



RÈGLEMENTS LORS DE LA TENUE D'ÉVÈNEMENT DE L'ASSOCIATION QUÉBEC SNOWBOARD

CLASSIFICATION

Les participants sont classés selon l'âge et le sexe. Un concurrent peut demander de participer à la course dans la catégorie d'âge supérieure à la sienne avec l'accord de son entraîneur ou d'un parent. S'il fait cette demande, l'athlète accepte d'être dans cette catégorie pour le reste de l'année. En aucun cas, un athlète peut être classé dans la catégorie inférieure. Pour être comptabilisé dans le classement final Québécois, les participants doivent prendre part à un minimum de compétitions québécoises par année par discipline (voir les feuilles pondérées par discipline dans la section Classement et Résultats du site internet).

En Alpin et SBX les catégories d'âges sont :

11ans et moins
12-14 ans
15-19 ans
OPEN

En Freestyle, les catégories d'âges sont :

7- 9 ans
10-11 ans
12-13 ans
14-15 ans
OPEN

EXÉCUTION D'UNE COMPÉTITION

SIGNAL DE DÉPART

- 🍏 Qualifications chronométrées : Dix secondes avant le départ le starter

annonce « Dix secondes» et il continue à « 5, 4, 3, 2, 1 ». Durant les cinq dernières secondes, le participant peut quitter lorsqu'il le veut avant la dernière seconde.

- 🍏 Alpin : « Red course ready, blue course ready, attention». Un participant peut arrêter le décompte s'il n'est pas prêt. Par contre, il devra le dire avant que le Starter ait prononcé « Attention ».
- 🍏 Freestyle: le départ est donné par le Starter après l'autorisation du Juge en chef. Le Starter doit seulement dire « Go! ».
- 🍏 SBX: « Riders Ready, Attention », le Starter doit baisser la barre dans un délai aléatoire de 1 à 4 secondes. Un participant peut arrêter le décompte s'il n'est pas prêt. Par contre, il devra le dire avant que le Starter ait prononcé « Attention ».

LES PROTÊTS

TYPE DE PROTÊT

Voici les différents types de protêts :

- 🍏 contre l'équipement d'un participant;
- 🍏 contre un parcours et/ou sa condition;
- 🍏 contre un autre participant ou un officiel durant la compétition;
- 🍏 contre une disqualification;
- 🍏 contre le chrono.

FRAIS D'UN PROTÊT

Des frais de 100\$ en argent comptant seulement sont exigés lorsque vous demandez un Protêt. Si vous gagnez votre cause, l'argent vous sera remis.

ÉCHÉANCE D'UN PROTÊT

Un protêt doit être annoncé dans un certain laps de temps ou il ne sera pas considéré.

- 🍏 **contre un participant :**
 - Avant le départ de la compétition.
- 🍏 **contre un parcours et/ou sa condition :**
 - 60 minutes avant le début de la compétition.
- 🍏 **contre un autre participant ou un officiel durant la compétition :**
 - Dans les 15 minutes après que le dernier participant ait passé la

- ligne d'arrivée.
- Pour le SBX et l'alpin (final) avant que le prochain groupe quitte le départ.
- 🍏 **contre une disqualification :**
 - Dans les 15 minutes après l'annonce des disqualifiés.
- 🍏 **contre le chrono :**
 - Dans les 15 minutes après l'annonce des résultats dans l'aire d'arrivée.

PERSONNES AUTORISÉES

Les personnes autorisées à émettre un protêt sont :

- 🍏 Les entraîneurs
- 🍏 Les participants en SBX seulement

PROCÉDURE ALPIN

1. PROCÉDURE

1.1. INSPECTION / ENTRAÎNEMENT

Les athlètes peuvent inspecter le parcours avant la course. Les inspections se font en dérapant dans la piste. Selon les conditions de pistes, le chef de compétition décidera si les athlètes peuvent dérapper dans le parcours ou à l'extérieur du parcours. Aucun athlète n'a le droit de toucher aux portes, il pourrait être disqualifié. Tout athlète doit avoir son dossard visible et casque durant la séance d'inspection. Le temps alloué pour l'inspection est généralement de 15 à 30 minutes. Il n'y a pas de possibilité d'entraînement dans la piste de course la journée de la course.

1.2. LEXIQUE

1.2.1. Porte de slalom

Les portes de slalom sont constituées d'un piquet court (stubby) et d'une longue pôle, le tout relié par un fanion. Le coureur doit toujours

descendre le parcours en s'assurant que sa planche passe à l'extérieur du piquet court.

1.2.2. DNS, DNF ET DSQ

DNS = Did not start, N'est pas parti

DNF = Did not finish, N'a pas terminé le parcours

DSQ = Disqualifié

Si 2 participants ou plus sont DNF ou DSQ, leur classement final sera déterminé selon le nombre de portes négociées.

2. FORMAT DES COURSES

2.1. Slalom Géant

Les athlètes descendent un par un dans un parcours chronométré en commençant par les catégories des plus jeunes. Une fois que tous les participants ont fait leur première descente, on recommence la séquence pour la descente suivante :

- 2.1.1. Format 2 courses : Le temps des 2 descentes est additionné pour déterminer les athlètes avec le meilleur temps combiné.
- 2.1.2. Format 2 de 3 courses : Les athlètes descendent 3 fois le parcours et uniquement les 2 meilleurs temps sont cumulés pour obtenir le meilleur temps combiné.
- 2.1.3. Selon l'horaire de compétitions, le comité organisateur peut décider d'utiliser d'autres formats selon le principe du "2 de 3". Exemple 2 de 4, 3 de 5, etc.
- 2.1.4. Étant donné le niveau de formation de nos compétitions, si l'athlète est disqualifié lors d'une descente, il ne peut reprendre cette descente mais pourra continuer dans le déroulement de la compétition.
- 2.1.5. Procédure de départ : La séquence de départ sera comme suit: Coureur prêt...5...4...3...2...1...go ! Si le coureur n'est pas prêt, il doit le dire avant le "5". En tout temps après le "5" il peut partir et a jusqu'à 5 secondes après le "Go" pour partir.

2.2. Slalom Géant Parallèle – Le Meilleur Choisi

La course est constituée de 2 parcours tracés en parallèle (un rouge et un bleu). La course est divisée en 2 étapes : les qualifications et les finales :

- 2.2.1. Qualifications : les athlètes font 1 descente chronométrée dans chacun des 2 parcours en commençant par les catégories des plus jeunes. Le résultat des qualifications est basé sur le temps combiné des 2 descentes. Si l'athlète ne termine pas sa première descente (DSQ ou DNF), il pourra faire sa 2^e descente. Un athlète dont l'une de ses 2 descentes n'est pas complétée (DSQ ou DNF) ne pourra se qualifier pour la finale.
- 2.2.2. Finales : Les finales se déroulent sous forme de duels entre 2 athlètes, un dans chaque parcours. Le premier qualifié affronte le dernier qualifié, le 2^e qualifié affronte l'avant-dernier, etc. Selon certains paramètres (dont le nombre de participants dans la catégorie,

la capacité de l'événement, etc.) le chef de compétition décidera combien d'athlètes participeront à la finale: Top 4, Top 8 ou Top 16. Le format utilisé sera à 1 seule descente / SIMPLE élimination. Lors du duel entre 2 athlètes, celui ayant obtenu le meilleur temps combiné choisit dans quel parcours il veut descendre. Le gagnant passe à l'étape suivante. Après les demi-finales, les 2 gagnants s'affrontent pour déterminer la médaille d'or (grande finale) alors que les 2 perdants s'affrontent pour la médaille de bronze (petite finale)

2.2.3. Procédure de départ : La séquence de départ sera comme suit : Parcours rouge prêt...parcours bleu prêt...attention...Go. Les compétiteurs peuvent dire qu'ils ne sont pas prêts avant "Attention". Par la suite, le départ est quand même donné et ce ne sera pas considéré comme un faux départ. En qualifications, le coureur peut partir avant le "Attention" et a jusqu'à 5 secondes après le "Go" pour partir. En finales, le coureur doit attendre l'ouverture des portes de départ mécaniques avant de s'élancer. Lors des finales, si le coureur touche aux portes mécaniques avant qu'elles s'ouvrent, il sera disqualifié.

** Ce document est un résumé des règlements cités dans le Livre FIS. Toute compétition sanctionnée par l'Association Québec Snowboard, sont régies par les règlements de la FIS.

PROCÉDURE DU SNOWBOARD CROSS

1.1. SNOWBOARDCROSS

1.2. INSPECTION / ENTRAÎNEMENT

Les athlètes doivent inspecter le parcours avant la séance d'entraînement. L'inspection se fait à vitesse lente et avec les entraîneurs. Aucun excès de vitesse ne sera toléré. Les planches des participants ne devraient en aucun cas quitter la neige. Tous les athlètes doivent avoir leurs dossards visibles et casques durant la séance d'inspection. Le temps alloué pour l'inspection avant la course est généralement de 15 minutes.

Une session d'entraînement est obligatoire avant chaque compétition. La session d'entraînement peut se faire la veille ou la journée même tout dépend des organisateurs. La durée de l'entraînement doit être d'une durée minimum de une demie heure.

2. INFORMATIONS DE BASE

2.1. LEXIQUE

DNS = Did not start, N'est pas parti

DNF = Did not finish, N'a pas terminé

DSQ = Disqualifié

2.2. EN CAS DE DNF, DSQ, DNS

2.2.3 Un participant qui n'a pas fini, qui n'a pas commencé ou qui est disqualifié à la première course des qualifications peut participer à la deuxième course. Si 2 participants ou plus sont DNF ou DSQ, leur position finale sera déterminée selon le nombre de portes négociées.

2.2.4 La première partie du corps qui passe la ligne d'arrivée définit l'ordre d'arrivée. Veuillez noter que le coureur doit avoir au minimum un binding d'attaché afin de pouvoir terminer la course.

Si deux participants passent la ligne d'arrivée en même temps, la personne avec le meilleur résultat de qualification passera en premier.

2.3. DNS, DSQ ET DNF EN FINAL SBX

2.3.1 Si un compétiteur ne participe plus à la compétition il sera classé selon la dernière étape qu'il a franchie. Exemple si un compétiteur participe au premier bracket de 32 compétiteurs et qu'il décide de quitter après celle-ci, il sera automatiquement relégué à la 16^e position, s'il finit dans les deux premiers. Ou sinon, il sera relégué à la 32^e position. Les DNF et les DSQ (sanctions) seront classés en premiers, les DSQ (contact intentionnel) seront classés en deuxièmes et les DNS en dernier.

2.4. COULEURS DOSSARDS DURANT LES FINALS

1^e position – Rouge

2^e position – Bleu

3^e position – Jaune

4^e position – Noir

La personne ayant obtenu le meilleur résultat en qualification aura le dossard Rouge et pourra choisir la porte de départ de son choix, et ainsi de suite jusqu'au dossard noir. Il se peut que les couleurs de dossard ainsi que le choix de porte changent plus la compétition avance.

2.5. LE DÉPART (SÉQUENCE)

Riders Ready – Attention – Le starter ouvre la porte de départ dans un délai aléatoire de 1 à 4 secondes

À Riders Ready, les compétiteurs peuvent dire qu'ils ne sont pas prêts. Après, le départ est quand même donné.

2.6. FAUX DÉPART POUVANT ENTRAINER UN DSQ.

- 🍎 Si un compétiteur manipule la porte de départ
- 🍎 Si un compétiteur essaie de partir avant que la porte de départ soit ouverte.
- 🍎 Si un compétiteur passe par-dessus la porte de départ
- 🍎 Si la porte de départ est ouverte par un des compétiteurs et non par le Starter c'est un faux départ.

2.7. DISQUALIFICATION

Un contact intentionnel porté à un des compétiteurs, comme pousser, tirer ou toute autre mouvement pouvant faire ralentir, tomber ou éjecter quelqu'un du parcours ne sont pas tolérés. La personne sera automatiquement disqualifiée.

2.8. RANG FINAL

Les compétiteurs qui participent à la grande finale seront classés selon leur position d'arrivée soit de 1 à 4. La même chose pour les compétiteurs qui participent à la petite finale (finale consolation) et seront classés de 5 à 8 selon l'ordre d'arrivée. Les compétiteurs qualifiés seront classés selon la 3^{ième} et 4^{ième} position à l'arrivée. Tous les compétiteurs en 3^{ième} position seront classés en premier selon leur temps de qualification et ensuite toutes les 4^{ième} positions.

3. EXÉCUTION D'UNE COMPÉTITION

Le format Race to Qualify est utilisé en Coupe Québec.

- 1) Chaque participant à la chance de se qualifier lors de 3 courses à 4. Une fois les 3 courses terminées, des points seront attribués à chaque résultat obtenu. Nous compilons les résultats pour obtenir un classement pour débiter les finales.

Heat à 4		Heat à 3		Heat à 2	
Résultats	Points	Résultats	Points	Résultats	Points
1	8	1	7	1	6
2	6	2	5	2	4
3	4	3	3		
4	2				

- 2) S'il y a égalité, le participant ayant obtenu les meilleurs résultats sera classé premier. Si les coureurs sont toujours égales, un tirage au sort est fait pour les départagés.
- 3) Par la suite, les 4, 8, 16, 32 premiers participants seront qualifiés pour les rondes de finales. Les 2 premiers de chaque vagues passeront automatiquement à la prochaine vague jusqu'à la grande finale.
- 4) Nous obtenons le rang des 8 premiers participants. Les participants qui ne sont pas qualifiés garderont leur rang de qualification.
- 5) Le comité organisateur de la compétition doit communiquer le nombre d'athlètes qui seront sélectionnés pour les finales après la fermeture des inscriptions.

**** Procédure en cas d'égalité lors du classement Provincial**

- 1) 50% + 1 des meilleurs résultats donne le pointage
- 2) S'il y a une égalité, le comité regardera le nombre de fois que les deux coureurs se sont battus et feront un départage.
- 3) Si encore égalité entre les deux coureurs, la totalité des événements FIS effectués au courant de la saison sera prise en considération.
- 4) Si encore égalité entre les deux coureurs, le comité calculera le nombre de points FIS pour les FIS et la position aux provinciaux pour les Coupes Québec.

PROCÉDURE DU FREESTYLE

1. SLOPESTYLE

Pour un évènement de slopestyle, le parcours comprendra un minimum de 2 modules (1 saut, 1 « rails » ou « boxes »). Le plateau de saut sera suffisamment gros pour y accommoder 2 rampes de décollage :

- Petit – 0 à 3 pieds de l'aire d'atterrissage
- Moyen – 10 à 15 pieds de l'aire d'atterrissage
- Large – 25 à 35 pieds de l'aire d'atterrissage

La largeur et la forme des sauts sont sujettes au changement avec les variances de terrain, les conditions météorologiques et installations disponibles.

La meilleure des deux descentes sera retenue comme résultat final. Tout dépendant du parcours, le «split format» du panel de juge peut être utilisé, si le bas de parcours ne permet pas de bien voir toute la descente.

1.1. ACCÈS AU PARCOURS

- 🍏 Lors de l'entraînement, les entraîneurs certifiés ainsi que les officiels ont accès au parcours.
- 🍏 Lors d'une compétition, l'accès au parcours est permis aux officiels uniquement
- 🍏 Aucune autre personne (parents et amis) n'aura accès au parcours pendant la période d'échauffement ou de compétition, sous peine de voir l'athlète concerné disqualifié de la compétition.

1.2. SAUTS INVERSÉS

106. Les sauts inversés sont permis dans les Coupes Québec.

1.3. PROCÉDURE DE CLASSMENT CRL

107. Les points Canada Snowboard seront alloués en fonction des résultats par catégories d'âges en ordre décroissant à partir de la catégorie OPEN.

2. DEMI-LUNE

Pour un évènement de demi-lune, le parcours sera une demi-lune de dimension olympique (22 pieds)

Deux descentes. La meilleure des deux descentes sera retenue pour le résultat final, par catégorie et par sexe.

3. TABLE TOP OU BIG AIR

Sauts : deux sauts différents (si possible)

Pointage : le meilleur des deux sauts

CLASSEMENT FINAL

1. CLASSEMENT FINAL

Le classement final de l'Association Québec Snowboard regroupe tous les évènements Québécois sanctionnés par l'AQS dans les 4 disciplines de planche à neige.

2. COMPÉTITIONS AU CLASSEMENT

La majorité des compétitions sanctionnées par l'AQS font partie du classement provincial. Rendez-vous sur notre site internet pour connaître le calendrier complet.

3. SYSTÈME DE CLASSEMENT/POINTAGE

Les points pour chaque athlète seront calculés en fonction de la valeur attribuée à chaque évènement et selon le tableau de pourcentage ci-dessous :

Ranking	% PPR						
1	100%	26	16%	51	3.20%	76	1.20%
2	90%	27	15%	52	3.00%	77	1.15%
3	84%	28	14%	53	2.80%	78	1.10%
4	79%	29	13%	54	2.70%	79	1.05%
5	75%	30	12%	55	2.60%	80	1.00%
6	71%	31	11%	56	2.50%	81	0.95%
7	67%	32	10%	57	2.40%	82	0.90%
8	64%	33	9.50%	58	2.30%	83	0.85%
9	61%	34	9.00%	59	2.20%	84	0.80%
10	58%	35	8.50%	60	2.10%	85	0.75%
11	55%	36	8.00%	61	2.00%	86	0.70%
12	52%	37	7.50%	62	1.90%	87	0.65%
13	49%	38	7.00%	63	1.85%	88	0.60%
14	46%	39	6.60%	64	1.80%	89	0.55%
15	43%	40	6.20%	65	1.75%	90	0.50%
16	40%	41	5.80%	66	1.70%	91	0.45%
17	37%	42	5.50%	67	1.65%	92	0.40%
18	34%	43	5.20%	68	1.60%	93	0.35%
19	31%	44	4.90%	69	1.55%	94	0.30%
20	28%	45	4.60%	70	1.50%	95	0.25%
21	26%	46	4.30%	71	1.45%	96	0.20%
22	24%	47	4.00%	72	1.40%	97	0.15%
23	22%	48	3.80%	73	1.35%	98	0.10%
24	20%	49	3.60%	74	1.30%	99	0.05%
25	18%	50	3.40%	75	1.25%	100	0.00%

Par exemple :

Valeur: 10 points

Position : 13^e position

% attribué à la position : 49%

Nombre de points : 4,90