

RÈGLEMENT DES
COMPÉTITIONS DE
CERF-VOLANT
ACROBATIQUE

I. REGLES

Ces règles ne peuvent en aucun cas être modifiées par les officiels d'une compétition.

1.1. SECURITE

La sécurité est une priorité constante.

Le *chef juge* (de compétition), secondé par les *juges*, est garant de celle-ci pendant la compétition dans sa généralité.

Le *directeur de terrain* est responsable de l'espace de vol, des pilotes et des *juges*, pendant les épreuves.

1.2. TERRAIN DE COMPETITION

Une limite extérieure est obligatoire. Elle est (officieusement) appelée « ligne rouge ».

Cette limite extérieure est matérialisée par une corde, cordon, ruban, etc., ... Une limite intérieure est recommandée, comme repère.

Si celle-ci existe, elle doit être placée à cinq mètres à l'intérieur de la ligne rouge et être matérialisée.

Le centre du terrain est matérialisé, si possible, par une marque ne présentant aucun risque pour la sécurité des compétiteurs et des officiels.

Le terrain de compétition est un carré, dont les dimensions minimales sont les suivantes :

Individuel – 80 x 80m

Paire et équipes – 90 x 90m

Entrée et sortie du terrain

Adjacents à chaque terrain de vol, il existe deux aires séparées pour que les compétiteurs puissent préparer leur entrée et sécuriser leur sortie du terrain (dérouler et enrouler les lignes). Ces zones seront accessibles :

- (ENTREE) au compétiteur devant rentrer en premier en début d'épreuve.
- (ENTREE) au compétiteur suivant (et seulement) celui qui est en cours de passage.
- (SORTIE) au compétiteur sortant de son épreuve, il devra évacuer cette aire de sortie avant la fin de l'épreuve du compétiteur en cours.

Il relève de la seule responsabilité du compétiteur d'être présent dans l'aire d'entrée et d'attendre le signal pour entrer sur le terrain

Les compétiteurs ne peuvent pénétrer dans le terrain que sur invitation du *directeur de terrain*.

De même ils quittent le terrain et se dirigent au plus vite vers l'aire de sortie après y avoir été invité par le *directeur de terrain* (en emportant avec eux tout le matériel qu'ils avaient amené).

Pour un gain de temps et de place le *directeur de terrain* peut réorganiser le terrain lors du briefing d'épreuve.

4. Mode compétition

Le terrain est considéré en mode compétition lorsque le *directeur de terrain* est présent sur le terrain et qu'il demande à le libérer pour démarrer une épreuve. Il reste dans ce mode jusqu'à ce que le *directeur de terrain* et les officiels le quittent après le passage du dernier compétiteur de l'épreuve.

En mode compétition :

- Tout vol ou entraînement non prévu dans l'enceinte du terrain doit cesser immédiatement.
- Tous les cerfs-volants et autres équipements doivent être emmenés à l'extérieur de la ligne rouge
- Les règles et pénalités concernant le survol des limites du terrain, telles que définies ici, s'appliquent immédiatement.

2. SPORTIVITE

Les compétiteurs, les *juges* et le *directeur de terrain* doivent avoir une attitude correcte et se comporter sportivement en permanence et en particulier sur le terrain de compétition. De plus, une tenue respectueuse et adaptée est souhaitée.

3. LES OFFICIELS

Tout officiel peut déléguer une partie de ses responsabilités, sauf le *jugement*, à une autre personne.

1. Le chef juge

Nommé pour la globalité de la compétition le *chef juge* ne peut pas être compétiteur de la compétition pour laquelle il est nommé.

Pour une compétition d'échelon national, la nomination du *chef juge* est de la responsabilité de la Commission Compétition Cerf-volant. Le *chef juge* doit :

- Superviser tout le personnel et les nommer à leurs rôles.
- Gérer tous les processus et opérations de notation.
- Sélectionner les figures obligatoires pour chaque discipline de précision avec l'aide des autres *juges* et du *directeur de terrain*.
- Diriger le briefing général de la compétition et tout débriefing.
- Préparer les ordres de vol de discipline.
- Statuer sur les questions de vols dangereux.
- Décider quand la compétition commence et se termine pour la journée.
- Fournir tous les rapports écrits que la Commission Compétition Cerf-volant peut exiger.
- S'assurer que les résultats provisoires sont compilés et affichés pour que les concurrents puissent les voir.

2. Juge

Le *juge* évalue les performances et attribue une note à chaque concurrent dans une discipline

3. L'équipe de juges

Chaque épreuve devrait idéalement être jugée par au minimum trois *juges* (+ le *chef juge d'épreuve*),

L'équipe de *juges* de chaque épreuve est définie par le *chef juge* en concertation avec l'ensemble des *juges* présents.

4. Chef juge d'épreuve

En même temps qu'il nomme l'équipe de *juge* pour chaque épreuve, le *chef juge* nomme un *chef juge d'épreuve*, celui-ci doit :

- Diriger le briefing d'épreuve.
- Agir en tant que *juge* pour l'épreuve.
- Diriger l'équipe de *juges* d'épreuve sur les questions de procédure.
- Statuer sur les appels/contestations réalisés sur le terrain.
- Diriger tout débriefing d'épreuve.

5. Juge d'Ombre

Un *juge d'ombre* est une personne qui suit une formation pour devenir *juge* ou acquérir une expérience supplémentaire.

6. Le directeur de terrain

Pour chaque épreuve, il doit y avoir un *directeur de terrain* nommé par le *chef juge*.

Le *directeur de terrain* est responsable de la zone de vol et a l'autorité et la responsabilité globale pour le fonctionnement de l'épreuve.

Le *directeur de terrain* a les responsabilités suivantes : **Général**

- S'assurer que l'ingénieur du son dispose de toute la musique requise pour les ballets des concurrents.
- S'assurer que le compétiteur se conforme à toutes les règles et directives telles qu'énoncées dans le règlement.
- S'assurer qu'un concurrent est accompagné, sur le terrain, d'un nombre de *ramasseurs* conforme au maximum autorisé pour sa catégorie.
- Mesurer la vitesse du vent et aviser le concurrent ou le *chef juge d'épreuve* si nécessaire.

Sécurité :

- Informer le concurrent de tout drapeau d'avertissement (jaune).
- Ordonner au concurrent de s'arrêter en cas de violation des règles de sécurité.
- S'assurer que les *juges de Lignes* sont correctement placés.
- Avertir le concurrent de la proximité des limites du terrain (ligne rouge).
- Surveiller le terrain pour s'assurer qu'il n'y a pas de personnes non autorisées à l'intérieur de la limite extérieure (rouge) et que le ciel est dégagé de toute obstruction.
- Prendre les mesures appropriées en cas d'éventuel problème de sécurité.

Gestion du temps :

- S'assurer que le concurrent respecte toutes les règles de temps de mise en place.

- Surveiller la durée de la routine du compétiteur.
- Annoncer le temps à la demande du concurrent.
- Informer les *juges* si le concurrent dépasse le temps maximum.
- Informer les *juges* si le concurrent n'atteint pas le temps minimum.

Coordination :

- Signaler au compétiteur d'entrer sur le terrain de vol.
- Le cas échéant, aider le concurrent à se positionner pour le début de sa prestation.
- Informer le concurrent lorsque les *juges* sont prêts.
- Montrer les figures au concurrent sur demande.
- Indiquer aux *juges* quand les IN et OUT sont effectués.
- Demander à la sono de lancer la musique.
- Surveiller les actions des *juges de Lignes*.
- S'assurer que le prochain concurrent est admis sur le terrain dès que possible après la fin du précédent.
- Assurer la liaison avec le *chef juge d'épreuve*, le *chef juge* (de la compétition) et d'autres officiels lorsque le vent est en dehors des plages autorisées ou pour toutes autres questions qui affectent la compétition.
- Aider le concurrent à sa demande.

Même si le *directeur de terrain* doit s'efforcer d'assister le concurrent, dans la mesure du possible et dans le cadre de ses fonctions, le concurrent reste, à tout moment, responsable de son propre respect des règles et directives. Une lacune de la part du *directeur de terrain* ne sera normalement pas acceptée comme fondement d'une contestation.

7. Les juges de lignes

Dans la mesure du possible, il devrait y avoir au moins deux *juges de Lignes* pour chaque épreuve. Les *juges de Lignes* travaillent sous la direction du *directeur de terrain*. Leur tâche est de surveiller les limites désignées et d'informer le *directeur de terrain* si un concurrent survole une limite désignée à tout moment ou si une partie du corps d'un concurrent dépasse une limite désignée. Les signaux au *directeur de terrain* sont:

- Limite jaune franchie : lever le drapeau jaune et/ou donner un bref signal sonore au *directeur de terrain* (normalement un seul coup de sifflet)
- Limite rouge franchie : lever le drapeau rouge et/ou donner un signal sonore prolongé au *directeur de terrain* (normalement des coups de sifflet répétés)

8. Changements dans l'équipe de juges

Il ne devrait théoriquement pas y avoir de changement dans l'équipe après le début d'une épreuve. Si un officiel quitte le terrain au cours d'une épreuve (autre que pour une pause confort), les principes suivants s'appliqueront :

- Si un *juge* quitte l'épreuve, les notes de ce *juge* sont considérées comme nulles et exclues du calcul de la note globale.

- Si le *juge* quittant le terrain est le *chef juge de l'Épreuve*, un nouveau *chef juge d'épreuve* doit être nommé parmi les *juges* restant sur le terrain.
- Le *directeur de terrain* et les *juges de Lignes* peuvent être remplacés si nécessaire.

4. LES CONSEILS, CONCERTATION ET DISCUSSION PENDANT LA PERFORMANCE

Sur le terrain, les compétiteurs ne peuvent recevoir de conseils de personne d'autre que du *directeur de terrain*.

Dans un même registre, l'équipe des *juges* ne s'adresse pas directement aux compétiteurs. Cela doit obligatoirement se faire par l'intermédiaire du *directeur de terrain*.

5. PENALITES

Un compétiteur qui contrevient à un point du règlement ou à l'une des directives décrites ci-après sera pénalisé

6. LES RECLAMATIONS

1. Traitement injuste

Tout compétiteur qui a la conviction d'être traité injustement peut porter réclamation.

2. Abus de pouvoir

Tout compétiteur ou officiel qui a la conviction qu'un officiel a abusé de sa position ou agi contrairement à l'esprit sportif peut porter réclamation.

3. Procédure de réclamation

La réclamation pour traitement injuste ou abus de pouvoir ou contestation d'une pénalité (*voir Annexe 3-Pénalités de notation p.23*) doit être portée en premier lieu auprès du *chef juge d'épreuve* à la fin de l'épreuve et avant la suivante.

Si le compétiteur n'est pas satisfait de sa décision, la réclamation peut être présentée au *chef juge* (de la compétition).

Si le *chef juge* ne peut résoudre le problème, le compétiteur peut, en dernier recours, porter réclamation par écrit auprès de la Commission Compétition (ou par mail cv-competition@ffvl.fr) avant la fin de la dernière épreuve de la compétition.

7. MEMBRES DES PAIRES ET EQUIPES

1. Composition

La composition d'une équipe peut varier entre les épreuves (entre ballet et précision) ou d'une compétition à l'autre, y compris pendant la durée d'un championnat mais dans une limite de 50%.

Pour une même compétition, les pilotes constituant les paires ou les équipes ne peuvent pas concourir une deuxième fois dans la même catégorie.

Le nombre de membres dans une équipe est limité à cinq pour l'épreuve de précision. Il n'y a aucune limite supérieure au nombre de membres d'une équipe volant dans l'épreuve du ballet.

La composition d'une paire peut être différente entre les épreuves d'une compétition à l'autre, y compris pendant la durée d'un championnat.

8. DIRECTIVES

Sauf cas impérieux et exceptionnel de dernière minute, ces directives ne peuvent pas être modifiées par les officiels de la compétition à moins que les compétiteurs inscrits d'avance ne soient informés de toute modification au moins 30 jours avant le premier jour de la compétition.

8.1. BRIEFINGS

a. Briefing de compétition

Au début d'une compétition, tous les concurrents, les *juges* et les officiels se rassemblent pour une réunion dirigée par le *chef juge* (ou l'un des officiels désigné par le *chef juge*).

Au minimum, celui-ci doit aborder chaque règle et directive spécifique à cette compétition, annoncer l'emploi du temps, insister sur l'importance de la sécurité, identifier les terrains de compétition, les terrains d'entraînement (et toutes les limites) et répondre à toute question d'ordre général concernant cette compétition. Il doit laisser suffisamment de temps aux compétiteurs pour qu'ils élisent le représentant des pilotes. À la discrétion du *chef juge*, un briefing d'introduction pourra être tenu chaque matin.

Le briefing général de la compétition devrait normalement couvrir les points suivants :

- Annoncer les figures de précision choisies pour les épreuves de précision.
- Examiner tout changement dans le planning publié d'organisation des épreuves.
- Insister sur l'importance de la sécurité.
- Identifier les terrains de compétition, les terrains d'entraînement et toutes les limites.
- Préciser les procédures d'entrée et de sortie.
- Présenter les « officiels » et autres membres de l'équipe de *jugement*, le cas échéant.
- Revoir la procédure de gestion des conflits d'horaire.
- Présenter le représentant des *juges* et superviser la sélection du représentant des pilotes pour la durée de la compétition.
- Expliquer la procédure de sélection des *ramasseurs (ou releveurs)*.
- Annoncer tout autre problème propre à la compétition.
- Rappeler la procédure pour un appel (contestation).
- Encourager les pilotes à assister au débriefing.
- Rappeler aux compétiteurs la procédure de remise de leur musique de ballet.
- Répondre aux questions des pilotes.
- Indiquer où trouver les éléments (notices = documents, avis, notes... ?).

b. Briefing d'épreuve

Avant le début de chaque épreuve, le *chef juge de l'épreuve* pourra tenir une réunion spécifique. Pendant le briefing d'épreuve, le *chef juge d'épreuve* est chargé de :

- Présenter les *juges*, le *directeur de terrain*, les *juges de Lignes*.
- Pour les épreuves de précision, rappeler les figures imposées à effectuer.
- Pour les épreuves de ballet, rappeler aux concurrents de remettre la musique à la personne appropriée, s'ils ne l'ont pas déjà fait.
- Faire l'appel et annoncer l'ordre de passage.
- Vérifier le positionnement des *juges de Lignes*.
- Rappeler les procédures d'entrée et de sortie.

8.2. DEBRIEFINGS

a. Débriefing de compétition (facultatif)

Selon les cas, à la fin d'une compétition, tous les compétiteurs, les *juges* et les officiels peuvent se réunir (à la demande d'un officiel ou compétiteur) pour une réunion de bilan, tenue par le *chef juge* (ou un autre officiel désigné par le *chef juge*). Le but de cette réunion est de provoquer un échange entre les différentes parties, de façon à proposer d'éventuelles améliorations aux compétitions futures.

Un débriefing permet aux concurrents de donner leur avis :

- sur les aspects de la compétition qui ont bien fonctionnés.
- pour faire remonter les insatisfactions.
- proposer des suggestions constructives pour une amélioration future.
- permet également aux officiels de faire des commentaires sur l'ensemble de la compétition et sur les différentes épreuves.

Tous ces commentaires devraient être inclus dans tout rapport écrit qui pourrait être demandé. Après le débriefing formel, les concurrents devraient avoir la possibilité de discuter de leurs prestations avec tous les *juges* qui les ont notés.

Ce débriefing peut s'avérer nécessaire, le cas échéant, pour expliquer les événements inhabituels survenus au cours d'une épreuve tels que les retards ou les disqualifications ou les décisions d'appel (réclamations) rendues sur le terrain.

8.3. TIRAGE DES ORDRES DE PASSAGE

Pour chaque épreuve, l'ordre de passage doit être déterminé et annoncé avant le début de l'épreuve. Ce tirage peut être effectué avant la compétition et devra alors être communiqué aux participants le plus tôt possible. Il peut également avoir lieu pendant le briefing d'épreuve.

8.4. « IN » ET « OUT »

Pour une paire ou un team, un seul pilote doit prononcer les « in ». Idem pour le « out ».

a. Précision

Un compétiteur doit annoncer le début de chaque figure imposée en disant "in". De la même manière, il doit marquer la fin de chaque figure imposée en disant "out".

De plus, le compétiteur doit annoncer le début d'une routine technique en disant « in » et marque la fin de la routine en disant « out ».

b. Ballet

Les compétiteurs peuvent annoncer le "in" et le "out" au début et à la fin de leur routine. Cependant, s'ils ne disent rien, les *juges* considéreront le "in" avec le départ du premier cerfvolant. Le « out » doit impérativement être donné par le compétiteur.

c. Absence de début ou de fin conceptuel

Dans toute routine, le début et la fin devraient aller de soi. L'absence d'un début ou d'une fin clairs et évidents entraînera une déduction de la note.

d. Violation des délais de l'épreuve

Si la performance ne respecte pas le temps minimum requis, elle est considérée comme non présentée et se voit donc attribuer une pénalité .

Si la performance dépasse le temps maximum autorisé, les *juges* noteront la performance uniquement jusqu'à la marque de temps maximum et ignoreront toute activité après ce point. De plus une pénalité sera attribuée.

Durées minimum et maximum de la routine technique et du ballet :

Routine - minimum 2 minutes, maximum 4 minutes

Ballet – minimum 2 minutes, maximum 5 minutes

8.5. VOLER ET SE DEPLACER AU-DESSUS DES LIMITES

Seul le *directeur de terrain* a autorité sur la pertinence de la ligne rouge franchie. De façon générale,

- Lors d'un 1^{er} franchissement, un rappel à l'ordre de revenir au plus vite dans le terrain est prononcé.
- A partir du 2^{ème} franchissement, le *directeur de terrain* pourra le signaler auprès du *chef juge d'épreuve* qui en accord avec l'équipe des *juges* et du *directeur de terrain*, pourra prononcer un retrait de points (*voir Barème des pénalités p.23*).

8.6. TEMPS DE PREPARATION

Un concurrent ne peut pas entrer sur le terrain de compétition tant que le *directeur de terrain* n'en n'a pas donné la permission. Le temps d'installation (ou préparation) pour l'épreuve commence lorsque

le(s) compétiteur(s) ont rejoint le *directeur de terrain* et que le *directeur de terrain* a annoncé clairement au(x) compétiteur(s) le déclenchement du chronomètre.

Les concurrents ne peuvent pas commencer leur prestation sans le signal du *directeur de terrain*. Le concurrent doit commencer dans le temps de préparation **ou** dans les 45 secondes qui suivent le signal du *directeur de terrain*. Si le concurrent ne réussit pas à commencer dans le temps prescrit, le *directeur de terrain* annoncera le « in » pour le concurrent et les *juges* noteront en conséquence. De plus une pénalité pour « Violation du temps de préparation » sera alors attribuée dans ce cas (*voir Barème des pénalités p.23*).

Si le concurrent ne parvient pas à terminer et dire « out » dans les 45 secondes qui suivent le « in » (Figure de précision), le *directeur de terrain* annoncera le « out » à la place du compétiteur et les *juges* noteront ce qu'ils auront vu entre le « in » et le « out ». Le temps de préparation pour la prochaine figure imposée ou la routine technique, démarre immédiatement après l'annonce du « out ».

Le tableau suivant résume les temps de préparation par épreuve et catégorie :

		Individuels	Paires	Equipes
Précision	Préparation	2 minutes 30	4 minutes	5 minutes
	Entre chaque figure imposée	45 secondes	45 secondes	45 secondes
	Entre les figures imposées et la routine technique	90 secondes	90 secondes	90 secondes
Ballet	Préparation	2 minutes 30	3 minutes	4 minutes
MIXTE	Préparation	2 minutes 30	4 minutes	5 minutes
	Entre chaque Figure imposée	45 secondes	45 secondes	45 secondes
	Entre les Figures imposées et le Ballet	2minutes	2 minutes	2 minutes

8.7. PRECISION

Une épreuve de précision évalue le niveau technique du compétiteur ; elle comporte normalement trois figures imposées et une routine technique, réalisées dans cet ordre.

a. Figures imposées

Trois figures imposées permettant d'évaluer différentes compétences des concurrents sont choisies, le jour de l'épreuve, par le *chef juge*, en concertation avec les autres *juges*, parmi une liste de six figures au maximum annoncées pour l'année.

Toutefois, si la compétition a lieu moins de 45 jours après l'annonce des figures de l'année, les figures pour l'épreuve seront choisies parmi les 6 figures sélectionnées pour l'année précédente. Les figures devront être exécutées dans l'ordre croissant de leur numéro (de la liste).

Une figure doit être terminée dans les 45 secondes après l'annonce du « in ».

- Chaque figure réalisée est comparée à ce qui est indiqué sur le diagramme et la description.
- Sont pris en considération, le placement dans la grille de précision, le placement relatif des composants, le contrôle de la vitesse et d'autres aspects des figures imposées telles que définies dans le livret de figure.
- Un score unique est attribué à chaque figure.

b. Présentation de la mauvaise figure

Si le compétiteur présente une figure manifestement et totalement différente de celle annoncée, les *juges* donneront au concurrent un score de zéro pour la figure imposée.

c. Omission des annonces d'entrée/sortie

Si un compétiteur n'appelle pas IN ou OUT pour une figure imposée une pénalité est attribuée

d. Dépassement du temps de préparation d'une figure imposée

Si le concurrent ne commence pas dans le temps imparti pour une figure imposée une pénalité est attribuée (*voir Barème des pénalités p.23*).

e. Contacts accidentels et crashes pendant une figure imposée

Une figure imposée dans laquelle un contact ou un crash (au sol) se produit avant l'appel OUT recevra une pénalité

9. Routine technique

Une routine technique doit démontrer la compétence technique du compétiteur au travers d'un vol cohérent et d'une séquence homogène de manœuvres.

Pour le *jugement* et l'établissement des notes, la routine sera divisée entre exécution et contenu.

a. Exécution

Les éléments composant l'exécution consistent en – mais ne sont pas limité à – des évaluations de précision, de contrôle, du minutage et de l'espacement, de l'utilisation de la fenêtre de vent, des difficultés, et l'inclusion de manœuvres techniques et audacieuses.

- Prise en considération du contrôle, de la complexité et de l'utilisation de la fenêtre de vent.
- Prise en compte de la qualité de toutes les manœuvres ou tricks.
- Pour les catégories multi-lignes, les effets propres aux spécificités des multi-lignes sont pris en considération.
- Pour les paires et les équipes, le timing et l'espacement sont importants.

b. Contenu

Les éléments composant le contenu consistent en – mais ne sont pas limité à – des évaluations du tempo, du rythme, de l'originalité (ne signifiant pas nécessairement du spectaculaire), de la créativité et de la variété.

- La complexité, l'originalité, le rythme, la créativité et la continuité du vol son pris en considération.

- La pertinence de toute manœuvre ou tricks est étudiée.

c. **Contacts accidentels et crashes**

Les *juges* sont invités à considérer l'effet des contacts accidentels et des crashes. Des pénalités peuvent être appliquées en cas de contacts accidentels ou de

d. **Notation des composants**

Le poids de chaque note composant la note finale de l'épreuve de précision (3 figures + routine) est défini dans le tableau récapitulatif des règles de notation.

10. **BALLET**

L'épreuve de ballet est caractérisée par l'interprétation d'une musique. Donc une prestation qui serait dans la majeure partie ou entièrement sans musique ne sera pas considérée comme un ballet.

a. **Musique**

Les supports musicaux enregistrés acceptés par l'organisation et les arrangements pris pour le traitement de la musique enregistrée devront être notifiés aux compétiteurs le plus tôt possible. La musique devra être calée et clairement étiquetée. Les concurrents peuvent déposer jusqu'à trois morceaux de musique, mais doivent dire au *directeur de terrain* quel sera le morceau utilisé au moins 30 secondes avant que le temps de préparation expire.

Il est admis d'avoir un signal avant le commencement de la musique.

La musique peut être un morceau existant, un arrangement, ou composée pour cette prestation.

La musique doit être, ou donner l'impression d'être, une entité cohérente. Compte tenu de l'offre en matière de logiciels d'édition musicale, il n'y a aucune excuse pour des éditions chaotiques ou des fins abruptes.

b. **Dépôt des enregistrements de musique**

La méthode préférée de soumission de la musique pour les représentations de ballet est par courrier électronique, en pièce jointe, envoyée à l'organisateur de la compétition ou à une autre personne désignée.

En dehors de ce processus en amont, les compétiteurs peuvent apporter leur musique sur un support qui aura été précisé comme accepté par l'organisateur de la compétition.

c. **Qualité des enregistrements**

La qualité de tout enregistrement musical est, à tout moment, de la responsabilité du compétiteur. Lorsqu'il n'y a pas de défaut technique apparent avec le système de sonorisation fourni pour la compétition et que l'enregistrement musical fourni par le concurrent est :

- Non jouable,
- Ou non jouable à un volume où la chorégraphie peut être évaluée par les *juges* (de l'avis de la majorité des *juges* de l'épreuve),
- Ou sujet aux glissades ou aux sauts pendant l'écoute, le concurrent recevra une pénalité musicale

Le *chef juge d'épreuve* demandera à tous les *juges* de prendre en considération cette pénalité.

Le concurrent passera alors son tour, dans l'ordre de passage, et laissera la place au concurrent suivant.

Il aura une seconde chance en repassant, en tenant compte du temps d'installation normal, après que le dernier concurrent programmé aura terminé sa performance. Si l'enregistrement (ou l'enregistrement de substitution) n'est à nouveau pas jouable, les *juges* considéreront que le concurrent n'est pas en mesure d'offrir une performance de ballet.

Le *chef juge d'épreuve* demandera alors aux *juges* d'annuler la pénalité musicale et d'attribuer zéro (0) point pour l'épreuve.

d. Panne technique ou erreur de l'opérateur son

Si la musique fluitue ou échoue pendant une performance en raison d'un défaut technique ou d'une erreur reconnue par l'ingénieur du son, le concurrent se verra offrir la possibilité de refaire la routine le cas échéant avec un temps d'installation normal autorisé (appréciation du *directeur de terrain*).

e. Actions suite à une panne de son

Si le système audio tombe en panne ou si l'opérateur sono fait une mauvaise manipulation qui interfère avec la musique, pendant une performance, le concurrent :

- Doit le signaler au *directeur de terrain*.
- Doit poursuivre sa prestation (pendant que le *directeur de terrain* se renseigne) et jusqu'à ce qu'on lui demande de s'arrêter (ou la fin de sa performance).
- Rester sur le terrain, prêt à recommencer la routine dans les 30 secondes suivant la résolution du problème.
- Recommencer le ballet depuis le début si on le lui demande.
- Ne pas toucher ou changer d'équipement sauf pour permettre aux *ramasseurs* de repositionner le cerf-volant prêt pour un redémarrage.

2. Chorégraphie

La chorégraphie est l'interprétation de la musique choisie, et se remarque par une relation étroite entre la prestation et la musique du début à la fin. La routine devrait interpréter les variations de la composition musicale, comme le dynamisme, le tempo, le rythme, l'humeur, etc...

3. Exécution

L'exécution est la mesure de l'habileté du compétiteur dans le vol. Elle est jugée en fonction de la précision, du contrôle, du minutage, de l'espacement, de l'utilisation de la fenêtre de vent en plus de la complexité, de l'audace, et des difficultés techniques de la routine.

4. Notation des composants du ballet

La note de chorégraphie tient compte de la continuité, de la créativité, de la complexité et du rythme.

La note d'exécution tient compte du contrôle, de l'utilisation de la fenêtre de vent, de la difficulté technique, du rythme. Pour les paires et les équipes, le timing et l'espacement est également pris en compte.

La répartition (pondération) des notes de ces deux composants du ballet est indiquée dans le tableau récapitulatif des règles de notation

a. Contacts accidentels

Les contacts accidentels sont souvent la résultante d'une prise de risque accrue. Ils seront donc pénalisés mais légèrement (*voir Barème des pénalités p.23*).

b. Crashes

Les *judges* sont invités à considérer l'effet des crashes impliquant l'intervention de *ramasseur* à la demande du compétiteur en appliquant la pénalité prévue dans ce

11. FORMAT ALTERNATIF DE COMPETITION : LE FORMAT MIXTE

Une épreuve mixte est composée de figures imposées et du ballet

Les deux éléments sont combinés, conformément à la formule donnée dans le tableau récapitulatif des règles de notation

Cette épreuve hybride ne peut être utilisée que dans le cadre de manches sélectives. Pour les manches finales du Championnat de France, seules les épreuves complètes de précision et de ballet sont autorisées.

12. DIRECTIVES SUR LE VENT

1. Plages de vitesse du vent

Il est attendu que les concurrents volent quand le vent est dans les plages suivantes :

- Minimum 5 km/h
- Maximum 45km/h

2. Contrôles du vent (« Wind Check »)

a. Procédure de mesure

Le *directeur de terrain* mesurera le vent, de manière statique, pendant 5 secondes une fois que l'anémomètre est en place au bout du bras levé. Si le vent n'est pas dans la plage réglementaire pendant l'intégralité des 5 secondes alors le compétiteur n'annoncera pas le « in » et une interruption pour vent défavorable sera annoncée par le *directeur de terrain*.

b. Avant le « in »

A tout moment avant le « in », un concurrent peut demander un contrôle du vent en annonçant « Wind Check ».

Les concurrents doivent continuer d'observer les autres règles et les directives pendant le contrôle du vent.

c. Durant le temps minimal d'une routine technique ou d'un ballet

A tout moment jusqu'au temps minimum de la routine technique ou du ballet, un compétiteur peut demander un contrôle de vent ; cependant, il doit continuer à voler pendant le contrôle de vent.

d. Interruption pour vent défavorable (« Wind Recess »)

Une fois qu'un vent défavorable (« Wind Recess ») a été annoncé, le *juge* responsable de l'épreuve (Chef *juge* d'Épreuve) détermine quand et comment la prestation ou l'épreuve reprendra ; si cela est possible (En concertation avec le *directeur de terrain*)

Le *chef juge* décidera de suspendre ou d'annuler l'épreuve si elle ne peut pas être reprise dans un temps raisonnable.

Si une épreuve suspendue ne peut pas être reprise le même jour dans les heures qui suivent, les scores déjà enregistrés seront remis à blanc et l'épreuve devra être recommencée depuis le début pour tous les compétiteurs (les résultats de tout groupe constitué pour une manche éliminatoire achevée peuvent être conservés –

On peut demander aux concurrents de rester sur le terrain dans l'attente d'une annonce. Si une prestation ou l'épreuve est reprise, on redonnera aux concurrents le temps de préparation conformément à la règle de temps de préparation appropriée pour l'épreuve.

e. Conditions météorologiques extrêmes

En cas de conditions atmosphériques extrêmes (par exemple : lorsqu'il y a trop ou trop peu de vent, de fortes pluies, des éclairs) pouvant rendre la compétition dangereuse ou inéquitable dans une épreuve particulière, le *chef juge* peut prendre des mesures appropriées.

Ces mesures peuvent être – mais ne sont pas limitées à – un vent défavorable (« Wind Recess »), la modification des règles concernant la vitesse du vent, l'annulation de l'épreuve ou de la compétition, l'agrandissement du terrain, la réduction du nombre des figures imposées ou la suppression de la routine technique de l'épreuve de précision.

Dans ce cas, le *chef juge* doit organiser un briefing spécial pour expliquer la situation aux compétiteurs, aux officiels et aux organisateurs et s'assurer que tout le monde a compris les modifications des règles et des directives.

12. MANCHES ELIMINATOIRES

Le cas échéant s'il y a trop de compétiteurs dans une épreuve, il peut être nécessaire d'avoir recours à des manches éliminatoires. Le nombre de manches éliminatoires sera tel qu'une manche n'excédera pas plus d'un nombre de pilotes annoncé à l'avance et que, autant que possible, il y aura le même nombre de compétiteurs dans chaque manche. Le *chef juge* et l'organisateur détermineront combien de compétiteurs de chaque manche éliminatoire seront qualifiés pour la finale et ils annonceront cela (si nécessaire) lors du briefing d'introduction.

13. ÉQUIPEMENTS

Les compétiteurs doivent voler avec un cerf-volant de deux lignes, ou multi-lignes, selon l'épreuve. Ils peuvent changer de cerf-volant entre chaque partie d'une épreuve ou après un vent défavorable (« Wind Recess »), à condition qu'ils se conforment au temps réglementaire.

14. CASQUES ET ÉCOUTEURS

Les concurrents peuvent utiliser des casques de transmission pour communiquer discrètement entre eux, et/ou avec leurs *ramasseurs*, entraîneur..., à condition qu'ils n'interfèrent pas avec le système de communication utilisé par les officiels ou les organisateurs.

15. DISQUALIFICATION

Tout compétiteur disqualifié doit quitter le terrain le plus vite possible. Toute protestation ou discussion doit avoir lieu après la fin de l'épreuve.

16. RAMASSEURS

Les *ramasseurs* (ou *releveurs*) sont les personnes placées à l'intérieur des limites par le concurrent pour placer le cerf-volant, l'aider au décollage, réparer le matériel, et d'autres actions nécessaires.

Le tableau suivant donne le nombre maximum de *ramasseur* qu'un compétiteur peut avoir (en fonction de la catégorie) :

Individuel : 2

Paire ; 2

Team : 1 ramasseur par pilote

Si un concurrent le demande et qu'il n'a pas de *ramasseur*, un pilote parmi les autres concurrents de l'épreuve sera choisi pour le concurrent, pendant le briefing d'épreuve.

Annexe 1. NOTATION

A. REGLES DE CALCUL POUR LA NOTATION

Le tableau suivant présente, pour chaque type d'épreuve, les règles de calcul (répartition/pondération) des notes pour le calcul de la note totale de l'épreuve.

Épreuve	Composante	% du total intermédiaire	% de la note totale de l'épreuve
Précision	Figures <i>Chaque figure</i>	1/3	45% 15%
	Routine de précision		55 %
	<i>Contenu</i>	40%	22 %
	<i>Exécution</i>	60%	33%
Ballet	Chorégraphie Exécution		60 % 40 %
Mixte	Figures <i>Chaque figure</i>	1/3	45% 15%
	Ballet		55 %
	<i>Chorégraphie</i>	60%	33 %
	<i>Exécution</i>	40%	22%

B. DEFINITION DES COMPOSANTES DE LA NOTATION

Cette section tente de définir les différents mots clés que nous utilisons et d'expliquer ce que les composantes de notation évaluent.

1. Complexité

En général, moins il y a de place pour l'erreur/l'improvisation dans la routine chorégraphiée, c'est-à-dire moins il y a de temps entre des éléments clairement chorégraphiés, plus la routine est considérée comme complexe.

2. Continuité/transitions

La continuité est la manière dont les éléments individuels d'une routine s'imbriquent les uns avec les autres pour produire une entité complète.

3. Figure imposée

Figure exigée pour être présentée dans une épreuve de précision. Ces figures sont définies par des diagrammes et des descriptions dans le livre des figures.

4. Contrôle

Le contrôle est la capacité de faire aller le cerf-volant exactement là où le pilote le désire. Cela peut inclure la capacité d'effectuer la marche avant, arrière et mouvement latéral du cerf-volant, d'en contrôler la vitesse, la capacité de décrocher ou de changer le plan du cerf-volant, et le degré de précision. Dans chaque catégorie (deux lignes ou multi-lignes), le compétiteur doit démontrer sa capacité à contrôler les aspects propres à son cerf-volant.

5. Créativité

La créativité est l'utilisation de l'imagination dans une prestation.

6. Rythme

Les mouvements, ou les variations du mouvement du cerf-volant caractérisés par la récurrence ou l'alternance régulière de différents mouvements, changements de vitesse, arrêts, etc.

7. Difficulté technique

La difficulté technique se traduit par l'utilisation de manœuvres techniquement exigeantes et audacieuses.

Remarque : le nombre de membres d'une équipe n'affecte pas automatiquement le niveau de difficulté technique.

8. Timing

Le timing est la mesure de l'intervalle entre les manœuvres. Pour un individu, cela peut signifier tourner à intervalles réguliers. Pour une paire ou une équipe, cela pourrait signifier effectuer une manœuvre particulière dans un certain ordre.

9. Utilisation de la fenêtre de vent

L'utilisation de la fenêtre de vent signifie démontrer la capacité d'utiliser toute la zone dans laquelle le ou les cerfs-volants du compétiteur pourraient normalement voler dans les conditions dominantes.

Annexe 2. DEFINITIONS

A. CHAMPIONNAT

Un **championnat** consiste en une ou plusieurs manches. Les scores de chaque **manche** sont combinés selon une formule prédéfinie pour fournir le résultat global du championnat.

Un championnat peut se tenir en différents lieux et sur plusieurs dates non consécutives ou sur un seul et même lieu sur plusieurs jours consécutifs.

B. MANCHE

Une **compétition** ou manche est constituée d'un ensemble **d'épreuves** qui se déroulent sur un même site et qui s'adressent à des **compétiteurs** d'une même **catégorie**. Par exemple, le « ballet individuels deux lignes » et la « précision individuels deux lignes » sont des épreuves qui composent la catégorie « individuels deux lignes ».

C. COMPETITEUR

Un compétiteur peut-être une **équipe**, **une paire** ou **un individuel**. Pendant la **compétition**, chaque membre composant le compétiteur doit piloter **un cerf-volant**.

Une équipe est composée d'au moins trois personnes. Une paire est composée de deux personnes.

D. CERF-VOLANT DEUX LIGNES

Un cerf-volant deux lignes ne comporte que deux lignes de contrôle indépendantes.

E. CERF-VOLANT MULTI-LIGNES

Un cerf-volant multi lignes comporte plus de deux lignes de contrôle indépendantes.

F. CONDITIONS METEO EXTREMES

Pour raison de sécurité, une épreuve ou une compétition peut être interrompue en raison de conditions météo défavorables ou dangereuses.

La décision est prise en concertation entre les *juges* de l'épreuve et le *directeur de terrain*

Annexe 3. PENALITES DE NOTATION

A. BAREME DES PENALITES

Le tableau suivant résume les pénalités qui pourront être appliquées le cas échéant.

La quantité de points indiquée pour chaque situation viendra en déduction du total de l'épreuve ou de la composante de l'épreuve.

Ainsi, pour la colonne « figure », les points de pénalité seront déduits de la note de la figure.

Pour la colonne routine technique, les points de pénalités seront déduits de la note totale de la routine technique.

Idem, pour le ballet, les points de pénalité seront déduits de la note totale du ballet. Lorsque « Zéro » est indiqué, c'est que l'élément est alors noté zéro point.

Situation	Épreuve / composant		
	Figure	Routine technique	Ballet
Absence de début (In) ou Absence de fin (out)	Zéro	-5 points	-5 points
Violation de durée minimum	-	-5 points	-5 points
Violation de durée maximum		Out automatique	Out automatique
Dépassement du temps de préparation	-5 points	-5 points	-5 points
Présentation de la mauvaise figure	Zéro	-	-
Contacts accidentels	-10 points	-1 point par contact	-1 point par contact
Crash (avec recours au <i>ramasseur</i> à la demande du compétiteur)	Zéro	-10 points	-10 points
Absence de musique	-	-	Zéro
Mauvaise qualité des enregistrements	-	-	-10 points
Voler et se déplacer au-dessus des limites	Avertissement(s) du <i>directeur de terrain</i> puis -15 points à sa demande		

B. DISQUALIFICATIONS ET APPELS DE LA DECISION

Un compétiteur peut être disqualifié de la compétition notamment dans les circonstances suivantes :

- Un manquement aux règles de sécurité,
- Une conduite antisportive,
- Une violation grave des règles ou des directives, à la discrétion du *chef juge* de la compétition.

La disqualification est prononcée par le *chef juge* (de compétition) suite à un signalement de la part de n'importe quel acteur de la compétition (*juge, pilote, directeur de terrain...*).

Selon la gravité, le *chef juge* définira si la disqualification s'applique uniquement à une épreuve et/ou à toutes les catégories dans lesquelles il est engagé, à une manche (journée) ou à toute la compétition...

Tout concurrent disqualifié devra quitter le terrain dans les plus brefs délais. Tout appel/contestation sera considéré à la fin de l'épreuve.

C. PROTOCOLE D'APPEL

Si un officiel disqualifie un compétiteur, l'officiel doit informer le compétiteur de la raison de cette disqualification dès que possible (un message verbal via le *directeur de terrain* est suffisant).

Si le compétiteur n'accepte pas la décision de disqualification, il peut faire appel de cette décision. L'appel doit être communiqué au *chef juge* avant la fin de la compétition.

Les appels ne doivent pas être faits sans raison valable. Le compétiteur doit indiquer pourquoi il pense que la disqualification est incorrecte, en citant les règles ou directives pertinentes. Si le concurrent n'est pas sûr que son appel soit valide, il doit consulter les livres de règles et/ou demander conseil au représentant des pilotes.

Le concurrent peut demander au représentant des pilotes de parler en son nom, cependant en l'absence du représentant des pilotes, les concurrents doivent présenter leur appel personnellement. Si le concurrent ne se présente pas à ce stade, toute intention de faire appel préalablement notifiée sera considérée comme rejetée.

Les concurrents sont en droit d'attendre que les *juges* examinent attentivement et courtoisement tout appel.

Les *juges* peuvent convenir :

- D'accepter l'appel - auquel cas le compétiteur peut être invité à repasser toute l'épreuve ou une partie de l'épreuve qui n'a pas été déjà notée comme présentée à la suite d'une disqualification

OU

- De rejeter l'appel - en motivant leur décision en se référant aux règles pertinentes

En cas de rejet de l'appel, le concurrent peut, en dernier recours, porter réclamation par écrit auprès de la Commission Compétition avant la fin de la dernière épreuve de la compétition.

Quoi qu'il en soit, le *chef juge* est prié de soumettre un rapport écrit à la Commission Compétition des faits à l'origine et faisant suite à l'appel, en fournissant une copie au compétiteur.

Annexe 4. RESPONSABILITE DES JUGES

A. CODE D'ETHIQUE DES JUGES

Cette section traite des normes que les compétiteurs sont en droit d'attendre des *juges* et que les *juges* doivent viser. Cependant, il ne faut jamais oublier que *juger* est subjectif et que différents *juges* peuvent de ce fait avoir des points de vue différents.

1. Intégrité

- Respecter chaque prestation en y accordant toute son attention.
- Évaluer chaque score en utilisant toutes ses capacités en tant que *juge*.
- Ignorer toute relation personnelle ou professionnelle avec les compétiteurs ou leurs sponsors.

2. Objectivité

Évaluer la performance équitablement et sans préjudice d'aucune sorte.

3. Ouverture d'esprit

Juger ce que l'on voit et non pas ce que l'on s'attend à voir.

4. Reproches

Toujours répondre de manière honnête, juste et constructive lorsqu'un concurrent demande des explications.

B. COMPETENCES DE PILOTAGE

Un *juge* n'est pas obligé d'être un compétiteur ou un ancien compétiteur, cependant, les compétiteurs sont en droit de s'attendre à ce que ceux qui *jugent* leurs performances aient

- Une bonne connaissance pratique des règles de la compétition,
- Une connaissance des techniques et évolutions actuelles du cerf-volant sportif,
- Une appréciation des standards en vigueur en compétition.

Cet ensemble de compétences peut être acquis en participant à des compétitions en tant que pilote, en travaillant aux côtés de *juges* expérimentés en tant que « *juge d'ombre* ».