

Championnat de France U15 des Régions Descente

Epreuve 1 :

Sur P2

Sprint par équipe K1D, K1H, C1

Classement aux temps

Départ toutes les 2'

Start à 12h



Le premier relayeur est tenu au bout de la langue dans la vasque de départ. Les suivants sont placés derrière sur la droite.

Ne sont présent dans la vasque uniquement les compétiteurs sur le départ. Les compétiteurs seront appelés par le tapis, ou ils peuvent embarquer dans la vasque directement.

Arrivée = 10 secondes max entre le 1^{er} et le 3^e relayeur

Epreuve 2 :

Sur P2

Mass START Relai K1D, K1H, C1

Classement au temp

Départ toute les 30'

Start à 13h15



Aucune action n'est autorisée sur la remonté du tapis, le pagayeur reste sans bouger.

Aucun entraineur ou accompagnateur sur le ponton.

Départ tenu sur le ponton.

Une fois que les 1^{er} relayeurs sont partis, les 2^e peuvent se placer, puis les 3^e.

Le relai se fait par l'annonce du juge lorsque le relayeur dépasse le ponton.

Règlement dépassement : priorité à celui qui est devant.

Sur la zone de relai, lors de la sortie du bassin (arrivée) ou du départ du ponton (départ) les arrivants sont prioritaires.

Épreuve 3

Sur P1

Relai en confrontation en Paname (S ou M)

Finale équipe incomplète, B, A classement à la place

Départ toute les 30'

Start à 17h30



Un pool de Paname sera mis à dispo des régions lors de l'épreuve.

Prévoir les jupes et casque adéquat

Les coureurs doivent respecter leur doublage d'embarcation : 9 passages par équipe (si un/une athlète double en C1/K1, il/elle doit courir 2 fois)

La course est constituée de 9 passages. Un passage est défini du départ de la vasque à l'arrivée sur le bas du tapis.

Lors de son arrivée le compétiteur doit débarquer sur le tapis, rendre son dossard et remettre le bateau à disposition.

La finale des équipes incomplète comportera 1 passage par compétiteurs (4 équipes, 3 passages)

La finale A est composé des 4 meilleures équipes à l'issu de l'épreuve 1 et 2, la finale B des équipes classé de 5 à 8.

Lors d'un dessalage, le relayeur suivant partira 10 secondes après le dernier arrivé du round.

Le parcours commence derrière la langue en béton, il finit à l'arrivé sur le tapis. Un juge donnera le start au relayeur suivant.