



WHEELS AND WAVES Surf Contest 2020

LOG INVITATIONAL

La SAS Wheels and Waves organise durant son festival au mois du juin un contest de surf sur la plage de la Milady à Biarritz.

Durant les 5 jours du festival, Wheels and Waves encadre et prend en charge le bon déroulement de la manifestation section surf.

La sécurité du contest de surf est prise en charge par le Biarritz Sauvetage Côtier.

Si le Wheels and Waves Surf Contest obéit à des règles strictes dans sa conception et son organisation, sa vocation principale reste le plaisir et l'amusement. Les critères de notation des juges s'appuient sur le style, l'humeur, la qualité de surf, la meilleure combinaison de vagues surfées.

Le Wheels and Waves Surf Contest est une compétition mixte, qui a lieu une fois par an. Il est ouvert à toute personne entre 18 et 77 ans dont l'inscription a été enregistrée via le site Internet wheelsandwaves.com avant le 1er mai 2020.

Les compétiteurs doivent présenter un certificat médical garantissant leur capacité à pratiquer le surf dans des conditions de compétition.

Seuls les longboards et planches vintage - peu importe le nombre de dérives - sont acceptés.

A l'issue de la compétition, les trois finalistes recevront une récompense sous forme de cadeaux offert par les différents partenaires (casquettes, t-shirts, maillot, etc)

REGLEMENT CONTEST DE SURF

INSCRIPTIONS

Le Wheels and waves Surf Contest a lieu du 10 au 14 juin 2020.

Les inscriptions se font sur le site Internet wheelsandwaves.com dans la limite des places disponibles (68 participants). Après vérification des paramètres de validation des conditions de participation à la compétition, un e-mail est envoyé par la SAS Wheels and Waves et valide l'inscription de chaque compétiteur. Toute inscription non accompagnée du droit d'inscription sera refusée. Tout compétiteur régulièrement inscrit mais absent lors



de sa série perdra son inscription.

Les compétiteurs retardataires pourront s'inscrire après l'horaire fixé en fonction du nombre de places vacantes encore disponibles au premier tour.

DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La SAS Wheels and Waves fixe les règles de la compétition. Dans le cas où le règlement proposé ne permettrait pas de résoudre certaines problématiques rencontrées pendant le déroulement de la compétition, la SAS Wheels and Waves utilisera comme référence le règlement sportif de Fédération Française de Surf en vigueur.

Les séries sont composées de 8 compétiteurs. La durée des séries varie en fonction des vagues, et peut osciller entre 20 et 30 minutes. Seuls les juges sont habilités à définir le temps des séries. Dans le cas de places vacantes, aucun remplacement ne sera admis à l'issue du premier tour. Les deux premiers de chaque série seront qualifiés pour le tour suivant. La compétition se déroule par élimination directe (tableau) jusqu'à la finale. Seuls les juges déterminent les qualifiés.

A la demande de l'organisation ou du sponsor, les compétiteurs s'engagent à revêtir leur lycra pendant la compétition et lors des remises des prix.

ORGANISATION DU LOG INVITATIONAL SURF CONTEST

La SAS Wheels and Waves est responsable de la mise en place de tous les moyens propres à assurer le déroulement correct de la compétition et la sécurité des biens et des personnes pendant toute la durée de la manifestation.

APRS Sécurité (société de gardiennage et surveillance) - 12, rue Poydenot, 64100, Bayonne - prend en charge la sécurité du festival.

La SAS Wheels and Waves possède une police d'assurance en responsabilité civile pour l'organisation de l'ensemble de la manifestation, auprès de la compagnie : AXA Assurances / SARL Galey Labauthe assurances, 21 place Dupuy, 31000, Toulouse

RESPONSABLES TECHNIQUES D'UNE COMPETITION

LE DIRECTEUR DE COMPETITION / CHEF DES JUGES / SPOTER

Pour des raisons d'organisation, il sera admis par les compétiteurs que ces trois fonctions seront assurées par la même personne.

LE DIRECTEUR DE COMPÉTITION

Le directeur de compétition a toute autorité pour veiller à l'organisation générale et au bon déroulement de la compétition, dans le respect des règlements.

Le directeur de compétition est le seul habilité à communiquer le programme journalier aux compétiteurs (et/ou toutes modifications) par un affichage visible par tous.

Tout compétiteur qui recevrait, en dehors du directeur de compétition, une information erronée provoquant un retard, une absence au départ d'une série, n'aurait aucun recours possible.



D'une manière générale, le directeur de compétition prendra ses décisions après consultation du délégué sportif et du chef juge. Il annonce aux compétiteurs les informations propres à chaque épreuve - le choix du spot et les limites de la zone de compétition

- - le fonctionnement des signaux
- - la durée des séries
- - le nombre de vagues comptabilisées
- - le nombre de vagues pouvant être surfées
- - le système de départ (départ du bord, départ du large, ... ainsi que le temps accordé pour se rendre au large)
- - le programme journalier et les modifications de ce programme.

Il veillera à ce que ces informations soient accessibles par tous, par informations sonores et affichages.

Ces directives peuvent être changées pendant l'épreuve. Le directeur de compétition devra alors en informer les compétiteurs concernés. Il devra cependant éviter de modifier ces conditions au cours d'un même tour ou pendant une série en cours.

Le directeur de compétition doit adresser dans les 3 jours le compte- rendu de la compétition (voir imprimés spéciaux).

Dans le cas où une compétition est interrompue, annulée ou reportée à la suite d'incidents, le directeur de compétition doit, dans son rapport, indiquer les raisons qui ont motivé sa décision.

Dans le cas où le directeur de compétition est dans l'obligation de s'absenter, il sera fait appel pour le remplacer à la personne la plus qualifiée en accord avec le délégué sportif.

LE CHEF-JUGE

Le chef-juge est responsable des actes suivants :

- - Organiser une réunion des juges officiels chaque début de journée de compétition : elle aura pour objet de rappeler les critères de jugement et de préciser les conditions de mer ; et chaque fin de journée de compétition : elle aura pour objet de faire un bilan sur le déroulement de la journée et de discuter sur les difficultés rencontrées. Le chef-juge pourra convoquer de telles réunions chaque fois qu'il le jugera nécessaire.
- - Donner le départ des séries.
- - S'assurer de la fiabilité des critères d'évaluation et de l'utilisation de l'échelle de notes.
- - Exiger d'un juge une éventuelle modification d'une note, s'il considère que par rapport aux autres juges sa note a été surévaluée ou sous- évaluée.
- - S'assurer que les règles d'interférence sont appliquées.
- - Demander au directeur de compétition une interruption momentanée de la compétition en cas de litige
- - S'assurer du décompte des vagues, et que les couleurs des compétiteurs sont clairement identifiées par les juges.
- - Annoncer dans la mesure du possible :
aux compétiteurs, qu'ils ont atteint leur quota maximal de vagues
aux compétiteurs victimes d'une interférence, qu'ils disposent d'une vague supplémentaire.

LE SPOTER

Responsabilité du spoter :

Il annonce aux juges la couleur du maillot des compétiteurs et leur facilite la tâche en anticipant et en précisant la position des concurrents. Il peut également alerter les juges d'éventuels compétiteurs surfant en dehors du temps imparti.

Désignation du spoter :

Le spoter pourra être choisi parmi les juges de la compétition. Il fera alors partie intégrante de la rotation des juges, établie par le chef-juge en début de compétition.

LES JUGES

Responsabilité des juges :

Le juge comptable (ou opérateur informatique)

Il est chargé, à partir des notes préalablement vérifiées, d'établir le classement des séries.

Il travaille en collaboration avec le chef-juge et le directeur de compétition.

Il doit s'assurer que :

- toutes les feuilles de juges ont été rendues
- le nombre exact de vagues a bien été noté sur chaque feuille
- d'éventuelles interférences ou pénalités ont bien été prises en compte.

Il est responsable de l'affichage des résultats et de l'avancement des séries. Il est souhaitable qu'il soit aidé par un juge comptable adjoint.

LE BEACH MARSHALL

Responsabilité du beach marshall :

Le beach marshall est responsable de l'appel, il vérifie la présence des concurrents pour chaque série.

Il attribue aux compétiteurs les couleurs des lycras prévus pour la compétition.

Il doit s'assurer que tous les compétiteurs ont leur lycra respectif et sont informés des règles de l'épreuve. A cet effet, un panneau informatif leur précisera la durée des séries, le mode de départ, le nombre de vagues comptabilisées, le maximum de vagues autorisées, et si nécessaire les priorités en regard de la spécificité du spot surfé.

En l'absence d'un beach marshall, les compétiteurs doivent se référer au panneau d'affichage.

Désignation du beach marshall :

Il sera proposé par Damien Marly coordinateur.

LE SPEAKER

Dans les compétitions sonorisées, le rôle du speaker est important car ses annonces donnent des informations utiles aux compétiteurs.

Le speaker est soumis aux ordres du directeur de compétition et du chef juge. Il devra également collaborer de façon très étroite avec le beach marshall, le juge comptable et le

spoter.

En début de journée, il annoncera le programme journalier et les éventuelles modifications du planning prévisionnel.

10 minutes avant le début de la 1^{ère} série de la journée, ou juste avant la fin d'une (éventuelle) interruption de la compétition, il invitera les compétiteurs à l'entraînement et les free surfeurs à dégager prestement la zone de compétition.

Au début de chaque tour, il annoncera la durée des séries, le nombre de vagues comptabilisées, le nombre maximum de vagues autorisées, le droit de priorité retenu, le mode de départ.

Un quart d'heure avant le départ de chaque série, il fera l'appel des compétiteurs et les invitera à venir retirer leur lycra de compétition auprès du beach marshall.

Sur ordre du chef juge, il donne le départ des séries et en annonce la fin en exécutant à l'occasion des 5 dernières secondes un compte à rebours [parallèlement, il enclenchera et stoppera le chronomètre]. Suivant les conditions et la configuration du spot, il autorisera le moment venu [série débutant du bord ou au line up] les compétiteurs de la série suivante à se rendre au large en les invitant à ne pas gêner la série en cours et à se tenir à l'écart du line up jusqu'à la fin de celle-ci.

Tout au long de la série, il annoncera aux compétiteurs de façon régulière le temps restant et plus particulièrement les 5 dernières minutes. Il participera au confort et à la vigilance des juges en confirmant les annonces du spoter quant à l'identification de la couleur du compétiteur dès qu'il démarre sur une vague.

Sur ordre du chef juge :

- - Il annoncera les interférences en spécifiant bien au compétiteur lésé l'octroi d'une vague supplémentaire.
- - Il informera le compétiteur de son avant dernière vague autorisée
- - il informera le compétiteur lorsqu'il aura atteint le nombre maximal de vagues autorisées et l'invitera à sortir de l'eau.

A l'occasion de circonstances exceptionnelles, il informera les compétiteurs de l'interruption de la série et suivant les causes, il les invitera à patienter au large ou à regagner le bord.

Il annoncera les résultats et le classement des séries.

A l'issue de la dernière série de la journée, il communiquera à l'assistance le programme prévisionnel du lendemain sans oublier de préciser l'heure de départ de la première série. Un code gestuel est à la disposition des compétiteurs qui sont à l'eau pour se faire communiquer des informations ou confirmer des annonces :

- - Pour être informé du temps restant de la série, le compétiteur joint ses 2 mains au-dessus de la tête.
- - Pour connaître le classement de la série en cours, le compétiteur étend ses 2 bras à l'horizontale.
- - Si le compétiteur adresse un salut de la main, c'est pour signifier qu'il n'entend pas ou ne comprend pas une annonce.

Le speaker est enfin chargé de présenter les compétiteurs au public, et de commenter leurs prestations.

A l'occasion de cet exercice, il devra faire preuve d'objectivité, et éviter de prendre parti ou d'afficher sa préférence pour un compétiteur.

LA GESTION DU TEMPS ET DES VAGUES

DUREE DES SERIES, NOMBRE DE VAGUES COMPTABILISEES ET AUTORISEES

Le minimum surfable requis est de 18 inches (45 cm), mais tant que le jugement permet objectivement de départager les compétiteurs, les vagues peuvent être décrétées surfables en dessous de cette taille. Des compétiteurs pourront être sollicités par le directeur de compétition afin de s'assurer que les conditions sont bien surfables.

Les séries durent en moyenne 25 à 30 minutes. En aucun cas, elles ne pourront être inférieures à 15 minutes.

Les meilleures vagues sont en général comptabilisées sur un nombre maximum de vagues fixé par le directeur de compétition en concertation avec le chef juge et en fonction des conditions de mer (en général, entre 10 et 15 vagues).

La durée des séries des finales, le nombre de vagues comptabilisées et autorisées sont officialisées par le directeur de compétition sur recommandations du chef juge.

COMPOSITION DES SERIES

Les séries sont composées d'au plus 8 compétiteurs.

SIGNAUX ET ANNONCES

Le début d'une série est annoncé par un coup de trompe prolongé. Simultanément, le chronomètre est déclenché.

Lors des compétitions sonorisées, le speaker annoncera par décompte à rebours les dernières secondes précédant le début et la fin de chaque série.

LE TEMPS DES SERIES

Un compétiteur qui démarre juste au début du coup de trompe inaugural verra sa vague comptabilisée.

Un compétiteur qui démarre juste quand débute le 1er coup de trompe terminal verra sa vague non comptabilisée.

LE DEPART DES SERIES

Il peut se faire de la plage ou du line-up (zone de déferlement des vagues).

Quand le temps nécessaire pour se rendre au line-up est très court (moins de 2 minutes), il se fera du bord : les compétiteurs sont autorisés à se rendre au line-up quand débute le 1er coup de trompe terminal de la série précédente.

A l'inverse quand la barre est difficile à franchir, le line-up lointain, un certain temps sera accordé aux compétiteurs pour se rendre au large (entre 3 et 20 minutes en général).

Ils devront le faire en longeant la zone de compétition, sans gêner la série en cours, se tenir à l'écart du line-up jusqu'au 1er coup de trompe terminal de la série précédente.

On veillera à accorder et à respecter le même délai à l'occasion de la 1ère série de la journée et avant le début de la ou des finales.

Dans la plupart des cas, le temps accordé aux compétiteurs pour se rendre au large est de 5 minutes. L'autorisation de se rendre au large est signifiée par le speaker et visualisée par la mise en place du panneau ou du drapeau jaune. Si en se rendant au large un compétiteur vient à gêner le départ ou l'évolution d'un concurrent de la série précédente, il sera sanctionné par une interférence.

Si un compétiteur prend un avantage significatif en anticipant sur le temps imparti pour se rendre au large, ou en se précipitant au line-up avant la fin de la série précédente, sa

première vague éventuelle ne sera pas comptabilisée par les juges, tant qu'un autre compétiteur respectueux de la procédure n'aura réalisé son premier départ. Cette vague sera notée 0.0 et participera au décompte des vagues autorisées.

SERIE INTERROMPUE, ANNULEE OU A RECOURIR

Quand elle revêt un véritable caractère d'urgence, l'interruption d'une série pourra survenir pendant son déroulement. Cette décision sera prise par le chef juge qui devra en aviser le directeur de compétition.

Série interrompue :

- Si la série est interrompue pour des raisons paralysantes mais ne présentant aucun danger particulier (brume, soleil aveuglant, zone de compétition envahie par des intrus...) sur ordre du chef juge :

Le chronomètre est stoppé, les feuilles de juges laissées en l'état et stockées, le panneau ou les drapeaux mis en position neutre, plusieurs coups de trompe donnés et l'annonce de l'interruption signifiée aux compétiteurs par le speaker.

- - Si de toute évidence il est prévisible que l'interruption sera courte (incident facilement et rapidement résolu) les compétiteurs sont invités par le speaker à patienter sagement au large.
- - Si au contraire, l'interruption risque de se prolonger les compétiteurs sont invités à regagner le bord.
- - Si la série est interrompue pour des raisons véritablement dangereuses (orage, blessure sérieuse d'un compétiteur...) le chef- juge ordonnera :
La mise en place d'un drapeau ou d'un panneau rouge, plusieurs coups de trompe, intentant aux compétiteurs l'ordre de regagner le bord dans les plus brefs délais (en portant éventuellement assistance aux personnes en dangers).

- Lorsqu'une série a été interrompue, elle sera reprise au large pour le temps restant, les feuilles de juges étant reprises au point où elles en étaient au moment de l'interruption. Les compétiteurs seront prévenus de la reprise de la série par les signaux sonores et visuels habituels.

Série annulée et à recourir :

Le chef juge après consultation du délégué sportif et du directeur de compétition, pourra annuler une série pour la faire recourir dans sa totalité si :

- Il juge que le nombre de vagues surfables (trop petites ou grosses conditions) ne permet pas de départager les compétiteurs dans de bonnes conditions de respect de l'éthique sportive ou de sécurité. La décision devra être prise le plus tôt possible dans la série et en aucun cas dans les cinq dernières minutes.

- Il a l'intime conviction que certains incidents ont entaché le déroulement d'une série et jettent un doute sérieux sur son résultat : vague(s) manquée(s) par la totalité des juges, identification plus qu'incertaine d'un ou plusieurs compétiteurs...

- Il constate qu'après avoir utilisé toute la batterie de procédures de comptabilité pour les départager, plusieurs compétiteurs en lutte pour une place qualificative, restent sur une égalité parfaite. Dans ce cas, seuls les compétiteurs ex aequo susceptibles de se qualifier seront invités à recourir leur série.

COMPÉTITION INTERROMPUE, REPORTÉE, ANNULÉE

Le directeur de compétition, après consultation du délégué sportif et du chef juge, peut à tout moment interrompre une compétition pour 3 grands types de raisons :

- Des raisons qui altèrent gravement le fonctionnement du jugement :
- Quand les conditions de mer, de météorologie ou d'organisation matérielle sont telles qu'elles ne permettent plus aux juges et au chef juge d'identifier, d'objectiver et de hiérarchiser avec la certitude nécessaire les prestations des différents compétiteurs :
 - - vagues n'atteignant plus le minimum surfable
 - - inconsistance de la houle ne débitant plus le nombre suffisant de vagues surfables
 - - spot paralysé par un moment particulier de la marée
 - - Close-out répétitifs et systématiques
 - - conditions ne permettant plus d'identifier avec certitude les différents compétiteurs (brume, soleil aveuglant, grains très violents, zone de compétition envahie par des intrus ...)
 - - fatigue excessive des juges (manque de juges, dédoublement des podiums...) -
- Des raisons relatives au respect de la sécurité :

Quand les conditions ou les circonstances présentent un réel danger et ne permettent plus de garantir une sécurité suffisante pour les compétiteurs, mais parfois aussi pour les biens et les personnes présentes sur le site :

- - mer trop grosse, orage, présence de requins, pollution, intervention sur un compétiteur blessé,...
- - déficit de moyens d'intervention et de communication rapides, de matériel nécessaire aux premiers soins, de personnel qualifié,...
- - site ouvert aux quatre vents, absence de personnel de surveillance...
- - ambiance générale détestable, particulièrement hostile ou agressive

Des raisons liées au respect de l'équité sportive :

Quand certains incidents, irrégularités, erreurs, ou dysfonctionnements sont assez graves pour ne plus respecter au final l'éthique et l'équité sportive de la compétition, risquant d'en altérer sérieusement les résultats :

- - problèmes ou harmonisation du jugement
- - partialité du jugement
- - erreur de comptabilité
- - confusion d'identification d'un ou plusieurs compétiteurs
- examen d'une réclamation fondée

Pour résoudre ces différents types de problèmes, le directeur de compétition, le délégué sportif ou le chef juge pourront auparavant consulter des observateurs avisés, différents témoins privilégiés de l'incident (spotter, juges, ...), s'appuyer s'ils existent sur des témoignages vidéo. En tout état de cause le chef des juges pourra demander l'interruption d'une compétition s'il estime que les conditions ne permettent pas de respecter l'équité sportive.

Une compétition interrompue ne reprendra que lorsque les conditions requises nécessaires à son déroulement normal seront à nouveau réunies, et les problèmes revêtant un caractère d'urgence seront résolus.

LA GESTION DE L'ESPACE LA ZONE DE COMPETITION

DELIMITATION DE LA ZONE DE COMPETITION

Avant le début de la compétition le chef juge, en collaboration avec le directeur de compétition, détermine et délimite la ou les zones de compétitions.

La zone de compétition est délimitée sur le bord par des repères rapportés (drapeaux) ou fixes (digue, avancée rocheuse, jetée...). Elle se situe à la perpendiculaire de ces repères.

En fonction de la marée ou de l'évolution des conditions de mer, la zone pourra être modifiée ou déplacée. On évitera cependant de le faire pendant une série en cours.

PRISE EN COMPTE DES VAGUES

Pour qu'une vague soit prise en compte par la notation il faut que son départ soit impérativement réalisé à l'intérieur de la zone de compétition.

Toute vague, dont le take off est exécuté à l'extérieur de la zone, ne sera pas notée, même si le compétiteur exécute la majorité de sa prestation dans la zone de compétition.

A l'inverse si un compétiteur démarre à l'intérieur de la zone et exécute la majorité de sa prestation à l'extérieur de celle-ci, sa vague sera notée dans son intégralité.

PROTECTION DE LA ZONE DE COMPETITION

A l'exception des compétiteurs de la série en cours, la zone de compétition doit être vierge de tout autre individu.

Tout compétiteur n'appartenant pas à la série en cours (exceptions faites des compétiteurs de la série précédente qui rentrent, ou des compétiteurs de la série suivante qui attendent) sera disqualifié s'il vient à évoluer dans la zone de compétition.

Les mêmes sanctions pourront s'appliquer en début de journée ou après une interruption au moment d'évacuer la zone de compétition. Dans certaines circonstances, des dérogations pourront être accordées par le directeur de compétition à des photographes, à du personnel de sécurité ou à des caddies, dans des conditions fixées par le chef juge.

LE JUGEMENT DU LONGBOARD

0,1 à 1,9 : Mauvais 2,0 à 3,9 : Passable 4,0 à 5,9 : Moyen 6,0 à 7,9 : Bon 8,0 à 10,0 : Excellent

Le surfeur doit exécuter un maximum de manœuvres dans les sections les plus critiques de la vague, avec style, bonne humeur, et qualité contrôlée, dans le but d'optimiser son potentiel de points. Les manœuvres incomplètes ne seront pas notées.

Le surfeur qui exécute ces critères avec le plus haut degré de difficulté, de contrôle sur les meilleures vagues, sera gratifié des scores les plus élevés.

Les manœuvres traditionnelles :

- - Nose Ride : Les juges doivent apprécier la différence dans la réalisation du Nose Ride :
- - Stretch Hang five : accroupi sur la jambe arrière, les orteils du pied avant griffent le nez de la planche

- - Hang Five : poids sur l'avant de la planche, les orteils du pied avant Griffent le nez de la planche
 - - Hang Ten : pieds parallèles, les orteils Griffent le nez de la planche
- Dans l'exécution de ces manœuvres, les juges devront valoriser :
- - les déplacements avant et arrière en pas croisés qui seront mieux notés que les déplacements en pas chassés.
 - - la prise de risque des déplacements sur l'avant (déclenchés sur un Stall, au Take Off, ou dans un virage,...).
 - - la durée du Nose Ride ainsi que le style et l'élégance d'exécution.
 - - Drop knee turn : manœuvre de placement ou remplacement. Les pieds du longboardeur sont alignés l'un derrière l'autre, la manœuvre étant exécutée en genou fléchi.
 - - Fading turn : Le compétiteur dirige franchement et préalablement sa planche vers le point initial de déferlement de la vague, pour exécuter par la suite un virage à 180° dans la section la plus critique.

Les manœuvres non fonctionnelles et les poses :

Elles ont pour but de démontrer la maîtrise d'un excellent contrôle.

- Les Stances ou poses anecdotiques : El Quasimoto, El Spontanio, le Butterfly, El téléphone, le Caveman, le Lotus, le Coffin ride, le Head stand, le Head-dip
- - Les changements d'attitude, de position, de stance : - les 1/2 tours (pivots)
 - les tours complets
 - les changements de pieds (Switch stance)
 - le reverse stance : surfeur tourné vers l'arrière de sa planche
- - le tube

DROIT A L'IMAGE

L'organisateur missionne des photographes et/ou vidéaste pour réaliser des clichés lors des entraînements et du déroulement des compétitions.

Les compétiteurs, de par leur inscription et le paiement de leurs engagements, autorisent la presse et l'organisateur à exploiter les données individuelles, les images et photos réalisées lors des entraînements, de la compétition et pendant la proclamation des résultats.

Cette autorisation couvre les photographies et les films qui pourront être pris également. Elle vaut également autorisation à reproduire, diffuser et publier l'image, le nom du compétiteur participant à cette compétition, et du matériel qu'il utilise sur tous les supports et tous les formats actuels et à venir, notamment papier, supports audio et vidéo, analogiques et numériques, services en ligne sur tous les réseaux, destinés à un public interne ou externe, faites à titre gratuit ou onéreux pour rendre compte de l'épreuve, pour assurer la promotion des compétitions futures organisées par l'organisateur.

L'autorisation de reproduction, diffusion et publication de l'image du compétiteur est valable pour une durée de trois années à compter de la date de compétition.

L'autorisation de photographier, de filmer le compétiteur, de reproduction, diffusion et de publication de l'image est consentie à titre gratuit.

Dans le cas où le compétiteur ou son représentant légal s'opposerait à ce droit à l'image, il devra en faire la demande écrite avant le début de la compétition.

PHOTOGRAPHE ET CAMERAMAN

Les photographes ou cameramen ne pourront prendre des photos ou filmer dans l'eau dans la zone de compétition qu'après avoir obtenu l'autorisation du directeur de compétition. D'une manière générale, il n'est pas autorisé plus de 2 personnes à l'eau en même temps. Des objets flottants souples pourront être utilisés dans certaines circonstances.