

OPEN DE FRANCE XTRÊME

2021

Règlement



Préambule :	3
Objectifs :	3
Principe d'organisation des « Open de France Slalom Xtrême 2021 »	3
Principe de chaque journée	3
Règlement	4
1. Définitions	4
Le plan de porte	4
Le franchissement	4
2. La phase TIME TRIAL	4
3. La phase de progression	4
4. Type de tableaux de progression :	4
Type « Montante-descendante »	4
Principe	4
Type « Joker »	5
Principe	5
5. Le parcours	6
6. Le départ	6
Priorité de départ	6
Modalité de départ	6
7. L'arrivée	6
8. Zone d'esquimautage	7
9. Pénalités	7
La Faute	7
Relégation pour non-respect des règles de sécurité	7
Parcours non terminé	7
Mode de classement OPEN de France SLALOM XTREME	7
Attribution des points	8
Matériel	8
Bateaux autorisés	8
Casques autorisés	8
Gilet de sécurité	8
Pagaies	9
Pagaie type slalom :	9
Autres pagaies autorisées :	9
Annexes	10
Tableau JOKER 16	10
Tableau JOKER 12	10
Tableau JOKER 8	10

Préambule :

L'activité du Slalom Xtrême entre aux Jeux Olympiques de Paris 2024 et est déjà pratiquée au niveau international.

Dans ce contexte, la FFCK souhaite organiser les « OPEN DE FRANCE SLALOM XTRÊME 2021 » sur deux dates :

- 6 et 7 novembre 2021 à Vaires-sur-Marne (Stade Nautique Olympique et Paralympique d'Ile-de-France),
- 27 et 28 novembre à Vaires-sur-Marne (Stade Nautique Olympique et Paralympique d'Ile-de-France).

Objectifs :

Sous l'impulsion du HN et sous la responsabilité de la CNA slalom, la FFCK souhaite que cette activité soit ouverte à tous nos pratiquant.e.s, tous supports et disciplines confondus.

L'activité du Slalom XTRÊME est encore confidentielle. C'est pourquoi, il est important de créer des situations de pratique de cette activité au niveau national.

Pour l'année 2021, l'objectif est le suivant :

- Permettre à tout pratiquant.e.s FFCK ayant une pagaie verte de faire du Slalom Xtrême,
- Garantir à tout pratiquant.e.s dans la l'activité d'avoir un temps de pratique (time trial et séries),
- Permettre de pratiquer le Slalom Xtrême sur un bassin international.

La CNA et le HN travaillent actuellement sur la définition du programme Slalom Xtrême sur 2022. Un calendrier des Open et courses nationales et de championnats de France Slalom Xtrême sera rapidement défini afin de permettre l'ouverture de cette discipline à l'ensemble des pratiquant.e.s du CK.

Principe d'organisation des « Open de France Slalom Xtrême 2021 »

L'Open de France Slalom Xtrême s'appuie sur 2 journées. Chaque journée aura un mode de progression spécifique.

Chaque journée apportera des points à chaque athlète permettant de réaliser un classement final du week-end par catégorie d'âge.

Principe de chaque journée

	Déroulement d'une journée	Mode de classement de la journée
Jour 1	1 / Phase de « TIME TRIAL »	Classement scratch homme
	2 / Tableau de progression type « montante-descendante »	Classement scratch dame
Jour 2	1 /Phase de « TIME TRIAL »	Classement par catégorie d'âges ou groupement de catégories XK1HU15, XK1HU18, XK1HS/V XK1DU15, XK1DU18, XK1DS/V
	2 /Tableaux de progression type « JOKER »	

Règlement

1. Définitions

Le plan de porte

Le plan de porte est défini en toute circonstance comme la surface comprise entre le bord externe de la fiche ou bouée et la rive du même côté.

Le franchissement

Un franchissement correct obtenu lorsque la porte est franchie dans le bon sens avec la tête entière et les deux épaules ainsi qu'une partie du bateau en même temps.

Les contacts avec la bouée ne sont pas pénalisés que ce soit avec le corps, le bateau et/ou la pagaie.

2. La phase TIME TRIAL

La première phase de la compétition dite « TIME TRIAL » consiste en une course individuelle chronométrée permettant de classer les athlètes.

Le parcours peut être avec des portes. Ceci devra être précisé en réunion de chefs d'équipes.

Il peut être différent du parcours des phases finales.

3. La phase de progression

La constitution des séries se fait d'après les temps réalisés lors de la phase de TIME TRIAL en respectant des tableaux de progression.

Le mode de progression se fait selon le type de progression choisi : type Montante-Descendante ou Type JOKER.

4. Type de tableaux de progression :

Type « Montante-descendante »

Principe

Ce format de compétition permet à tout le monde de pratiquer le Slalom Xtrême dans des séries.

Le but est de terminer 1^{er} ou 2^{ème} dans les séries disputées afin d'obtenir le meilleur classement possible à la fin du nombre de tours définis par l'organisateur.

Ce type de compétition permet à toutes et tous de faire des séries quel que soit le classement du TIME TRIAL.

La compétition se déroule en deux phases :

1) Phase de TIME TRIAL :

Tous les compétiteurs réalisent un "time trial" pour établir un premier classement.

Le classement du "time trial" est utilisé pour répartir les athlètes dans les séries suivant le principe ci-après :

- 1,2,3,4 du time trial en série 1

- 5, 6, 7, 8 du time trial en série 2
- 9,10,11,12 du time trial en série 3
- 13, 14, 15, 16 du time trial en série 4
- 17, 18, 19, 20 du time trial en série 5
- ...

2) Phase de séries par tours :

Les séries sont réalisées suivant la règle de progression suivante :

- Les 2 perdants descendent dans la série inférieure,
- Les 2 gagnants montent dans la série supérieure.

Selon le nombre d'athlètes et le temps disponible, l'organisation annoncera le nombre de tours. A la fin du nombre de tours, le résultat des séries dans le tour déterminera le résultat de chaque athlète.

Ainsi :

- Si 1 tour est organisé, un athlète pourra gagner ou perdre jusqu'à 7 places
- Si 2 tours sont organisés, un athlète pourra gagner ou perdre jusqu'à 11 places.
- Si 3 tours sont organisés, un athlète pourra gagner ou perdre jusqu'à 15 places.
- Si 4 tours sont organisés, un athlète pourra gagner ou perdre jusqu'à 19 places.
- ...

Calcul du nombre de séries dans un tour :

Nombre de séries = nombre de participant.e.s divisé par 4 (arrondi au supérieur).

Type « Joker »

Principe

Une compétition Slalom Xtrême avec progression type « joker » (double élimination) est une compétition au cours de laquelle un.e participant.e est éliminé.e lorsqu'il.elle a perdu deux séries. Ce type de compétition autorise moins de surprises que lors d'un tournoi à élimination directe.

La compétition se déroule en deux phases :

a. Phase de TIME TRIAL :

Tous les athlètes réalisent un "time trial" pour établir un premier classement.

Le classement du "time trial" est utilisé pour répartir les athlètes dans les séries suivant les tableaux en annexes de ce document.

Choix de l'organisation :

- Selon le nombre de participant.e.s par catégorie et le temps dont l'organisation dispose, il peut être choisi d'utiliser un tableau JOKER 16, JOKER 12 ou JOKER 8.
- Si le nombre de représentant.e.s dans une catégorie est égal ou inférieur à 6, l'organisation peut choisir un tableau à élimination directe ou faire un regroupement de catégories.

b. Phase de séries :

Les séries sont réalisées suivant la règle de progression inscrite dans les tableaux « JOKER » en annexes de ce document.

5. Le parcours

- Le parcours doit se réaliser entre 45 secondes et 1 minute. Il est composé de :
 - 4 à 6 portes en descente (bouées directionnelles si possible),
 - Dans la mesure du possible, 2 paires de portes en remontée placées symétriquement pour permettre des options latérales,
 - Une zone matérialisée dédiée à l'esquimautage complet (360°), longue d'au moins 25m et placée entre 2 séquences de portes.
- Le parcours est approuvé par le comité d'approbation en veillant à l'équilibre du parcours, le positionnement de la zone d'esquimautage et sa longueur, à la sécurité de l'athlète, ainsi que la conformité de la zone de départ.
- Il n'y a pas de démonstration.

6. Le départ

Le départ des athlètes est donné soit :

- Depuis une rampe, avec ou sans mécanisme automatique, permettant un départ simultané dans le courant principal. Dans le cas de rampe à mécanisme automatique, les athlètes ont leurs deux mains sur la pagaie.
- Depuis une rampe simple ou d'un ponton placé dans un large contre, permettant un départ équitable, les embarcations sont maintenues par la pointe arrière, les compétiteurs ont une main sur la rampe, et une main sur la pagaie placée verticalement. Ils peuvent utiliser cet appui pour se propulser.
- Depuis des bouées, les athlètes doivent être en contact avec une main sur ces dernières lors du départ.
- Dans le cas d'un départ dans l'eau, arrêté, les pales sont hors de l'eau.

Priorité de départ

Les athlètes les mieux classés lors de la phase de TIME TRIAL choisissent leur position de départ. Ce même processus de sélection de position de départ prévaut tout au long de la phase de progression.

Modalité de départ

- Les bateaux sont alignés au départ soit sur la rampe, soit sur l'eau.
- Une fois stabilisés, le juge de départ lance les ordres de départ : « Ready...Go ».
- Entre ces deux ordres les athlètes doivent rester immobiles.

7. L'arrivée

- La ligne d'arrivée est matérialisée par 2 fiches ou bouées.
- Le passage du corps de l'athlète sur la ligne d'arrivée permet de déterminer l'ordre d'arrivée.
- L'athlète doit être dans son bateau et une partie de tête au moins émergée.

8. Zone d'esquimautage

Dans le parcours une zone d'esquimautage peut être établie par l'organisation. Dans ce cas, cette zone est délimitée par des bouées.

Dans cette zone, tout athlète doit effectuer un esquimautage complet dans la zone. La partie de référence pour être dans la zone est la tête complète de l'athlète.

Un esquimautage est considéré complet lorsque l'entrée de l'esquimautage commence à gauche et sort à droite ou inversement. La tête doit être immergée lors de l'esquimautage.

La tête est considérée immergée lorsque les yeux, la bouche et le nez sont immergés simultanément.

9. Pénalités

La Faute

Code attribué : (FLT)

- Lors d'un faux départ,
- Lors du franchissement incorrect d'une porte à moins de la renégocier,
- Lors d'un esquimautage incorrect ou non effectué.

Relégation pour non-respect des règles de sécurité

Code attribué : RLF s'il ne respecte pas les règles de sécurité suivantes :

- Interdiction de retenir, pousser ou barrer le passage d'un adversaire avec ses mains ou sa pagaie,
- Le contact kayak contre kayak est autorisé mais il est interdit de percuter le buste ou toute autre partie du corps d'un adversaire avec son kayak ou sa pagaie,
- Tout contact dangereux sur la tête ou le corps d'un autre athlète qui pourrait entraîner des blessures corporelles n'est pas autorisé.

Parcours non terminé

Code attribué : DNF (pour non fini)

- Dessalage
- Passer la ligne d'arrivée, bateau retourné, tête sous l'eau.

Mode de classement OPEN de France SLALOM XTREME

Lors de chaque journée, chaque athlète marque un nombre de point dans la catégorie du jour (scratch ou par âge). Les points du week-end d'un.e athlète se fait en additionnant les points réalisés de chaque journée.

Le classement final est effectué par catégorie d'âge ou regroupement de catégories en classant du plus élevé au moins élevé.

La.Le vainqueur est celle ou celui qui a le plus de points à l'issue du week-end dans sa catégorie.

Attribution des points

Place	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	...
8																															
12																															
16																															
20	Points	200	180	160	150	145	140	136	132																						
24										129	126	124	122																		
32											120	118	116	115																	
															114	113	112	111													
																			110	109	108	107									
																							106	105	104	103	102	101			

Calcul au prorata : le premier non pris dans les phases finales = 100 points ; le dernier = 1 points

Matériel

Bateaux autorisés

L'organisation ne fournit par les bateaux.

- Tous bateaux dans la liste ICF disponible ici : <https://www.canoeicf.com/fr/node/77502>
- Tous bateaux ayant les cotes suivantes :
 - Longueur maximum : 275 cm
 - Longueur minimum : 205 cm
 - Poids minimum : 18 Kg

Casques autorisés

- Tout casque aux NORMES « CE EN 1385 » ou « CE XXXX⁴ » (⁴XXXX : Année de fabrication)
- Casque à grille suivant les modalités de construction suivantes :
 - Le casque doit être de norme CE d'origine (logo et étiquette faisant foi),
 - Les mousses intérieures ne doivent pas être réduites,
 - L'ajout de la grille doit se faire de façon à présenter aucune aspérité dangereuse pour soi ou les autres athlètes.
 - La grille doit être fixée solidement et de manière solidaire au casque d'origine,
 - Les grilles doivent être en matières métalliques et ne pas casser en plusieurs morceaux en cas de choc violent,
 - La grille doit protéger le visage de l'athlète sur la surface allant du menton au front, d'une tempe à l'autre de manière à ce qu'une pagaie tenue horizontalement ne puisse atteindre le visage,
 - Le casque avec grille doit flotter,
 - Un cube de 7x7x7 ne doit pas pouvoir passer dans les espaces de la grille.

Gilet de sécurité

- Un gilet de sécurité doit être marqué « 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.

Restrictions :

- Les gilets ayant une partie de leur flottabilité solidaire du k-way et/ou de la jupette sont interdits.
- Les gilets doivent être de type « plastron », c'est-à-dire, contenir toute leur flottabilité autour du plastron, de la base du ventre au cou, de l'arrière du dos à la nuque et au-dessus de la jupette.

Pagaies

Pagaie type slalom :

- Les pales doivent être recouvertes de ruban adhésif.
- Les pales de la pagaie ne doivent pas avoir des arrêtes abimées, risquant d'entraîner des blessures.

Autres pagaies autorisées :

Toute autre pagaie autorisée suivant les modalités suivantes :

- Tous les angles des pales doivent être arrondis et avoir une épaisseur minimum de 5 mm,
- Les pagaies ne doivent comporter ni de parties pointues, ni de trou, ou d'autres accessoires dangereux.
- Les pales ne doivent pas comporter d'embouts métalliques dangereux.
- Les pales ne doivent posséder aucun angle de rayon inférieur à 3cm.

Annexes

Tableau JOKER 16

MANCHE 1			
1 et 2 vers M3, 3 et 4 vers M2			
S1	R	TOP 1	
	B	TOP 16	
	J	TOP 9	
	N	TOP 8	
S2	R	TOP 5	
	B	TOP 12	
	J	TOP 13	
	N	TOP 4	
S3	R	TOP 3	
	B	TOP 14	
	J	TOP 11	
	N	TOP 6	
S4	R	TOP 7	
	B	TOP 10	
	J	TOP 15	
	N	TOP 2	

MANCHE 3			
1 et 2 vers M5, 3 et 4 vers M4			
S7	R	1er de la S1	
	B	2nd de la S2	
	J	1er de la S3	
	N	2nd de la S4	
S8	R	1er de la S2	
	B	2nd de la S1	
	J	1er de la S4	
	N	2nd de la S3	

MANCHE 5			
1 et 2 vers Finale, 3 et 4 vers M7			
S11	R	1er de la S7	
	B	1er de la S8	
	J	2nd de la S7	
	N	2nd de la S8	

FINALE			
S14	R	1er de la S11	
	B	2nd de la S11	
	J	1er de la S13	
	N	2nd de la S13	

MANCHE 2			
1 et 2 vers M4, 3 et 4 vers C1			
S5	R	3ème de la S1	
	B	4ème de la S2	
	J	3ème de la S3	
	N	4ème de la S4	
S6	R	3ème de la S4	
	B	4ème de la S3	
	J	3ème de la S2	
	N	4ème de la S1	

MANCHE 4			
1 et 2 vers M6, 3 et 4 vers C2			
S9	R	3ème de la S7	
	B	4ème de la S8	
	J	2nd de la S5	
	N	1er de la S6	
S10	R	4ème de la S7	
	B	3ème de la S8	
	J	1er de la S5	
	N	2nd de la S6	

MANCHE 6			
1 et 2 vers M7, 3=7ème et 4=8è			
S12	R	1er de la S9	
	B	2nd de la S9	
	J	1er de la S10	
	N	2nd de la S10	

Classement 1			
places 13 à 16			
C1	R	3ème de la S5	
	B	3ème de la S6	
	J	4ème de la S5	
	N	4ème de la S6	

Classement 2			
places 9 à 12			
C2	R	3ème de la S9	
	B	4ème de la S9	
	J	3ème de la S10	
	N	4ème de la S10	

MANCHE 7			
1 et 2 vers Finale, 3=5ème et 4=6			
S13	R	3ème de la S11	
	B	4ème de la S11	
	J	1er de la S12	
	N	2nd de la S12	

Tableau JOKER 12

MANCHE 1			
1 et 2 vers M2, 3 et 4 vers M3			
S1	R	TOP 8	
	B	TOP 9	
	J	TOP 5	
	N	TOP 12	
S2	R	TOP 7	
	B	TOP 10	
	J	TOP 6	
	N	TOP 11	

MANCHE 2			
1 et 2 vers M4, 3 et 4 vers M5			
S3	R	TOP 1	
	B	TOP 4	
	J	1er de la S1	
	N	2nd de la S1	
S4	R	TOP 2	
	B	TOP 3	
	J	1er de la S2	
	N	2nd de la S2	

MANCHE 3			
classement de 9 à 12			
C1	R	3ème de la S1	
	B	4ème de la S1	
	J	4ème de la S2	
	N	3ème de la S2	

MANCHE 4			
1 et 2 vers Finale, 3 et 4 vers M6			
S5	R	1er de la S3	
	B	2nd de la S4	
	J	1er de la S3	
	N	2nd de la S4	

Finale			
S8	R	1er de la S5	
	B	2nd de la S5	
	J	1er de la S7	
	N	2nd de la S7	

MANCHE 5			
1 et 2 vers M6, 3=7ème et 4=8ème			
S6	R	3ème de la S3	
	B	4ème de la S3	
	J	4ème de la S4	
	N	3ème de la S4	

MANCHE 6			
1 et 2 vers Finale, 3=5ème et 4=6ème			
S7	R	1er de la S5	
	B	2nd de la S5	
	J	1er de la S6	
	N	2nd de la S6	

Tableau JOKER 8

MANCHE 1			
1 et 2 vers M2, 3 et 4 vers M3			
S1	R	TOP 1	
	B	TOP 8	
	J	TOP 5	
	N	TOP 4	
S2	R	TOP 3	
	B	TOP 6	
	J	TOP 7	
	N	TOP 2	

MANCHE 2			
1 et 2 vers Finale, 3 et 4 vers M4			
S3	R	1er de la S1	
	B	2nd de la S2	
	J	1er de la S1	
	N	2nd de la S2	

Finale			
S6	R	1er de la S3	
	B	2nd de la S3	
	J	1er de la S5	
	N	2nd de la S5	

MANCHE 3			
1 et 2 vers Finale, 3=7ème et 4=8ème			
S4	R	3ème de la S1	
	B	4ème de la S2	
	J	4ème de la S1	
	N	3ème de la S2	

MANCHE 4			
1 et 2 vers Finale, 3=5ème et 4=6ème			
S5	R	3ème de la S3	
	B	4ème de la S3	
	J	4ème de la S4	
	N	3ème de la S4	