- DOSSIER DE COMPÉTITION -

SKM
SNOW KITE MASTERS

SNOWKITE FREESTYLE 2020

Le SNOWKITEMASTERS souhaite mettre en avant le partage de la passion du Snowkite au travers de la notion de « MASTER », tous supports confondus.

Ce choix implique de mixer les différentes catégories lors d'une Super Finale.

L'esprit reste le même, les skieurs et les snowboarders vont se départager une victoire interne à leur catégorie. Cependant, chaque vainqueur devra en découdre avec les premiers des autres catégories, afin d'aller chercher le titre de Master 2020 et son Prize Money.

Tableau de compétition (adaptable et modifiable en fonction de la météo/ nombre de riders)

* SKI Homme (tableau élimination ou scoring run)
* SKI Femme (tableau élimination ou scoring run)

* SNOW Homme (tableau élimination ou scoring run)
* SNOW Femme (tableau élimination ou scoring run)

* SUPER-FINALE

Lors de cette Super Finale qui couvrira d'or notre Master, les critères de jugement seront légèrement modifiés afin de trouver une équité en ski et snow.
Par exemple :

- Le « One foot » en Snow disparaitra puisqu'il serait trop dangereux de le proposer en Ski.

- Les « Grabs » seront catalogué Nose / Middle / Tail.

D'autres catégories plus classiques s'aligneront simplement sur le tricks :

- Le « Backroll » en snow obtiendra le même score qu'un « Backroll » en ski, tout en s'adaptant aux critères de jugement dits « classiques », c'est à dire, engagement du tricks, exécution, landing, etc..

- Idem sur les passages de barres « Handle Pass » , un « FLAT 3 » aura la même valeur en Ski & en Snow.

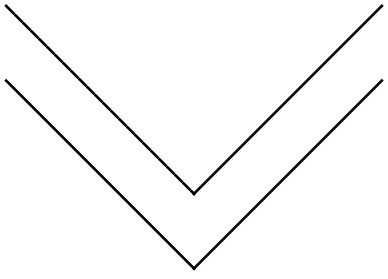
UN FORMAT DE TABLEAU D'ÉLIMINATION :

CELUI-CI PEUT ÊTRE ADAPTÉ EN FONCTION DES CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUE & DU NOMBRE DE RIDERS PRÉSENTS SUR LA COMPÉTITION !

- Le round 1 verra les riders s'affronter trois par trois, XX heats seront donc disputé.
- Le round 2 concernera les 3è de chaque heat du round 1, qui se mesureront en face- à-face (X poules de 2).
- Le round 3 opposera lui, les vainqueurs des heats du round 2 avec les deuxièmes des heats du round 1.

Les vainqueurs des heats du round 1 seront donc directement propulsés au round 4, avant un round 5 qui mettra aux prises 6 riders (3 heats de 2).

Les X premiers iront sur le tableau haut et les X derniers sur le tableau bas, si les conditions et le temps le permette.



Snowkite MASTER 2020

UNHOOKED		UNHOOKED	
Name	Score	Name	Score
Front 360 / Back 360	2	**Heart Attack 3**	7
F 720 / B 720	4	**Heart Attack 5**	8
F 1080 / B 1080	6	**Heart Attack 7**	9
F 1440 / B 1440	8	**DOUBLE - HA 3/5/7**	+2 pts
Railey	1,5	**Back Mobe 3**	5
Railey blind / Wrap.	3	**BM 5**	6
Crypt	2	**BM 7**	9
S-bend	2,5		
Vulcan	2,5	**Front Blind Mobe 3**	6
S-bend blind / Wrap.	3,5	**FBM 5** **FBM 7**	8 9,5
Double S-bend	3,5		
Kiteloop	3 <..< 6	**Slim Chances**	6
Kiteloop Lateback/Boogie	5 <..< 9	**Slim 5** **Slim 7**	7,5 8,5
Blind judge 3 / 313	5	**S-Mobe 3**	5,5
BJ 5 / 315	6	**S-Mobe 5**	7
BJ7 / 317	7	**S-Mobe 7**	8,5
		Back to blind	4
Hinterberger 3	4,5	**KGB**	6
Hinterberger 5	6	**KGB 5**	7
Hinterberger 7	8	**KGB 7**	8,5
DOUBLE - HT 3/5/7	+/- 2 pts		

Snowkite MASTER 2020

HOOKED		HOOKED	
Name	Score	Name	Score
Frontroll360 Backroll 360	1		
F 720 / B 720	2		
F 1080 / B 1080	3,5		
F 1440 / B 1440	4,5		
Railey	1		
Railey blind / Wrap.	1,5		
Crypt	1		
Handdrag	2		
Dead man	2		
Darkslide	3		
Darkslide to backroll	5		
Tantrum (kicker)	3,5		
Kiteloop (simple)	2,5<..< 4,5		
Kiteloop Lateback/Boogie	4 <..< 7		
One foot	4,5		
Board off	8		
+ Blind / Wraps	**1 < .. < 2pts**	**GRABS**	**1 < .. < 2 pts**

Snowkite MASTER 2020			
Power / Hauteur	20 %		
Fluidity	20 %		
Technique	30 %		
Style	20 %		
Impression générale - Utilisation du Park - Choix matos - etc	Bonus 10 %		

FORMAT DE HEAT ET D'ÉLIMINATION

Le directeur de l'événement décidera de l'adéquation des conditions pour le lancement de la compétition.

- Chaque heat durera 10 min, permettant aux riders de choisir les meilleurs conditions pour prendre de la hauteur.

- Dans chaque heat de X riders, un ordre de passage sera établi et devra être respecté sous peine de se voir refuser une notation. L'information sera relayée au briefing avant le début de la journée ainsi que par le Snow-Marshal toute la journée.

Aucune erreur ne sera acceptée concernant les couleurs de lycra ou les retards.

DÉBUT, FINITION, TRANSITIONS

Les procédures de chaque heat fonctionnent avec le système suivant :

1. Drapeau rouge en haut + 1 corne à 3 min du début du heat.
2. Drapeau rouge enlevé et drapeau jaune levé : 2 min avant le début du heat.
3. Drapeau jaune enlevé 1 minute avant départ.
4. Drapeau vert levé + 1 corne à 3 minutes : démarrage du heat !
5. X minutes heat.
6. Drapeau vert baissé : dernière minute du heat .
7. Fin de la manche : 1 corne + drapeau rouge levé (horloge continue)

Classic game!

DURÉE DE HEAT

La durée du heat et de la transition doit être affiché au moins 15 minutes avant le heat en question sur le tableau d'affichage officiel.

PROCÉDURE DE JUGEMENT

Composition du jury :
Les épreuves auront un nombre impair de juges, avec 3 juges par manche plus un Chef Juge.

CRITÈRES D'ÉVALUATION & IMPRESSION GÉNÉRALE

1. Un compétiteur doit être scoré uniquement s'il se trouve dans l'aire de compétition désignée. Qu'un compétiteur soit dans ou hors de l'aire de compétition, sera à l'appréciation du Chef Juge et des juges eux même.

2. Sur demande, les notes finales des juges et/ ou de chaque juge, ne seront montrées qu'aux concurrents.

Les juges examineront les catégories suivantes :

La hauteur en combinaison avec des mouvements extrêmes est prioritaire, mais nous prendrons également en compte la distance horizontale parcourue (hangtime), combinée à certains mouvements.

- Engagement contrôlé
- Pensez à une puissance extrême et/ ou à une technique extrême, ou finalement à une combinaison de ces solutions, à condition qu'elle soit exécutée à une hauteur appropriée.

Aucune limitation du nombre maximal de tentatives ou de répétitions pour le même saut.

La variété au sein de vos 4 meilleurs jumps est un facteur clé, car l'objectif est de récompenser le coureur le plus complet.

* 10% d'impression générale rentrerons en compte dans la notation.
La moyenne de ces 5 notes qui pèsent de manière égale sera la note finale.

Les scores de qualification des concurrents à égalité doivent être cassés en faveur du concurrent ayant obtenu le score le plus élevé.
Si l'égalité persiste, elle doit être brisée en faveur du 2è score le plus élevé.

- La hauteur du tricks
- La difficulté/ l'originalité - Exécution
- Engagement/ puissance - Adaptabilité

Le nombre maximum de moves durant le heat n'est pas limité, mais seul les quatre meilleurs tricks seront au final retenus, donnant 4 notes +IG.

La variété au sein de ces 4 meilleurs moves (tricks de différentes catégories) sera un facteur clé, l'objectif étant de récompenser le rider le plus complet.
Le score de chaque tricks sera directement lié à la qualité de l'exécution.

AUTRES ASPECTS DE JUGEMENT

1. Lors d'un passage de barre, le chicken loop est considérée comme faisant partie de la barre. Saisir la fameuse boucle du poulet, au passage de la barre, donne encore du crédit au tricks bien que cela ne soit pas considéré comme un passage clair.

2. Si un compétiteur « touche les fesses » lorsqu'il atterrit, mais qu'il conserve l'élan et que la planche touche le sol en premier suivi de son postérieur, les juges peuvent toujours en attribuer le mérite (c'est un crash si le concurrent atterrit sur le dos et continue à glisser). C'est à l'appréciation du Chef Juge de déterminer s'il s'agit d'un crash ou d'un contrôle. Chaque juge déterminera le crédit qu'il accordera aux réceptions. Le crédit accordé à un atterrissage « en échec » est directement lié au facteur de risque impliqué dans l'exécution du tricks. Pour un facteur de risque élevé, les juges ne déduiront pas (beaucoup) de points.

Power / Hauteur	20 %
Fluidity	20 %
Technique	30 %
Style	20 %
Impression générale - Utilisation du Park - Choix matos - etc	Bonus 10 %

OFFICIEL & AVIS

1. Toute modification des instructions sera affichée sur le tableau d'affichage officiel.

2. Tous les concurrents ont la responsabilité de vérifier périodiquement le tableau d'affichage officiel pour tout changement.

3. Chaque concurrent est responsable de la vérification de son numéro de heat. Celui-ci sera affiché sur le tableau d'affichage officiel, au moins 30 minutes avant le début de la première manche.

ÉQUIPEMENT

1. Aucune limitation. Le coureur est seul responsable du choix et de l'utilisation d'un équipement approprié pour sa sécurité et la sécurité des tiers.

2. Contrôle de l'équipement : le Snow-Marshal inspectera et s'assurera que tous les dispositifs de sécurité du cerf-volant sont bien entretenus et fonctionnels.

LYCRA DE COMPÉTITION

1. Les compétiteurs sont tenus de porter le lycra officiel pendant leurs manches. Le lycra doit être porté sur le harnais et par dessus les blousons.

2. Les compétiteurs doivent s'enregistrer auprès du Snow-Marshal avant la compétition et recevoir un lycra de couleur (ou numéro) qui les identifiera auprès des juges.

3. Les compétiteurs ne portant pas de lycra ou ne le portant pas correctement pendant leur manche ne seront pas scoré. Une fois que le compétiteur a terminé sa manche, dès lors de sa sortie de zone de compétition, il doit restituer son lycra au Snow-Marshall.

ASSISTANCE

1. Les concurrents qui se retrouvent sous le vent lors de la course devront s'écarter sur une amure au choix pour remonter au vent, se replacer et laisser ainsi le champ libre pour les autres compétiteurs.

2. Pendant la compétition, un concurrent ne peut obtenir de l'aide (pour relancer son cerf-volant à l'intérieur de la zone de compétition) que d'un concurrent en compétition dans son heat. Un compétiteur peut obtenir de l'aide pour relancer son cerf-volant uniquement lorsque celui-ci est en dehors de la zone de compétition.

3. Au cas où un compétiteur perdrait son cerf-volant suite à un problème d'équipement, il sera autorisé à remplacer son cerf-volant pendant le heat uniquement et en dehors de la zone de compétition.

SECURITÉ

1. La sécurité et l'esprit sportif sont les aspects les plus important de la compétition.
   Une assurance médicale est obligatoire : tous les athlètes participant à la compétition doivent posséder une assurance maladie/ hospitalisation privée, valide pendant les dates de la compétition afin de pouvoir participer à la compétition. L'organisateur de l'événement se réserve le droit de refuser à un athlète de participer à l'évent s'il/ elle n'a pas une assurance médicale/ hospitalière suffisante.

   Un justificatif de cette assurance devra être soumise aux organisateurs avant ou lors de l'inscription officielle à la compète, afin d'être validé et enregistré.

2. Les règles de priorités habituelles en kite s'appliqueront.

3. Les snowkiteurs hors compétition seront tenus à l'écart de la zone de compétition.

4. Les concurrents dangereux seront disqualifié. Les rideurs « sous le vent » ont la priorité, par conséquent les autres rideurs ne doivent pas sauter lorsqu'un compétiteur est sous le vent.

5. Réunion obligatoire des compétiteurs : le jour de la compétition se tiendra une réunion obligatoire pour tous les concurrents au moins une demi-heure avant le début de la première manche/ premier heat.
   L'heure et le lieu officiel de la réunion seront annoncé à tous les concurrents lors de l'inscription, ainsi qu'à chaque fin de journée.

6. Les compétiteurs doivent rester à l'écart de tout obstacle naturel à proximité de la zone de compétition.

7. En cas d'action dangereuse, d'enchevêtrement ou de collision, le non-respect de l'une des gles de priorités entraînera un avertissement ou une exclusion de la zone, à la responsabilité du staff de la compétition et sous l'aval du directeur de course.

8. Drapeau d'accident : ne se lève uniquement lorsqu'un rider subit une chute brutale.
   Les secours se dirigeront vers le coureur en difficulté. Si le drapeau se lève et que le coureur semble aller bien, le heat en cour reprendra là où il s'est terminé.
   Cela prolongera évidemment le heat du temps perdu. Ce temps de repos peut être un avantage pour les autres riders, afin de remonter au vent ou de reprendre son souffle.

   Le drapeau d'accident n'est pas un drapeau qui se lève à chaque crash et peut même ne pas se lever une seule fois au cours de l'événement.