

RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT

CONDITIONS DE PARTICIPATION

Le respect, la discipline et la ponctualité sont les leitmotifs de la compétition. Aucun égard de conduite, aucun manque de respect ou de discipline ne seront tolérés par les organisateurs. Ils représentent, en plus du manque de ponctualité, des motifs d'exclusion ou de disqualification.

1/ DEROULE DU CHAMPIONNAT

Le championnat est constitué d'une phase préliminaire et de deux **phases d'épreuves** dans lesquelles les candidats s'affrontent au cours de deux types d'épreuves : Les épreuves d'endurance et les épreuves de duel.

1-1 LES ÉPREUVES

1-1-1 ÉPREUVE D'ENDURANCE

L'épreuve d'endurance permet de juger le candidat sur ses propres performances. Cette épreuve donne la possibilité aux candidats de récolter des points et bonus durant le championnat.

Celle-ci se déroule de la manière suivante :

- **Prise de valeur de référence :** Le candidat pète trois coups de fouets dont les valeurs sont mesurées en décibel à l'aide d'un sonomètre. Une moyenne est calculée à partir de ces valeurs. *Cette moyenne représente la valeur de référence pour l'épreuve.*
- **Passage :** Lors d'un passage, le candidat pète son fouet le plus de fois que possible pendant une durée déterminée. **Seuls les coups de fouets produisant une valeur supérieure ou égale à la valeur de référence sont comptabilisés dans le score.**
Le quotient du nombre de coups de fouet retenus sur le nombre de coups de fouet total est également calculé. Cette valeur n'est, en revanche, pas prise en compte dans le score.
- **Résultats et classement :** Un classement est réalisé à partir des scores de chaque candidat classé du meilleur au moins bon. Le premier étant celui qui comptabilise le meilleur score.
Le ou les candidat(s) produisant les meilleures valeurs (en décibel) durant l'épreuve comptabilisent des points bonus supplémentaires.
- La prise de valeur de référence s'effectue avant chaque épreuve d'endurance. Cela permet aux candidats et organisateurs de suivre l'évolution de chaque participant durant la compétition.

1-1-2 ÉPREUVE DE DUEL

L'épreuve de duel oppose deux candidats en face à face. Un jury composé de 3 personnes, masquées durant l'épreuve, est chargé de déterminer le candidat ayant produit le claquement de fouet le plus important de la manche. Cette épreuve est soumise à l'appréciation ainsi qu'à la perception du jury.

- Chaque épreuve de duel compte un nombre de manche prédéfinies.
L'ordre de passage est défini de manière aléatoire. À chaque début d'épreuve, le plus jeune des candidats choisit pile ou face. L'arbitre de terrain lance une pièce. S'il gagne, il passe en premier sinon son adversaire commence.
- **Manche :** Lors de chaque manche, les candidats claquent leur fouet chacun leur tour. À la suite de quoi, chaque membre du jury désignera celui qui, selon lui, a claqué le plus fort.
Deux candidats peuvent être désignés comme exæquo par un ou plusieurs membres du jury à la suite d'une manche. Chaque manche remportée rapporte un point de match au candidat.
- **Résultats :** Le candidat comptabilisant le plus de points remporte le duel.
En cas d'égalité des candidats à la fin d'un duel, ils s'affrontent lors d'une manche supplémentaire (uniquement lors des phases finales).

1-2 LES PHASES DU CHAMPIONNAT

1-2-1 PHASE DE QUALIFICATIONS

La phase de qualification est la phase préliminaire du championnat. Elle permet de déterminer si les candidats sont aptes à accéder au championnat.

Dans le cas où le nombre d'inscrit dépasse le nombre de places disponibles (**soit 12 candidats par catégorie**), seuls les meilleurs sont retenus et qualifiés pour la phase d'éliminations. Ils sont jugés sur leurs performances à partir de valeurs recueillies en décibel par le sonomètre.

Les critères observés sont les suivants :

- La meilleure valeur en décibel produite lors de l'épreuve
- La moyenne de toutes les valeurs produites lors de l'épreuve
- Ainsi que le quotient du nombre de coups retenus sur le nombre de coups produits.

Lors de cette phase, chaque candidat passe une épreuve d'endurance, ce qui permet d'évaluer son niveau et de le positionner dans le classement. En cas d'égalité, c'est celui qui a la date d'inscription la plus antérieure qui obtient la place.

La phase de qualification permet au candidat d'être qualifié pour la phase d'éliminations et donc pour le championnat. Le candidat est jugé sur une seule épreuve : l'épreuve d'endurance. Celle-ci permet aux organisateurs d'observer les conditions physiques du candidat et d'émettre un avis favorable ou défavorable à sa participation au championnat. L'épreuve est composée de **deux manches d'une durée de 45 secondes** pour la catégorie **MASTER (MS)**.

La phase de qualification **de l'édition 2024** se déroulera **du samedi 17 février au vendredi 23 février 2024**.

1-2-2 PHASE D'ÉLIMINATIONS

La phase d'éliminations est la première grande phase du championnat.

L'attribution des numéros se fait par tirage au sort à l'issue de la phase de qualification. Le numéro tiré au sort est attribué au candidat pour toute la durée du championnat.

Au cours de cette phase, les candidats s'affrontent à travers différentes épreuves afin de récolter des points. Elle se déroule en deux temps.

La phase d'éliminations de l'édition 2024 se déroulera **le dimanche 25 février 2024**.

- **LES ÉPREUVES D'ENDURANCE : 2 PASSAGES DE 45 SECONDES**

Cette épreuve donne lieu à un double classement qui permet à chaque candidat de récolter des points en fonction des critères suivants :

- **LE SCORE** : Ce critère est pris en compte pour le classement principal. Les candidats sont classés en fonction du total des scores obtenus au cours des deux manches. Le premier est celui qui obtient le score le plus élevé.

Le classement permet aux candidats de remporter un ou des points en fonction du tableau suivant :

CLASSEMENT	POINT(S)
1 ^{ER}	10 points
2 ^{ÈME}	8 points
3 ^{ÈME}	7 points
4 ^{ÈME}	6 points
5 ^{ÈME}	5 points
6 ^{ÈME}	4 points
7 ^{ÈME}	3 points
8 ^{ÈME}	2 points
9 ^{ÈME}	1 point
10 ^{ÈME}	0 point

- **LES DÉCIBELS** : Ce critère est pris en considération pour le classement secondaire sous deux aspects différents.

Dans un premier temps, les candidats sont classés en fonction de leurs valeurs de références en décibel. Ils sont classés par ordre croissant. Le classement permet aux quatre meilleurs candidats de remporter un ou plusieurs points selon le tableau suivant :

CLASSEMENT	POINT(S)
1 ^{ER}	5 points
2 ^{ÈME}	3 points
3 ^{ÈME}	2 points
4 ^{ÈME}	1 point
5 ^{ÈME} à 10 ^{ÈME}	0 point

Dans un second temps, les candidats sont classés en fonction de leur moyenne de toutes leurs valeurs en décibel produites durant l'épreuve. Le candidat ayant **la meilleure moyenne de toute l'épreuve remporte deux points bonus supplémentaires**.

- **LES ÉPREUVES DE DUEL : 3 MANCHES PAR DUEL**

Chaque candidat affronte trois concurrents lors d'un duel.

- Le candidat qui remporte une manche **gagne un point de match au classement principal**.
- Si les deux candidats finissent exæquo à la fin d'une manche, ils ne sont crédités d'aucun point.
- Le candidat qui remporte le duel avec au moins une manche d'écart **gagne un point bonus**.
- Il remporte **2 points bonus s'il remporte les 3 manches du duel**.

Si les deux candidats finissent exæquo à la fin d'une manche, ils ne sont crédités d'aucun point.

Les duels sont réalisés dans selon l'ordre suivant :

Pour 10 candidats nommés A ; B ; C ; D ; E ; F ; G ; H ; I ; J ;

AC – BD – EG – FH – IJ

CG – BF – EI – DH – AJ

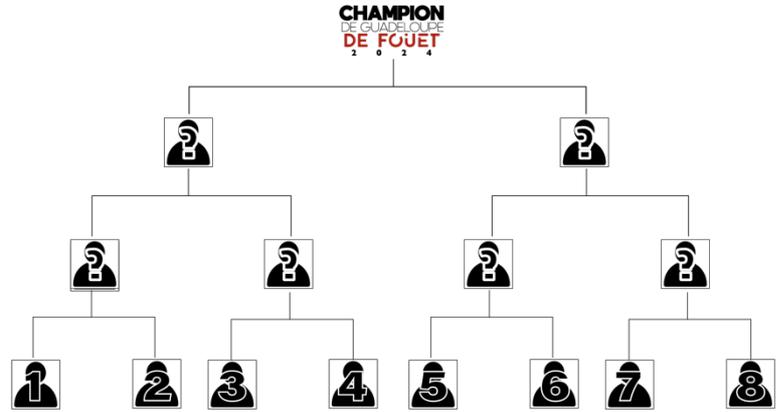
AG – BH – IC – JD – EF

À la fin de la phase complète, tous les points remportés par chaque candidat sont comptabilisés et le classement général final est réalisé en fonction des résultats. Les candidats sont classés par ordre croissant en fonction du nombre de points cumulés.

Les **huit premiers candidats du classement** général sont **qualifiés pour la phase de quart de finale**. Les deux candidats restants sont éliminés de la compétition.

1-2-3 PHASE DE FINALES

La phase de finales est la dernière phase du championnat. Les huit candidats qualifiés s'affrontent, respectivement au tableau suivant, lors de matchs de 2 (1 contre 1). Les places sont tirées au sort à l'issue de la précédente phase. Les perdants des demi-finales pourront s'affronter lors d'un ultime match pour la troisième place du podium. Les candidats de la finale concourent pour la première et la deuxième place du championnat. La phase de finales de l'édition 2024 se déroulera en deux temps, les **dimanche 03 et mercredi 6 mars 2024**.



A- DÉROULÉ DES ÉPREUVE ET SCORE

Un match opposant deux candidats est composé d'une épreuve d'endurance et d'une épreuve de duel. Le classement principal est produit à partir des points de match cumulés par les deux candidats durant la totalité des épreuves composant le match. *Attention : Les épreuves peuvent contenir des classements secondaires à ne surtout pas confondre avec le classement principal.*

- **ÉPREUVES D'ENDURANCE : Deux passages pour 7 points**

Cette épreuve permet aux candidats de récolter des points de matchs en fonction des critères suivants.

- **LE SCORE (2pts) :** Ce critère est pris en compte pour le classement principal. Les candidats cumulent des points en fonction des scores obtenus au cours des passages. Celui qui obtient le score le plus élevé à chaque manche, est crédité **de deux points de match**.
- **LES DÉCIBELS (3pts) :** Ce critère est pris en considération sous deux aspects différents. Dans un premier temps, les candidats sont classés en fonction de leur moyenne de toutes les valeurs en décibel produites durant l'épreuve. Le candidat ayant obtenu la meilleure moyenne de décibel du passage est crédité **d'un point de match** au classement principal. Dans un second temps, les candidats sont classés en fonction de leur meilleure valeur en décibel produite durant l'épreuve complète. Le candidat ayant produit la meilleure valeur de toute l'épreuve **remporte un point supplémentaire** au classement principal.

- **LES ÉPREUVES DE DUEL : Cinq manches pour 5 points (+6 bonus)**

Les deux candidats d'affrontent lors d'un duel composé **de cinq manches**.

- Le candidat qui remporte une manche gagne **un point** de match.
- S'il remporte deux manches de suite, il obtient **un point** de match bonus.
- Si les deux candidats finissent exæquo à la fin d'une manche, ils ne sont crédités d'aucun point.
- Le candidat qui remporte toutes les manches du duel obtient 2 points de match bonus.

B- MATCHS DE QUART DE FINALE.

Cette phase est composée de quatre rencontres opposant chacune deux candidats pour un accès en demi-finale.

Les deux candidats sont départagés lors d'**une épreuve d'endurance composée de deux passages de 50 secondes suivie d'une épreuve de duel en 5 manches**.

Le candidat ayant cumulé le plus de points de match au classement principal est déclaré vainqueur du match. En cas d'égalité du nombre de points de match entre les deux candidats, ils sont départagés au cours d'une ultime manche de duel.

Le gagnant de cette manche est donc déclaré vainqueur de l'épreuve de quart de finale. Les deux vainqueurs des matchs de cette phase accèdent à la demi-finale tandis que leurs opposants sont éliminés de la compétition.

C- MATCHS DE DEMI-FINALE.

Cette phase est composée de deux rencontres opposant chacune deux candidats pour un accès en finale.

Les deux candidats sont départagés lors d'**une épreuve d'endurance composée de deux passages de 55 secondes suivie d'une épreuve de duel en 5 manches**.

Le candidat ayant cumulé le plus de points de match au classement principal est déclaré vainqueur du match. En cas d'égalité du nombre de points de match entre les deux candidats, ils sont départagés au cours d'une ultime manche de duel.

Le gagnant de cette manche est donc déclaré vainqueur de l'épreuve de demi-finale. Les deux vainqueurs des matchs de cette phase accèdent à la finale tandis que leurs opposants s'affrontent lors d'un match pour la troisième place.

D- MATCHS DE FINALES

Les candidats s'affrontent lors de matchs composés d'une épreuve d'endurance de deux passages de 1'15 min, suivie d'une épreuve de duel en 7 manches.

Les candidats ayant cumulé le plus de points de match au classement principal sont déclarés vainqueurs. En cas d'égalité du nombre de points de match entre deux candidats, ils sont départagés au cours d'une ultime manche de duel. Le gagnant de cette manche est donc déclaré vainqueur du match.

À l'issue du match pour la troisième place opposant les deux perdants des demi-finales, le vainqueur remporte la **troisième place du championnat**.

À l'issue de la finale opposant les vainqueurs des demi-finales, **le gagnant est déclaré vainqueur du championnat**. Le candidat ayant perdu obtient, lui, la **deuxième place de la compétition**.

1-3 LE PALMARÈS

Le palmarès est composé des 3 meilleures fouettard de chaque catégorie.

Le vainqueur du championnat obtient le titre de **CHAMPION DE GUADELOUPE DE FOUET 2024**.

Il recevra son trophée ainsi que son maillot officiel de champion 2024.

Son opposant de finale, déclaré second du championnat, obtient le titre de **VICE-CHAMPION DE GUADELOUPE DE FOUET 2024**. Et le vainqueur du match pour la troisième place est déclaré troisième du championnat. Ils recevront leurs récompenses et leur médaille.

1-4 RÈGLES SPÉCIFIQUES

- Durant chaque épreuve, le candidat bénéficie d'un délai de 3'00 minutes pour réparer son instrument en cas de problème (perte de karata, scotch insuffisant, ... etc.). Seul le technicien inscrit par le candidat est autorisé à intervenir sur le fouet durant la suspension de l'épreuve. En cas de malaise, le candidat bénéficie d'une suspension de l'épreuve en cours d'une durée de 3 minutes, au-delà desquelles le chrono sera redémarré ou le duel relancé. Une fois ces délais écoulés, s'il n'est pas apte à reprendre la compétition, l'épreuve est clôturée et il ne bénéficie d'aucun point de match. Il obtient alors un avertissement de l'arbitre et, le cas échéant, son adversaire est déclaré vainqueur de l'épreuve.
- Durant une épreuve de duel, le candidat ne doit laisser aucun signe distinctif sonore transparaître de façon à maintenir l'anonymat. De ce fait, aucun éclat de voix ne sera toléré.
- LE CANDIDAT A L'AUTORISATION DE CHANGER D'INSTRUMENT PENDANT LES EPREUVES.
- En cas de manquement à l'un des points précédents, le candidat reçoit un avertissement.

2/ RÈGLES GÉNÉRALES & CONDITIONS

2-1 CONDITIONS D'ACCÈS

Le candidat inscrit doit justifier des conditions physiques adéquates à la compétition. Le niveau de la compétition étant de niveau sportif, il est vivement conseillé aux candidats de se préparer physiquement.

Le candidat inscrit à obligation d'adhérer au présent règlement et de s'acquitter de ses droits d'inscription avant le début de la phase éliminatoire.

Tout candidat âgé de moins de 18 ans doit fournir aux organisateurs l'autorisation parentale en annexe du règlement dûment complété et signé par un responsable légal. Tout candidat âgé de moins de 15 ans doit obligatoirement être accompagné d'un responsable légal majeur durant les jours de compétition.

Pour des mesures de sécurité, tout candidat inscrit doit fournir aux organisateurs une photocopie de pièce d'identité valide ainsi qu'un numéro de sécurité social et un numéro de personne à contacter en cas d'urgence.

L'organisation décline toute responsabilité concernant un participant n'ayant pas respecté l'entièreté de ses obligations.

2-2 TENUE VESTIMENTAIRE DU CANDIDATS

Le candidat doit se présenter avec une tenue correcte et décente. Il doit **OBLIGATOIREMENT** être couvert du torse à la mi-cuisse. Il est vivement conseillé aux candidats de se munir d'une tenue de sport. Il doit obligatoirement se présenter sur le terrain avec des chaussures fermées.

Le candidat a obligation de porter son numéro de manière visible durant la totalité des épreuves. Ce numéro peut être soit sur un dossard, soit sur un t-shirt fournit par l'organisation

Les effets personnels et bijoux ne sont en aucun cas sous la responsabilité des organisateurs.

2-3 INSTRUMENT DU CANDIDAT ET ASSISTANCE TECHNIQUE

Le candidat doit être muni d'un fouet obligatoirement composé d'une corde et d'un karata dont la longueur combinée doit être supérieure ou égale à la taille du candidat. **Il a la possibilité de changer de fouet autant de fois que nécessaire entre les différentes épreuves des phases du championnat. Il ne peut cependant pas changer d'instrument pendant une épreuve en cours.**

Ex : Si Stéphane entame ses épreuves d'endurance avec un fouet pendant la phase éliminatoire, il doit garder ce même fouet pour les épreuves de duel. S'il accède à la demi-finale, il pourra alors changer de fouet pour les prochaines épreuves.

Le candidat doit se prémunir de tout le matériel nécessaire à l'entretien de son fouet (scotch, ciseaux, cutters, karata de rechange, ... etc.).

Le candidat peut inscrire un assistant technicien, seule personne en dehors de lui, autorisée à intervenir sur l'entretien du fouet durant les épreuves. Sans aucune inscription préalable de la part du candidat, aucune intervention extérieure ne sera tolérée durant les épreuves. Il est conseillé aux candidats d'anticiper les risques du mieux que possible.

2-4 CATÉGORIE DE CANDIDAT

Le championnat 2024 est accessible à tout candidat âgé de 16 ans ou plus. Les candidats sont exceptionnellement repartis en une catégorie au lieu de trois :

1. **Master (MS) : À partir de 16 ans**

Chaque catégorie a ses épreuves qui lui sont propres et fonctionnent indépendamment des autres catégories. Il y a donc un champion, vice-champion et troisième pour les trois catégories citées ci-dessus. Ce qui donne lieu à un palmarès par catégorie.

2-5 DROITS D'INSCRIPTION

Le candidat a l'obligation de s'acquitter des droits d'inscription dès validation de son dossier et de sa qualification par le comité directeur et d'organisation de la compétition. Pour ce faire, il doit impérativement solder le montant de ses droits fixés ci-dessous, avant le début de la phase d'élimination, sans quoi il ne pourra participer à la compétition. Ce montant permet au concerné d'adhérer à l'association et d'être couvert par l'assurance de celle-ci.

Candidat : 12,00€ / Assistant technique : + 2,50€

2-6 MANQUEMENTS ET DISQUALIFICATION

Tous manquements relatifs aux paragraphes précédents sont motifs de disqualification. Tout candidat ayant cumulé trois avertissements au cours du championnat est disqualifié dès l'obtention de son troisième avertissement.

3/ COMITÉ DE DIRECTION ET D'ORGANISATION DU CHAMPIONNAT

3-1 MEMBRES DU JURY

Le jury est composé de cinq personnes ayant pour obligation de faire preuve d'impartialité vis-à-vis des candidats du championnat. Le rôle du jury est CONSULTATIF, il permet de départager deux candidats s'affrontant lors des épreuves de duel. Ils ont pour mission de se fier à leur perception auditive afin de déterminer, de manière individuelle, le fouet qui a produit le son le plus important. Les fréquences dominantes produites par le claquement de fouet ne pouvant pas être mesurées à l'aide d'instrument, nous devons alors nous fier qu'à l'ouïe et à la perception du jury pour départager les candidats.

Le jury sera composé de trois membres durant les épreuves de duel.

ATTENTION, AUCUN MEMBRE DE L'ASSOCIATION ORGANISATRICE NE SERA AUTORISÉ À FAIRE PARTIE DU JURY.

3-2 MEMBRES DU COMITÉ DE DIRECTION

Le comité de direction du championnat est composé de deux juges et trois arbitres. Les membres du comité sont des adhérents de l'association organisatrice du championnat.

3-2-1 LES ARBITRES

Pour son bon déroulement, le championnat nécessite la présence de deux arbitres et d'un arbitre assistant. Chaque arbitre a son rôle et son poste. Les arbitres travaillent en coordination dans le but de cadrer le championnat et de veiller à son bon déroulement. Ils sont assistés par un arbitre assistant dont le rôle est d'épauler les arbitres quel que soit la mission.

(a) Arbitre de score

L'arbitre de score a pour mission de comptabiliser les scores des candidats durant les épreuves. Il est chargé de compter les points et de contrôler leur validité. Il doit remplir les fiches de scores des candidats et déterminer à la fin des épreuves qui est le gagnant de l'épreuve. Il est également chargé des chronomètres et de ce fait, responsable du temps. Il est habilité à donner le départ et à clôturer les épreuves.

(b) Arbitre général

L'arbitre général est en permanence dans la zone d'épreuve. Il est présent durant les épreuves afin de coordonner ce qui se joue sur le terrain avec les consignes et conseils des autres arbitres. Il est également sur place afin de veiller à ce que les candidats respectent les règles du championnat. **Il est habilité à distribuer des avertissements aux candidats en cas de manquements au règlement de championnat. Il est également celui qui est chargé de contrôler le sonomètre et de mesurer les décibels** durant les épreuves d'endurance. Il a pour mission de déterminer la valeur de référence de chaque candidat. Durant les épreuves, il est chargé de relever et transmettre à l'arbitre de score la mesure de chaque coup de fouet.

3-2-2 LES JUGES DU CHAMPIONNAT

Les arbitres sont chapeautés par deux juges dont la principale mission est de veiller au respect des règles et au bon déroulement du championnat.

(a) Juge des scores

Le juge des scores a pour mission de valider les scores comptabilisés par l'arbitre des scores. Il est le seul à pouvoir remettre en question les résultats en cas de suspicion d'erreur. Il est celui qui a le dernier mot sur les scores proposés par l'arbitre de score. **Il ne peut cependant qu'invalider des scores, et ne doit surtout pas les modifier.** En cas d'invalidation des scores par le juge des scores, l'épreuve devra être recommencée jusqu'à validation.

(b) Juge de championnat

Le juge de championnat est le président du championnat. Il a pour mission de chapeauter l'ensemble du comité de direction et de l'équipe d'organisation. Il veille au bon fonctionnement du championnat et est présent lors de toutes les épreuves pour veiller à ce que le règlement du championnat soit respecté. Il est habilité à corriger, aider ou relancer un arbitre sur un potentiel manquement au règlement. Il sera également chargé de veiller à ce que les arbitres effectuent leur travail correctement et qu'ils respectent les règles du championnat. En cas de vote décisionnel concernant le règlement ou le championnat, sa voix compte double.

3-2-3 MEMBRES DE L'ORGANISATION

Les membres de l'organisation sont deux intervenants venant se greffer au comité de direction :

- **Le coordinateur des candidats** est chargé de l'accueil des candidats en zone d'attente et de leur passage en zone d'épreuve. Sa mission est de gérer la coordination entre les différentes équipes ainsi qu'avec les candidats. Il devra veiller à ce que tout le monde soit au même niveau d'information.
- **Le régisseur général** est chargé de la régie du championnat. Il doit s'occuper du ravitaillement des participants et des organisateurs. Il est responsable de l'installation et de la désinstallation des équipements. Il doit, tant que possible, avoir des yeux partout afin de veiller au bon déroulement du championnat. Il peut alors aider l'équipe de tournage si besoin. Sa mission sera également d'aider le coordinateur pour l'accueil et l'installation des candidats. Il doit servir de relais entre tous les membres de l'équipe de direction et d'organisation du championnat.

3-3 UNIFORMES DES MEMBRES DE L'ORGANISATION

Les membres de l'organisation porteront un haut respectant un code couleur en fonction de leur rôle. Ils pourront alors facilement être identifiés par un participant ou une tiers-personne. Les t-shirts ont pour but de mettre en avant l'image du championnat ainsi que celle des partenaires et des sponsors. *LE PORT DE CEUX-CI EST DONC OBLIGATOIRE ET IL EST IMPERATIF POUR CHACUN DE S'EN VETIR LORS DES EPREUVES DU CHAMPIONNAT.* En cas de perte, d'oubli ou de remplacement imprévu, la tenue sera facturée au concerné.