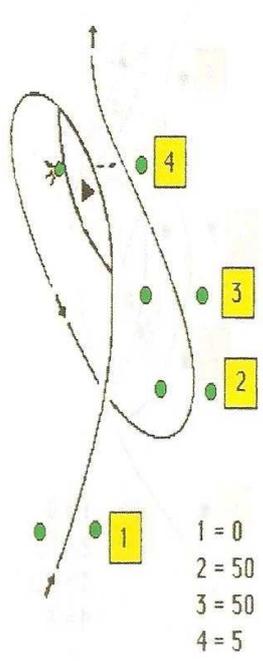


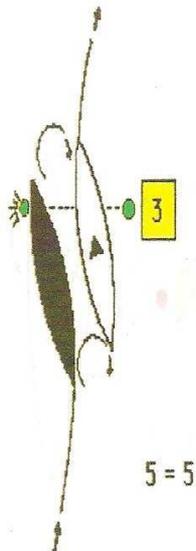
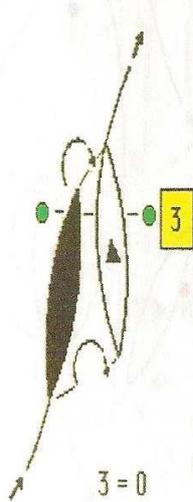
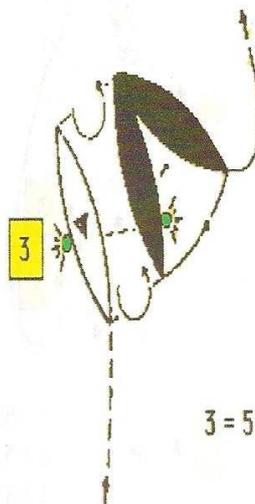
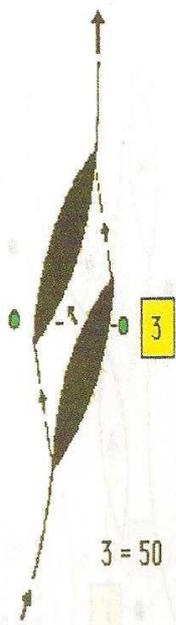


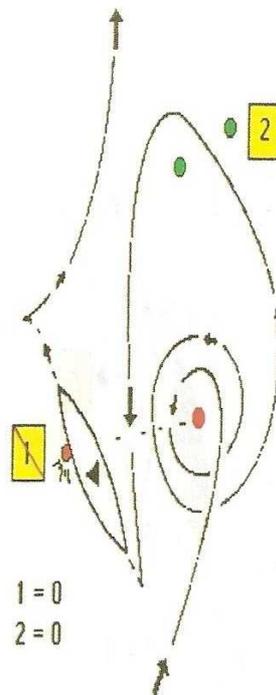
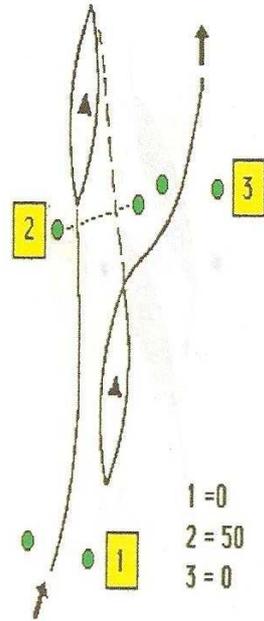
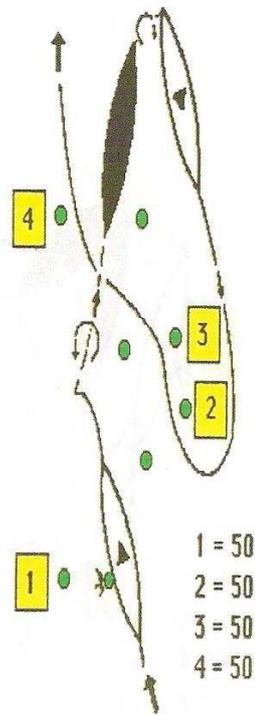


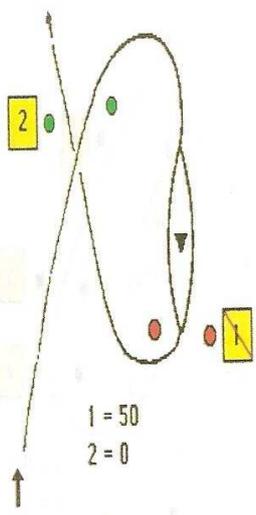
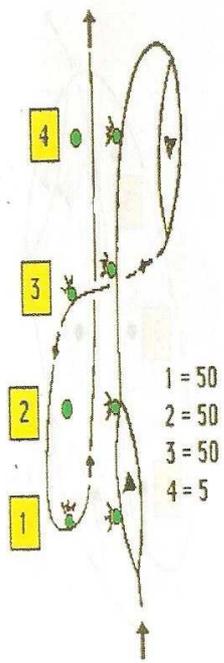
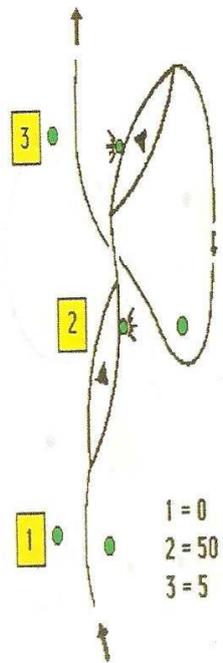
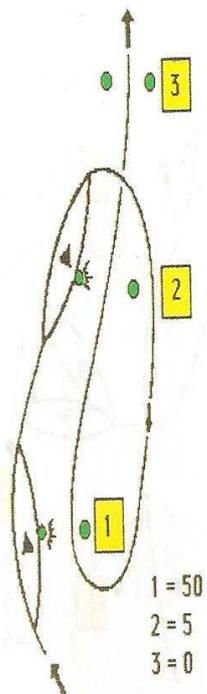


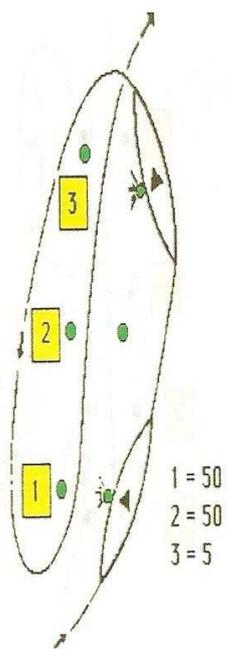
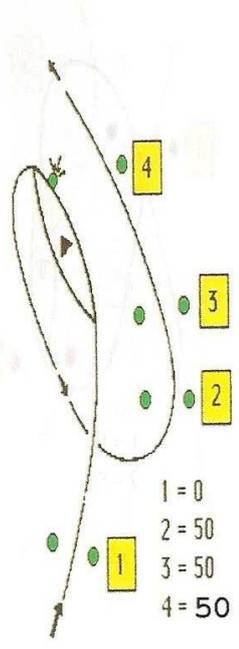
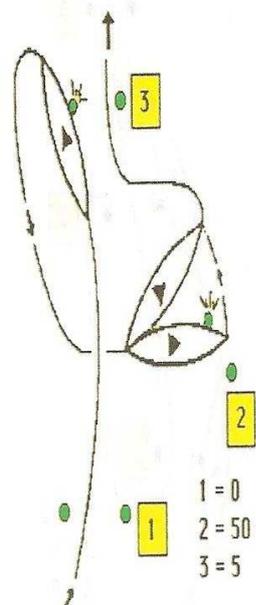
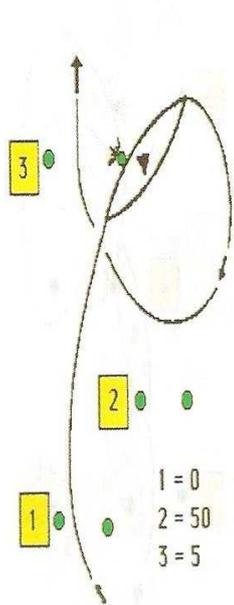


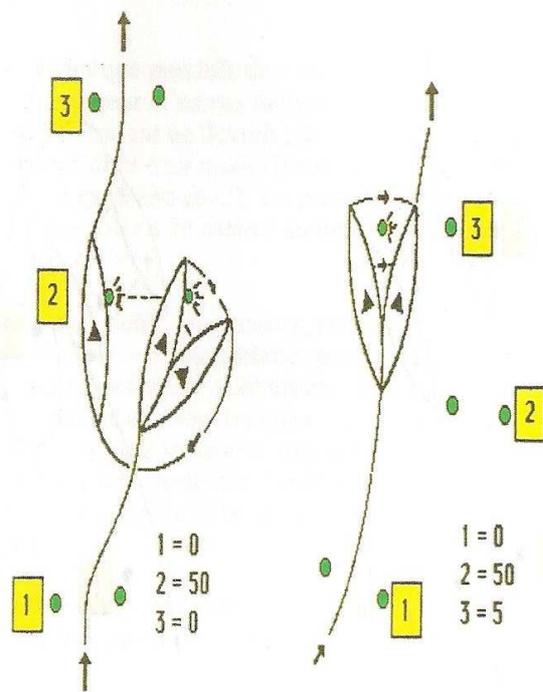
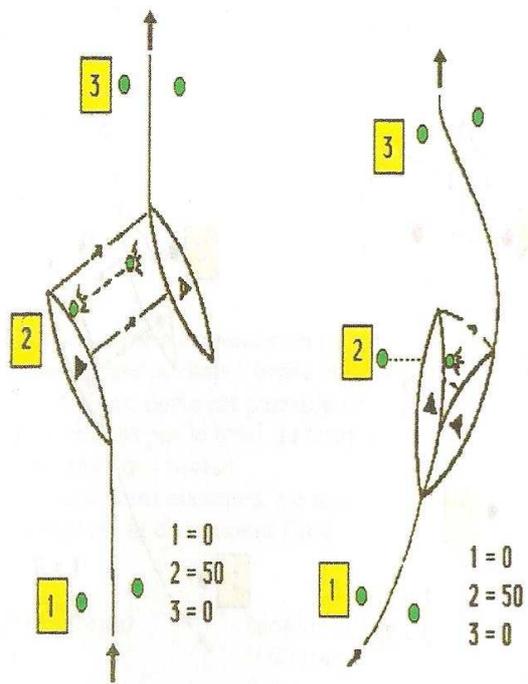


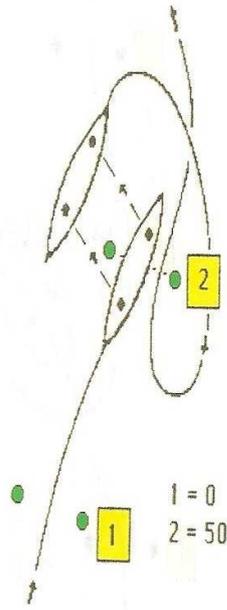
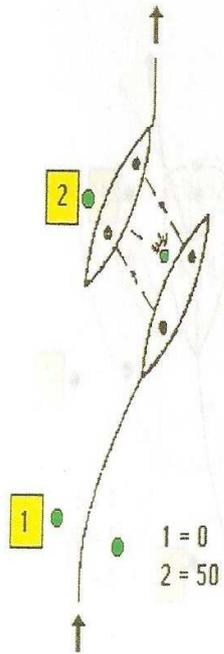
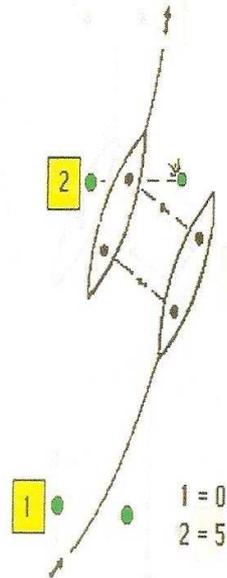
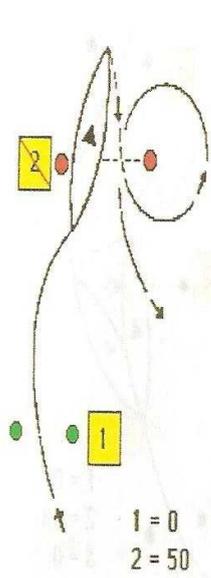












Règlement du début des années 90

règles de base :

Une compétition de slalom consiste à effectuer un parcours en eaux vives jalonné de portes suspendues en un minimum de temps dans l'ordre et sens indiqués.

Le franchissement incorrect d'une porte est passible de pénalités.

Le résultat d'un parcours s'obtient par le total du temps réalisé en seconde et des pénalités éventuelles (points) au passage des portes.

Une course comprend 2 parcours ou manches. Le meilleur résultat (total minimum) des 2 manches est pris en compte pour le classement final.

bateaux et équipement :

type	longueur minimum	largeur minimum	poids minimum
K1	4.00 mètres	0.60 mètres	9 kilogrammes
C1	4.00 mètres	0.70 mètres	10 kilogrammes
C2	4.58 mètres	0.80 mètre	15 kilogrammes

parcours de slalom :

Le parcours, comportant autant que possible des obstacles naturels et (ou) artificiels, doit être navigable sur toute sa longueur et ne pas dépasser 600 mètres de la ligne de départ à la ligne d'arrivée. La vitesse du courant ne devrait pas être inférieure à 2 mètres par seconde. Le tracé comprend 20 à 25 portes dont 6 au moins à remonter. Il doit prévoir les mêmes conditions aux droitiers et au gauchers en C1. La première porte est située à 10 mètres au moins du départ et la dernière porte à 25 mètres au moins de la ligne d'arrivée.

présentation des portes :

Les portes sont composées de 2 fiches suspendues, peintes de 5 anneaux verts et blancs pour les portes dans le sens du courant, rouges et blancs pour les portes à remonter. L'anneau du bas est blanc. La largeur des portes est de 1.20 mètres minimum et de 3.50 mètres au maximum. Les fiches sont rondes et d'une longueur maximum de 2 mètres, leur poids doit être tel que le balancement causé par le vent ne soit pas excessif. La position de chaque fiche doit être réglable en hauteur de telle sorte que l'extrémité inférieure se trouve à environ 15 centimètres au-dessus de l'eau et que la fiche ne soit pas mise en mouvement par l'eau.

classement :

résultat = temps en seconde + point de pénalisation

C'est la meilleure des 2 manches qui compte pour le classement.

pénalités :

* 0 point :

- franchissement correct : tout ou partie du bateau et le corps du ou des compétiteurs doivent franchir le plan des 2 fiches dans la direction imposée. Lors du franchissement de la porte, la tête entière (ou les 2 têtes en C2) et une partie du bateau doivent se trouver entre les fiches dans leur position momentanée. Le passage correct d'une porte sans toucher de fiches par le corps du (ou des) compétiteur, le bateau, la (ou les) pagaie, est un franchissement sans faute ;
- le passage du bateau sous une fiche sans la toucher n'est pas pénalisé ;
- des tentatives répétées de franchissement d'une porte sans toucher les fiches ne sont pas pénalisantes tant que le corps du compétiteur (ou l'un des 2 C2) n'a pas coupé le plan de la porte ;
- après franchissement terminé, des touches sur les fiches des portes précédentes ne sont pas pénalisantes ;
- un esquimautage n'est pas pénalisant si le bateau a été redressé avant le passage du corps dans la porte.

* 5 points :

franchissement d'une porte somme indiqué précédemment avec une ou plusieurs touches du bateau, du corps (de l'un des 2 ou des 2 en C2), de la pagaie (de l'une des 2 ou des 2 en C2) :

- sur l'une ou les 2 fiches de la portes ;
- à l'intérieur ou l'extérieur de la porte.

* 50 points :

- porte omise : une porte est omise quand le franchissement de l'une des portes suivantes est commencé ou que la ligne d'arrivée est franchie ;
- passage dans un sens différent du sens indiqué ;
- déplacement volontaire d'une fiche pour permettre le franchissement. Il n'y a pas déplacement volontaire si le corps et le bateau sont déjà dans une position permettant un franchissement normal ;
- le corps (l'un des 2 ou les 2 en C2) franchit le plan de la porte en étant entièrement dans l'eau (embarcation retournée).

Règlement de la fin des années 90

règles de base :

Une compétition de slalom consiste à effectuer un parcours en eaux vives jalonné de portes suspendues en un minimum de temps dans l'ordre et le sens indiqués.

résultat = temps de parcours en seconde + pénalités

bateaux :

* type K1 :

longueur minimum : 4.00 mètres

largeur minimum : 0.60 mètres

poids minimum : 9 kilogrammes

* types C1 :

longueur minimum : 4.00 mètres

largeur minimum : 0.70 mètres

poids minimum : 10 kilogrammes

* type C2 :

longueur minimum : 4.58 mètres

largeur minimum : 0.80 mètres

poids minimum : 15 kilogrammes

parcours :

* caractéristiques :

Le parcours doit comporter autant que possible des obstacles naturels et (ou) artificiels. Sa longueur ne peut dépasser 600 mètres de la ligne de départ à celle d'arrivée. La vitesse du courant ne devrait pas être inférieure à 2 mètres par seconde. Le tracé comprend 2 à 25 portes dont au moins 6 à remonter. Il doit prévoir les mêmes conditions aux droitiers et aux gauchers en C1. La dernière porte est située entre 15 et 25 mètres au moins de la ligne d'arrivée.

* présentation des portes :

Les portes sont composées de 2 fiches suspendues, peintes de 5 anneaux verts et blancs pour les portes dans le sens du courant, rouges et blancs pour les portes à remonter. L'anneau en bas est blanc. La largeur des portes est de 1.20 mètres au minimum et de 3.50 mètres au maximum. Les fiches sont rondes et longues de 2 mètres, leur poids doit être tel que le balancement causé par le vent ne soit pas excessif. La position de chaque fiche doit être réglable en hauteur de telle sorte que l'extrémité inférieure se trouve à environ 15 centimètres au-dessus de l'eau et que la fiche ne soit pas mise en mouvement par l'eau.

classements :

pour les N1 → addition des 2 manches ;

pour les N2, cadets, compétitions régionales → la meilleure des 2 manches pour le classement final.

pénalités :

* 0 point :

- franchissement correct ;
- le passage du bateau sous une fiche sans la toucher n'est pas pénalité ;
- des tentatives répétées de franchissement d'une porte sans toucher les fiches ne sont pas pénalisantes tant que le corps du compétiteur (ou l'un des 2 en C2) n'a pas coupé le plan de la porte dans la direction opposée à celle imposée ;
- après franchissement terminé, des touches sur des fiches des portes précédentes ne sont pas pénalisantes ;
- un esquimautage n'est pas pénalisant si le bateau a été redressé avant le passage du corps dans la porte.

* 5 points → courses N2, cadets, régionales / 2 points → courses N1, internationales :

Franchissement d'une porte avec une ou plusieurs touches du bateau, du corps (de l'un des 2 ou des 2 en C2), de la pagaie (de l'une des 2 ou des 2 en C2) :

- sur l'un ou les 2 fiches de la porte ;
- à l'intérieur ou à l'extérieur de la porte.

* 50 points :

- porte omise : une porte est omise quand le franchissement de l'un des portes suivantes est commencé ou que la ligne d'arrivée est franchie ;
- passage dans un sens différent du sens indiqué ;
- déplacement volontaire d'une fiche pour permettre le franchissement. Il n'y a pas déplacement volontaire si le corps et le bateau sont déjà dans une position permettant le franchissement normal ;
- le corps (l'un des 2 ou les 2 en C2) franchit le plan de la porte en étant entièrement dans l'eau (embarcation retournée) ;
- les 2 équipiers d'un C2 ne franchissent pas la porte en même temps lors d'un même passage.

50 ans de règlement slalom

A la lecture de ces 50 ans de règlement, on peut remarquer une évolution qui est allée dans le sens d'une simplification due probablement à une augmentation du nombre de participants aux courses et aux progrès techniques réalisée dans le domaine de la construction des bateaux.

En effet, le nombre de participants augmentant il a fallut diminuer les temps de course et simplifier les parcours. Au début, les portes étaient tellement codées, en sens et en direction, que l'initiative laissée aux compétiteurs était réduite à très peu de choses. Ce type de parcours très complexifié ne facilitait pas le travail des juges qui devaient s'assurer en permanence du bon sens et de la bonne direction pris par le compétiteur et son bateau. On est ainsi passé des parcours jalonnés de portes très complexes à des parcours où les portes sont soit « vertes » et se descendent, soit « rouges » et se remontent, ce qui a eu pour effet de simplifier énormément le travail des juges de portes.

De plus, le fait d'avoir relever les portes à un minimum de 15 centimètres au-dessus de la surface de l'eau a fondamentalement changé la manière de les appréhender. En effet, auparavant la porte était juste à la surface de l'eau, et il était impossible aux compétiteurs de passer leur bateau sous la fiche et encore moins d'esquiver cette porte. Il leur fallait une très grande anticipation pour pouvoir passer la porte sans la toucher.

Le progrès technique quant à lui a permis de faire évoluer des formes des bateaux, et les méthodes de construction ainsi que les nouveaux matériaux les ont allégés. Ce meilleur matériel de compétition a permis une meilleure connaissance de l'eau et une grande maîtrise qui ont fait évoluer la performance.

C'est ainsi qu'actuellement, c'est plus l'aspect physique, voire biomécanique, qui fait la performance en slalom. On gagne parce que l'on est le plus rapide. La touche (la faute) a aujourd'hui moins d'importance, elle ne pénalise plus désormais que de 2 points ; et le fait de minimiser la touche permet à l'athlète de prendre plus de risques sur son parcours et de l'acquisition d'une plus grande maîtrise ou technique de navigation, qui sera facilitée par du matériel toujours plus performant.

En fait, il s'agit d'une sorte de cercle infini qui va toujours vers le plus rapide, le plus spectaculaire, le plus difficile.

Mais il y a une tendance à revenir en arrière dans le sens où la commission slalom envisage de faire courir les compétiteurs non plus par catégorie d'âge comme actuellement mais par catégorie de type de bateau comme cela se faisait il y a 50 ans.

Le slalom demain

Le développement du slalom, la participation de plus en plus importante sur les sélectifs nationaux et les objectifs définis ci-dessous ont poussé la commission nationale slalom et les entraîneurs nationaux à réfléchir à des modifications du système de course slalom pour les juniors et les seniors.

Le nouveau système de compétitions slalom devra répondre à plusieurs objectifs, comme préparer l'élite pour les différentes courses internationales (seniors et juniors), permettre à chacun d'évoluer à son niveau de pratique, permettre à tous les slalomeurs de se comparer entre eux et établir, de façon permanente, une hiérarchie des valeurs.

Il faut développer la pratique du slalom en donnant la possibilité à plus de personnes de courir des courses de slalom. Pour cela, il ne faut pas hésiter, surtout au niveau régional, à proposer des systèmes de course qui ne répondent pas obligatoirement au règlement international (bateau, parcours...).

C'est en mettant en place des niveaux de courses différents que l'on pourra permettre à tous ceux qui veulent faire du slalom de trouver « la course » qui correspond à leur niveau. Une nouvelle méthode de classement doit donner la possibilité à tous les slalomeurs de se comparer entre eux sans les obstacles d'âge ou de catégorie.

BIBLIOGRAPHIE

Documents personnels

Le guide canoë plus 99

Encyclopédie du comité régional : René TREGARO