



ANNEXES 2020

RAFT



ANNEXES 2020 RAFT

ANNEXE 1 Généralités	3
1-1 Catégories d'âges.....	3
1-2 Catégories d'embarcations et compositions des équipes.....	3
1-3 L'embarcation.....	3
1-4 Définition.....	4
1-5 Modalités d'inscriptions	5
1-6 Membres d'équipes et remplaçants	5
Annexe 2 : Organisation des compétitions.....	5
2-1 Règles de base.....	5
2-3 Ligne de départ et d'arrivée	6
2-3 Porte et plan de porte	6
ANNEXE 3 : Les épreuves (RX, SLALOM et DESCENTE)	8
3-1 Le RX.....	8
3-1-1 Définition	8
3-1-2 Phase du TIMING SPRINT (sprint chronométré)	8
3-1-2-1 Pénalités.....	8
3-1-2-2 Disqualifications.....	8
3-1-2-3 Choix du tableau de progression.....	8
3-1-2 Phase du KNOCKOUT (élimination directe)	8
A. Zone sans contact	9
B. Zone RX.....	9
C. Zone de pénalité.....	10
3-1-3 Attribution des pénalités.....	10
3-1-4 Disqualification de l'épreuve RX.....	10
3-1-5 Elimination	10
3-1-6 Classement RX.....	10
3-2 Le Slalom	11
3-2-1 Définition	11
3-2-1 Les portes.....	11
3-2-2 Négociation des portes	11
3-2-3 Pénalités en Slalom	12
3-3 La Descente	12
3-3-1 Définition	12
3-3-2 Les différents modes de départ.....	12



3-3-2 Organisation	13
3-3-2 Pénalités en descente	13
3-4 Le classement général	13
3-4-1 Cas de deux épreuves organisées.....	14
3-4-2 Tableau d'attribution des points	14
ANNEXE 4 : Championnat de France	14
4-1 Accès aux championnats de France.....	14
ANNEXE 5 : Sécurité de l'Événement.....	14
5-1 Le matériel du payeur	15
5-2 Organisation.....	15
ANNEXE 6 : Les Officiels.....	16
6-1 Les juges officiels.....	16
6-1-1 Le Juge-Arbitre	16
6-1-2 Le juge de contrôle des équipes.....	16
6-1-3 Le juge de départ	16
6-1-4 Le juge de parcours	16
6-1-5 Le juge d'arrivée.....	17
6-2 Les officiels techniques	17
6-2-1 Le Responsable de l'organisation (R1).....	17
6-2-2 Le Responsable technique.....	17
6-2-3 Le responsable de la sécurité	17
6-2-4 Le responsable gestion informatique	18
6-2-5 Le représentant des athlètes.....	18
6-2-6 Le(s) traceur(s)	18
6-2-7 Le Délégué Antidopage Fédéral	18
6-4 Réclamation et sanction.....	18
ANNEXES 7 : Les tableaux de progression	19
Tableau de progression à 4 équipes	19
Tableau de progression à 8 équipes	19
Tableau de progression à 16 équipes	20
Tableau de progression à 32 équipes	21

ANNEXE 1 Généralités

1-1 Catégories d'âges

En référence à l'article RG 35

Noms des catégories d'âge en RAFT		Catégories d'âges	Âges dans l'année de référence	Noms des catégories RG FFCK
R U19	Correspondances	U15	15 ans	Cadet
		U16	16 ans	
		U17	17 ans	
		U18	18 ans	Junior
		U19	19 ans	Senior 1ère année
R Senior		U17	17 ans	Senior
		U18	18 ans	
		U19	19 ans	
		U20	20 ans	
		U21	21 ans	
		
		U34	34 ans	
M35	35 ans et plus	MASTER du groupe A, B et C		

1-2 Catégories d'embarcations et compositions des équipes

En référence à l'article RG 36

Noms de la catégorie d'embarcation	Règles de compositions des équipes
R4 HOMME	<ul style="list-style-type: none"> 4 compétiteurs dans l'embarcation (hommes ou mixte) Possibilité d'avoir un remplaçant
R4 DAME	<ul style="list-style-type: none"> 4 compétitrices dans l'embarcation. Possibilité d'avoir une remplaçante.

1-3 L'embarcation

En référence à l'article RG 26, 31 et 33

Dimension

- Longueur minimum : 3,40 m
- Largeur minimum : 1,70 m
- Diamètre minimal des boudins latéraux : 0,40 m

Accastillage et équipements obligatoires

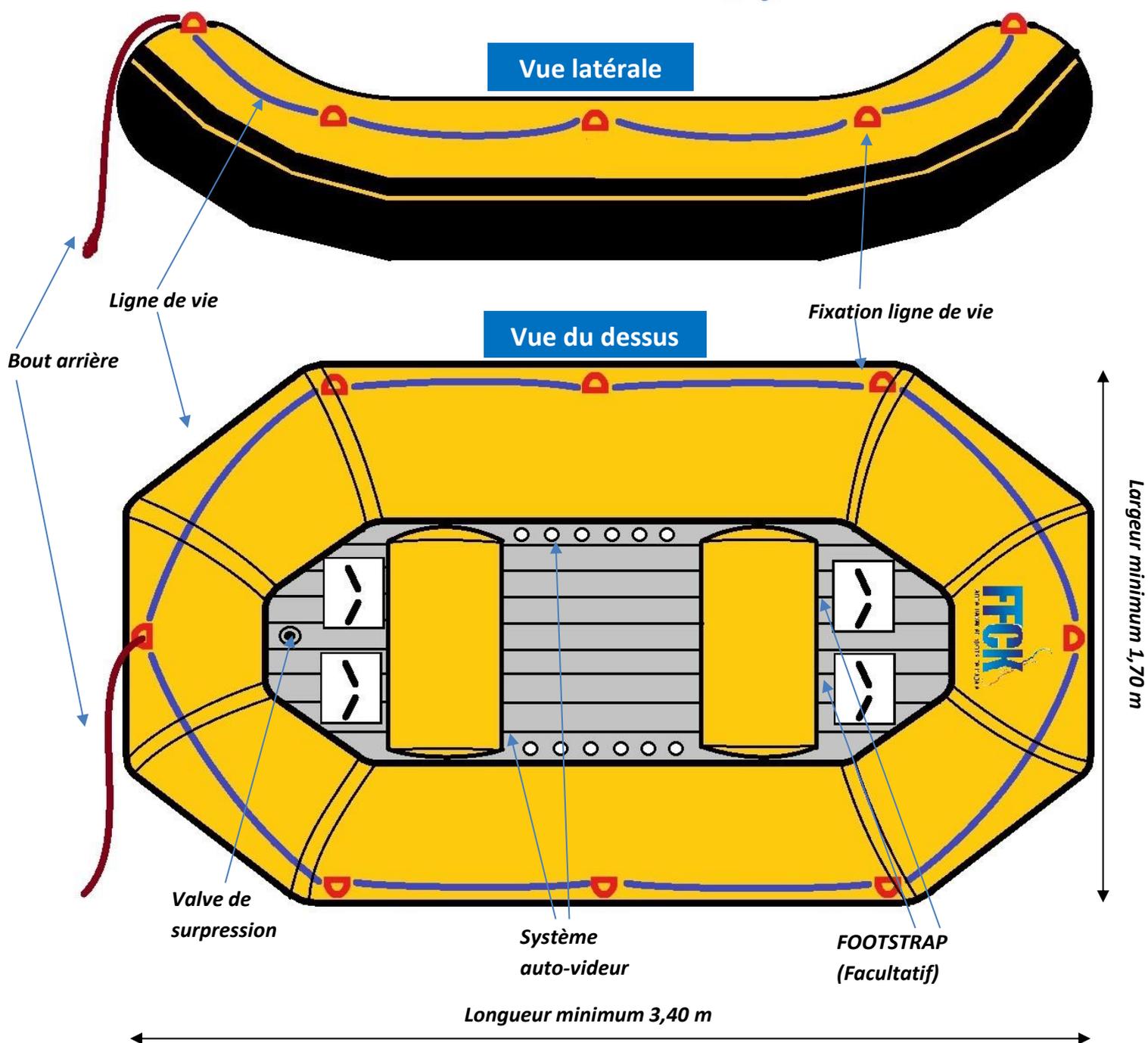
- Un Raft doit être auto-videur.
- Le fond d'un Raft doit être équipé d'une « valve de surpression ».
- Un Raft est équipé d'une corde de sécurité appelée « ligne de vie » faisant le tour extérieur complet du Raft. La « ligne de vie » est fixée au minimum avec 8 anneaux en forme de « D ».
- Un Raft est équipé d'un « bout » (cordage) accroché à l'arrière. Ce bout doit être au minimum de 10 mm d'épaisseur et d'une longueur minimum 1 m pour permettre une préhension facile du Raft.
- Toute autre corde, pour des raisons de sécurité, est strictement interdite.

Accastillage et équipements conseillés et/ou autorisés

- Les poignées de transport sont autorisées.
- Les « FOOTSTRAP » sont autorisés.

Mode de propulsion

En Raft, les pagayeurs, sont en position assise et propulsent l'embarcation à l'aide d'une pagaie simple chacun.



1-4 Définition

La discipline du Raft s'organise en différents événements appelés « compétitions » réparties sur l'ensemble d'une année civile. Une compétition de Raft peut contenir jusqu'à trois épreuves : le RX, le Slalom et la Descente.

L'ordre des épreuves est défini par l'organisateur.

Dans chaque épreuve, un classement est effectué et chaque classement dans une épreuve apporte des points au « classement général » (voir article 3-4-2 « tableau d'attribution des points »).

Chaque épreuve a ses propres règles. L'organisation d'un podium dans chaque épreuve est facultative.

Un podium pour le « classement général » est obligatoire.

Dans chaque épreuve, il peut y avoir plusieurs manches ou séries.

1-5 Modalités d'inscriptions

En référence à l'article RG 25 et 53

Chaque équipe est inscrite à la compétition via le système d'inscription de l'organisateur et dans les délais définis par celui-ci. Le tarif des inscriptions par équipe est choisi par l'organisateur. Le.a chef d'équipe est chargé.e d'être présent.e aux réunions des chefs d'équipes afin d'informer ses équipiers de toutes informations qu'il.elle juge nécessaire à la sécurité et à la gestion de son l'équipe dans la compétition. Le.a chef d'équipe est l'interlocuteur privilégié avec les organisateurs et les juges.

Les compétiteurs sont autorisés à courir dans plusieurs équipes pendant une compétition. Aucune course ne sera retardée ou reprogrammée pour accommoder un compétiteur.

Les U17, U18, U19 peuvent concourir en catégorie « R Senior » afin de compléter un Raft senior.

Les U15 et U16 ne peuvent compléter un Raft Senior.

Une équipe peut être composée de compétiteurs.trices venant de plusieurs clubs.

1-6 Membres d'équipes et remplaçants

- Toutes les équipes de R4 ont l'autorisation d'avoir un remplaçant, qui doit être inscrit comme un membre de l'équipe avant le début de la compétition.
- Les 5 membres de l'équipe ne peuvent pas être modifiés après l'inscription à la compétition.
- Seuls les membres de l'équipe enregistrés sont autorisés à courir pour l'équipe.
- Des remplacements sont possibles entre les épreuves, mais chaque épreuve (RX, slalom et descente) doit être entièrement effectuée par les 4 mêmes membres. Le remplacement n'est possible qu'au début d'une nouvelle épreuve.
- Dans le cas d'une blessure prouvée ou de maladie durant la compétition, ou exceptionnellement pour des raisons valables, une équipe est autorisée à prendre le départ d'une course avec trois membres d'équipe en R4 si elle obtient au préalable l'accord du Responsable technique.
- La pénalité pour l'infraction « utilisation du remplaçant non conforme » entraîne la disqualification de l'équipe dans l'épreuve.

Annexe 2 : Organisation des compétitions

2-1 Règles de base

- L'organisateur doit fournir les Rafts pour l'ensemble d'une compétition.
- Il incombe aux équipes de s'assurer que le Raft fourni par l'organisation est prêt pour l'épreuve, la manche ou la série au départ. Si l'on découvre qu'un raft est défectueux, l'équipe doit aviser les officiels de la course dès que le problème est découvert afin qu'un remplacement puisse être effectué. Les équipes qui n'informent pas les officiels de compétition d'un défaut suivant leur attribution, ne pourront pas échanger. Le temps de réclamation est donné par le Responsable technique lors de la réunion des chefs d'équipe.
- L'organisateur n'est pas responsable si un raft se dégonfle ou est endommagé pendant la course. Aucune manche supplémentaire ne sera autorisée.
- Si un membre de l'équipe n'est pas en mesure de continuer à courir en raison d'une blessure, l'équipe ne peut continuer que lorsque le membre de l'équipe blessé a été confié aux soins du personnel de sécurité et/ou médical de la compétition.
- Une aide extérieure (par une autre personne que les membres de l'équipe) est interdite pendant la compétition à l'exception des situations dangereuses. La pénalité pour l'infraction « aide extérieure » est la disqualification de la manche et/ou épreuve.
- Après une manche ou une épreuve, les équipes doivent, si cela est demandé, aider le personnel de la compétition à rapporter les Rafts au départ ou charger les remorques pour le transport. Les dispositions seront précisées lors de la réunion des chefs d'équipe précédant l'épreuve.
- Tenter de tromper le signal, la cellule ou le système de chronométrage de départ ou d'arrivée est interdit. Pénalité par infraction : 50 secondes pour le Départ, 10 secondes à l'Arrivée.
- En cas d'égalité en temps ou en points, les équipes qui doivent choisir leur Position de Départ le feront avec un tirage au sort (pile ou face, papier dans un chapeau). Si des équipes sont à égalité pour la position de départ pour la descente, elles doivent partir si possible dans le même groupe.
- Les Juges de portes et doivent disposer d'une zone isolée et délimitée. Tout compétiteur peut être pénalisé s'il refuse de quitter cette zone à la demande d'un Juge.
- Si une équipe est disqualifiée d'une épreuve, l'équipe ne reçoit aucun point pour cette épreuve.
- Si une équipe est disqualifiée d'une compétition, elle est disqualifiée pour toutes les épreuves et ne pourra s'aligner au départ ni participer aux épreuves restantes de la compétition.



- Une équipe qui ne termine pas une épreuve ne sera pas classée et ne recevra aucun point.

2-3 Ligne de départ et d'arrivée

Le départ et ligne d'arrivée

- Les points de départ des équipes permettent un départ équitable (force du courant, distance de lancement, profondeur, ...).
- Les lignes de départ et d'arrivée sont clairement marquées, préférablement au moins vingt-quatre heures avant chaque épreuve. Les méthodes acceptables sont :
 - Une ligne très visible au-dessus de l'eau et qui traverse la rivière. La ligne peut être un drapeau ou une bannière (« DEPART », « ARRIVEE »).
 - Des bouées très visibles, avec perches ou drapeaux placés au départ et à l'arrivée.
- La ligne d'arrivée doit être visible, de manière évidente, des deux bords de rivière.
- Un Raft ne peut pas traverser la ligne d'arrivée plusieurs fois, ni retourner sur la section où l'épreuve se déroule une fois la course terminée. Toute infraction à cette règle amène automatiquement à une disqualification de l'équipe concernée dans l'épreuve en cours.
- Le chronométrage s'arrête lorsque n'importe quelle partie du Raft franchit la ligne d'arrivée.
- Dans chaque discipline, le chronométrage commence lorsque l'une des dispositions suivantes est remplie :
 - Dans le cas d'un départ sans cellule électronique, le « STARTER » donne le signal de départ. Le chronomètre se déclenche lors du signal de départ du « STARTER ». Les détails de la procédure de départ seront annoncés lors de la réunion des chefs d'équipe précédant chaque épreuve. Si les Rafts sont tenus, il convient de les lâcher simultanément à l'ordre du « STARTER ».
 - Lorsque le départ est avec cellule électronique, le « STARTER » donne le signal de départ. Le chronomètre se déclenche lorsqu'une partie du Raft franchit la ligne de départ électronique.

Le STARTER et procédure de départ

Le « STARTER » s'assure que le ou les bateaux soient en position pour lancer le départ. Lorsqu'ils sont en position, il donne le départ avec la procédure orale suivante :

- « ATTENTION ! RAFTS BLOQUEZ ! »
- « PAGAIES HORS DE L'EAU ! »
- Faire le décompte à voix haute : « 5, 4, 3, 2, 1, ...GO ! »

2-3 Porte et plan de porte

Dans les épreuves de RX et de Slalom, des « portes » sont utilisées pour la création des parcours.

Le passage dans une porte est validé ou non suivant le « plan de porte » par les juges.

Porte

Une porte est définie par deux fiches et une numérotation. Les fiches peuvent prendre toutes formes et matières choisies par l'organisateur (bouée, manche en bois, tube pvc, rocher, ...). Le système et les matériaux utilisés pour la compétition sont choisis par l'organisateur. Le système utilisé doit permettre à chaque « porte » de définir « un plan de porte », « un sens » et « un ordre ».

Les détails du système choisi par l'organisateur (code couleur, numérotation, forme des fiches, rocher, bouée, PVC, bois, taille, hauteur, ...) sont donnés lors de la réunion des chefs d'équipe.

Tous système doit permettre le déroulement de la compétition en respectant la sécurité des compétiteurs et compétitrices.

Plan de porte

Le « plan de porte » une surface plane. Il est délimité entre les deux fiches d'une porte et entre la surface de l'eau et le ciel.

Schéma dans le cas d'un système suspendu

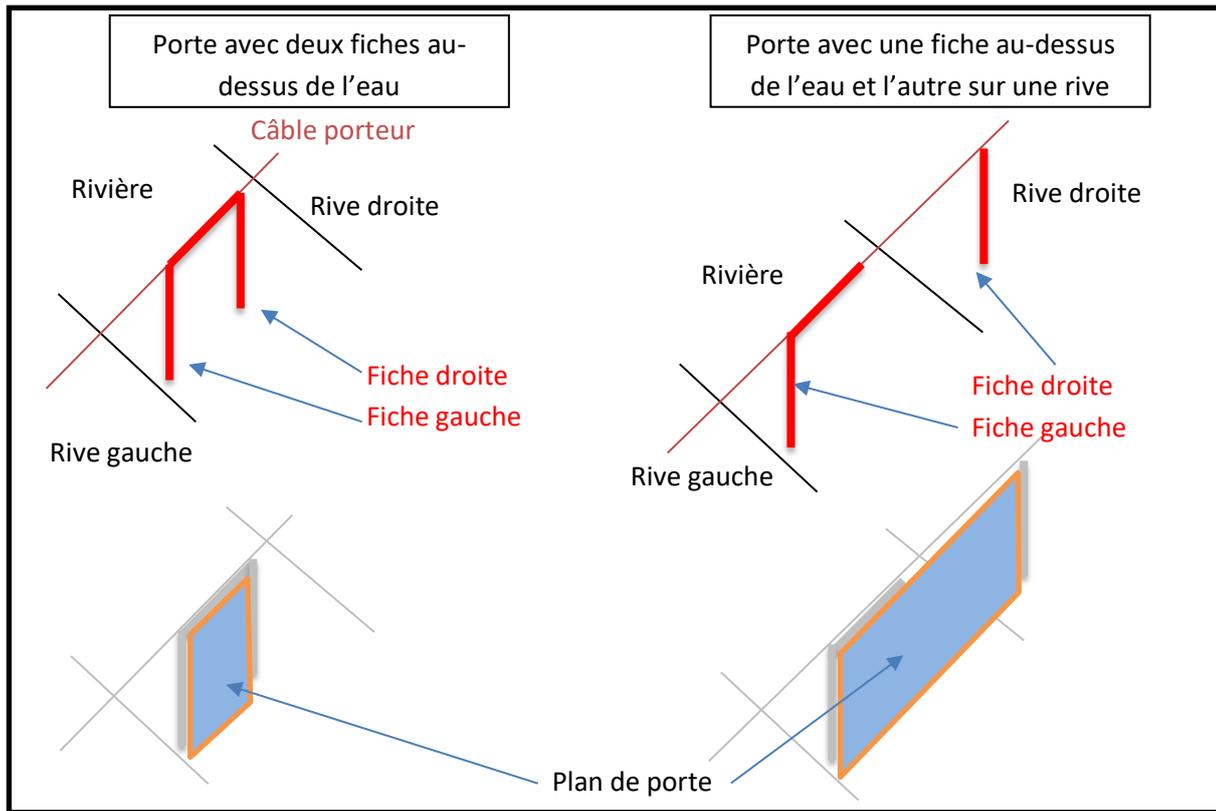
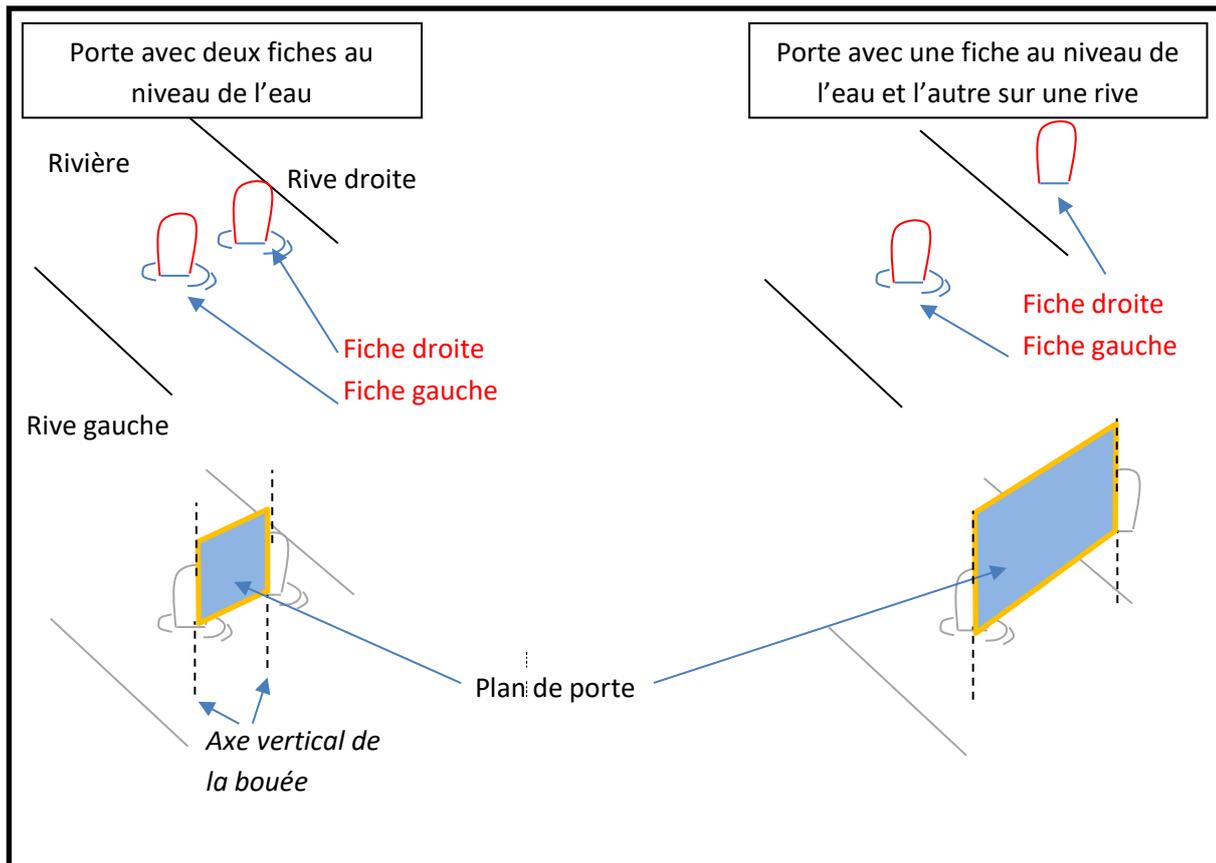


Schéma dans le cas d'un système de système flottant (ex : bouée) ou d'un système fixé au sol (ex : rocher)



ANNEXE 3 : Les épreuves (RX, SLALOM et DESCENTE)

En référence à l'article TITRE 3 : Les règles d'organisation des compétitions

3-1 Le RX

3-1-1 Définition

Le but de l'épreuve RX est de terminer, le plus rapidement possible, une section de rivière durant une série entre deux équipes partant en même temps avec un système d'élimination directe.

L'épreuve de RX se déroule sur une section de rivière réunissant les conditions suivantes :

- Section de rivière de 600m maximum
- Repérage possible de l'ensemble du parcours depuis au moins une rive,

Une épreuve de RX se déroule en deux phases : la phase du TIMING SPRINT puis la phase de KNOCKOUT

3-1-2 Phase du TIMING SPRINT (sprint chronométré)

Tous les équipages réalisent un sprint chronométré uniquement. Le score des équipages est établi en prenant en compte le temps réalisé par l'équipage plus les pénalités en secondes. Un classement est ensuite établi du plus petit au plus grand score réalisé dans chaque catégorie d'âges et d'embarcations. Ce classement permet d'établir le tableau de progression d'élimination direct choisi par l'organisateur. Si deux équipes ou plus sont ex-æquo sur le temps du TIMING SPRINT, leur classement sera départagé au tirage au sort.

3-1-2-1 Pénalités

Un faux départ est immédiatement sanctionné par 10 secondes de pénalités. Ces 10 secondes sont additionnées au temps réalisé par l'équipage concerné lors du TIMING SPRINT pour donner le temps final.

Il y a un « faux départ » si une équipe part avant l'ordre du starter.

3-1-2-2 Disqualifications

Lorsque le juge d'arrivée enregistre un équipage incomplet, cela entraîne immédiatement la disqualification de l'équipe dans l'épreuve. Un équipage est déclaré incomplet lorsqu'au moment de traverser la ligne d'arrivée une partie du corps d'un des équipiers est dans l'eau.

3-1-2-3 Choix du tableau de progression

Les tableaux de progression sont toujours avec un nombre d'entrées en puissance de 2 (4 ; 8 ; 16 ; 32 ; 64 ; 128 ; 256 ; ...).

Pour choisir le tableau de progression pour une catégorie, il faut prendre le tableau avec le nombre d'entrées directement inférieur au nombre d'équipes dans la catégorie.

Nombre d'équipes dans la compétition	Choix du tableau
1 à 7 équipes	Utiliser un tableau de progression à 4 équipes
8 à 15 équipes	Utiliser un tableau de progression à 8 équipes
16 à 31 équipes	Utiliser un tableau de progression à 16 équipes
33 à 64 équipes	Utiliser un tableau de progression à 32 équipes

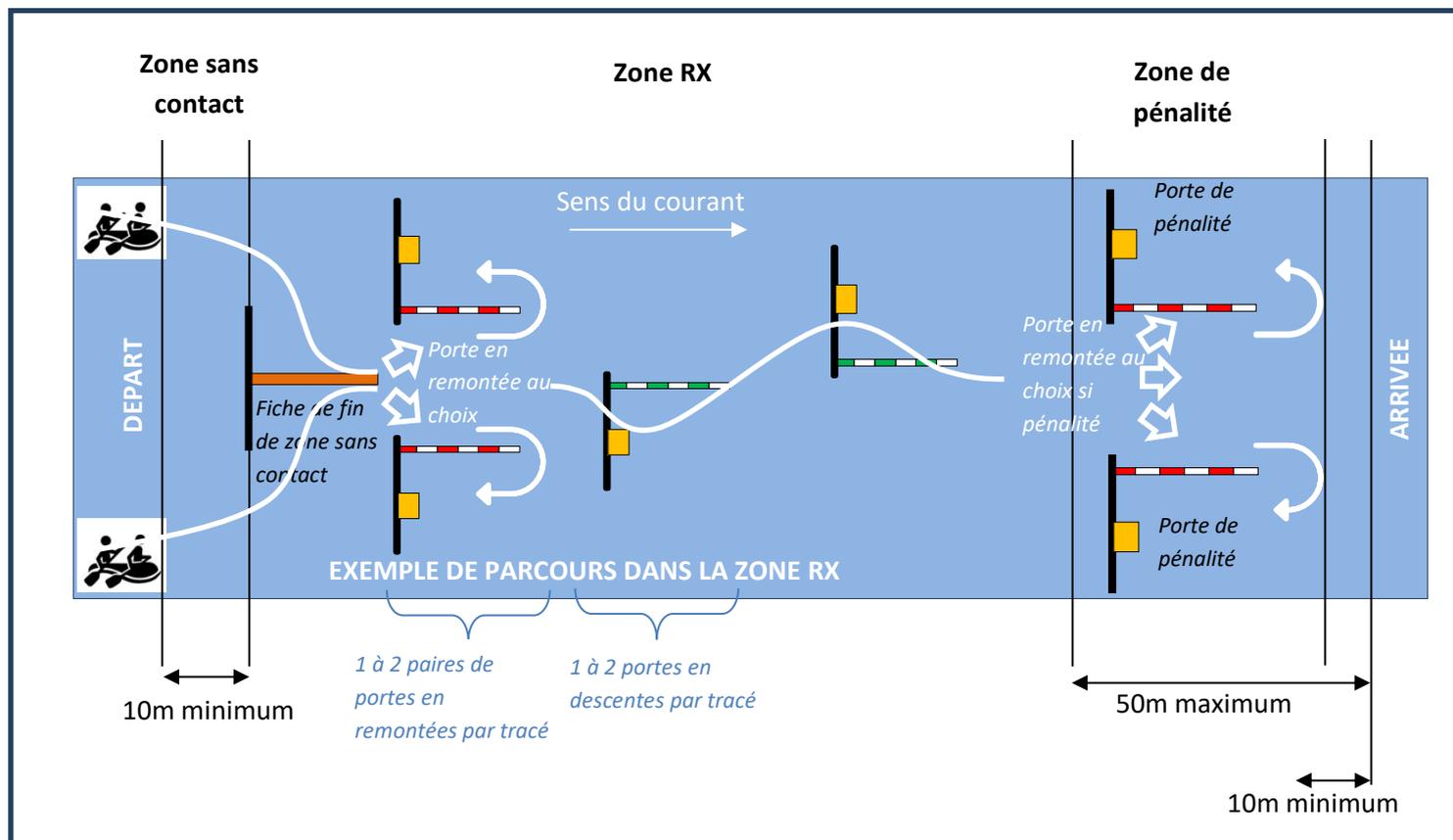
3-1-2 Phase du KNOCKOUT (élimination directe)

Une fois le tableau d'élimination établi par l'organisation, la phase de KNOCKOUT commence.

La phase de KNOCKOUT est un sprint à élimination directe entre deux équipes sur un parcours à options chronométré et jugé.

Le parcours :

Le parcours est divisé en trois zones (voir schéma ci-dessous)



A. Zone sans contact

Dans la première partie de la course, une zone sans contact est définie. Cette zone commence aux positions de départ et se termine à la porte orange à 10 mètres minimum en aval de la ligne de départ.

Une fiche orange ou une balise indique le point à partir duquel le contact est autorisé.

Pas de surface de contact entre les équipes dans cette zone.

Les rafts doivent traverser cette zone dans un temps défini par le juge arbitre. Ce temps est appelé « Premier Temps de Contact » (First Contact Time). Ce temps est annoncé lors de la réunion des chefs d'équipes de l'épreuve RX.

B. Zone RX

La zone de RX commence à la fiche ou balise orange signalant la fin de zone sans contact et se termine au début de la zone de pénalité.

Le contact dans cette zone est autorisé uniquement Raft à Raft. Les contacts autorisés dans cette zone peuvent faire l'objet d'une stratégie des équipes en confrontation durant la série.

La zone RX comprend :

- 1 ou 2 paires de portes en remontée avec un numéro identique : une remontée à droite et l'autre à gauche. Chaque paire de porte en remontée doit être la plus équitable possible entre la droite et la gauche. Seule une porte par paire doit être négociée : chaque équipe est libre de décider de la porte à négocier dans chaque paire.
- 1 ou 2 portes en descente.

Les portes :

- En cas de système de porte suspendu. Les portes ne touchent pas l'eau. Le réglage en hauteur doit permettre le passage sans toucher d'un boudin latéral de raft sous les fiches d'une porte. Selon le type de raft utilisé dans la compétition, le réglage doit permettre le passage sans touche de tous les modèles de rafts.
- Le contact avec une fiche est autorisé de RAFT à fiche.
- Une fiche ne doit pas être bougée intentionnellement (ex : avec le corps ou une pagaie).



- Pour considérer un passage de portes en règle, les conditions suivantes doivent être présentes :
 - Les têtes complètes de chaque membre d'équipage traversent le plan de porte du bon côté et dans le bon sens selon le type de porte (remontée ou descente)
 - Tous les membres d'équipage doivent être dans le raft.
 - Après un passage en règle, l'équipage est autorisé à retraverser la même ligne de portes encore une fois.

C. Zone de pénalité

La zone de pénalité est facultative (sauf aux championnats de France). Les détails sont annoncés à la réunion de chefs d'équipes par l'organisateur.

Cas d'une organisation avec une zone de pénalité :

Une paire de portes est installée dans la zone de pénalité.

Elles doivent être situées à une distance de la ligne d'arrivée maximale de 50m et minimale de 10m.

Pour chaque pénalité, l'équipe doit compléter une des portes dans la zone de pénalité, tourner autour d'une fiche, le nombre de tours étant égal au nombre de pénalités imposées. Ce nombre ne peut dépasser 3.

Cas d'une organisation sans zone de pénalité

L'organisateur décide de la valeur des pénalités et/ou sanctions. Les modalités de traitement et les incidences sur le classement sont à définir par l'organisateur lors de la réunion des chefs d'équipe.

3-1-3 Attribution des pénalités

Une pénalité est attribuée à un équipage dans les situations suivantes :

- Faux départ
- Lorsqu'une équipe envahit la ligne de l'adversaire dans la zone sans contact avec n'importe quelle partie de son bateau ou d'une partie du corps d'un membre d'équipage
- Lorsque l'équipe touche le fiche orange indiquant la fin de la zone de sans contact avec n'importe quelle partie du bateau ou avec une partie du corps d'un des membres de l'équipage ou tout autre équipement.
- Lors d'une tentative de blocage de l'équipe adverse avec la pagaie.
- Lorsque le contact avec une porte est intentionnel.

Deux pénalités sont attribuées à un équipage dans la situation suivante :

- Lorsqu'une équipe manque une porte.

3-1-4 Disqualification de l'épreuve RX

Une équipe disqualifiée de l'épreuve RX, perd tous ses acquis d'une épreuve RX et est classée "DSQ".

Une équipe est disqualifiée de l'épreuve RX dans les situations suivantes :

- Lorsqu'un membre de l'équipe attrape une corde d'un autre bateau
- Lorsqu'un membre de l'équipage attrape un athlète de l'autre bateau
- Lorsqu'un membre de l'équipage écarte deux rafts avec sa main.
- Lors d'un contact violent d'un équipage ayant pour but de créer un risque ou de faire mal à un autre membre d'équipage ou tout comportement antisportif, physique ou verbal, considéré comme tel par un juge de porte.
- Lorsqu'un équipage n'effectue ou ne termine pas la course dans sa totalité.

3-1-5 Elimination

Une équipe éliminée durant une série perd automatiquement sa série et sera classée dernière de sa phase. Dans une série, les deux équipes peuvent être éliminées.

Une équipe est éliminée lorsque :

- Une 4^{ème} pénalité est imposée.
- Quand la porte de pénalité est évitée par un ou plusieurs membres d'une équipe
- Quand le passage de la ligne d'arrivée se fait avec un raft incomplet.

3-1-6 Classement RX

Le classement final de la course se fait ainsi :



- Finale A : Les gagnants des demi-finales vont en « finale A » pour déterminer la 1ère et 2ème position : le gagnant prend la 1ère place et le perdant la 2ème place.
- Finale B : Les perdants des demi-finales vont en « finale B » pour déterminer la 3ème et 4ème place, le gagnant prend la 3ème place et le perdant prend la 4ème place.

La position finale des autres équipes est déterminée dans la phase où ils ont été déclarés perdants (exemple : en ¼ pour déterminer la place de 5^{ème} à 8^{ème}). On classe les équipes de la manière suivante :

- Par phases pour déterminer la tranche de classement (exemple : en ¼ pour déterminer la place de 5^{ème} à 8^{ème}, en 1/8 pour déterminer la place du 9^{ème} au 16^{ème}).
- Puis avec les pénalités, classement du moins au plus pénalisé.
- Puis en utilisant le temps réalisé par les équipes s'il faut encore les départager. On les classe du plus rapide au moins rapide.

3-2 Le Slalom

3-2-1 Définition

Une épreuve de Raft slalom se déroule en deux manches chronométrées et jugées sur un parcours imposé.

Le score retenu est celui de la meilleure des deux manches.

Le classement se fait du plus rapide au moins rapide, pénalités incluses.

En cas d'égalité, le temps de la manche la plus lente est comparé afin de départager les équipes.

L'épreuve de slalom se déroule sur une section de rivière réunissant les conditions suivantes :

- La longueur de la course doit permettre un temps situé entre 3 et 4 minutes pour une manche,
- La course doit être faite sur une section de rivière où il est possible de reconnaître à pied,
- Il doit y avoir un minimum de 8 portes et un maximum de 14 portes dont 2 à 6 portes en remontée, réparties équitablement entre la gauche et la droite,
- Le tracé peut être changé par un vote du comité de compétition (JA, représentant athlètes, R1 ou son représentant et les traceurs)
- Les équipes ne sont pas autorisées à s'entraîner sur le tracé avant l'épreuve. La pénalité pour cette infraction est la disqualification de l'épreuve Slalom.

3-2-1 Les portes

- En cas de système de portes suspendues, les portes ne touchent pas l'eau. Le réglage en hauteur doit permettre le passage sans toucher d'un boudin latéral de raft sous les fiches d'une porte. Selon le type de raft utilisé dans la compétition, le réglage doit permettre le passage sans touche de tous les modèles de rafts.
- La distance minimale entre les fiches doit être de 2.50 mètres.
- Les portes en remontée doivent avoir obligatoirement deux fiches au-dessus de l'eau.
- Les portes en descentes et en remontées doivent être de couleurs différentes.
- Chaque porte doit être clairement numérotée.

En cas de système suspendu : une plaque de numérotation doit être attachée en haut et à l'intérieur de la porte et doit avoir un numéro des deux côtés. Le côté montrant le mauvais sens de franchissement doit avoir son numéro barré.

En cas de système fixe (ex : rocher ou bouée) : L'organisation précise les détails (ordre, sens) pour la numérotation lors de la réunion des chefs d'équipe.

3-2-2 Négociation des portes

Une porte doit être négociée suivant les critères suivants :

- Le passage d'une porte commence lorsque la tête de l'un des membres de l'équipe franchit le plan de porte.
- La négociation de la porte débute quand le franchissement a commencé ou qu'une fiche est touchée.
- La négociation d'une porte est finie lorsque le franchissement de la porte suivante a commencé ou lorsque la ligne d'arrivée est franchie.
- Pour négocier une porte correctement, il faut respecter les conditions suivantes :
 - La porte doit être négociée dans l'ordre numérique correct.
 - Tous les membres de l'équipe doivent être dans le raft.
 - La tête entière de chaque équipier doit traverser le plan de porte en une seule tentative.
 - Aucune tête ne doit traverser le plan de porte dans le mauvais sens de franchissement.



3-2-3 Pénalités en Slalom

Dans une compétition de Raft slalom les pénalités suivantes peuvent être attribuées :

- « 0 » seconde de pénalité pour un passage correct de l'équipage. Un passage correct est le passage de la tête de tous les équipiers dans le plan de porte, dans le bon sens de franchissement, sans touche par une partie du corps.
- « 5 » secondes de pénalité sont attribuées à un équipage si une porte est touchée par n'importe quelle partie du corps, de l'équipement, de la pagaie ou du raft. Les touches à répétition sur n'importe quelle fiche de la même porte est pénalisée qu'une seule fois.
- « 50 » secondes de pénalité sont attribuées à un équipage si :
 - Si la ligne d'arrivée est franchie sans la totalité des membres de l'équipe dans le raft.
 - Pour chaque porte franchie sans la totalité des membres de l'équipe dans le raft.
 - Pour chaque porte franchie avec le raft à l'envers.
 - Pour chaque porte franchie sans que la totalité des équipiers ait passé entièrement la tête à travers le plan de porte durant la tentative de négociation.
 - Pour chaque porte lorsqu'un équipier traverse le plan de porte, la tête entière, dans le mauvais sens.
 - Pour chaque porte négociée dans le mauvais ordre des numéros ou si la ligne d'arrivée est franchie avant que la porte ne soit franchie.
 - Pour chaque déplacement intentionnel d'une fiche afin de passer la porte. Un déplacement intentionnel est défini lorsqu'un équipier pousse une fiche avec une action anormale ou inattendue (par exemple avec la pagaie ou un mouvement du corps) et donc qu'un équipier passe entre les fiches alors qu'il n'aurait pas pu le faire sans le déplacement de la fiche.
 - Une porte pénalisée de 50 secondes ne peut être franchie une deuxième fois dans le but de supprimer cette pénalité. En cas de deuxième franchissement, le 50 de pénalité restera attribué à l'équipage.
- Les équipes en retard pour le départ seront déclarées forfaits pour la manche. L'équipe n'aura pas de temps attribué à cette manche.

3-3 La Descente

3-3-1 Définition

Le Raft descente est une épreuve chronométrée sur une section de rivière dont la durée est comprise entre 20 et 60 min en fonction des rapides et de l'accès à la rivière.

Le score retenu est celui du temps réalisé pour effectuer cette section.

Le classement se fait du plus rapide au moins rapide.

L'épreuve de descente se déroule sur une section de rivière réunissant les conditions suivantes :

- Section de rivière de 3000m à 7000m
- Navigable sur la totalité de la section

3-3-2 Les différents modes de départ

Le Responsable technique choisit l'un des types de départ. Le type de départ doit être communiqué lors de la réunion des chef d'équipes.

Départ en ligne :

Ce type de départ doit être effectué dans un espace avec un courant faible et suffisamment large pour placer tous les Rafts, les uns à côté des autres.

Les membres d'équipes doivent être tous à bord, ou tous au sol, ou avec un seul membre au sol pour tenir le Raft et les autres à bord.

Les équipes sont appelées successivement par le starter à monter sur l'eau et à se placer en amont de la ligne de départ puis conduits en formation, lentement, vers la ligne de départ elle-même.

Lorsque le juge de départ constate que les bateaux sont immobiles et alignés sur l'eau, il attire l'attention des concurrents avec la « procédure de départ » (voir article 2-1-1).

Départ en groupes :

S'il devient nécessaire, en raison du manque d'espace sur le rivage et de l'impossibilité d'assurer un départ en ligne, il est possible d'accorder des départs par groupes d'équipages.

Lorsque le juge de départ constate que les bateaux sont immobiles et alignés dans l'eau, il attire l'attention des concurrents avec la « procédure de départ » (voir article 2-3).

Le nombre de groupes et d'équipages par groupe est déterminé suivant le nombre de concurrents inscrits et l'espace disponible au départ. La composition des groupes, l'ordre des départs et leur position est déterminée par l'organisateur suivant la procédure suivante :

- Par tirage au sort, s'il s'agit de la première épreuve de la compétition.
- Par ordre inverse du classement de l'épreuve précédente, s'il s'agit de la deuxième épreuve de la compétition.
- Par ordre inverse du classement général intermédiaire, s'il s'agit de la troisième épreuve de la compétition.

Départ type « LE MANS » :

Les départs du type « Le Mans » peuvent être utilisés s'il y a une plage avec suffisamment d'espace pour que les compétiteurs puissent courir en ligne vers la berge.

Les Rafts doivent être rangés en ligne dans l'ordre suivant la procédure suivante :

- Par tirage au sort, s'il s'agit de la première épreuve de la compétition.
- Par ordre inverse du classement de l'épreuve précédente, s'il s'agit de la deuxième épreuve de la compétition.
- Par ordre inverse du classement général intermédiaire, s'il s'agit de la troisième épreuve de la compétition.

Tous les compétiteurs doivent rester derrière une ligne marquée clairement avant le signal de départ.

Lorsque le juge de départ constate que les équipes sont prêtes, il attire l'attention des concurrents avec la « procédure de départ » (voir article 2-1-1).

3-3-2 Organisation

Toutes les équipes engagées doivent respecter les règles suivantes :

- Une descente d'entraînement (reconnaissance) est obligatoire. Si la majorité des membres d'une équipe sont familiers de la section de rivière, l'équipe n'a pas besoin de faire la reconnaissance mais doit en informer le Juge-Arbitre et le Responsable technique préalablement.
- Si plusieurs groupes courent immédiatement les uns derrière les autres, les équipes du haut du classement partent en premier, les équipes classées derrière en second et ainsi de suite.
- L'intervalle entre les groupes doit être d'une minute minimum.
- Les départs lancés sont autorisés si le lieu offre suffisamment d'espace pour que tous les rafts d'un groupe puissent franchir la ligne de départ en même temps, côte-à-côte. Des fiches de Slalom ou des bouées peuvent être utilisées pour marquer la ligne de départ. Les équipes sont autorisées à approcher la ligne de départ à la vitesse qu'elles désirent, mais si une équipe franchit la ligne de départ avant le signal de départ, un « Faux Départ » sera attribué contre cette équipe.
- Pour prévenir les Faux Départ (excepté pour les Départs Lancés), chaque raft peut être tenu par l'arrière par un « Pré-Starter ».

3-3-2 Pénalités en descente

- Les blocages intentionnels sont prohibés en course, ils donnent lieu à 10 secondes de pénalité par infraction. Un blocage intentionnel est défini comme un changement intentionnel de la direction du raft, plus d'une fois (queue de poisson) dans l'intention d'empêcher une équipe plus rapide de doubler.
- Un contact intentionnel physique entraîne une pénalité de 10 secondes par contact. Un contact intentionnel est le fait d'un contact (pagaie contre pagaie, personne à personne, personne à pagaie/raft) volontaire.
- Un faux départ entraîne une pénalité de 10 secondes.
- Un équipage incomplet passant la ligne d'arrivée est disqualifié.
- Les équipes en retard pour le départ sont déclarés forfaits. Elles n'auront pas de temps et aucun point au classement dans cette épreuve.

3-4 Le classement général

A l'issue d'une compétition un classement général est établi. L'attribution des scores au classement général est réalisée en fonction de l'ordre d'arrivée des équipes dans chaque épreuve (RX, slalom et descente) selon le schéma suivant :

- Le score maximum par épreuve est 120 points en RX, 100 points en Slalom et 80 points en Descente
- Le score attribué dans une épreuve pour chaque équipe est réalisé. « L'ANNEXE 7 : tableau d'attribution des points » donne les détails.
- Les points du classement général de chaque équipe sont déterminés en additionnant les points obtenus pour chaque épreuve
- Le classement général est déterminé en classant les équipes du score le plus élevé au moins élevé.

- S'il arrive le cas improbable où deux équipes sont à égalité de points au classement général, les points du Slalom serviront à les départager.

points

3-4-1 Cas de deux épreuves organisées

- Un organisateur peut choisir d'organiser deux épreuves durant un événement (excepté aux championnats de France). Dans ce cas, les points de chaque équipe se calculent en additionnant les points obtenus dans les deux épreuves suivant « L'ANNEXE 7 : tableau d'attribution des points » donne les détails.

Le classement général est déterminé en classant les équipes du score le plus élevé au moins élevé.

En cas d'égalité, on départage les concurrents avec la procédure suivante :

- Départage suivant résultat du RX,
- Si, il y a encore égalité, suivant le résultat en Slalom,
- Si, il y a encore égalité, suivant le résultat en Descente.

3-4-2 Tableau d'attribution des points

Place épreuve	%	RX	Slalom	Descente
1 ^{er}	100%	120	100	80
2 nd	90%	108	90	72
3 ^{ième}	80%	96	80	64
4 ^{ième}	75%	90	75	60
5 ^{ième}	70%	84	70	56
6 ^{ième}	68%	82	68	54
7 ^{ième}	66%	79	66	53
8 ^{ième}	64%	77	64	51
9 ^{ième}	62%	74	62	50
10 ^{ième}	60%	72	60	48
11 ^{ième}	58%	70	58	46
12 ^{ième}	56%	67	56	45
13 ^{ième}	54%	65	54	43
14 ^{ième}	52%	62	52	42
15 ^{ième}	50%	60	50	40
16 ^{ième}	48%	58	48	38
17 ^{ième}	46%	55	46	37
18 ^{ième}	44%	53	44	35
19 ^{ième}	42%	50	42	34
20 ^{ième}	40%	48	40	32

Place épreuve	%	RX	Slalom	Descente
21 ^{ième}	38%	46	38	30
22 ^{ième}	36%	43	36	29
23 ^{ième}	34%	41	34	27
24 ^{ième}	32%	38	32	26
25 ^{ième}	30%	36	30	24
26 ^{ième}	28%	34	28	22
27 ^{ième}	26%	31	26	21
28 ^{ième}	24%	29	24	19
29 ^{ième}	22%	26	22	18
30 ^{ième}	20%	24	20	16
31 ^{ième}	18%	22	18	14
32 ^{ième}	16%	19	16	13
33 ^{ième}	14%	17	14	11
34 ^{ième}	12%	14	12	10
35 ^{ième}	10%	12	10	8
36 ^{ième}	8%	10	8	6
37 ^{ième}	6%	7	6	5
38 ^{ième}	4%	5	4	3
39 ^{ième}	2%	2	2	2
40 ^{ième}	0%	0	0	0
41 ^{ième}		0	0	0
...	

ANNEXE 4 : Championnat de France

En référence à l'article RG 48

Le championnat de France comprend obligatoirement les épreuves de RX, Slalom, Descente.

Le ou les titres de « Champions ou de Championnes de France » sont attribués sur le classement général uniquement.

Les podiums par épreuves peuvent être organisées mais ne délivrent pas un titre de Champion ou de Championne de France.

4-1 Accès aux championnats de France

Tous les athlètes licenciés à la FFCK à jour de leur licence compétition sont autorisés à participer au Championnat de France.

ANNEXE 5 : Sécurité de l'Événement

En référence à l'article RG 26, 27, 28, 29, 30

5-1 Le matériel du payeur

Chaque compétiteur doit amener son propre équipement de sécurité. Cet équipement doit être utilisé pendant l'ensemble du temps de navigation de la compétition. L'équipement personnel de sécurité doit provenir de fabricants connus et reconnus, garantissant la qualité du matériel et répondant aux normes de l'industrie. La structure, forme et la composition des équipements ne doivent être modifiés d'aucune façon si ce n'est pas recommandé ou approuvé par le fabricant. L'équipement personnel de sécurité minimum demandé est le suivant :

- Les compétiteurs doivent obligatoirement porter un gilet aux normes ISO 12402-5 » ou CE avec la norme « EN 393 ». Il doit être en bon état, non modifié et avec une flottabilité conforme au poids du compétiteur.
- La flottabilité minimum admise pour une compétition de Raft est de 50 Newton jusqu'à la classe IV. A partir de la classe V, les compétiteurs doivent porter des gilets de 100 Newton minimum.
- Chaque compétiteur a obligation de porter des chaussons avec semelle rigide.
- Les compétiteurs doivent porter un casque marqué « CE EN 1385 » ou « CE XXXX » (XXXX = année) pour le Canoë-Kayak en bon état et non modifié.
- Sur les rivières naturelles, il est obligatoire, pour toutes les épreuves, qu'au moins un équipier emporte l'équipement de sécurité de l'équipe suivant :
 - Une sangle de retournement (flip line).
 - Un couteau de rivière : doit être accessible d'une seule main.
 - Un sac de corde : la corde doit être stockée de manière sécuritaire et d'une longueur d'au moins 15 mètres sauf indication contraire provenant de l'organisation.

5-2 Organisation

- Quand la température de l'eau est basse, l'organisateur doit exiger l'utilisation de protections thermiques (combinaisons néoprènes, étanches ou autre). On recommande l'utilisation de protection pour l'eau froide lorsque l'eau est en dessous de 8 degrés Celsius.
- Sur les rivières artificielles, l'équipement de sécurité de l'équipe est défini par le Responsable technique.
- Avant le départ de la première course, Responsable technique ou un membre délégué de l'équipe de sécurité peut vérifier l'équipement de sécurité de l'équipe. Le « STARTER » ou un assistant délégué peut également le faire. Toute équipe ne remplissant pas les exigences requises pour l'équipement de sécurité ne sera pas autorisée à continuer jusqu'à ce que les exigences soient remplies.
- Le Responsable technique a le droit d'interrompre la compétition à tout moment si un danger menace un compétiteur ou un officiel. Aucune course ne peut démarrer sans l'approbation de celui-ci.
- Sur les problèmes de sécurité, l'équipe de sécurité a le dernier mot. Toutes les équipes/compétiteurs doivent suivre les ordres de l'équipe de sécurité. Si l'équipe de sécurité demande à un concurrent ou à une équipe de s'arrêter ou d'aider lors d'une situation où la sécurité est concernée, un signal spécifique sera donné et ce signal devra être respecté. Ce signal sera décrit à la réunion des chefs d'équipe précédant l'épreuve concernée. Tout compétiteur ou toute équipe ignorant les instructions de sécurité données par un officiel de la course, ou qui affiche de la négligence pour sa sécurité ou celle des autres, recevra une pénalité ou sera disqualifié de l'épreuve ou de la compétition.
- La FFCK ne pourra en aucun cas approuver un événement organisé sur des rapides de classe VI. S'il existe un rapide de classe VI ou autres portions de la rivière potentiellement dangereuses sur le site de la course ou en aval de celui-ci, les concurrents doivent être informés et un arrêt sûr au-dessus du danger doit être garanti.
- Les organisateurs qui enregistrent des concurrents pour la compétition peuvent exiger une preuve que les concurrents enregistrés ont la capacité d'effectuer un auto-sauvetage. Les compétiteurs et / ou les équipes doivent posséder les compétences minimales suivantes en matière d'auto-sauvetage et doivent pouvoir faire la démonstration de :
 - Remettre un Raft à l'endroit rapidement et sans aide.
 - Remonter dans un Raft sans aide.
 - Maîtriser les techniques de natation passive et active en eau-vive.
 - Utilisation passive et active du sac de corde.
 - Être conscient et comprendre les risques inhérents aux compétitions de rafts.

ANNEXE 6 : Les Officiels

En référence à l'article RG 19

Les officiels sont garants du bon déroulement de la manifestation et du respect des règles. Ils se conduisent d'une manière bienveillante et impartiale.

6-1 Les juges officiels

- Le Juge-Arbitre,
- Le Juge de contrôle des équipes,
- Les juges de portes en RX et Slalom,
- Les juges de parcours en Descente
- Le juge de départ,
- Le juge d'arrivée,

6-1-1 Le Juge-Arbitre

Il s'assure du bon déroulement de la compétition, veille à l'application du règlement sportif.

Il peut disqualifier une embarcation (DSQ) qui ne respecte pas le présent règlement.

Il coordonne l'ensemble des juges.

Il traite toutes les réclamations.

Il peut faire appel Jury d'appel pour annuler ou interrompre une épreuve s'il juge que les conditions de pratique ne permettent pas son déroulement dans des conditions optimales de sécurité.

Si des juges arbitres nationaux stagiaires sont présents sur la compétition pour passer des unités de valeur

Il doit s'assurer de la transmission des résultats officiels directement à l'issue de la compétition à la Fédération selon les modalités en vigueur.

6-1-2 Le juge de contrôle des équipes

Le juge de contrôle des équipes s'assure que les rafts soient conformes aux critères établis par le présent règlement, que les membres d'équipage portent un casque de protection, un gilet de sauvetage certifié et les vêtements adaptés à l'épreuve. Il peut refuser le départ des concurrents sans l'équipement de sécurité approprié.

6-1-3 Le juge de départ

Le juge de départ s'assure que tout le monde part conformément au règlement. Il refuse les équipes ne respectant pas les règles suivantes :

- Qui ne respectent pas les exigences de sécurité ;
- Qui ne se sont pas présentées à la porte de départ à l'heure fixée après avoir été appelées à plusieurs reprises ;
- Qui ne portent pas leur dossard avec le numéro de course ;
- Qui ne pas respectent l'ordre de la liste de départ.

Le juge de porte surveille le parcours dans le tronçon qui lui est attribué et s'assure que les descentes se déroulent conformément aux règles de course. Pour les épreuves de RX et de Slalom, il / elle s'assure que la sanction appropriée est signalée au centre de collecte de données.

6-1-4 Le juge de parcours

Le ou les juges de parcours officient durant l'épreuve de Descente. Un ou plusieurs juges de parcours (désignés par le Juge Arbitre) peuvent être placés sur le parcours. Le juge de parcours vérifie :

- La non gêne d'un dépassement d'un concurrent,
- L'attitude sportive entre embarcations

6-1-5 Le juge d'arrivée

Le juge d'arrivée vérifie que les concurrents franchissent régulièrement la ligne d'arrivée et signale à l'équipe qu'ils ont franchi la ligne d'arrivée par un signal sonore.

6-2 Les officiels techniques

- Le Responsable de l'organisation (R1)
- Le Responsable technique,
- Le responsable de la sécurité
- Le responsable de la gestion informatique,
- Le(s) traceur(s) en RX et Slalom
- Le représentant athlètes
- Le Responsable AFLD (Agence Française de Lutte contre le Dopage),

6-2-1 Le Responsable de l'organisation (R1)

Il.elle est responsable de l'ensemble du déroulement de la compétition, tant en ce qui concerne la phase de préparation, la phase de déroulement, que la phase postérieure au déroulement. Pour réaliser cette tâche, il.elle se réfère au présent règlement.

6-2-2 Le Responsable technique

Le Responsable technique est nommé par le responsable de l'organisation. Il est chargé du bon déroulement des aspects techniques liés aux épreuves. A chaque événement il :

- Gère la coordination entre la sécurité, les juges et les officiels techniques
- Il organise les réunions de chef d'équipes afin de donner toutes les données spécifiques organisationnelles, techniques, et compétitives pouvant aider à la bonne tenue de la compétition et susceptibles d'aider les équipes à s'organiser pour chaque épreuve.
Cette réunion doit contenir obligatoirement les informations suivantes :
 - Un topo de la rivière et les données liées à la sécurisation de l'épreuve.
 - Donner la liste des équipements de sécurité à embarquer dans l'épreuve si besoin.
 - Donner les règles organisationnelles pour le roulement des rafts.
 - Donner le choix du système de porte utilisé par l'organisateur (couleurs, formes, numéro, ...).
 - Donner le lieu pour les réclamations éventuelles des équipes.
 - Donner le format de départ et les procédures.
 - ...
- Il organise la mise en place des tracés du RX et Slalom avec le.les traceur.s
- Il veille à l'affichage des résultats.

6-2-3 Le responsable de la sécurité

Il.elle met en place l'ensemble du dispositif de sécurité et de secours. Il.elle doit notamment, en fonction des circonstances locales :

- S'assurer de l'affichage des règles de sécurité au départ,
- Assurer la présence de bateaux de sécurité sur le bassin,
- Disposer du matériel de première urgence,
- Être en mesure, à défaut d'un service de secours sur place, d'alerter les secours d'urgence sans délai,
- Réguler la circulation des bateaux avant et pendant les courses,

- S'assurer de la surveillance du bassin et des installations de l'organisation,
- Diligenter les secours.

6-2-4 Le responsable gestion informatique

Il.elle est responsable de l'ensemble de la gestion informatique de la compétition (avant, pendant et après la compétition). Il.elle doit notamment :

- S'assurer d'avoir la bonne version du logiciel et d'avoir la dernière base de données en vigueur,
- Vérifier que toutes les inscriptions sont valides et conformes,
- Préparer la liste de départ avec validation du Juge Arbitre,
- Vérifier que toute la chaîne de chronométrage (pré-départ, STARTER, départ, arrivée, doublage, liaison) est fonctionnelle,
- S'assurer pendant le déroulement de la compétition que le chronométrage soit conforme, en se coordonnant avec le Juge Arbitre,
- Transmettre le fichier de résultats de la compétition à la Fédération selon les modalités en vigueur.

6-2-5 Le représentant des athlètes

Lors de la première réunion des chefs d'équipe, un représentant des athlètes est nommé parmi les chefs d'équipes. Son rôle sera d'être l'interlocuteur privilégié lors de l'approbation du parcours par le comité de compétition.

6-2-6 Le(s) traceur(s)

Pour le RX et le slalom, un ou deux traceurs sont désignés par l'organisation.

Les traceurs ont pour rôle de créer un tracé de compétition avec le système de porte choisi par l'organisateur.

Les traceurs doivent veiller à prendre en compte les contraintes règlementaires et d'organisation du jugement ainsi que le niveau des pratiquants afin de proposer un parcours adapté. Lors de la course, les traceurs veillent au maintien du tracé dans sa configuration. Ils sont responsables de la bonne tenue du système de porte et se tiennent prêts à intervenir pour faire les ajustements nécessaires en accord avec le juge-arbitre lorsque les conditions l'exigent (repositionnement des portes, réglages de la hauteur des fiches etc.).

6-2-7 Le Délégué Antidopage Fédéral

En référence à l'article RG 20, 21

Le responsable de l'organisation nomme un Délégué Antidopage Fédéral.

Ces missions sont décrites dans les RG 20 et 21 de la FFCK.

6-4 Réclamation et sanction

En référence à l'article RG 23

Une réclamation peut être demandée concernant les sanctions ou une irrégularité dans le déroulement de la compétition. Celle-ci doit être formulée par écrit par le.a chef d'équipes d'équipe de l'embarcation (obligatoirement licencié.e FFCK).

Toute réclamation doit être faite auprès du Juge Arbitre dans un délai de 20 minutes après l'affichage du dernier de l'épreuve (âge ou/et embarcation). Passé ce délai, le résultat est acquis et plus aucune procédure ne peut être engagée.

Le Juge Arbitre évalue le bien-fondé de cette réclamation par une enquête. Il consulte les juges. Il est le seul à décider de la suite à donner. Les décisions du Juge-Arbitre sont affichées (signature du Juge Arbitre et heure d'affichage).

A la discrétion du Juge-Arbitre, des demandes d'explication de faits ou d'erreurs techniques peuvent être faites.

ANNEXES 7 : Les tableaux de progression

Tableau de progression à 4 équipes

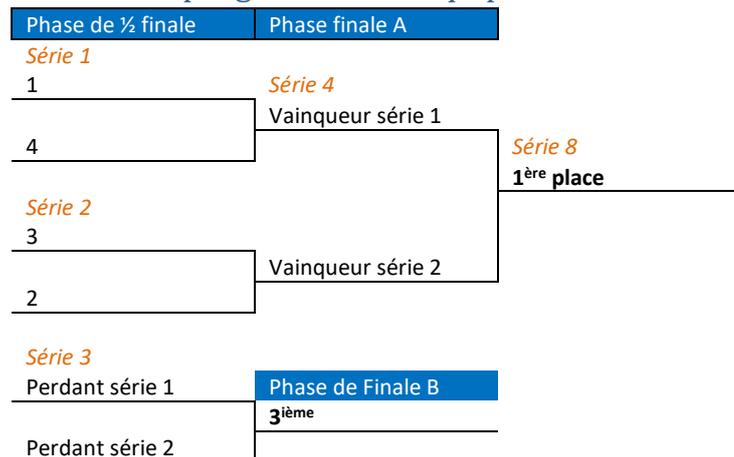


Tableau de progression à 8 équipes

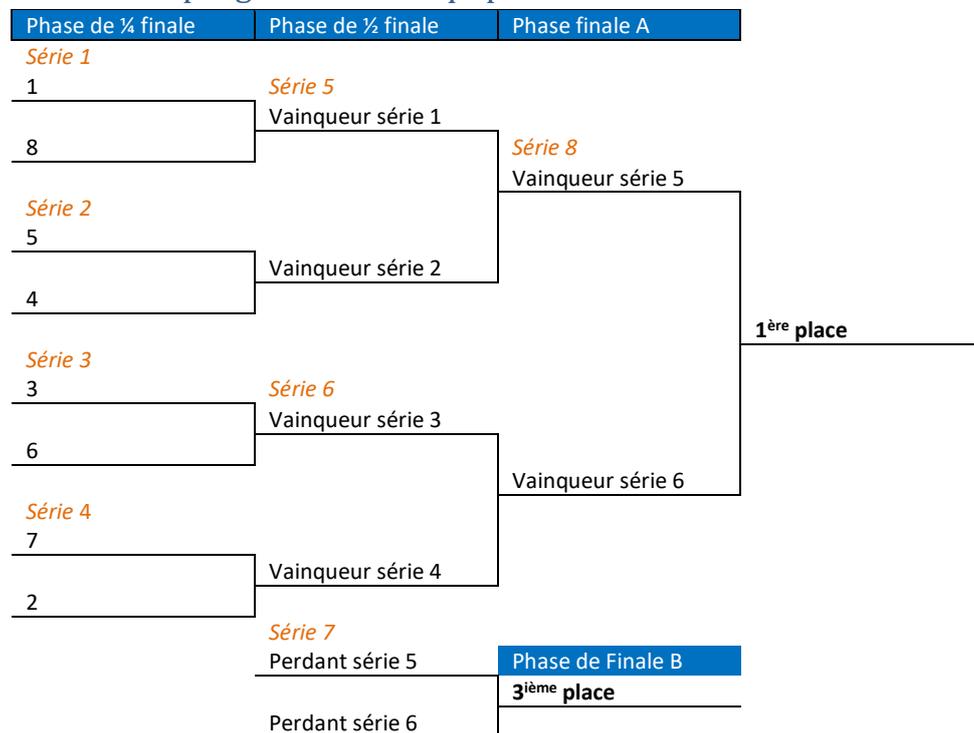
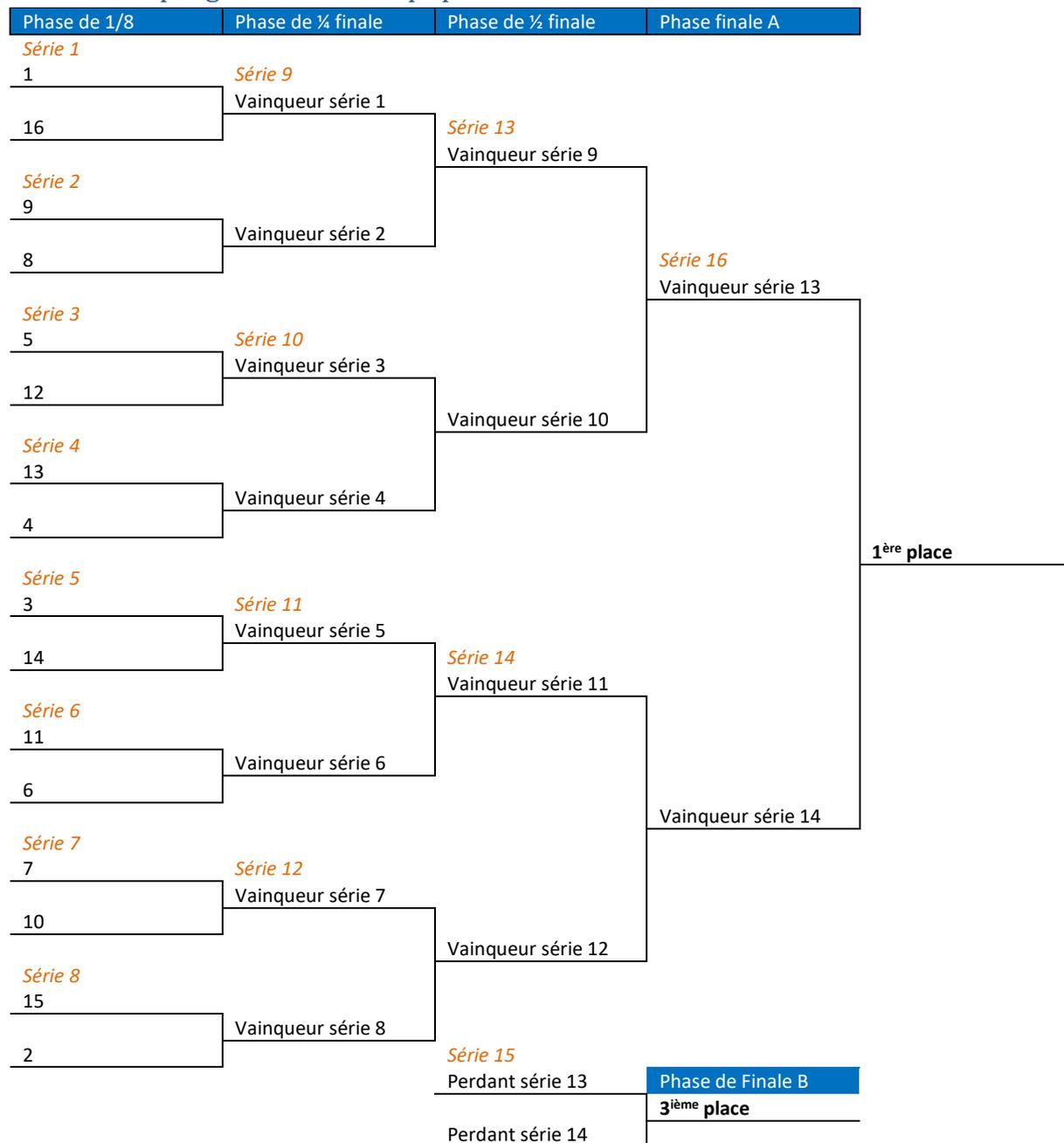


Tableau de progression à 16 équipes



PARTENAIRES INSTITUTIONNELS



PARTENAIRE PRINCIPAL



PARTENAIRES MAJEURS



PARTENAIRES TECHNIQUES

