



Annexes 2023

RAFT





ANNEXES 2023 RAFT

ANNEXE 1 : Modalités d'inscriptions	2
ANNEXE 2 : Constitution des équipages	2
ANNEXE 3 : Catégorie ouvertes au championnat de France	2
ANNEXE 4 : Accès au Championnat de France	2
ANNEXE 5 : Organisation des compétitions	2
ANNEXE 6 : Le RX	3
1. Définition	3
2. Phase du TIMING SPRINT (sprint chronométré).....	3
I. Pénalités	3
II. Disqualifications.....	3
III. Choix du tableau de progression	3
IV. Phase du KNOCKOUT (élimination directe).....	4
V. Attribution des pénalités	5
VI. Disqualification de l'épreuve RX.....	5
VII. Elimination.....	5
VIII. Classement RX	6
ANNEXE 7 : Le Slalom	6
1. Définition	6
2. Les portes.....	6
3. Négociation des portes.....	6
4. Pénalités en Slalom.....	7
ANNEXE 8 : La Descente	7
1. Définition	7
2. Les différents modes de départ.....	7
3. Organisation	8
4. Pénalités en descente.....	8
ANNEXE 9 : Tableau d'attribution des points	9
ANNEXE 10 : Les tableaux de progression en RX.....	10
1. Tableau de progression à 4 équipes	10
2. Tableau de progression à 8 équipes	10
3. Tableau de progression à 16 équipes	11
4. Tableau de progression à 32 équipes	12



ANNEXE 1 : Modalités d'inscriptions

En référence à l'article RG 31,34 et 35

Toutes les inscriptions se font par équipe complète 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 chef d'équipe est chargé d'être présent aux réunions des chefs d'équipes afin d'informer ses équipiers de toutes les informations qu'il juge nécessaires à la sécurité et à la gestion de son équipe dans la compétition. Le 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.

ANNEXE 2 : Constitution des équipages

En référence à l'article RP - RAFT - 2, 36 et 38

- Chaque équipage est constitué de 4 équipiers selon les règles de catégories
- Les 4 membres d'équipages peuvent ne pas être du même club.
- Les 4 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.
- 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.

ANNEXE 3 : Catégorie ouvertes au championnat de France

En référence à l'article RG 17

Noms des catégories d'âge en RAFT	Catégories d'âges	Règles de compositions des équipes
R4 U18 HOMME	De 15 à 18 ans	4 compétiteurs dans l'embarcation (hommes ou mixte)
R4 U18 DAME	De 15 à 18 ans	4 compétitrices dans l'embarcation.
R4 Senior HOMME	De 19 ans et plus *	4 compétiteurs dans l'embarcation (hommes ou mixte)
R4 Senior DAME	De 19 ans et plus *	4 compétitrices dans l'embarcation.

*Les U17, U18, peuvent concourir en catégorie « R Sénior » afin de compléter un Raft senior sans demande de surclassement. Les U15 et U16 ne peuvent pas compléter un Raft Senior.

ANNEXE 4 : Accès au Championnat de France

En référence à l'article RG 36 et RP -RAFT-12

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

ANNEXE 5 : Organisation des compétitions

En référence à la section 2.2.2 : Les règles particulières à l'activité

- L'organisateur doit fournir les Rafts pour l'ensemble d'une compétition.
- L'organisateur peut accepter les rafts venant d'équipes privés. Dans ce cas, il définit les modalités d'utilisations.
- 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.

ANNEXE 6 : Le RX

En référence à l'article RP-RAFT- 2 et 36

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

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.

Cas particulier : Lors du championnat de France, pour des raisons de gain de temps d'organisation, le temps brut (sans pénalité) de l'épreuve de slalom peu servir de TIMING SPRINT. Dans ce cas, cela doit être annoncé lors de la réunion des chefs d'équipe.

I. 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.

II. 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.

III. 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

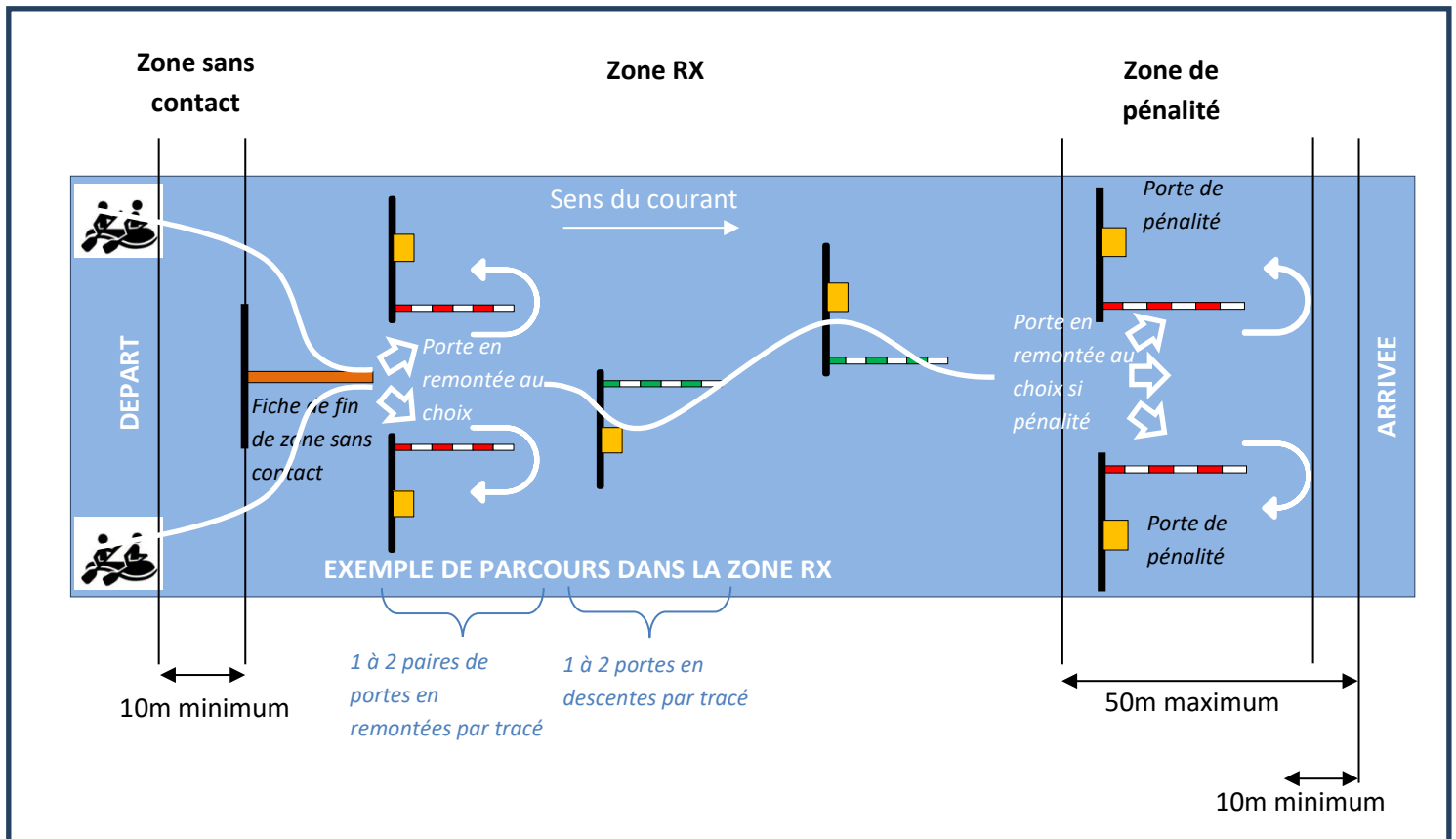
IV. Phase du KNOCKOUT (élimination directe)

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 le 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.

V. 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.

VI. 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.

VII. 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.



VIII. 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.

ANNEXE 7 : Le Slalom

En référence à l'article RP-RAFT- 2, 36 et 38

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 le 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.

2. 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. 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.

4. 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 pénalisé 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.

ANNEXE 8 : La Descente

En référence à l'article RP-RAFT- 2, 36 et 38

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

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 concurrents avec la « procédure de départ » (voir article 2-1-1).

des

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. 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 ».

4. 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.



ANNEXE 9 : Tableau d'attribution des points

En référence à l'article RP -RAFT- 43

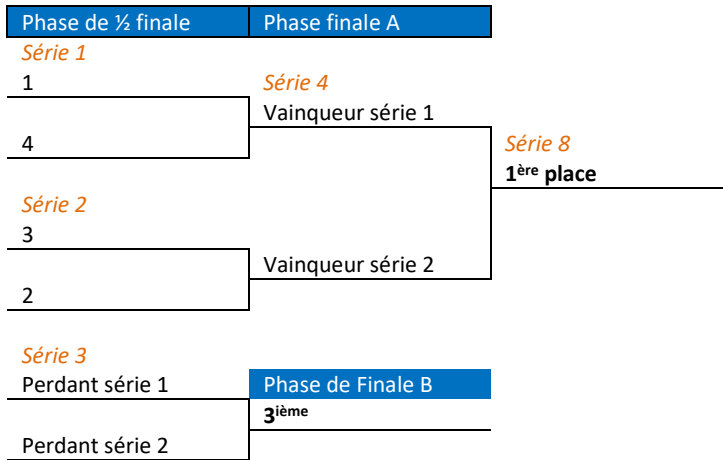
Place épreuve	%	RX	Slalom	Descente
1 ^{er}	100%	120	100	80
2 nd	90%	108	90	72
3 ^{ième}	80%	96	80	64
4 ^{ième}	75%	90	75	60
5 ^{ième}	70%	84	70	56
6 ^{ième}	68%	82	68	54
7 ^{ième}	66%	79	66	53
8 ^{ième}	64%	77	64	51
9 ^{ième}	62%	74	62	50
10 ^{ième}	60%	72	60	48
11 ^{ième}	58%	70	58	46
12 ^{ième}	56%	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
...	

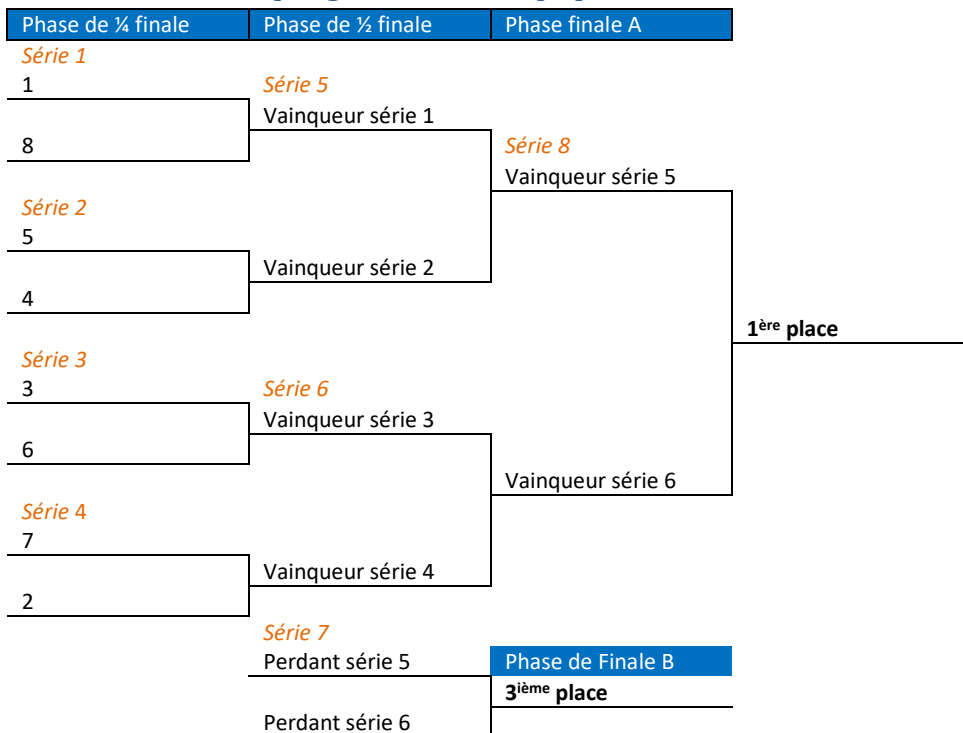


ANNEXE 10 : Les tableaux de progression en RX

1. Tableau de progression à 4 équipes

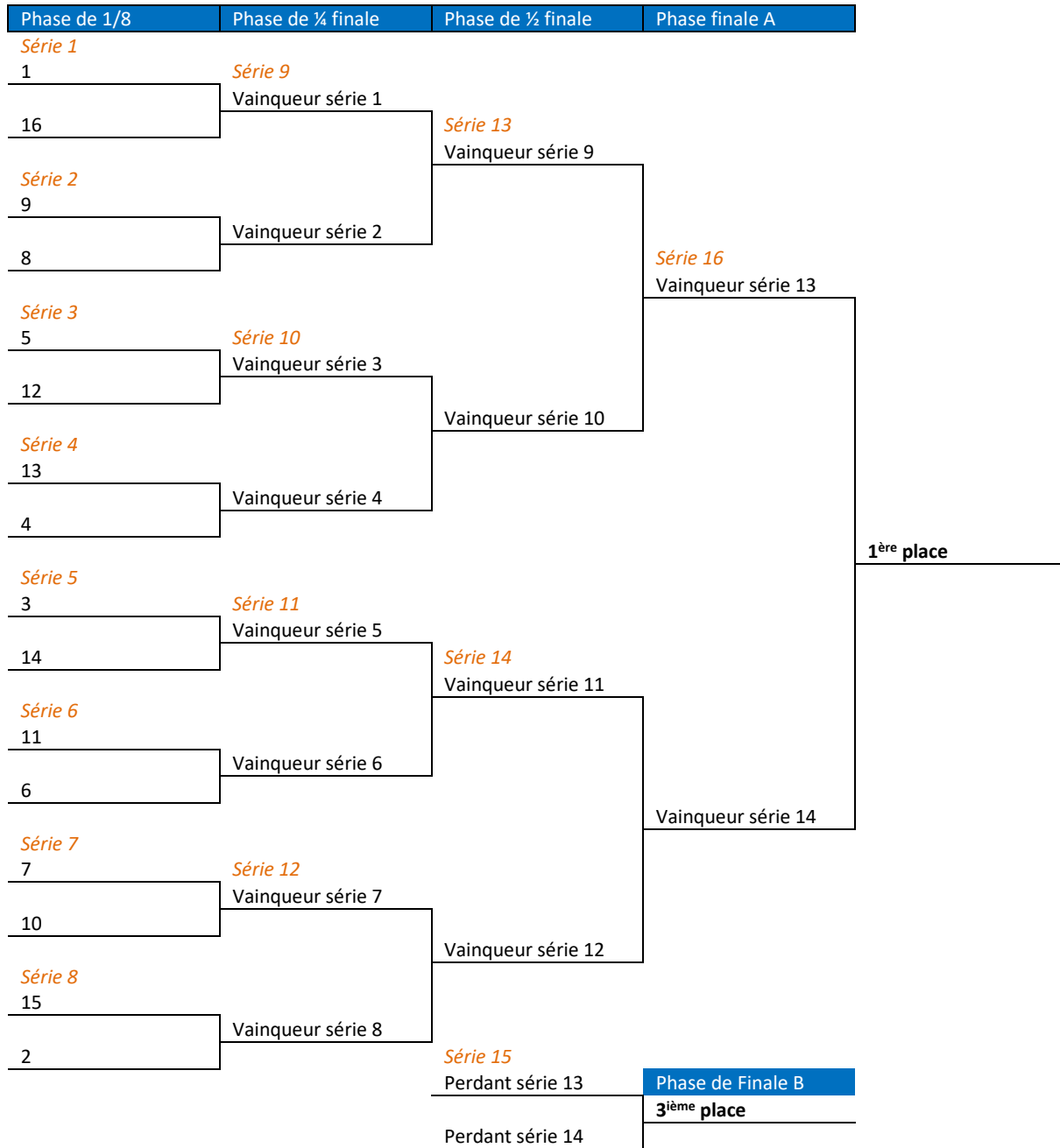


2. Tableau de progression à 8 équipes



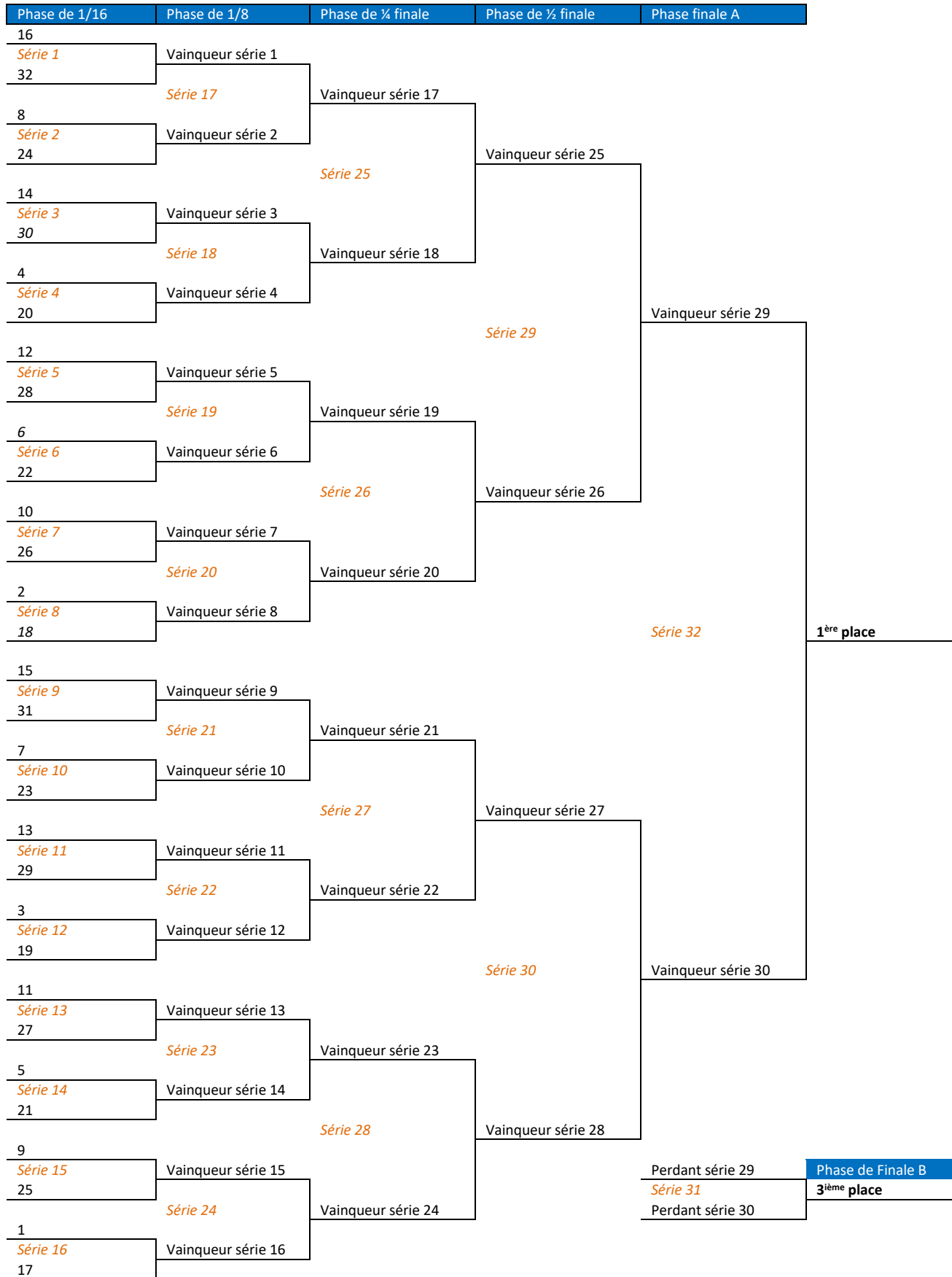


3. Tableau de progression à 16 équipes





4. Tableau de progression à 32 équipes



PARTENAIRES INSTITUTIONNELS



PARTENAIRE PRINCIPAL



PARTENAIRES MAJEURS



PARTENAIRES TECHNIQUES



Contacts : partenariat@ffck.org