



FORMATION JUGE

PILOTAGE DE VOILE



EVALUATION D'UN SAUT

AVANT DE JUGER :

Afin de se faciliter la tâche pendant le jugement et pour être crédible, il est indispensable de pouvoir s'appuyer sur quelques règles simples :

- Connaître les différentes définitions (course, portes d'entrée et de sortie, corps, zones, etc.), savoir si elles s'appliquent à toutes les épreuves ou seulement à une partie.
- Savoir ce qu'est la charge allaire et ses limites, les pénalités encourues en cas de non-respect.
- Savoir comment on ferme le parcours et dans quels cas.
- Connaître les limites météo autorisées.
- Savoir où se positionnent la manche à air et l'indicateur de direction du vent (flamme).
- Faire la différence entre la zone de posé et les zones de sécurité.
- Savoir qui est le directeur technique de parcours et quelles sont ses responsabilités.
- Connaître les différentes épreuves de pilotage de voile.
- Avoir en mémoire les équipements obligatoires qu'un compétiteur doit porter.
- Avoir une idée des règles de sécurité, connaître les types d'infractions à ces règles, savoir ce qu'elles entraînent (carton jaune ou rouge), leurs conséquences et qui les inflige.
- Connaître les scores minimums et maximums pour chaque manche.
- Connaître sa place pour chaque épreuve, chaque manche ou après une interruption pour juger correctement ce que vous devez voir, trouver l'emplacement idéal pour cela.

Pour chaque épreuve il y a :

- 1 Chef Juge (CJ),
- 1 Juge d'épreuve (JE),
- 1 Juge ou une personne habilitée par le Chef Juge au vent
- 1 Juge ou une personne habilitée par le Chef Juge à la sécurité équipée d'un sifflet
- 1 Juge Vidéo ou une personne habilitée,
- des Juges.

PENDANT LE JUGEMENT :

- Porter une veste de sécurité de couleur vive.
- Rester dans la zone de sécurité jusqu'au posé du concurrent.
- Faire preuve de vigilance et de concentration.
- Se consacrer uniquement à la tâche qui lui est dévolue (porte, VE, etc.).
- Si un compétiteur ne porte pas ses équipements de sécurité obligatoire, ou fait preuve d'un comportement dangereux (virage bas, manœuvres erratiques, non-respect de l'ordre de sortie, etc.) le signaler au CJ ou JE.
- Vérifier les conditions de vent et se rappeler la vitesse maximum autorisée.
- Avoir en mémoire les différentes altitudes de largage, les obligations des compétiteurs après l'atterrissage et les situations de ressaut.
- Connaître les conditions que doivent remplir les concurrents pour obtenir un résultat par défaut (DR).
- Vérifier : ① le nombre de compétiteurs par passage suivant l'altitude (libération),
② qu'il y ait une distance et un temps minimum entre 2 compétiteurs dans chaque passage afin d'assurer une séparation en toute sécurité,
③ que chaque compétiteur entre sur le parcours dans l'ordre de sortie sous peine de se voir infliger une pénalité.
- Savoir ce que l'on doit juger dans chaque épreuve.
- Savoir déterminer le point de contact à coter.
- Reconnaître les situations de marqueur touché.
- Aider à la remise en état du parcours.
- Connaître les signaux standards de jugement recommandés.

Epreuve de vitesse :

- Le but de l'épreuve est de passer le plus rapidement possible entre des portes.
- Des lasers étant utilisés pour chronométrer électroniquement l'épreuve par la coupure de ceux-ci, en cas de défaillance du matériel, un ressaut sera attribué au compétiteur concerné. Un juge sera assigné à la surveillance du bon fonctionnement du système et enregistrera les résultats.
- L'arrêt du chronométrage se fait par le passage de la porte de sortie par le compétiteur. Le temps est mesuré au millième de seconde.
- Le juge doit s'assurer que le compétiteur passe la porte d'entrée pour le démarrage du chronométrage et reste en dessous de la ligne des marqueurs.
- Les juges sont disposés le long du parcours pour vérifier le passage des portes et les situations d'infractions.
- Le juge notera sur sa feuille de marque si un marqueur est mis « hors service » par un compétiteur.
- Si le compétiteur atterrit avant la porte de sortie, le juge devra s'assurer qu'il maintient sa voile en vol sans qu'elle entre en contact avec la surface du sol pour ne pas être pénalisé. Dans le cas contraire, le juge notera un CD sur sa feuille.

Epreuve de distance :

- Le but de l'épreuve est de réaliser la distance la plus longue possible avant de toucher le sol en demeurant à l'atterrissage dans les limites du parcours.
- Le compétiteur doit toucher l'eau avant ou au passage de la porte d'entrée G1 qui est le départ de la mesure, valider la porte G5 et se poser aussi loin que possible. La distance mesurée est celle entre la porte d'entrée et le point de contact avec le sol le plus proche de G1.
- Un ou deux juges sont placés à la porte d'entrée G1 pour valider le contact avec l'eau et le passage de la porte G1, un juge sera également placé à la porte G5 pour surveiller une éventuelle VE. Il n'y a pas d'extension verticale en dehors de G1 et G5.
- Les juges sont positionnés en dehors et le long du parcours pour vérifier que le compétiteur ne vienne pas à se trouver en situation d'infraction. Il est de leur responsabilité de constater le premier point de contact du compétiteur avec le sol (à l'extérieur ou à l'intérieur du parcours) et de relever le point de contact le plus proche de la porte d'entrée touchée pendant l'atterrissage lorsque celui-ci est sur le parcours.
- Les juges mesurent ensuite la performance en mètres et centimètres.

Epreuve de précision :

- Le but de l'épreuve est de marquer des points en touchant l'eau au passage des portes et de se poser dans une zone des 10 zones de précision matérialisées.
- Un ou deux juges seront assignés à la porte d'entrée et noteront si la porte est valide, si le compétiteur a touché l'eau au passage de celle-ci et s'il n'y a pas d'extension verticale à G1.
- Les juges sont placés au niveau des portes situées dans l'eau (1 par porte) pour noter le contact avec la surface de l'eau et près des zones matérialisées (possibilité d'en juger plusieurs) pour relever la plus basse touchée lors de l'atterrissage.
- Le compétiteur doit collecter au moins les points d'une porte nautique et d'une zone d'atterrissage pour scorer.
- Les juges aux portes d'eau vérifieront que le compétiteur reste en contact avec la surface de l'eau au passage de la porte, dans le cas contraire le juge assigné à cette porte montre le panneau de cette porte et note sa non-validation sur sa feuille de résultat.
- Les juges aux zones de précision montreront le panneau correspondant, et signaleront s'il s'agit d'un posé debout ou pas.
- Le juge devra savoir quel score attribuer lors du posé sur la zone de précision comme par exemple, sortie du parcours maîtrisée ou pas, etc.
- Ils vérifient également que le compétiteur ne se trouve pas en situation d'infraction.
- La performance est cotée en points.
- Après l'atterrissage, les zones doivent être arrangées rapidement si nécessaire pour le compétiteur suivant. Le juge peut y participer.

APRES LE JUGEMENT :

Tous les sauts des différentes épreuves sont si possible filmés. Une caméra est obligatoirement placée au niveau de la porte d'entrée et à la hauteur de celle-ci.

Au moins le numéro du compétiteur doit être enregistré sur la vidéo.

D'autres caméras peuvent être positionnées à des endroits permettant d'enregistrer la majorité du parcours.

Chaque juge vérifiera qu'il a bien noté sur sa feuille de résultat la performance du compétiteur, les possibles infractions et toutes informations utiles (VR, etc.).

Les preuves vidéo servent à déterminer, en cas de litige, si le compétiteur a bien coupé la ligne imaginaire de la porte d'entrée, s'il s'est trouvé en situation d'infraction, s'il y a un doute sur le premier point de contact, etc.

Le juge ayant demandé un contrôle vidéo (VR) fera parti du panel de contrôle avec le juge d'épreuve et un autre juge si le chef juge n'est pas disponible.

Le jugement n'est pas définitif tant que les contrôles vidéo nécessaires n'ont pas été réalisés.