



**FEDERATION FRANCAISE DE VOL LIBRE**

# **RÈGLEMENT DE COMPETITION**

## **CERF-VOLANT ACROBATIQUE INDOOR**

**Année 2000**

**Rédaction groupe de travail cerf-volant Indoor**



# REGLEMENT DE COMPETITION DE CERF-VOLANT ACROBATIQUE - INDOOR

## SOMMAIRE

<b>1</b>	<b>GENERALITES .....</b>	<b>3</b>
1.1	CLASSES EN COMPÉTITION INDOOR.....	3
1.2	COMPÉTITION .....	3
1.3	LIEU .....	3
1.4	CONDITIONS DE VOL.....	3
1.5	SÉCURITÉ .....	4
1.6	BALISAGE DES AIRES .....	4
1.7	DISPOSITION DE LA SALLE.....	4
1.8	JUGES ET ENCADREMENT .....	5
1.9	PILOTES ET JUGEMENT.....	5
1.10	MATÉRIEL À PRÉVOIR .....	5
<b>2</b>	<b>COMPETITION ET COMPETITEURS .....</b>	<b>5</b>
2.1	RÈGLES ET FIGURES .....	5
2.2	VOL EN TOUTE SÉCURITÉ.....	5
2.3	RÉUNIONS DE PRÉPARATION ET DE BILAN .....	5
2.4	ÉQUIPE DE RAMASSAGE .....	6
2.5	TEMPS D'INSTALLATION ET DE PRÉPARATION .....	6
2.6	EQUIPEMENT .....	6
2.7	ACCÈS À LA ZONE DE VOL.....	6
2.8	PROTESTATIONS .....	6
2.9	DÉLÉGUÉ DE PILOTES .....	6
2.10	PHASES DE LA COMPÉTITION.....	6
<b>3</b>	<b>BONUS ET PENALITES.....</b>	<b>6</b>
3.1	INFORMATIONS GÉNÉRALES.....	6
3.2	CHUTES, COLLISIONS ET TOUCHÉS .....	7
3.3	RÈGLE DES 45 SECONDES .....	7
3.4	FIN INCORRECTE OU INAPPROPRIÉE .....	7
3.5	DISQUALIFICATIONS .....	7
3.6	ESPRIT SPORTIF.....	7
3.7	LIMITES DE SÉCURITÉ .....	7
<b>4</b>	<b>PRISE EN CHARGE .....</b>	<b>7</b>
<b>5</b>	<b>CRITERES DE JUGEMENT ET NOTATIONS.....</b>	<b>7</b>
5.1	GÉNÉRALITÉS .....	7
5.2	JURY.....	7
5.3	LES ÉLÉMENTS DE NOTATIONS.....	8
5.3.1	<i>Egalité</i> .....	8
5.4	ÉPREUVE DE PRÉCISION .....	8
5.5	BALLET .....	8
5.5.1	<i>La chorégraphie</i> .....	8
5.5.2	<i>Exécution</i> .....	8
5.5.3	<i>Coefficient de Notation</i> .....	9
5.5.4	<i>Le Joker</i> .....	9
<b>6</b>	<b>FIGURES ET ELEMENTS DE FIGURES .....</b>	<b>9</b>
<b>7</b>	<b>LES FIGURES SAISON 1999-2000.....</b>	<b>9</b>
7.1	LES NOVICES DEUX LIGNES .....	9
7.2	LES EXPERTS DEUX LIGNES.....	11
7.3	LES QUATRE LIGNES .....	12



## REGLEMENT DE COMPETITION DE CERF-VOLANT ACROBATIQUE - INDOOR

### 1 GENERALITES

#### 1.1 Classes en compétition indoor

Deux classes de compétiteurs :

- ⇒ les novices : pilotes qui débudent la compétition ou qui accèdent à leur première compétition indoor.
- ⇒ les experts : pilotes qui ont une expérience de la compétition indoor ou qui peuvent être de niveau master en compétition nationale outdoor.
- ⇒ Les quatre lignes.

#### 1.2 Compétition

Lors de la Coupe de France indoor, plusieurs phases (une à quatre) seront organisées par des clubs affiliés.

Chaque phase se déroule comme suit :

- ⇒ le briefing des pilotes,
- ⇒ l'échauffement physique du compétiteur (annexe 1),
- ⇒ la compétition,
- ⇒ l'annonce des résultats et la remise des prix,
- ⇒ le débriefing des pilotes.

La compétition doit se dérouler dans un esprit convivial.

#### 1.3 Lieu

Le lieu de la compétition est une salle fermée (gymnase ou salle polyvalente ayant reçue l'agrément Jeunesse et Sports) dont le plafond est à une hauteur minimum de 7 mètres. La salle doit pouvoir accueillir les pilotes, les juges, l'encadrement, les accompagnants et le public. Elle doit disposer d'issues de secours et répondre aux normes européennes de sécurité. Les normes de sécurité de la salle doivent impérativement être respectées.

La surface au sol doit permettre de tracer :

- ⇒ un terrain de vol de 18 m x 18 m intégrant une bande sécurité de 1 m coté public,
- ⇒ une aire de préparation et stockage du matériel de 18 m x 4 m,
- ⇒ une aire de sécurité d'un mètre minimum entre le terrain de vol et le public.

La lumière de la salle doit être constante, diffuse et non aveuglante. Le son doit être réparti et non assourdissant.

Le sol doit être peu glissant (respectant les normes des salles sportives parquet ou revêtement lino).

Le positionnement des juges devra de préférence être à l'opposé de la lumière dominante.

#### 1.4 Conditions de vol

Le bon déroulement des vols ne peut s'effectuer que sans courant d'air (chauffage soufflant, portes ouvertes).

Seuls les pilotes exécutant leur routine doivent se trouver sur le terrain de vol au moment de la compétition.

Le public ne doit franchir les limites de l'aire de vol.

Le comportement dangereux d'un pilote pourrait le disqualifier.

Le directeur de terrain est le garant du respect de ces règles.



## REGLEMENT DE COMPETITION DE CERF-VOLANT ACROBATIQUE - INDOOR

### 1.5 Sécurité

La sécurité est d'autant plus importante que la compétition se déroule dans une salle close. Le public est très proche des cerfs-volants. Une demande préalable de la commission de sécurité est nécessaire. Les issues de secours ne doivent pas être obstruées et les extincteurs doivent être accessibles.

Personne d'autre que le(s) cerf(s)-voliste(s) en compétition et éventuellement le directeur de terrain ne doit se trouver sur le terrain de vol.

A cause de la promiscuité du lieu, le directeur de terrain doit veiller sans cesse au respect des limites de terrain.

Les forces de l'ordre, les pompiers et le personnel de gardiennage du site doivent être prévenus de l'événement. Tout débordement ou incident dans un gymnase peut prendre des proportions importantes.

Il faut prévoir un poste médical à défaut d'une équipe de secours (type Croix Rouge).

Les normes de capacités d'accueil du public dans une salle de sport sont réglementées.

### 1.6 Balisage des aires

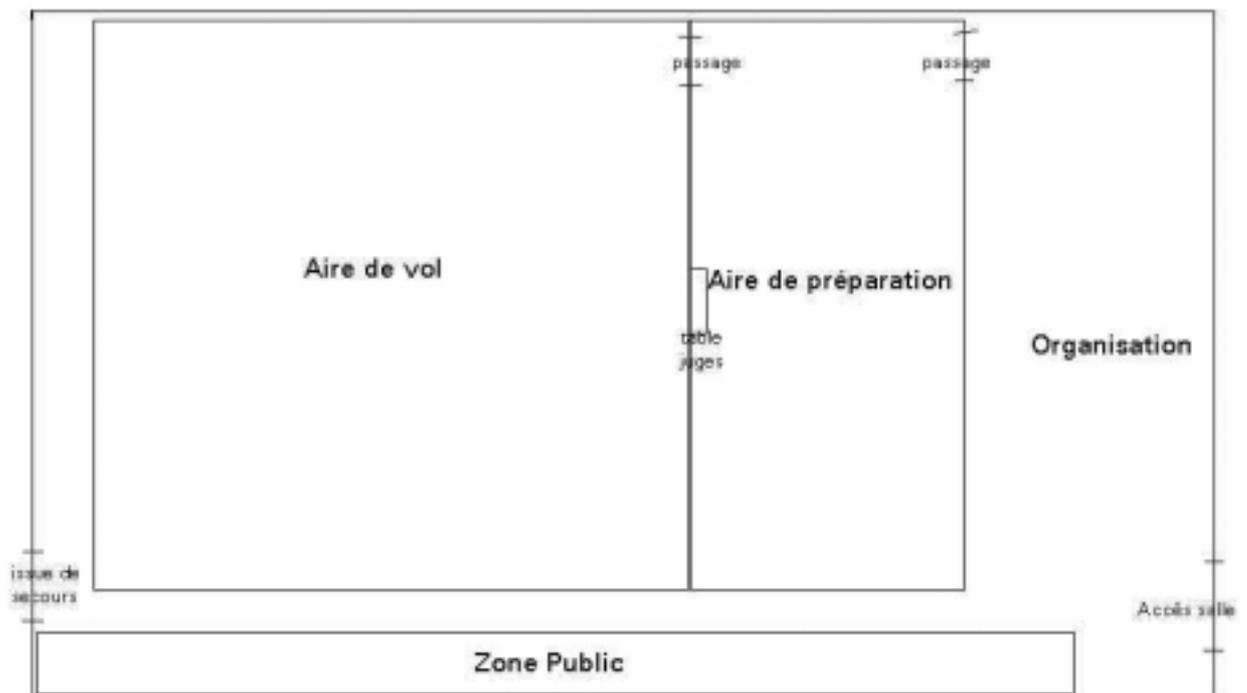
Le balisage des aires s'effectuera à l'aide de rubalises fixées sur des supports de types cônes ou barrières métalliques, l'ensemble assurant le balisage des différentes zones et la visibilité du terrain la plus importante.

Chaque aire devra être prévue avec une zone d'accès afin que personne ne passe sous les rubalises.

### 1.7 Disposition de la salle

La salle doit comporter au minimum :

- ⇒ une aire de vol,
- ⇒ une aire de préparation pour les pilotes,
- ⇒ une zone réservée aux juges,
- ⇒ une zone d'accueil du public,
- ⇒ des aires de déplacement.
- ⇒ Une zone de sécurité de 1 m coté public



Exemple d'organisation d'un gymnase type (20m\*40m environ).



## REGLEMENT DE COMPETITION DE CERF-VOLANT ACROBATIQUE - INDOOR

### 1.8 Juges et Encadrement

Ils sont juges FFVL spécialisés en pratique indoor. Ils peuvent être assistés de juges d'ombre en formation. Ils répondent au directeur de terrain et sont responsables du déroulement de la compétition. Les juges se trouvent le long du terrain de vol, assis sur des chaises et disposent d'une table pour effectuer leurs notations.

Le comptable stocke les notes transmises par les juges sur ordinateur afin d'en définir le score rapidement sans risque d'erreur (facultatif, peut être remplacé par l'un des juges).

Le directeur de terrain doit signaler les sorties de terrain dangereuses aux juges. Il est le garant du bon fonctionnement de la compétition. Il est responsable de la sécurité, du comportement des pilotes et des juges. Il surveillera notamment l'abus de bruit ou nuisances pendant les phases de compétition avec le chef juge.

L'animateur présent ne portera aucun jugement de valeur tendant à influencer les juges lors de leur cotation.

### 1.9 Pilotes et jugement

Les pilotes peuvent être représentés par un représentant des pilotes de chaque catégorie.

Ce représentant est le seul pilote pouvant porter réclamation auprès du directeur de terrain.

### 1.10 Matériel à prévoir

- ⇒ Un chronomètre pour le respect des temps maximums.
- ⇒ Un décimètre pour la mesure du terrain.
- ⇒ Un drapeau jaune (avertissement) et un drapeau rouge (disqualification).
- ⇒ Une table et des chaises pour les juges.
- ⇒ Un tableau d'affichage pour afficher l'ordre de passage, les scores et notes.
- ⇒ Un sifflet.
- ⇒ Scotch large de couleur (blanche ou jaune si possible) pour marquage au sol.
- ⇒ Un ordinateur pour le comptable.
- ⇒ Une sonorisation de bonne qualité (bonne qualité n'étant pas synonyme de puissance) équipée d'un lecteur de CD, d'un lecteur cassette, d'un ou plusieurs micros de deux à quatre enceintes, d'un ampli et d'une table de mixage (éventuellement d'un mini-disc). La sonorisation ne doit pas gêner le déroulement de la compétition. L'animation est importante, elle ne doit pas être négligée.

## 2 COMPETITION ET COMPETITEURS

### 2.1 Règles et figures

Le règlement doit clairement expliquer les figures de chaque phase du championnat. Elles sont transmises 30 jours avant chaque compétition.

Les figures doivent intégrer le niveau de complexité des trois catégories.

### 2.2 Vol en toute sécurité

Particularité du vol en salle : le pilote est tout le temps en rotation arrière. Il doit donc être attentif à ses mouvements et suffisamment échauffé pour ne pas risquer un traumatisme musculaire. Les rotations provoquent régulièrement des chutes en arrière sur le sol dur du gymnase.

### 2.3 Réunions de préparation et de bilan

Le briefing permet au directeur de terrain et au chef juge de présenter leur équipe, les figures et le déroulement de la compétition. Il permet aux pilotes de poser les questions qui leur semblent nécessaires.

Le débriefing permet la critique (positive et négative).

Les briefings et débriefings sont utiles, ne les négligeons pas. Ensemble, nous améliorons la compétition et son règlement.



## REGLEMENT DE COMPETITION DE CERF-VOLANT ACROBATIQUE - INDOOR

Ils sont obligatoires.

### **2.4 Equipe de ramassage**

Les pilotes peuvent se faire assister par l'un de leurs homologues lors de la compétition pour tenir le cerf-volant au démarrage ou le ramasser lors d'une chute. Le coéquipier est toléré dans un angle du terrain ou dans la zone de sécurité.

### **2.5 Temps d'installation et de préparation**

Le pilote doit se présenter sur l'aire de préparation muni de son appareil lors du passage du précédent compétiteur afin d'être prêt à l'appel de son nom.

A partir de cet appel, le pilote dispose de 3 minutes de préparation et d'échauffement.

Au terme de ces 3 minutes de préparation, annoncées par le directeur de terrain, le pilote doit disposer son appareil au sol et se présenter face aux juges.

### **2.6 Equipement**

Chaque pilote doit entrer en compétition avec un appareil piloté par au moins deux lignes. La longueur de lignes (cerf-compris) est au minimum de 4 m et le maximum est fixé par le directeur de terrain en fonction de la hauteur effective de plafond (-1mètre). En aucun cas, la longueur de lignes ne devra excéder la hauteur de plafond moins un mètre.

Le pilote doit être équipé de chaussures de sports à semelles plates spécifiques à la pratique de sports en salle.

### **2.7 Accès à la zone de vol**

L'accès à la zone de vol n'est autorisé qu'à un seul pilote et de son aide (facultatif) à la fois.

Il est signalé par le directeur de terrain sur annonce des juges.

### **2.8 Protestations**

Les protestations ne peuvent s'effectuer qu'en fin de passage du pilote, en présence du responsable des pilotes et du directeur de terrain, par écrit.

### **2.9 Délégué de pilotes**

Les délégués des pilotes (un par catégorie) sont nommés par les pilotes au briefing avant la compétition. Ils représentent les pilotes et défendent leurs intérêts lors d'éventuelles réclamations.

### **2.10 Phases de la compétition**

Au préalable de chaque passage, le pilote doit faire contrôler la longueur de ses lignes sur une toise marquée au sol.

La compétition s'effectue en deux phases :

- ⇒ la précision : permet au pilote de montrer sa capacité à effectuer une figure complexe (constituée de plusieurs points clés) le plus parfaitement possible (respect des figures, des angles, des rotations, des diamètres, des trajectoires, de la vitesse, etc.).
- ⇒ le ballet : permet au pilote de s'exprimer sur une musique de son choix (comprise entre 1 min 30 et 3 min) en montrant à la fois ses capacités artistiques et techniques.

## **3 BONUS ET PENALITES**

### **3.1 Informations générales**

Certaines situations conduisent à la pénalisation ou à la disqualification des concurrents, en fonction de leur attitude sur et hors terrain de compétition. Une attitude volontairement dangereuse ou non sportive sera lourdement sanctionnée.



## REGLEMENT DE COMPETITION DE CERF-VOLANT ACROBATIQUE - INDOOR

### 3.2 Chutes, collisions et touchés

Les chutes, collisions et touchés apportent des points de pénalité s'ils ne sont pas volontaires. Seul un touché de type pointe d'aile, glissé sur bord d'aile, fin de programme, couché au sol et tous volontairement effectués ne seront pas sanctionnés.

### 3.3 Règle des 45 secondes

A partir de l'appel des juges à la fin de l'échauffement, le pilote a 45 secondes pour se présenter face aux juges, son appareil prêt.

### 3.4 Fin incorrecte ou inappropriée

Une fin inappropriée est une fin de routine involontaire ou non terminée dans la plage de temps imposée.

### 3.5 Disqualifications

Le pilote peut être disqualifié pour l'une des raisons suivantes :

- ⇒ présentation en retard sur l'aire de compétition,
- ⇒ démarrage au-delà des 45 secondes,
- ⇒ violation des règles de sécurité,
- ⇒ comportement anti-sportif.

### 3.6 Esprit sportif

L'esprit sportif se résume en un comportement loyal vis à vis des autres compétiteurs et des officiels. Tout manquement à cette règle doit être sanctionné.

### 3.7 Limites de sécurité

En indoor, il n'existe pas de lignes jaunes et rouges. Une seule ligne marque les limites de terrain; ce sont les limites de sécurité du terrain. Il existe par contre une zone de sécurité de 1 m coté public. Le franchissement de cette limite n'est pas autorisé. Le dépassement de cette ligne conduit à la disqualification immédiate du concurrent pour la phase en cours. Dans ce cas, le dépassement est annoncé par un drapeau rouge et deux coups de sifflet.

## 4 PRISE EN CHARGE

La FFVL prend en charge le déplacement des juges, scorer et directeur de terrain, le déplacement de la malle compétition ainsi que l'envoi du présent règlement à tous les clubs cerf-volant affiliés.

Le club organisateur doit couvrir les coûts d'organisation (sonorisation, animation, repas des juges, assurance spécifique, etc.)

## 5 CRITERES DE JUGEMENT ET NOTATIONS

### 5.1 Généralités

Ce paragraphe décrit chacune des épreuves de compétition, les critères de jugement appliqués à celles-ci, le système de notation et les coefficients pondérateurs qui entrent dans le calcul des notes.

### 5.2 Jury

- a. Toutes les épreuves de compétitions doivent avoir au minimum trois juges par manche (sans maximum).
- b. On encourage les organisateurs à utiliser des jurys de cinq juges lorsque cinq juges expérimentés sont disponibles. Un jury composé de cinq membres doit avoir un minimum de trois juges expérimentés. Pour un jury plus important, 50% des juges doivent être expérimentés. En général, si on utilise un jury de cinq membres ou plus, on supprime du calcul final la note la plus haute et la note



## REGLEMENT DE COMPETITION DE CERF-VOLANT ACROBATIQUE - INDOOR

la plus basse. Dans un jury composé de trois membres, on conserve toutes les notes. Quoi qu'il en soit, si le chef juge décide que le jury est composé de suffisamment de juges expérimentés, il peut décider de conserver toutes les notes.

- c. Le jury doit conserver la même composition pour toute la durée de l'épreuve. Si un membre du jury ne juge pas tout au long de l'épreuve, on abandonne ses notes et on retient toutes celles des autres.

### 5.3 Les éléments de notations

Pour chaque épreuve, la note se voit affectée d'un coefficient en pourcentage de la note totale. Le note maximum d'un même juge est limitée à 100 points. La note finale de chaque concurrent sera comprise entre 0 et 100 et calculée par une simple moyenne (on additionne toutes les notes et on les divise par le nombre de juges)

Chaque score inscrit sur une feuille de notation est compris entre 0 et 10. En démarrant de 0 et en augmentant de 0.1 jusqu'à 10.

#### 5.3.1 Egalité

Lorsque deux concurrents sont à égalité, après calcul du score final, on utilise les procédures suivantes pour les départager :

1. Si le jury est composé de cinq membres, on prend en compte les notes minimums et maximums (qui avait été retirées précédemment) et on détermine le score final.
2. Si l'égalité subsiste ou si le jury est composé de trois membres alors :
  - Dans les épreuves de précision, c'est la meilleure note technique qui est prépondérante.
  - Dans les épreuves de ballet, c'est la meilleure note chorégraphique qui est prépondérante.
3. Si l'égalité subsiste, alors on la conserve.

### 5.4 Epreuve de précision

Les figures doivent être exécutées telles qu'elles sont indiquées sur le diagramme correspondant. Chaque élément de figure doit être correctement proportionné par rapport aux autres éléments et les éléments clés doivent être respectés.

Le respect des figures comprend :

- ⇒ un bon contrôle de la trajectoire,
- ⇒ de la vitesse,
- ⇒ la stabilité du cerf-volant,
- ⇒ un respect parfait des angles,
- ⇒ un nombre de touchés au sol et un nombre imposé de pointes d'ailes au sol,
- ⇒ la position du cerf-volant dans la demi-sphère (hauteur et position / sol),
- ⇒ un bon enchaînement des points clés...

### 5.5 Ballet

Durée minimum : 1min.30

Durée maximum : 3min.

Les éléments suivants sont pris en considération :

#### 5.5.1 La chorégraphie

La composition et la fluidité de l'enchaînement. Comment est faite la transition entre un élément de programme et un autre. Comment la routine interprète la musique dans le tempo et dans l'humeur. L'effet qu'a la musique sur le déroulement de l'enchaînement. La créativité et l'imagination doivent exister dans le choix du mouvement et des actions du cerf-volant.

#### 5.5.2 Exécution

Comment les compétiteurs contrôlent leur cerf-volant tout au long de la routine (contrôle) et comment les mouvements et actions de l'appareil sont bien en accord avec la musique (tempo), les qualités techniques et la variété des figures exécutées, la prise de risque...



## REGLEMENT DE COMPETITION DE CERF-VOLANT ACROBATIQUE - INDOOR

### 5.5.3 Coefficient de Notation

Exécution 40% du total

Chorégraphie 60% du total

### 5.5.4 Le Joker

Le pilote peut prendre l'initiative de recommencer l'une des deux épreuves ballet ou précision. Le choix doit être pris à l'issue de l'une d'elle seulement pour l'épreuve qui vient d'être effectuée.

En ce cas sa note est annulée et remplacée par une nouvelle note affectée d'un coefficient de 0,8.

Jusqu'à la fin de l'épreuve, le pilote n'a pas connaissance des notes données par les juges.

## 6 FIGURES ET ELEMENTS DE FIGURES

⇒ Eléments de figure :

Les éléments de figure entreront dans la composition de figure.

⇒ Figures :

Une figure est un ensemble cohérent d'éléments de figures permettant au pilote de démarrer et arrêter dans l'axe des juges après avoir effectué au minimum un tour (360°).

## 7 LES FIGURES SAISON 1999-2000

### 7.1 Les novices deux lignes

D - Départ sur pointes (point 0)

1 - 360° normal gauche (retour point 0)

2 - Boucle montante (point 0)

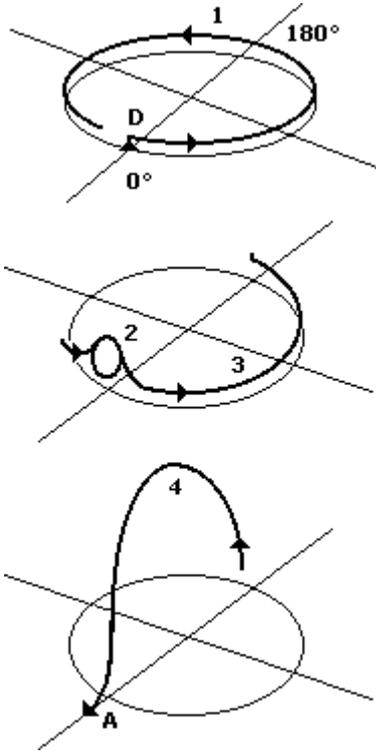
3 - 180° normal gauche (arrivé point 180°)

4 - Over the Top (arrivé point 0)

A - Posé sur le ventre (point 0)

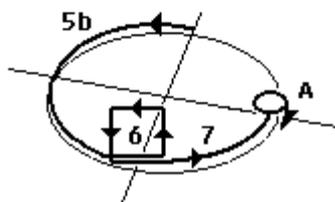
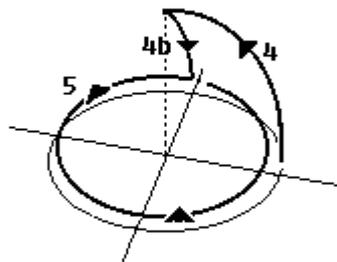
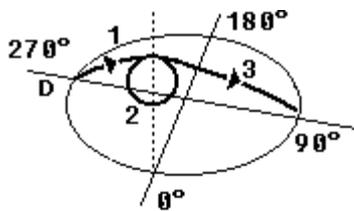


# REGLEMENT DE COMPETITION DE CERF-VOLANT ACROBATIQUE - INDOOR



## 7.2 Les experts deux lignes

- D - Départ sur pointes (point 270)
- 1 - 90° gauche en montant d'un angle de 45° (retour point 0)
- 2 - Boucle descendante (point 0)
- 3 - 90° gauche en descendant d'un angle de 45° (retour point 90)
- 4 - Over the Top angle au zenith (arrivé point 180),
- 5 - Sideway gauche sur 360° (arrivé point 180)
- 6 - retour gauche normal sur 180 jusqu'au point 0 angles montant (centré sur point 0°)
- 7 - 90° normal gauche (arrivé point 90)
- A - Axel Posé sur les deux pointes (point 90)



Attention ! une erreur s'était glissée dans une précédente version de ce document.

La figure 4 « over the Top angle au zenith » doit arriver au point 180 et non pas au point 0 (angle vers la droite et non vers la gauche en haut de la sphère). Ensuite enchaîner la figure à partir du point 5

### 7.3 Les quatre lignes

- D - Départ sur bord d'attaque (point 0)
- 1 - Sideway gauche sur 180° bord d'attaque vers le sol (arrivé point 180)
- 2 - Retournement du CV (point 180)
- 3 - Sideway gauche sur 180° bord d'attaque vers le haut (arrivé point 0)
- 4 - Axel (point 0)
- 5 - Dune sur 180° point haut en 90 hauteur 3m (arrivé point 180)
- 6 - Over the Top (arrivé point 0)
- A - Posé sur le bord d'attaque (point 0)

