**RÈGLEMENT PUMPING KOTL 2023**

*(english below)*

**Généralités**

* La compétition n'est organisée qu'avec un **minimum de 8** participants et **est limitée à 40** participants.
* Le Swisskite Club de Portalban décline toute responsabilité en cas d’accident.
* Ce règlement peut être modifié sans préavis afin de s'adapter au nombre de participants.
* **L’inscription se fait sur place le jour de la compétition avant 9h30,** moyennant **une taxe d’inscription** de **15.- CHF.**

**Principe de la compétition**

* La compétition de pumping évalue à la fois :
	+ **La vitesse** des rideurs qui doivent effectuer un **parcours autour de** **3 bouées** le plus rapidement possible en **2 min** (cf fig 1).

Chaque bouée contournée et dépassée de plus d’1 m donne un point. Le rideur peut faire une pause au ponton et repartir.

En cas de chute, il peut également nager puis repartir du ponton.

* + **L’habilité** des rideurs qui peuvent gagner des points supplémentaires en effectuant des tricks dans la zone Tricks (entre la bouée 1 et 3).

Un point est donné pour **chaque tricks différent** effectué. Chaque trick ne peut être effectué qu’une fois durant le run de 2 min (par exemple si 2 foot drags sont faits, seul 1 point est marqué).

* **La somme des points bouée et des points Tricks donne le score du run** et permet de désigner le vainqueur.
* En cas d’égalité, la difficulté des Tricks réalisés sera prise en compte et, si nécessaire, une manche sera rejouée.
* Il est **interdit de toucher/pousser** un rider sur le parcours, de même qu’il est interdit d’empêcher volontairement un rider de dépasser. **L’une de ces actions entraine la disqualification immédiate.**
* Si le rideur suiveur chute en raison d’une chute involontaire du rideur en tête, la manche est rejouée.

****

**Fig 1 : Le parcours**

**Matériel**

* Casque et gilet d’impact recommandés.
* Les participants doivent disposer de leur propre planche de dockstart / pumping équipé d'un foil.
* La compétition est réservée aux utilisateurs de planches de Dockstart (SUP exclus).

**Phase de Qualifications : 10h -12h**

* Les rideurs effectuent le parcours par deux selon un ordre défini par tirage au sort.
* **Le parcours est effectué 2 fois**, une fois dans le sens des aiguilles d’une montre, une fois dans le sens inverse.
* **Les départs** respectifs sont donnés par **2 coups de sifflets à 5 secondes d’intervalle**.
* A l’issue de la phase de qualification, le **score** du rider correspond à **la somme des points gagnés** lors des 2 runs.

**Phase finale**: **13h30 – 15h00**

* Les **8 meilleurs** rideurs sont sélectionnés sur la base de leur score durant les qualifications.
* Un tirage au sort définit les ordres de passage et les rideurs qui s’affrontent deux par deux dans le cadre d’un run unique de 2 min.
* Le sens de rotation est tiré au hasard à chaque manche.
* La phase finale compte 8 runs
	+ **4** runs pour les **quarts de finales**
	+ **2** runs pour les **demi-finales**
	+ **1 petite finale** durant laquelle s’affrontent les perdants des demi-finales pour la 3ème place
	+ **1 finale**

**Liste des tricks (non exhaustive)**

* Board grab
* Hand drag
* Foot drag
* Sit on the board
* Knee on board
* Superman
* Doggie pump
* Switch
* Tips showing
* 360 turn
* Olie

**REGULATIONS PUMPING KOTL 2023**

*Version of 22.08.23*

**General**

* The competition is only organized with **a minimum of 8 participants** and is limited to **40 participants**.
* The Swisskite Club Portalban declines all responsibility in the event of accidents.
* This regulation is subject to change without notice in order to adapt to the number of participants.
* **Registration is made on site** on the **day of the competition before 9.30 a.m**. for a **registration fee of CHF 15.-.**

**Principle of the competition**

* The pumping competition evaluates both:
	+ **The speed** of the riders, who must complete **a course around 3 buoys** as quickly as possible **in 2 min** (cf fig 1).

Each buoy rounded and passed by more than 1 m is worth one point. The rider can take a break at the Dock and set off again.

In the event of a fall, the rider may also swim toward the dock and go again.

* + The Riders **skill** : riders can earn extra points by performing tricks in the Tricks zone (between buoys 1 and 3). One point is awarded for each trick performed. Each trick can only be performed once during the 2 min run (e.g. if 2 foot drags are performed, only 1 point is scored).
* **The sum of the buoy points and the Tricks points gives the score** for the run and is used to decide the winner.
* In the event of a tie, the difficulty of the Tricks performed will be considered and if necessary, a run will be replayed.
* **It is forbidden to touch/push a rider on the course**, just as it is forbidden to deliberately prevent a rider from overtaking. **Any of these actions will result in disqualification.**
* If the following rider falls due to an involuntary fall of the leading rider, the run is replayed.



**Fig 1 : The course**

**Equipment**

* Helmet and impact vest recommended.
* Participants must have their own dockstart / pumping board equipped with a foil.
* The competition is reserved for users of Dockstart boards (SUP excluded).

**Qualifying phase: 10am - 12pm**

* Riders complete the course in pairs according to an order defined by random draw.
* **The course is completed 2 times**, once clockwise, once anti-clockwise.
* The respective **starts are given by 2 whistle blasts 5 seconds apart**.
* At the end of the qualification phase, the **rider's score is the sum of the points earne**d during the 2 runs.

**Final phase: 1:30 pm - 3:00 pm**

* The **8 best riders** are selected based on their score during the qualifications.
* A draw defines the running orders and the riders who compete two by two in a single 2 min run.
* The direction of rotation is drawn at random for each run.
* The final phase comprises 8 runs.
	+ **4** runs for the **quarterfinals**
	+ **2** runs for the **semi-finals.**
	+ **1 small final** in which the losers of the semi-finals compete for 3rd place.
	+ **1 final**

**List of tricks (non-exhaustive)**

* Board grab
* Hand drag
* Foot drag
* Sit on the board
* Knee on board
* Superman
* Doggie pump
* Switch
* Tips showing
* 360 turn
* Olie