

ANNEXES VOTEES PAR LES REPRESENTANTS REGIONAUX FREESTYLE ET LE PRESIDENT DE LA COMMISSION NATIONALE FREESTYLE/WAVESKI SUR PROPOSITION DU CHEF JUGE NATIONAL FREESTYLE LE 17 NOVEMBRE 2007 AUX PLENIERES D'ACTIVITE DU CANOE - KAYAK.

## Annexe 1 : Classement FKT - Saison 2009

### Classement FKT'2009



<b>1. INTRODUCTION.....</b>	<b>2</b>
<b>2. PONDERATION PAR LA VALEUR D'UNE COURSE .....</b>	<b>2</b>
2.1 Valeur du pagayeur.....	2
2.2 Valeur de la course .....	3
<b>3. POINTS DU PAGAYEUR LORS D'UNE COURSE.....</b>	<b>4</b>
<b>4. RESUME (COMBINAISON DE §2 ET §3).....</b>	<b>4</b>
<b>5. CAS DES EX-AEQUO AU CLASSEMENT .....</b>	<b>5</b>
<b>6. POINTS RECOLTES SUR LES FKT'I .....</b>	<b>5</b>
<b>7. POINTS RECOLTES SUR LES FKT'R.....</b>	<b>5</b>
<b>8. CALCUL DU CLASSEMENT INDIVIDUEL ANNUEL .....</b>	<b>5</b>

## **1. INTRODUCTION**

---

Cette proposition de règle de classement pour le FKT'2009 est présentée aux Représentants Régionaux Freestyle présents lors des plénières d'activité de la FFCK le 17 novembre 2007.

L'objectif de cette règle est de poursuivre sur le même système que pour les saisons 2007 et 2008.

Dans cette présentation, le calcul de la valeur d'une course sera exposé avant de donner la règle de calcul des points acquis par le pagayeur lors d'une course. Ensuite, un résumé permet de montrer la mesure et le calcul effectif des points sur un événement. Enfin, la règle de base du classement individuel des pagayeurs sur la saison est rappelée.

## **2. PONDERATION PAR LA VALEUR D'UNE COURSE**

---

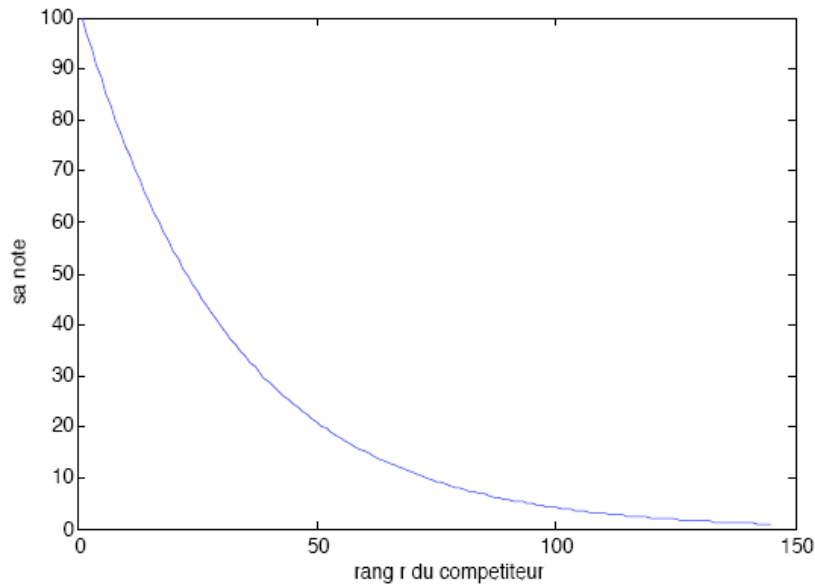
La valeur d'une course est déterminée par la valeur des participants à cette course. Cette valeur est déterminée grâce au classement du pagayeur lors de la saison précédente. Chaque coureur, sur un contest, apporte donc une valeur au rassemblement.

### ***2.1 Valeur du pagayeur***

A la fin de la saison précédente, le classement national est établi. Au même moment, de par ce classement, la valeur de chaque pagayeur est déterminée dans sa catégorie.

Le vainqueur du FKT remporte 100 points et le dernier de la catégorie 1 point. Les premiers du classement remportent un nombre important de points alors que les derniers peu en comparaison (sous-entendu, il est plus difficile de battre le premier de l'année précédente que le dernier).

La répartition des points suit la courbe suivante :



La formule utilisée est la suivante :

$$NB = 100 \cdot e^{\left( \frac{(1-r)}{(N-1)} \cdot \ln(100) \right)}$$

r est le rang du pagayeur (classement)

N est le nombre de pagayeurs dans sa catégorie.

*Un pagayeur non présent l'année précédente rapport 0 points sur une course de l'année en cours.*

*Un pagayeur qui change de catégorie entre l'année précédente et l'année en cours (kayakiste passant de cadet à junior par exemple) rapporte 0 point sur une course de l'année en cours.*

## **2.2 Valeur de la course**

La valeur d'une course est déterminée en la comparant à la valeur d'une course optimum. La course optimale est celle où tous les pagayeurs de l'année précédente sont présents.

Si tous les pagayeurs de l'année précédente sont présents, l'addition de tous leurs points apporte T points, soit 100% (meilleure course possible).

Si aucun payeur de l'année précédente n'est présent, le nombre de points apportés par les payeurs est de 0 points (pire course possible). La valeur d'une course ne joue que sur 50% des points (50% voté par les RR-FS).

Sur un rassemblement, l'addition des points des payeurs présents dans une catégorie apporte A points (  $A \leq T$  ), soit Z%.

Le calcul pour trouver Z est donc le suivant :

$$Z\% = 50 + ( A \times 50 / T )$$

*En clair :*

*Donc si tout les payeurs de l'année précédente sont présents, un participant à la course de l'année en cours obtiendra 100 % des points possibles. Si aucun payeur de l'année précédente n'est présent, un participant à la course de l'année en cours obtiendra 50 % des points possibles.*

*Bien sûr, entre ces deux valeurs extrêmes, toutes les combinaisons sont possibles en fonctions de la présence des payeurs de l'année précédente !*

### **3. POINTS DU PAGAYEUR LORS D'UNE COURSE**

Sur une course, chaque payeur remporte le nombre de points P suivant son classement :

- 1<sup>er</sup> : P = 100 points.
- 2<sup>ème</sup> : P = 95 points.
- 3<sup>ème</sup> : P = 90 points.
- 4<sup>ème</sup> : P = 85 points.
- 5<sup>ème</sup> : P = 84 points.
- 6<sup>ème</sup> : P = 83 points.
- ...
- 88<sup>ème</sup> : P = 1 point.
- 89<sup>ème</sup> : P = 1 point.
- ...

A partir de la quatrième place incluse, le nombre de points remportés suit la formule suivante :

$$P = \text{MAX} ( 1, 89 - r )$$

*r étant le rang du payeur*

### **4. RESUME (COMBINAISON DE §2 ET §3)**

Les points de chaque payeur sur un contest est obtenu en multipliant la valeur de la course Z par les points du payeur sur la course, soit :

$$\text{NB\_PTS} = Z\% \times P$$

## 5. CAS DES EX-AEQUO AU CLASSEMENT

---

Le classement national ne peut pas avoir d'ex-æquo. Par conséquent, à la fin de la saison, si plusieurs pagayeurs ont le même nombre de points, leur âge les départagera par ordre croissant (le plus jeune remporte le meilleur classement).

## 6. POINTS RECOLTES SUR LES FKT'I

---

Le calcul des points est identique au calcul réalisé sur les étapes nationales en appliquant une division du nombre de points par le nombre d'étapes nationales retenues pour le calcul du classement dans la saison en cours (chiffre N présenté dans le §8).

## 7. POINTS RECOLTES SUR LES FKT'R

---

Le calcul des points est identique au calcul réalisé sur les étapes nationales en appliquant une division du nombre de points par le nombre d'étapes nationales dans la saison.

## 8. CALCUL DU CLASSEMENT INDIVIDUEL ANNUEL

---

Le calcul du classement individuel annuel est basé sur les points récoltés sur les différents niveaux territoriaux de la saison en cours dans les limites suivantes :

- **sur les événements nationaux du FKT.**

Seuls les N meilleurs résultats sont conservés.

N = nombre d'étapes nationales / 2 arrondi à l'entier supérieur.

Exemple : si le FKT est composé de 5 étapes nationales, N = 3 ; si le FKT est composé de 4 étapes nationales, N = 2.

- **sur les événements FKT'I**

Seuls les N meilleurs résultats sont conservés, ce N étant le même que celui décrit ci-dessus.

- **sur les événements FKT'R**

Seuls les P meilleurs résultats sont conservés, P étant le nombre d'étapes nationales du FKT.

### Annexe 2 : Lexique des figures - Saison 2009

---

<b>ENTRY MOVE</b> <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.
<b>SURF ARRIÈRE</b>		Le bateau reste statique (>3 sec.) dans une vague lisse, pointe arrière vers l'amont.
<b>360° FLAT SPIN</b>	<b>1 seul sens</b>	Rotation de 360° à plat.

<b>SHUVIT</b>	<b>1 seul sens</b>	Rotation à plat de 180° dans un sens enchaînée immédiatement par un 180° dans l'autre sens.
<b>ROUNDHOUSE</b>	<b>1 seul sens</b>	"Petit" Blunt en dessous de 45°.
<b>PIROUETTE</b>	<b>1 seul sens</b>	Rotation de 360°, >70°, sur l'avant ou sur l'arrière du bateau (chandelle). Doit ratterrir droit.
<b>Back ROUNDHOUSE</b>	D et G	Comme le roundhouse mais d'arrière en avant.
<b>BLUNT</b>	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.
<b>BACK BLUNT ou STAB</b>	D et G	idem Blunt mais le pagayeur tourne sur l'arrière du bateau.
<b>PAN AM</b>	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.
<b>BACK PAN AM</b>	D et G	Comme le Pan Am mais d'arrière en avant.
<b>CARTWHEEL</b>	D et G	Enchaînement de 2 pointes (>45°) dans le même sens de rotation.
<b>SPLITWHEEL</b>	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°).
<b>FELIX</b>	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
<b>LUNAR ORBIT</b>	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 <sup>ère</sup> pointe. La figure est réalisée sur le 2 <sup>ème</sup> appui.
<b>TRICKY WOO</b>	D et G	3 pointes enchaînées, 2 >70° et l'autre >45°. Tout est réalisé sur une seule pale. La 1 <sup>ère</sup> pointe avant est lancée dans un sens. La 2 <sup>nde</sup> pointe, en marche arrière, est vrillée de 180°. La 3 <sup>ème</sup> pointe (avant) complète la figure, dans la même direction que la 1 <sup>ère</sup> pointe.

<b>FLASH BACK</b>	D et G	Départ face à l'amont, rotation de 180° enchaînée d'un clean back roundhouse dans la continuité de la rotation.
<b>BUTTERFLY</b>	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.
<b>MAC NASTY</b>	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.
<b>PHONICS MONKEY</b>	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.
<b>LOOP</b>	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).
<b>BACK LOOP</b>	AR/AV	Idem Loop mais d'arrière en avant.
<b>SPACE GODZILLA</b>	D et G	Loop aérien avec une rotation de 90° entre les 2 pointes. Les 2 pointes doivent être >70°.
<b>DONKEY FLIP (=AIR SCREW)</b>	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°.
<b>SILLY FLIP</b>	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.
<b>FLIP TURN</b>	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.
<b>SIDE KICK</b>	D et G	Prise de carre aérienne de plus de 90° (bateau perpendiculaire à la surface de l'eau), effectuée face à l'amont.
<b>HELIX</b>	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.
<b>TROPHY MOVE (figure trophée)</b>	D et G	Figure hors liste ou nouvelle.

### Annexe 3 : Valeur des figures - Saison 2009

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

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

(D et G)	
<b>LOOP ET BACK LOOP</b>	<b>90 pts</b>
<b>SPACE GODZILLA</b> (D et G)	<b>140 pts</b>
<b>BUTTERFLY</b> (D ET G)	<b>200 pts</b>
<b>SILLY FLIP</b> (D ET G)	<b>140 pts</b>
<b>SIDE/KICK / FLIP TURN</b> (D et G)	<b>140 pts</b>
<b>DONKEY FLIP(=AIR SCREW)</b> (D et G)	<b>160 pts</b>
<b>HELIX</b> (D et G)	<b>180 pts</b>
<b>TROPHY MOVE</b> <i>figure trophée</i>	<b>50 pts / 100 pts / 200 pts</b>

#### **Annexe 4 : 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 5 : Durée d'un run - Saison 2009**

---

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