

## REGLEMENT SPORTIF

# FESTISURF 2014

Le principe fondamental pour cette édition 2014 du Championnat Départemental Interclubs destiné aux jeunes, est de valoriser au maximum les clubs et leurs licenciés. Cette journée prévue à LACANAU, le **Samedi 5 juillet** 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 :

**2 garçons/filles de moins de 10 ans,**

**1 garçon de moins de 12 ans,**

**1 fille 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

<b>Atelier n°1: Challenge « tag team multi glisse » (2h maxi. pour 10 équipes.)</b>
---

#### 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 dans 2 des 3 disciplines et seulement deux d'entre elles seront notées par discipline.

- Temps de passage fixé à 7 minutes/surfeur/discipline soit  $7 \times 2 \times 4 = 56$  mns/5équipes .

- Une fois que le jeune a pris 3 vagues dans une discipline 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 2 fois sur 2 supports différents.

- Etant donné qu'il n'y a que 3 disciplines différentes, nous demandons la répartition suivante :

2 shortboarders, 1 bodysurfeur et 1 bodyboarders pour chaque passage.

- Tous les enfants doivent passer 2 fois, sur 2 supports différents.

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

*Comité Départemental de la Gironde de Surf.*

*Maison de la Glisse – Bd de la plage 33680 Lacanau Océan*

[www.ComiteSurfGironde](http://www.ComiteSurfGironde).

[contact@surfingcomite33.com](mailto:contact@surfingcomite33.com)

### **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 **80 points (20pts/surfer/tour, donc sur 2 tours, 160pts)**.  
On divisera ensuite ces points par 8, pour noter cette épreuve sur 20 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, pour 10 équipes)**

### **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 5 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 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<sup>ère</sup> équipe : 20 points

4<sup>ème</sup> équipe : 12 points

2<sup>ème</sup> équipe : 16 points

5<sup>ème</sup> équipe : 10 points

3<sup>ème</sup> équipe : 14 points

6<sup>ème</sup>, 7<sup>ème</sup>, 8<sup>ème</sup>, 9<sup>ème</sup> et 10<sup>ème</sup> équipe : 8 points

Les dernières équipes obtiennent volontairement à partir de la 6<sup>ème</sup> 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 des coachs (20 mns maxi)**

### **Participants :**

- Les coachs (1 personne par club)

### **Déroulement de l'épreuve :**

- Parcours sur sable.

Comité Départemental de la Gironde de Surf.

Maison de la Glisse – Bd de la plage 33680 Lacanau Océan

[www.ComiteSurfGironde](http://www.ComiteSurfGironde).

[contact@surfingcomite33.com](mailto:contact@surfingcomite33.com)



- 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<sup>er</sup> : 10 points

4<sup>ème</sup> : 7 points

2<sup>ème</sup> : 9 points

5<sup>ème</sup> : 6 points

3<sup>ème</sup> : 8 points

6<sup>ème</sup>, 7<sup>ème</sup>, 8<sup>ème</sup>, 9<sup>ème</sup> et 10<sup>ème</sup> : 5 points

Les dernières équipes obtiennent 5 points selon si elles sont à la 6<sup>ème</sup> ou la 10<sup>ème</sup> place.

**CLASSEMENT FINAL DES EQUIPES :**

**Atelier 1 :** 80 points/ 4 = 20 points

**Atelier 2 :** 20 points

**Atelier 4 :** 10 points (Bonus)

**Classement du FESTISURF sur 50 points**

**MODALITES D'INSCRIPTION :**

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

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

\*Renvoyer la fiche d'inscription par mail à [contact@surfingcomite33.com](mailto:contact@surfingcomite33.com).

**=> La date limite d'inscription est fixée au VENDREDI 4 Juin 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 :**

	Surfboard école 6,0 pouces en mousse ou planche perso.	Bodyboard	Palmes (bodysurf/bodyboard)	Combinaisons
<b>Atelier n°1</b>	2	1	1 paire	Pour tous
<b>Atelier n°2</b>	2	2	2 paires*	Pour tous
<b>Atelier n°3</b>	/	/	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)
- ✓ 2 planches 6' mousse ou personnelle
- ✓ 2 bodyboards

# LES CRITERES DE JUGEMENT

## **SURF**

### Dans la mousse :

- faire un redressement en plusieurs temps
- faire un redressement en 1 temps
- prendre une direction

### Au large :

- passer la barre
- prendre une vague tout droit
- prendre une direction sur l'épaule de la vague
- avoir une trajectoire ondulatoire (pas de vitesse et pas de manœuvres)
- prendre de la vitesse sur une vague
- réussir à placer une manœuvre
- réussir un enchaînement de manœuvres

## **BODYSURF**

### Dans la mousse :

- prendre une mousse en bodysurf en prenant appui sur le fond, bras devant et glisser sur 3 mètres
- prendre une mousse en bodysurf en prenant appui sur le fond, bras devant et glisser jusqu'au bord
- prendre une direction
- faire une manœuvre mineur

### Au large :

- passer la barre
- prendre une vague et aller tout droit
- prendre une direction pour suivre l'épaule de la vague
- réaliser une manœuvre mineur (vrille, dauphin)
- réaliser une manœuvre majeur (rollo, backriding)
- enchaîner deux manœuvres

## **BODYBOARD**

### Dans la mousse :

- prendre une mousse tout droit
- prendre une mousse sur le côté avec une bonne position des mains
- enchaîner une rotation (360°)

### Au large :

- passer la barre
- prendre une vague tout droit
- prendre une direction dans la vague et suivre l'épaule (peu importe la position des mains)
- prendre une direction dans la vague et suivre l'épaule (avec une bonne position des mains)
- effectuer un 360° sur l'épaule de la vague
- effectuer un rollo sur l'épaule de la vague
- enchaîner deux manœuvres sur l'épaule de la vague