

Annexe 1 : Lexique des figures - Saison 2009

ENTRY MOVE <i>figure d'entrée</i>		Figure d'entrée de vague / rouleau qui s'effectue en partant de l'amont du spot et qui se termine au plus tôt dans le creux de la vague / du rouleau.
<hr/>		
SURF ARRIÈRE		Le bateau reste statique (>3 sec.) dans une vague lisse, pointe arrière vers l'amont.
360° FLAT SPIN	1 seul sens	Rotation de 360° à plat.
SHUVIT	1 seul sens	Rotation à plat de 180° dans un sens enchaînée immédiatement par un 180° dans l'autre sens.
ROUNDHOUSE	1 seul sens	"Petit" Blunt en dessous de 45°.
<hr/>		
PIROUETTE	1 seul sens	Rotation de 360°, >70°, sur l'avant ou sur l'arrière du bateau (chandelle). Doit ratterrir droit.
<hr/>		
Back ROUNDHOUSE	D et G	Comme le roundhouse mais d'arrière en avant.
BLUNT	D et G	Rotation de 180°, élevée (>45°), sur le lisse / la partie déferlante de la vague/du rouleau. Le pagayeur tourne sur l'avant du bateau.
BACK BLUNT ou STAB	D et G	idem Blunt mais le pagayeur tourne sur l'arrière du bateau.
PAN AM	D et G	Blunt aérien où le bateau dépasse la verticale. Le bateau doit se retrouver à l'envers et tourner sur 180° avant de ratterrir droit.
BACK PAN AM	D et G	Comme le Pan Am mais d'arrière en avant.
<hr/>		
CARTWHEEL	D et G	Enchaînement de 2 pointes (>45°) dans le même sens de rotation.
SPLITWHEEL	D et G	Enchaînement de 2 pointes avec un changement de direction entre. Une des pointes doit être verticale (>70°) et l'autre élevée (>45°).
FELIX	D et G	Helix dans la mousse : Rotation de 360° dont au moins 180° sont effectués la tête en bas à 135° ou plus. Elle est réalisée dans la mousse d'un rouleau. La figure s'achève par un retour à une position de surf avant sur la vague
LUNAR ORBIT	D et G	2 pointes enchaînées, à plus de 70°. La totalité du mouvement se fait en utilisant une seule pale. La première pointe initiée sur l'arrière en bas de la vague ou du rouleau est vrillée de 180°. La deuxième pointe (avant) complète la figure, dans la même direction que la 1 ^{ère} pointe. La figure est réalisée sur le 2eme appui.
TRICKY WOO	D et G	3 pointes enchaînées, 2 >70° et l'autre >45°. Tout est réalisé sur une seule pale. La 1 ^{ère} pointe avant est lancée dans un sens. La 2 ^{nde} pointe, en marche arrière, est vrillée de 180°. La 3 ^{ème} pointe (avant) complète la figure, dans la même direction que la 1 ^{ère} pointe.

FLASH BACK	D et G	Départ face à l'amont, rotation de 180° enchaînée d'un clean back roundhouse dans la continuité de la rotation.
BUTTERFLY	D et G	À partir d'une pointe avant initiée de la même façon qu'un cartwheel, le pagayeur réalise un loop en travers du rouleau (et non face au rouleau), pour finir en pointe arrière et continuer le cartwheel sur l'autre main.
MAC NASTY	D et G	Figure initiée en marche arrière. Suite à une rotation de 180° sur la pointe avant, le pagayeur enchaîne un loop et revient face au courant en surf.
PHONICS MONKEY	D et G	Figure initiée en marche avant, le pagayeur réalise une pirouette sur la pointe avant grâce à un appel en débordé, l'enchaîne avec un loop pour revenir face au courant. Cette figure se réalise en utilisant uniquement le premier coup de pagaie en débordé, sans l'aide d'aucun autre appui de la pagaie.
LOOP	AV/AR	2 pointes >70° enchaînées où le bateau reste à angle droit avec le sens du courant. (=double soleil qui ramène le bateau dans sa position initiale).
BACK LOOP	AR/AV	Idem Loop mais d'arrière en avant.
SPACE GODZILLA	D et G	Loop aérien avec une rotation de 90° entre les 2 pointes. Les 2 pointes doivent être >70°.
DONKEY FLIP (=AIR SCREW)	D et G	Esquimautage aérien effectué au-dessus de la surface de l'eau, d'une position de surf avant à une position de surf avant. Le bateau et le corps doivent être aériens pendant 180° de la rotation de 360°.
SILLY FLIP	D et G	Face à l'amont, le pagayeur effectue un super aerial blunt dans lequel le bateau passe en l'air au-delà de la verticale (> 90°). La réception se fait de travers sur la carre opposée.
FLIP TURN	D et G	Prise de carre aérienne de plus de 90° (bateau perpendiculaire à la surface de l'eau) effectuée avec une rotation de 45 - 90° par rapport au sens du courant.
SIDE KICK	D et G	Prise de carre aérienne de plus de 90° (bateau perpendiculaire à la surface de l'eau), effectuée face à l'amont.
HELIX	D et G	Rotation de 360° dont au moins 180° sont effectués la tête en bas à 135° ou plus. La figure doit être lancée sur une vague ou sur un bord de la vague. La tête et les épaules du compétiteur peuvent toucher l'eau mais le bateau doit être aérien pendant la phase de 180° à l'envers. La figure s'achève par un retour à une position de surf avant sur le bord de la vague.
TROPHY MOVE (figure trophée)	D et G	Figure hors liste ou nouvelle.

Annexe 2 : Valeur des figures - Saison 2009

ENTRY MOVE <i>figure d'entrée</i>	A	travail sur 1 pointe (Bow Stall) ou Wavewheel (1 pointe minim.)	50 pts
	B	Cartwheel, Pirouette, et figures de niveau C non-aériennes	80 pts
	C	<ul style="list-style-type: none"> • figures aériennes (Kick Flip, Fisher King), • figures de niveaux A et B aériennes, • figures spectaculaires (Loop, Space Godzilla,...) 	120 pts

SURF ARRIÈRE (un seul sens)	20 pts
360° FLAT SPIN (un seul sens)	20 pts
SHUVIT (un seul sens)	20 pts
ROUNDHOUSE (un seul sens)	20 pts
PIROUETTE (D et G - angle >70°)	70 pts
BACK ROUNDHOUSE (D ET G)	30 pts
BLUNT (D et G, angle >45°)	50 pts
BACK BLUNT/STAB (D et G, angle >45°)	70 pts
PAN AM (D et G)	120 pts
CARTWHEEL (D et G, 2 pointes consécutives min. , angle >45 °)	50 pts
FELIX (D ET G)	70 pts
SPLITWHEEL (D et G, 1 pointe verticale, 1 à 45° min.)	70 pts
TRICKY WOO (D et G)	120 pts
FLASH BACK (D et G)	100 pts
LUNAR ORBIT (D et G)	140 pts
MAC NASTY (D et G)	160 pts
PHONICS MONKEY (D et G)	180 pts
LOOP ET BACK LOOP	90 pts
SPACE GODZILLA (D et G)	140 pts
BUTTERFLY (D ET G)	200 pts
SILLY FLIP (D ET G)	140 pts
SIDE/KICK / FLIP TURN	140 pts

(D et G)	
DONKEY FLIP(=AIR SCREW) (D et G)	160 pts
HELIX (D et G)	180 pts
TROPHY MOVE <i>figure trophée</i>	50 pts / 100 pts / 200 pts

Annexe 3 : Valeur des bonus - 2007-2008

> bonus Clean :

Les juges attribuent un bonus de **30 pts** lorsque la figure effectuée est « clean », c'est-à-dire de 360° effectuée sur un seul coup de pagaie (nb : pas de contact de la main ou de la pagaie avec l'eau sur les derniers 180°).

> bonus Super Clean :

Les juges attribuent un bonus de **60 pts** lorsque la figure effectuée est « super clean », c'est-à-dire de 360° ou plus, initiée et effectuée sans coup de pagaie (nb : pas de contact de la main ou de la pagaie avec l'eau au début et pendant toute la rotation).

> bonus Aérien :

Les juges attribuent un bonus de **50 pts** lorsque la figure effectuée est clairement aérienne (« décolle » de la surface de l'eau). Le bateau ne touche plus l'eau pendant un instant.

> bonus Super Aérien :

Les juges attribuent un bonus de **80 pts** lorsque la figure effectuée est très clairement aérienne (« décolle » très haut de la surface de l'eau). Le bateau **et** le compétiteur ne touchent plus l'eau pendant un instant.

> bonus enchaînement :

Les juges attribuent un bonus de **10 pts** par figure lorsque 2 figures au minimum sont parfaitement enchaînées l'une après l'autre sans temps mort pour replacer le bateau. Ce bonus ne peut être appliqué que pour les figures de rouleau, domaine d'application déterminé par le Chef-Juge National Freestyle. Le bonus ne peut être appliqué qu'une seule fois pour une figure dans un sens donné.

> bonus Combo :

Les juges attribuent un bonus de **50 pts** par figure lorsque 2 figures au minimum sont combinées ensemble. Il faut que la deuxième figure soit **enchaînée sans temps mort** en utilisant l'inertie ou le rebond de la première figure. Ce bonus ne peut être appliqué que pour les figures de vague, domaine d'application déterminé par le Chef-Juge National Freestyle. Le bonus ne peut être appliqué qu'une seule fois pour une figure dans un sens donné.

> bonus de verticalité :

Les juges attribuent un bonus de **20 pts** lorsque la figure effectuée est parfaitement verticale (90°).

> 1 bonus de figure au choix des organisateurs. Max : 20 pts

> bonus de fluidité :

Les juges attribuent un bonus de **0, 10, 20, 30** ou **40 pts** qui vient s'ajouter au total et qui correspond à la fluidité de la navigation (style, maîtrise, navigation non-« hachée »). Ce bonus est totalement subjectif et relève de l'impression visuelle.

- **1 bonus « général » (= sur l'ensemble du run et non particulier à une figure) au choix des organisateurs. Max : 20 pts.**

Annexe 4 : Durée d'un run - Saison 2009

La durée d'un run est de 45 secondes pour toutes les phases d'un contest Freestyle.