

GENÈSE D'UNE VAGUE

Le rôle de la houle : L'origine des vagues se trouve dans les dépressions atmosphériques. Si les vents de la dépression soufflent de façon assez forte et soutenue sur la surface de l'océan, une houle se forme et suit leur direction dominante. Plus la dépression est forte et éloignée des côtes plus la houle qu'elle génère a de temps pour s'organiser et se développer.

La houle courte : inférieure à 7s de période, elle se forme près des côtes

La houle moyenne : de 7s à 11 se de période, elle parcourt plusieurs centaine de kilomètre

La houle longue : au-delà de 11 s de période, c'est la houle du grand large



Le rôle du fond : La houle se déplace jusqu'à rencontrer les fonds sous-marins qui la ralentissent et infléchissent sa direction. Dès lors que le relief sous-marin freine suffisamment la base de la houle, elle gonfle et se dresse jusqu'à un point critique : le déferlement. La vague est née, et c'est à partir de là que le surf est possible.



- *Les vagues molles :* lorsque les fonds sous-marins sont assez plats et remontent vers la côte de manière progressive, les vagues déferlent de façon douce, c'est la condition idéale pour apprendre à surfer.
- *Les vagues creuses :* lorsque que la houle passe rapidement d'une grande profondeur à très peu de fond, la vague creuse et se projette vers l'avant de façon brusque et subite. Puissante et tubulaire, elle exige un certain niveau.

Le rôle du vent : le vent participe à la création des vagues au large, mais aussi à leur aspect sur les rivages.

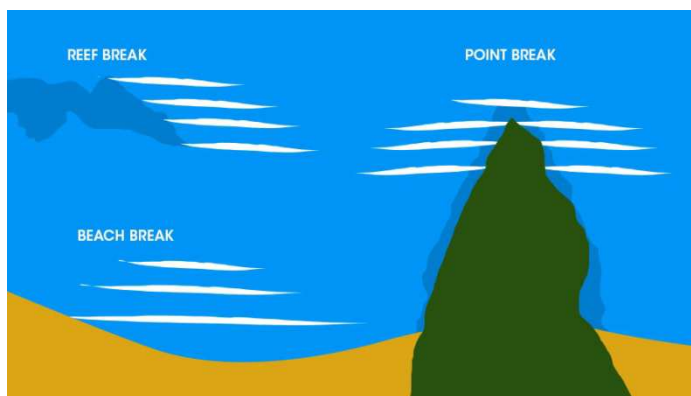
- *Le vent de mer* : il crée un plan d'eau clapoteux et brouillon, gênant le wave-skieur qui rame vers le large. En poussant les vagues par derrière, il les aplatit, les ramollit, et les brouille. Faible à modéré, il ne perturbe pas trop leur aspect.
- *Le vent de terre* : il ordonne le plan d'eau. En soufflant vers la vague il la lisse, l'aide à gonfler et à creuser car il retarde son déferlement dans moins de hauteur d'eau. C'est le vent idéal s'il reste faible à modéré.
- *Le vent de côté* : il crée souvent clapot dans la vague et la rend difficile à surfer.
- *Le vent nul* : sans vent, le plan d'eau et les vagues sont lisses, facilitant les déplacements.

Le rôle de la marée : deux fois par jour la marée monte et descend, sous l'effet d'attraction de la lune. Souvent, elle fait exister ou disparaître une vague, car chaque spot a besoin d'une certaine hauteur d'eau pour bien fonctionner. Ainsi le beach break parfait à mi-marée peut ne plus exister à marée haute.

Conseil ! Être attentif à la période des vagues

Une houle de 1 m avec 6 secondes de période produit des vagues d'environ 50 cm sans puissance, mais avec 14 s de période, elle génère des vagues puissantes de 1,5 m.

LES DIFFERENTS SITES



BEACH BREAK

Le beach break est une vague qui déferle sur un fond de sable. Les bancs de sable forment des sortes de plateaux qui permettent aux vagues de déferler. Chaque plage en comporte plusieurs, dont certains bien visibles à marée basse. La configuration d'un beach break évolue en permanence, ce qui les conditions de surf aléatoires et imprévisibles : les bancs de sable apparaissent et disparaissent au gré des tempêtes, courants, et directions de houle. Si un banc de sable propose la forme idéale pour produire des superbes vagues, d'autres éléments doivent être réunis pour la session parfaite : un vent de terre, une houle bien adaptée à la configuration, la bonne hauteur d'eau.

Les principaux dangers : shore break, baie, courant d'arrachement...



POINT BREAK

Le point break est une cassure du rivage ou une pointe le long de la côte qui induit un déferlement bien différent du beach break. Les trains de houle arrivent sur la côte et infléchissent leur direction pour s'enrouler autour de la pointe. La configuration régulière d'une pointe fait déferler les vagues au même endroit et dans un seul sens. Cela simplifie la prise de repères, le contournement de la zone pour se rendre au pic, et le positionnement. Plus la houle tourne par rapport à sa direction d'origine, plus elle se réduit en taille. Les points breaks abrités sont donc des spots de replis idéals les jours de forte houle.

Les principaux dangers : les rochers de rivage sont jamais très loin, les courants sont forts...



REEF BREAK

Sur le reef break, la vague déferle le long d'un récif corallien en épousant sa forme. En général, les récifs effilés se démarquent bien du fond marin. Ils sont bien mieux dessinés que les bancs de sable et produisent des vagues très creuses et régulières. On distingue deux types de reef breaks, le reef de barrière et le reef frangeant. Les vagues de récif déroulent toujours au même endroit, ce qui facilite leur contournement et le positionnement au pic. Les surfeurs confirmés raffolent de ces vagues car elles sont faciles à lire, puissantes et parfois proche de la perfection.

Les principaux dangers : le déferlement est très près du corail, avec des risques de blessures importantes.



COMPRENDRE LE SPOT

Prendre du temps sur la plage pour l'observation n'est jamais une perte de temps. Cela permet d'en gagner davantage dans les vagues !

Identifier la force et la direction du courant : observer les mouvements d'eau le long du bord. Vérifier aussi si les pratiquants sont à l'arrêt, ou en constante rame pour se maintenir au pic.

Identifier le fond marin : rochers, galets, sable Vérifier si les vagues cassent près de rochers, d'une digue. Rester sur ses gardes.

Choisir un plan d'entrée : repérer la zone de contournement utilisée pour arriver au pic sans se fatiguer. Le mieux est d'utiliser le courant pour contourner la zone.

Choisir un plan de sortie : si la sortie se fait par des rochers, une digue, ou du corail, directement exposés aux vagues, repérer le passage ou le contournement le plus sûr avant d'aller surfer.

Se conditionner : se visualiser depuis la plage sur une vague ou deux. S'imaginer en train de surfer et réussir.

Se jeter à l'eau : profiter de la rame vers le large pour prendre des informations et ressentir le spot de l'intérieur.

CHOISIR SA VAGUE

Sur une même session, un spot va offrir des vagues qui ferment, d'autres qui ouvrent, celles qui décalent, des molles, des creuses, des petites, des plus grosses, des bombes...Inutile de se ruer sur tout ce qui bouge ! Opter pour la qualité en observant et sélectionnant les vagues.

Le choix d'une vague commence sur la plage : prendre l'habitude de bien observer la mer avant chaque session permet de mieux choisir où se placer et quelles vagues surfer.

S'imprégner du rythme des vagues : situer où casse les différentes séries, le nombre de vagues par séries, et comment elles déferlent.

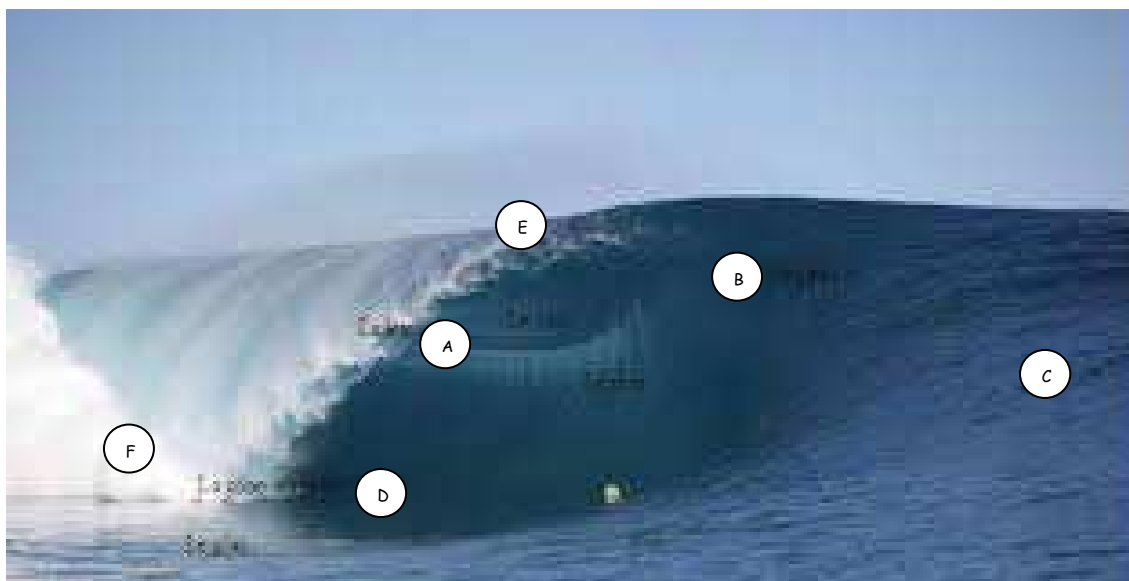
Classer les vagues en 3 catégories :

- Les bombes : ce sont les plus belles, les meilleures à prendre. Situer leur zone de déferlement et prendre un repère par rapport à la plage.
- Les bonnes : ce ne sont pas les meilleures mais elles sont bien surfables.
- Les mauvaises : trop molles, trop courtes, trop petites, elles n'ont pas assez d'énergie pour pouvoir les surfer correctement.

Le choix d'une vague continue dans l'eau :

- *Au bon endroit* : une fois dans l'eau, observer bien la ligne d'horizon pour voir les séries arriver de loin. Cela laisse le temps d'anticiper leur trajectoire et de se positionner sur leur chemin.
- *Continuer de classer les vagues* : alors qu'elles approchent, essayer de lire leur potentiel à l'avance et prendre une décision.
- *Se concentrer sur les bonnes et excellentes* : en s'interdisant les mauvaises qui nous font perdre du temps et de l'énergie.
- *Ajuster son repère s'il le faut* : observer aussi le placement et le choix de vagues des autres pratiquants.

LES ZONES D'ÉNERGIE



A/Le curl : c'est la zone d'énergie maximale, où la vague se dresse à la verticale et s'enroule en avant. C'est ici, dans sa partie la plus pentue et creuse, que le kayakiste puise ses plus fortes sensations et sa plus grande vitesse.

B/Le mur : c'est la zone d'énergie moyenne de la vague, sa partie « bleue » qui se dresse mais ne projette pas encore en avant. Avec une pente moins verticale que dans le curl, le kayakiste y gagne en sécurité, mais perd en vitesse et possibilités de manœuvres.

C/L'épaule : c'est la zone d'énergie faible de la vague. Eloignée du curl, elle offre peu de pente et d'énergie. S'y attarder compromet la suite de la vague.

D/Le plat : c'est la zone devant la vague vers la plage. Les forces de frottement et l'absence de pente freinent rapidement la planche. C'est pourtant le passage obligé pour bien attaquer le haut de la vague.

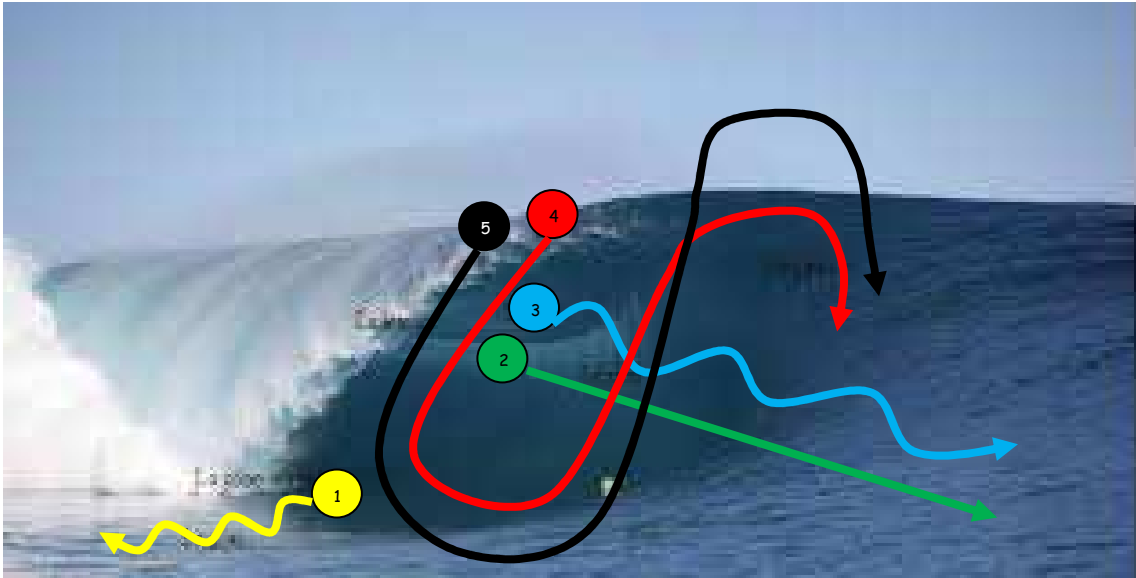
E/ La lèvre : au-dessus du curl, c'est la partie blanche de la vague, qui déferle ou se projette vers l'avant. C'est une zone d'énergie forte, mais instable. Les kayakistes confirmés savent l'apprivoiser et s'en servir pour relancer dans certaines manœuvres.

F/ La zone d'impact : c'est l'endroit où la lèvre arrive sur le plat. C'est une zone à éviter tant en surfant qu'en ramenant vers le large car l'impact peut-être très violent dans certaines conditions.

La mousse : c'est la partie blanche de la vague qui avance vers le bord et l'épaule après le déferlement. Pleine de turbulences, elle est difficile à gérer. Elle est utile pour relancer le kayakiste dans la vague lorsqu'il vient s'appuyer dessus.

Le rouleau : vu de dessous, la vague crée un mouvement circulaire en avant. Le surfeur y est directement confronté lors d'un esquimautage pour retourner au large. Au devant du rouleau, ce mouvement circulaire, ajouté aux turbulences de l'impact de la lèvre, enfonce le kayakiste plus profond sous l'eau. A l'arrière du rouleau, il crée une aspiration vers le haut qui l'aide à remonter à la surface.

LES NIVEAUX



1 Kayakiste initié (PC Jaune « tous milieux ») : il est peu actif et glisse à la vitesse de la houle grâce à la mousse. Il utilise très peu d'espace et d'énergie de la vague, prisonnier d'une trajectoire linéaire vers la plage. Il garde malgré tout son équilibre, il peut surfer des vagues de 0,30/0,50 m.

2 Kayakiste débrouillé (PC Vert « mer ») : il glisse de manière passive en travers de la paroi de la vague. Il tient une trajectoire linéaire appelée trim line, qui lui permet de garder son équilibre. A ce stade le kayakiste utilise la vitesse de la vague et l'énergie provoquée par l'aspiration du déferlement. Il utilise davantage l'énergie de la vague et s'approprie plus d'espace, il peut surfer des vagues de 0,50/0,80 m.

3 Kayakiste confirmé (PC Bleue « mer ») : en devenant actif, le kayakiste génère de la vitesse. Il monte et descend dans la paroi de la vague pour s'approprier plus d'espace. Il utilise désormais plus de hauteur de pente et agrandit sa trajectoire. Il peut surfer des vagues de 0,80/1,20 m.

4 Kayakiste spécialiste (PC Rouge « Wave-ski ») : le kayakiste va plus vite lorsqu'il monte et descend sur toute la hauteur de la vague au plus près du curl. Il utilise au maximum la pente la plus verticale que peut lui offrir la vague. Grâce à cette trajectoire verticale top-to-bottom, il reste en permanence au contact du curl. Il accélère et rallonge l'espace surfé. Il peut surfer des vagues de 1,20/2 m.

5 Kayakiste expert (PC Noire « Wave-ski ») : en exploitant au mieux l'énergie de la vague, le kayakiste y puise une vitesse maximale. Cette vitesse lui donne la liberté totale d'exploiter tout l'espace disponible de la vague. Il peut s'éloigner du curl, s'en rapprocher, utiliser toute la hauteur de la vague, et même la dépasser en faisant des manœuvres aériennes et innovantes. C'est le surf d'excellence : ample, innovant, varié, radical et fluide. Il peut surfer des vagues au-delà de 2 m.

Ces 5 paliers montrent que progresser, c'est chercher à agrandir les trajectoires sur la vague, pour y conquérir le maximum de son espace à surfer : plus bas, plus haut, plus loin, plus profond !

LES TRAJECTOIRES

Aller plus bas !

Viser le bas de la vague, c'est utiliser toute la hauteur de la pente pour en tirer un maximum de vitesse et s'offrir des possibilités de manœuvres. Chaque vague offre une pente à exploiter. Sous l'effet de la gravité, plus le wave-skieur arrive de haut et prolonge la descente, plus il accélère. Arrivé en bas, il dispose de toute la vitesse nécessaire pour prendre un appui et repartir en haut de vague afin de s'offrir une belle manœuvre mais aussi une nouvelle pente.

Aller plus haut !

Le double objectif est de faire une belle manœuvre, et aussi de se relancer le plus haut possible dans la vague pour amplifier la vitesse. La plus grande hauteur de vague à exploiter se trouve au plus près du point de déferlement (la lèvre). Aller chercher l'appui au plus près de la lèvre offre une pente idéale pour accélérer. De plus, la lèvre qui s'apprête à déferler va pousser le wave-skieur vers le bas et faciliter son accélération.

Aller plus loin !

A force d'accélérer, le wave-skieur finit par aller plus vite que la vague. Cette vitesse lui donne la liberté de s'éloigner du curl pour jouer avec la vague dans toute sa profondeur vers l'épaule. Il ne s'agit pas de s'échapper du curl, mais de s'en éloigner un moment, grâce à la vitesse acquise, pour mieux y revenir. En allant plus loin, le wave-skieur ne se limite plus seulement aux trajectoires verticales. Il combine l'utilisation de toute la hauteur et de toute la profondeur de la vague dans une trajectoire unique.

Aller plus profond !

Le jeu est d'épuiser l'énergie maximale du curl dès le début de la vague ; afin d'en tirer les meilleures sensations. En se positionnant et démarrant derrière le point de déferlement, le wave-skieur se retrouve immédiatement dans le curl et en utilise toute l'énergie sans gaspillage. Il ressent la vitesse, le rush dès le départ. Ce jeu sur le fil du rasoir oblige à surfer à l'instinct, en adaptation permanente. Le plus important est d'y croire puis d'oser.

LES PRINCIPALES MANŒUVRES

Canard : passer sous la vague pour rejoindre le line up en esquimautant.

Take-off : départ sur la vague.

Bottom-turn : virage en bas de vague.

Aérial : décoller de la vague et retomber dedans.

Cut back : manœuvre de retour vers la zone de déferlement composé de 2 virages successifs pour former une trajectoire en S.

Kick out : quitter la vague volontairement parfois de manière acrobatique.

Roller : virage en haut de vague.

Tube : déferlement parfait d'une vague provoquant une formation tubulaire d'eau. La manœuvre du même nom consistant à se faire recouvrir totalement par cette section et de ressortir.



RÈGLES DE PRIORITÉ ET DE SÉCURITÉ

Les règles de priorités : Il ne peut y avoir qu'un seul surfeur/wave-skieur par vague. La première règle à respecter est de ne jamais dropper une vague. C'est-à-dire partir devant ou derrière un surfeur déjà sur la vague. Quand la vague déroule dans un seul sens, en gauche ou droite, celui qui prend la vague au pic, au plus près du point de déferlement est prioritaire.

Quand la vague déroule dans les deux sens sur un pic droite-gauche, deux surfeur/wave-skieur peuvent partager la vague, s'ils prennent sans se gêner deux directions opposées. La priorité revient au premier en action. Un deuxième peut partir à l'opposé sur la même vague.

Quand deux vagues éloignées se rejoignent, les surfeur/wave-skieur doivent sortir de la vague pour éviter tout risque de collision. Il ne faut pas tenter de se croiser.

Sécurité : La maîtrise en action de surf est un facteur primordial de la sécurité. Moins on maîtrise et plus il faut prendre ses distances avec les autres pratiquants. Un surfeur autant qu'un wave-skieur qui ne maîtrise pas ses déplacements est un danger potentiel pour tous les autres surfeurs ou wave-skieurs à l'eau. Ce risque est accentué pour les wave-skis. Solidaire du flotteur, le poids et donc l'inertie de ce système sont importants. Sans contrôle, ne vous étonnez pas de vous attirer les foudres des autres. C'est à ce titre que les kayaks ou les wave-skis dépourvus d'ailerons sont à proscrire dans les spots à affluence.

- Avant la session : évaluer les conditions, repérer les dangers, faire un plan d'entrée et de sortie, en cas de doute demander conseil sur la plage ou sur l'eau. Éviter de naviguer seul ou sans surveillance. Vérifier la couleur des drapeaux de baignade et éviter de surfer proche.
- Dans la zone des vagues : éviter de gêner le surfeur/wave-skieur le plus au pic. Ne pas ramer devant lui, ni continuer de prendre la vague lorsqu'il en a pris possession. Contourner la zone de surf pour éviter d'être dans sa trajectoire. C'est au surfeur/wave-skieur sur la vague de manœuvrer pour éviter les collisions avec les surfeur/wave-skieur en bas de la vague. Rien ne sert de tenter une manœuvre qui pourrait gêner la lecture de celui qui est au-dessus.

Convivialité : Les départs à la pagaie permettent d'anticiper le take off et donc, de partir de plus loin. Attention à ne pas abuser de ce privilège au milieu d'un groupe de surfeur. Il ne faut pas chercher à prendre toutes les vagues, ni se replacer systématiquement au pic après avoir pris une vague, alors que des surfeurs attendent leur tour, il faut savoir céder une vague de temps en temps.

La loi non écrite : Chacune des destinations de surf possède sa propre culture surf et ses propres codes. Certains endroits sont très accueillants avec une infinité de vagues à prendre en toute tranquillité. Mais les règles de priorité changent sur les spots prisés et fréquentés. Face à la surpopulation de leur spot, certains surfeurs locaux considèrent avoir la priorité sur les visiteurs. En cas de passage sur un spot, respecter les locaux, en y allant en douceur. Éviter de se placer directement au pic, et attendre son moment. Cette loi non écrite prévaut dans pratiquement toutes les destinations surf de la planète. Une approche tranquille du line-up, avec respect, patience et psychologie permet de trouver sa place en douceur et de prendre quelques vagues.



Dossier réalisé le 18.11.16
par Geoffroy SIBILEAU
Les sources :
« Cahier de formation wave ski » FFCK
« Surf Clés et secrets » Piter et Testemamel