



SURF / BODYBOARD

FICHE SPORT

2023 / 2024

Cette compétition s'adresse aux équipes de collèges et de lycées sous forme **d'un relais de 4 compétiteurs**.

1. Composition des équipes

Se référer à la « Fiche Sport UNSS Surf » en vigueur.

Les équipes d'établissement sont composées de **4 compétiteurs dont un coach**, accompagnés **d'un jeune officiel non compétiteur**. Cette équipe peut être mixte, mais ce n'est pas une obligation (cf. rubrique Bonifications et Pénalités).

7 filières : Équipes excellence collège – Équipes excellence lycée – Équipes établissement collège – Équipes établissement lycée – Lycées Professionnels – Sport Partagé lycée – Sport partagé collège.

Toute équipe incomplète au départ de la série ne peut pas participer. Le port du lycra de compétition est obligatoire à l'eau.

"Pour identifier le coach en tant que tel, celui-ci portera un brassard remis par le chef de box".

2. Le support

Supports autorisés : short-board, long-board, body-board **mais AU MOINS 2 SHORTBOARDS DANS L'EQUIPE (moins de 9 pieds)**.

Il ne peut pas être changé au cours d'une série (sauf bris de matériel).

Chaque compétiteur doit porter une combinaison, avoir sa propre planche et une paire de palme s'il utilise un body board.

3. La durée de la série

La durée de la série est fixée par le directeur de compétition en fonction des conditions de vagues et des conditions météorologiques.

Elle est au minimum de 40 minutes.

Cette durée est susceptible d'être modifiée d'une série à l'autre.

4. Zone de surf et délimitations

Pour être jugé, le surfeur doit :

- surfer dans la zone limite de compétition matérialisée par 2 fanions,
- avoir commencé sa vague dans la zone de compétition matérialisée par 2 fanions et peut finir hors de cette zone.

La zone de compétition sera matérialisée par 2 fanions sous les indications du Directeur de Compétition.

Les surfeurs d'un même relais devront surfer dans cette zone limite pour pouvoir être jugés.

Toutes les vagues dont le point de départ est hors zone ne seront pas comptabilisées par les juges.

5. Signalisation des débuts et fin de séries

Début de la série (déclenchement du chronomètre)

1 coup de trompe + panneau vert (si disponible)

Cinq dernières minutes

Annonce micro + panneau jaune/orange (si disponible)

Fin de la série

2 coups de trompe + panneau vie (si disponible)

Sortie de l'eau obligatoire et baignade interdite

DRAPEAU ROUGE HISSE OU DISQUE ROUGE + 3 COUPS DE TROMPE

6. La série

L'ordre de passage des relayeurs est libre. Celui-ci doit être annoncé au départ de la série et respecté durant. Le capitaine ne sera pas obligatoirement le surfeur numero 1

6 vagues maximum par surfeur et un seul passage par surfer durant une série.

Le passage du relais s'effectue dans le box (cf. rubrique bonifications et pénalités).

Les 4 compétiteurs doivent regagner leur box avec leur planche (cf rubrique Bonifications et Pénalités).

Les 4 compétiteurs doivent être dans leur box avant la fin du temps imparti pour la manche (cf. rubrique Bonifications et Pénalités).

Un seul compétiteur à l'eau par équipe.

Seul le coach est autorisé à sortir du box pour coacher. Il peut avoir de l'eau au maximum jusqu'aux chevilles (cf. rubrique bonifications et pénalités).

La présence des accompagnateurs est interdite au cours de la série. Elle doit se situer au-delà de la zone de compétition délimitée.

7. La comptabilité

Seules les 2 meilleures vagues de chaque surfeur sont comptabilisées, soit un total de 8 vagues pour établir le score de l'équipe.

A ce score s'ajoutent les bonifications, se retranchent les pénalités définies au paragraphe 8.

Durant une série, chaque surfeur peut prendre au maximum 6 vagues.

Cf. rubrique bonifications et pénalités.

8. Bonifications et pénalités

8.1. Bonification

Si l'équipe comporte une fille, **on doublera le score de sa meilleure vague** à concurrence d'un maximum de 15 points. Si l'équipe comporte plusieurs filles, on doublera le score de la meilleure vague de la meilleure surfeuse.

8.2. Pénalités

8.2.1. Les règles de priorités et d'interférence

La règle de base ne tolère qu'un seul compétiteur par vague à moins que deux compétiteurs n'empruntent sans se gêner des directions radicalement opposées.

Une sanction d'interférence viendra frapper un compétiteur si, sur une vague donnée, la majorité des juges estiment qu'il a gêné un autre concurrent, ayant préalablement acquis un droit de priorité, en dévaluant de quelque manière que ce soit le potentiel de points du surfeur prioritaire.




Dans ces conditions, celui qui subit l'interférence a droit à une vague supplémentaire et la meilleure vague du fautif est divisée par 2. Si ce fautif récidive, sa deuxième meilleure vague sera divisée par 2.

Le coach de l'équipe ayant subi l'interférence signale par un drapeau blanc (fourni par le juge de box) à son équipier, qu'il dispose d'une vague supplémentaire.

Une interférence de rame amène la même sanction.

Un concurrent qui démarre devant un compétiteur prioritaire peut échapper à l'interférence si en sortant immédiatement de la vague, la majorité des juges estime qu'il n'a en aucune façon dévalué son potentiel de points.

Illustration : les priorités en SURF

	Pic droite/gauche : A et B peuvent surfer et sont prioritaires sur leur vague respective.
	Situation multi-pics : A et B peuvent surfer et sont prioritaires sur leur vague respective mais doivent éviter tout risque de collision.
	Pic droite ou gauche : Le surfeur A est prioritaire sur le surfeur B car il est le plus près du point de déferlement.

- 1 Un compétiteur passe le relais à l'extérieur du box : Moins 2 points .
- 2 Un compétiteur regagne son box sans sa planche : Moins 2 points.
- 3 Une équipe regagne le box en retard à la fin de la série : Moins 3 points.
- 4 Un compétiteur dépasse le nombre de vagues autorisées : Moins 2 pts par vague supplémentaire.
- 5 Sortie du box d'un compétiteur autre que le coach : Moins 2 points.
- 6 Le coach qui va dans l'eau : Moins 2 points.

8.2.2. Equipe incomplète à la fin de la série

L'équipe qui n'est pas complète dans son box à la fin de la série est disqualifiée (surfeurs N°1, 2 ou 3 manquants), sauf blessure constatée.

8.2.3. Jeune officiel absent ou en retard

L'équipe du juge qui se présente en retard ou qui est absente est éliminée de la compétition.

9. Accès aux finales

La constitution des finales sera réalisée en prenant le classement de chaque série.

10. Surf Libre

Seuls les compétiteurs en série sont sous la responsabilité de l'organisation.

Hors compétition, outre le fait qu'elle puisse gêner le déroulement des séries, la pratique du surf libre est sous la seule responsabilité des accompagnateurs.

Le free surf doit se dérouler obligatoirement et intégralement en dehors des zones de compétitions.

Tout surfeur qui rentre dans la zone de compétition disqualifiera son équipe du championnat.

CHALLENGE SURF JO

Pour les Jeunes officiels, il sera possible de venir surfer pendant dix minutes dans la zone de surf libre : il lui sera comptabilisé les deux meilleures vagues avec cadeaux pour les trois meilleurs.

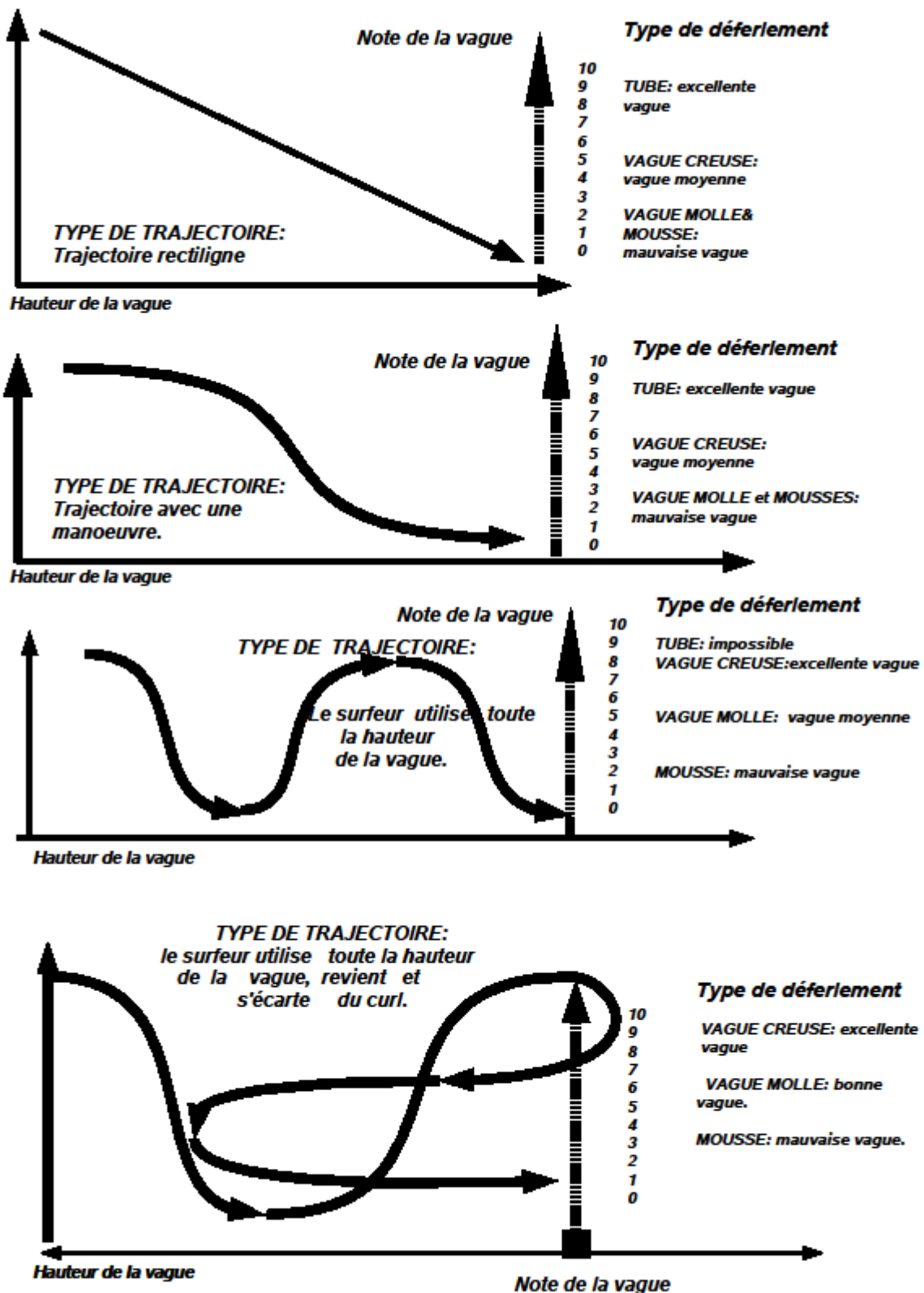
BAREME JUGEMENT SURF/BODYBOARD UNSS

« Il devra exécuter des manœuvres radicales contrôlées, dans la section la plus critique de la vague avec vitesse, puissance et flow (fluidité) pour optimiser au maximum son potentiel de points. Le surf innovant et évolutif, tout comme la variété du répertoire technique (manœuvres), devra être pris en compte au moment de récompenser les vagues surfées. Le surfeur qui respecte ces critères, en affichant le plus haut degré de difficulté et d'engagement, sera gratifié des scores les plus élevés. »

***Pour le surf, les critères de notation retenues seront ceux du short board.**

Cotation	Repères
Pauvre 0 – 2	Chute au take off Trajectoire rectiligne Surfe à plat Vague courte et pas exploitée
Passable 2.5 – 4	Trajectoire rectiligne avec amorce de manœuvres Début de prise de vitesse
Moyen 4.5 – 6	Prise de vitesse Espace de surf plus important Manœuvres simples Prise de risque
Bon 6.5 – 8	Lecture de vagues Utilisation de toute la hauteur de la vague Manœuvres variées et fluides Manœuvres se radicalisent
Excellent 8.5 – 10	Exploitation maximale de la vague Manœuvres proches du point de déferlement (engagement du surfeur) Manœuvres enchainées et fluides Surf innovant

La note sur la vague de référence devra être une note pleine (sans décimale) pour se laisser une marge de manœuvre.



Outil d'évaluation à destination des élèves jury compétition de surf par équipe UNSS. Proposition élaborée par JM VIGNEAUX LYCEE SAINT EXUPERY PARENTIS