

REGLEMENT SPORTIF

FESTISURF 2013

Le principe fondamental pour cette édition 2013 du Championnat Départemental Interclubs destiné aux jeunes, est de valoriser au maximum les clubs et leurs licenciés. Cette journée prévue à Montalivet, **le Samedi 14 Septembre** est placée sous les signes de la bonne humeur et du challenge.

Cette manifestation **GRATUITE** a été pensée pour partager, petits et grands, des moments conviviaux autour des disciplines de glisse.

LA SELECTION DU COACH :

Le coach devra sélectionner les jeunes de son club qu'il estime avoir le plus de capacités à participer à cet événement, tout en sachant que chaque jeune doit savoir maîtriser deux disciplines.

Il doit choisir **4 jeunes au total** en respectant le quota :

- 1 garçons de moins de 10 ans,**
- 2 garçons de moins de 12 ans,**
- 1 filles de moins de 12 ans.**

Les disciplines pratiquées seront : shortboard, bodyboard, bodysurf, aisances aquatiques, activités sur sable.

Le coach doit également désigner :

- 1 capitaine d'équipe** : il aura pour rôle de **coacher son équipe** et sera le seul à **pouvoir sortir du box**.
- 1 vice capitaine d'équipe** : il aura pour rôle de **remplacer** le capitaine lorsqu'il sera à l'eau.

DEROULEMENT DE LA JOURNEE

Atelier n°1: Challenge « tag team multi glisse » (30mns maxi. pour 5 équipes.)

Composition de l'équipe :

- l'équipe au complet (4 jeunes)

Support : Chaque enfant possède le support en rapport avec la discipline pratiquée (shortboard, bodyboard, bodysurf)

Déroulement du Tag Team :

- Chaque jeune doit prendre 3 vagues et seulement deux d'entre elles seront notées.

- Temps de passage fixé à 7 minutes/surfeur

- Une fois que le jeune a pris 3 vagues et que le temps est écoulé, il sort et c'est au tour du second enfant de l'équipe, de prendre le relais de la compétition. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que les 4 jeunes soient passés

- Etant donné qu'il n'y a que 3 disciplines différentes, nous demandons la répartition suivante :
2 shortboarders, 1 bodysurfeur et 1 bodyboarders.

- Tous les enfants doivent passer une fois, et représenter toutes les disciplines de glisse.

Objectif de ce Challenge : savoir choisir les meilleures vagues dans le but de scorer dans un temps donné.

Système de notation :

Chaque vague est notée sur **10 points**. Comme deux vagues comptent le jeune sera noté sur **20 points**.
L'équipe sera ensuite notée sur **120 points**. On divisera ensuite ces points par 4, pour noter cette épreuve sur 30 points.

Il y aura donc : une note **individuelle** et une note **collective de l'équipe pour ce challenge**.
(Critères d'évaluation selon la grille définie sur les précédents FESTISURF).

Pénalités :

- plus de 3 vagues surfées : - 2 points
- le surfeur sortant du box : - 2 points
- à la fin de la série, l'équipe qui n'est pas au complet : - 5 points

Atelier n°2 : Le Challenge du Rameur (1 heure maxi.)

Composition de l'équipe :

- l'équipe au complet (4 jeunes)
- *le coach peut assister les jeunes dans l'eau*

Support :

- Chaque enfant réalise le challenge avec le support définit : 2 shortboard, 2 bodyboard/palmes.

Déroulement du Challenge du Rameur :

- Départ en ligne des 10 premiers jeunes de chaque équipe (par box)
 - Au top départ, leurs planches (et palmes pour les bodyboardeurs) sous le bras,
 - *courir jusqu'à l'océan
 - *ramer jusqu'à une bouée positionnée à la barre
 - *contourner la bouée
 - * revenir sur le sable en remontant jusqu'à la ligne d'arrivée pour lancer donner le relai à son coéquipier. Et ainsi de suite jusqu'au quatrième de l'équipe.
- Une bouée est installée au large : l'objectif est de passer la barre et de revenir sur le ventre jusqu'au bord (ne pas se lever).

=> Les 4 jeunes de l'équipe doivent être passés pour que le classement soit arrêté.

Objectifs de ce challenge : Observer la qualité de rame, et la capacité à passer la barre.

Notation : La première équipe qui a fait passer tous les membres de son équipe gagne le plus de points :

1^{ère} équipe : 20 points

4^{ème} équipe : 12 points

2^{ème} équipe : 16 points

5^{ème} équipe : 10 points

3^{ème} équipe : 14 points

6^{ème}, 7^{ème}, 8^{ème}, 9^{ème} et 10^{ème} équipe : 8 points

Les dernières équipes obtiennent volontairement à partir de la 6^{ème} place 8 points, pour que les équipes les moins performantes possèdent un minimum de points pour ne pas être désavantagées dans le classement.

Atelier n°3 : Le Challenge entre Terre et Mer (30 mns maxi)

Composition de l'équipe :

- l'équipe au complet (4 jeunes)
- le coach peut assister les jeunes dans l'eau

Support :

- Chaque jeune réalise ce challenge sans support
- Palmes autorisées (matériel à prévoir)

Déroulement de l'épreuve :

- * Comme le challenge précédent, les 10 premiers jeunes de chaque équipe sont en ligne prêt au départ.
 - * Réaliser un parcours sur le sable avant d'arrivée à l'océan
 - * Nager jusqu'à la bouée (à la barre) et revenir jusqu'à la ligne d'arrivée (sur le sable) pour donner le relai à son équipier suivant. Et ainsi de suite jusqu'au quatrième de l'équipe.
- => Les 4 jeunes de l'équipe doivent être passés pour que le classement soit arrêté.**

Objectif de ce challenge : Observer l'agilité et la polyvalence de l'enfant dans le milieu aquatique mais également sur un sol meuble (sable).

Notation : La première équipe qui a fait passer tous les membres de son équipe gagne le plus de points :

1^{ère} équipe : 20 points

4^{ème} équipe : 12 points

2^{ème} équipe : 16 points

5^{ème} équipe : 10 points

3^{ème} équipe : 14 points

6^{ème}, 7^{ème}, 8^{ème}, 9^{ème} et 10^{ème} équipe : 8 points

Les dernières équipes obtiennent 8 points selon si elles sont à la 6^{ème} ou la 10^{ème} place.

Atelier n°4 : Le challenge des coachs (si le timing le permet) (20 mns maxi)

Participants :

- Les 10 coachs (1 personne par club)

Déroulement de l'épreuve :

- Parcours sur sable (type sauvetage côtier)
- Parcours dans l'eau : nager jusqu'à la bouée et revenir en prenant une vague en bodysurf.

Support :

- 1 paire de palme.

Objectif de ce challenge : Mettre les qualités de watermen des coachs en avant et montrer l'exemple aux enfants qu'ils entraînent.

Notation :

1^{er} : 10 points

4^{ème} : 7 points

2^{ème} : 9 points

5^{ème} : 6 points

3^{ème} : 8 points

6^{ème}, 7^{ème}, 8^{ème}, 9^{ème} et 10^{ème} : 5 points

Les dernières équipes obtiennent 5 points selon si elles sont à la 6^{ème} ou la 10^{ème} place.

CLASSEMENT FINAL DES EQUIPES :

Atelier 1 : 120 points/ 4 = 30 points

Atelier 2 : 20 points

Atelier 3 : 20 points

Atelier 4 : 10 points (Bonus)

Classement du FESTISURF sur 80 points

RECOMPENSES :

Toutes les équipes participantes recevront des lots.

MODALITES D'INSCRIPTION :

*Remplir la fiche d'inscription en annonçant la composition de son équipe

Rappel : 1 garçons de moins de 10 ans, 2 garçons de moins de 12 ans, 1 fille de moins de 12 ans

*Renvoyer la fiche d'inscription par mail à contact@surfingcomite33.com.

=> La date limite d'inscription est fixée au VENDREDI 13 SEPTEMBRE à midi, en fonction des places dispo, seulement 10 équipes !!!

Conseils aux coachs : Il est important de sélectionner dans son équipe des enfants qui sont capables de pratiquer deux disciplines « Surf ».

MATERIEL OBLIGATOIRE A AMENER SUR LE LIEU DE L'EVENEMENT :

	<i>Surfboard école 6,0 pouces en mousse</i>	<i>Bodyboard</i>	<i>Palmes (bodysurf/bodyboard)</i>	<i>Combinaisons</i>
Atelier n°1	2	1	1 paire	Pour tous
Atelier n°2	2	2	2 paires*	Pour tous
Atelier n°3	0	0	7 paires*	Pour tous
Atelier n°4	/	/	1 paire	Pour tous

*dont 1 paire pour le coach.

Il vous faut donc prévoir :

- ✓ 5 combinaisons pour les enfants et pour le coach.
- ✓ 5 paires de palmes minimum (prévoir paires de rechanges au cas où il y aurait des pertes)