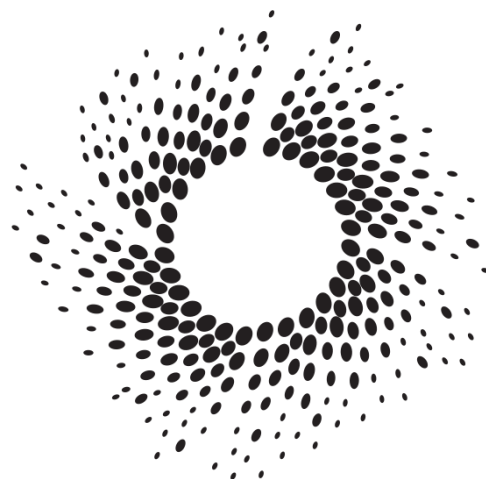




REGLEMENT PARTICULIER DES COMPETITIONS SKATEBOARD

Voté par le Conseil d'Administration en date du 22 septembre 2026



REGLEMENT PARTICULIER DES COMPETITIONS SKATEBOARD

Voté par le Conseil d'Administration en date du 22 septembre 2026

Table des matières

0 Préambule	12
0.1 – Objet.....	12
0.2 – Textes de référence.....	12
0.3 - Abréviations	12
1. Park	13
1.1 – Objet.....	13
1.2 – Textes de référence.....	13
1.3 - Surface de pratique.....	13
1.4 - Matériel technique	13
1.4.1 - Skateboard	13
1.4.2 - Protection	13
1.5 - Personnel	13
1.5.1 – Structure organisatrice.....	13
1.5.2 – Responsable de compétition	14
1.5.3 - Juges.....	14
1.5.4 – Calculateur	14
1.5.5 - Speaker	15
1.5.6 – Course manager	15
1.5.7 - Officiels, encadrants et entraîneurs	16
1.6 - Pré-compétition	16
1.6.1 - Ordre de passage des catégories	16
1.6.2 - Ordre de passage des skateboarders	16
1.6.3 - Poules de riders	16
1.6.4 - Training et warm up.....	17
1.6.5 - Rider meeting.....	17
1.7 - Intra-compétition.....	17
1.7.1 - Format de compétition	17
1.7.2 - Gestion du chronomètre.....	17
1.7.3 - Réussite contre chute	17
1.7.4 - Situation d'égalité	17
1.7.5 - Classements	17
1.7.6 - Processus de notation.....	18
1.7.7 - Critères de jugement	18
1.7.8 – Echelle de jugement.....	18

1.8 – Championnat de France Park	19
1.8.1 - Généralités	19
1.8.2- Candidature	19
1.8.3 - Choix de la surface de pratique	19
1.8.4 - Calendrier.....	19
1.8.5 - Gestion du Championnat de France Park	19
1.8.6 - Admissibilité des participants	20
1.8.7 - Engagements.....	20
1.8.8 - Catégories	20
1.8.9 - Format du championnat de France Park	20
1.8.10 - Processus de qualification au Championnat de France Park.....	20
1.8.11 – Situation de remplacement et repêchage	21
1.8.12 - Déroulement du Championnat de France Park	21
1.8.13 - Titres de Champion de France	21
1.8.14 - Classement national.....	21
1.8.15 - Publication des résultats officiels	21
1.8.16 - Format de compétition	21
1.8.17 - Ordre de passage des catégories	22
1.8.18 - Ordre de passage des skateboarders	22
1.8.19 – Poules de skateboarders	22
1.8.20 - Training et warm up.....	22
1.8.21 - Rider meeting.....	22
1.8.22 - Définitions	22
1.8.23 – Quart de finale	23
1.8.24 - Déroulement Quart de finale.....	23
1.8.25 – Demi-finale	23
1.8.26 - Déroulement Demi-finale	23
1.8.27 - Finale	23
1.8.28 - Déroulement Finale	23
1.8.29 - Cash Prize	24
2. Street.....	25
2.0 – Objet.....	25
2.1 – Textes de référence.....	25
2.2 - Surface de pratique.....	25
2.3 - Matériel technique	25
2.3.1 - Skateboard	25
2.3.2 - Protection	25

2.4 - Personnel	25
2.4.1 – Structure organisatrice.....	25
2.4.2 – Responsable de compétition	26
2.4.3 - Juges.....	26
2.4.4 – Calculateur	26
2.4.5 - Speaker	27
2.4.6 – Course manager	27
2.4.7 - Officiels, encadrants et entraîneurs	28
2.5 - Pré-compétition	28
2.5.1 - Ordre de passage des catégories	28
2.5.2 - Ordre de passage des skateboarders	28
2.5.3 - Poules de riders	28
2.5.4 - Training et warm up.....	28
2.5.5 - Rider meeting.....	29
2.6 - Intra-compétition.....	29
2.6.1 - Format de compétition	29
2.6.2 - Gestion du chronomètre.....	29
2.6.3 - Réussite contre chute	29
2.6.4 - Situation d'égalité	29
2.6.5 - Classements	29
2.6.6 - Processus de notation.....	30
2.6.7 - Critères de jugement	30
2.6.8 – Echelle de jugement.....	31
2.7 – Championnat de France Street	31
2.7.1 - Généralités.....	31
2.7.2 - Candidature	31
2.7.3 - Choix de la surface de pratique	32
2.7.4 - Calendrier.....	32
2.7.5 - Gestion du Championnat de France Street	32
2.7.6 - Admissibilité des participants	32
2.7.7 - Engagements.....	32
2.7.8 - Catégories	32
2.7.9 - Format du championnat de France Street.....	32
2.7.10 – Processus de qualification au Championnat de France Street	33
2.7.11 - Situation de remplacement et repêchage	33
2.7.12 - Déroulement des Championnats de France Street	34
2.7.13 - Titres de Champion de France	34

2.7.14 - Classement national.....	34
2.7.15 - Publication des résultats officiels	34
2.7.16 - Format de compétition	34
2.7.17 - Ordre de passage des catégories	34
2.7.18 - Ordre de passage des skateboarders	35
2.7.19 - Poule de skateboarders	35
2.7.20 - Training et warm up.....	35
2.7.21 - Rider meeting.....	35
2.7.22 - Définitions	35
2.7.23 – Quart de finale	35
2.7.24 - Déroulement Quart de finale.....	36
2.7.25 – Demi-finale	36
2.7.26 - Déroulement Demi-finale	36
2.7.27 - Finale	36
2.7.28 - Déroulement Finale	36
2.7.29 - Cash Prize	36
3. Championnat Régional Street & Park	38
3.1 – Généralités	38
3.2 – Spécialités.....	38
3.3 – Candidature.....	38
3.4 - Choix de la surface de pratique	38
3.5 – Calendrier	38
3.6 - Gestion d'un Championnat Régional	38
3.7 - Admissibilité des participants	38
3.8 – Engagements.....	38
3.9 – Catégories.....	39
3.10 - Format d'un championnat régional	39
3.11 - Titre de Champion Régional.....	39
3.12 - Classement régional.....	39
3.13 – Transmission et publication des résultats officiels	39
3.14 - Format de compétition	39
4. « Para-skateboard » / « Para-skateboard adapté »	40
4.0 – Objet.....	40
4.1 – Textes de référence.....	40
4.2 – Championnat de France « Para-skateboard » / « Para-skateboard adapté »	40
4.3 – Généralités	40
4.4 - Admissibilité des participants	40

4.5 - Engagements.....	40
4.6 - Catégories	40
4.7 - Format du championnat de France « <i>Para-skateboard</i> » / « <i>Para-skateboard adapté</i> »	40
4.8 - Déroulement du Championnat de France « <i>Para-skateboard</i> » / « <i>Para-skateboard adapté</i> »	40
4.9 - Titres de Champion de France	40
4.10 - Classement national.....	41
4.11 - Publication des résultats officiels	41
4.12 - Format de compétition	41
4.12.1 - Généralités.....	41
4.12.2 - Ordre de passage des catégories.....	41
4.12.3 - Ordre de passage des skateboarders	41
4.12.4 – Poules de skateboarders.....	41
4.12.5 - Training et warm up.....	41
4.12.6 - Rider meeting.....	41
4.12.7 - Définitions.....	41
4.12.8 – Qualification	42
4.12.9 - Déroulement Qualification	42
4.12.10 - Finale.....	42
4.12.11 - Déroulement Finale	42
4.12.12 - Encadrants et entraîneurs	42
4.12.13 - Processus de notation.....	43
4.12.14 – Critères de jugement.....	43
5. Vert.....	44
5.0 – Objet.....	44
5.1 – Textes de référence.....	44
5.2 – Surface de pratique.....	44
5.2.1 – La vert rampe	44
5.2.2 – Espace juges	44
5.3 – Matériel technique.....	44
5.3.1 – Skateboard	44
5.3.2 – Protection.....	44
5.4 – Personnel.....	44
5.4.1 – Structure organisatrice.....	44
5.4.2 – Speaker.....	45
5.4.3 – Juges.....	45
5.4.4 – Calculateur	46

5.4.5 – Encadrants et entraîneurs.....	46
5.5 – Pré-compétition	46
5.5.1 – Ordre de passage des catégories	46
5.5.2 – Ordre de passage des skateboarders.....	46
5.5.3 – Poules de skateboarders.....	46
5.5.4 – Training et warm-up.....	46
5.5.5 – Rider meeting.....	46
5.6 – Intra-compétition	46
5.6.1 – Format de compétition	46
5.6.2 – Gestion du chronomètre.....	46
5.6.3 – Situation d’égalité	46
5.6.4 – Classement	47
5.7 - Processus de notation.....	47
5.8 – Critères de jugement.....	47
5.9 – Championnat de France Vert	47
5.9.1 – Généralités	47
5.9.2 - Candidature	47
5.9.3 - Choix de la surface de pratique	47
5.9.4 - Calendrier.....	48
5.9.5 - Admissibilité des participants	48
5.9.6 – Engagements.....	48
5.9.7 - Catégories	48
5.9.8 - Format du championnat de France Vert	48
5.9.9 – Situation de remplacement et repêchage	49
5.9.10 – Déroulement du Championnat de France Vert	49
5.9.11 - Titres de Champion de France	49
5.9.12 - Classement national.....	49
5.9.13 - Situation en cas d’égalité au classement national.....	49
5.9.14 - Publication des résultats officiels	49
5.9.15 - Format de compétition	49
5.9.16 - Ordre de passage des catégories.....	50
5.9.17 - Ordre de passage des skateboarders	50
5.9.18 - Poules de skateboarders.....	50
5.9.19 - Définitions.....	50
5.9.20 – Qualification	50
5.9.21 - Déroulement Qualification	50
5.9.22 - Finale.....	51

5.9.23 - Déroulement Finale	51
5.9.24 - Cash Prize	51
5.10 – Annexe 1.....	51
RIDER MEETING (RÈGLES DE JUGEMENT JAM).....	51
6. Freestyle.....	53
6.0 – Objet.....	53
6.1 – Textes de référence.....	53
6.2 – Surface de pratique.....	53
6.2.1 – Surface d’évolution	53
6.2.2 – Espace juges	53
6.3 – Matériel technique.....	54
6.3.1 – Skateboard	54
6.3.2 – Protection.....	54
6.4 – Personnel.....	54
6.4.1 – Structure organisatrice.....	54
6.4.2 – Speaker.....	54
6.4.3 – Juges.....	54
6.4.4 – Calculateur	55
6.4.5 – Dj	55
6.4.6 – Encadrants et entraîneurs.....	56
6.5 – Pré-compétition	56
6.5.1 – Ordre de passage des catégories	56
6.5.2 – Ordre de passage des skateboarders.....	56
6.5.3 – Poules de skateboarders.....	56
6.5.4 – Training et warm-up.....	56
6.5.5 – Rider meeting.....	56
6.5.6 – Nettoyage de la surface d’évolution	56
6.6 – Intra-compétition	57
6.6.1 – Format de compétition	57
6.6.2 – Gestion du chronomètre.....	57
6.6.3 – Situation d’égalité	57
6.6.4 – Classement	57
6.7 - Processus de notation.....	57
6.7.1 – Run	57
6.7.2 – Best trick.....	57
6.8 – Critères de jugement.....	57
6.8.1 – Critères format run	57

6.8.2 – Critères format best trick	58
6.9 – Championnat de France Freestyle	58
6.9.1 – Généralités	58
6.9.2 - Candidature	58
6.9.3 - Choix de la surface de pratique	58
6.9.4 - Calendrier.....	59
6.9.5 - Gestion du Championnat de France Freestyle	59
6.9.6 - Admissibilité des participants	59
6.9.7 - Engagements.....	59
6.9.8 - Catégories	59
6.9.9 – Format du championnat de France Freestyle	59
6.9.10 - Déroulement du Championnat de France Freestyle	59
6.9.11 - Titres de Champion de France	59
6.9.12 - Classement national.....	59
6.9.13 - Publication des résultats officiels	59
6.9.14 - Format de compétition	60
6.9.15 - Ordre de passage des catégories	60
6.9.16 - Ordre de passage des skateboarders	60
6.9.17 - Poules de skateboarders.....	60
6.9.18 - Définitions.....	60
6.9.19 – Accompagnement musical	60
6.9.20 – Qualification	60
6.9.21 - Déroulement Qualification	61
6.9.22 - Finale.....	61
6.9.23 - Déroulement Finale	61
6.9.24 - Cash Prize	61
7. Slalom.....	63
7.0 – Objet.....	63
7.1 – Textes de référence.....	63
7.2 – Sous-spécialités reconnues	63
7.3 – Types de courses reconnus	63
7.4 – Surface de pratique	63
7.4.1 – La piste	63
7.4.2 – Les cônes	64
7.4.3 – Franchissement du premier cône	64
7.4.4 – La zone de départ.....	64
7.4.5 – Les rampes de départ.....	64

7.4.6 – La ligne d’arrivée	65
7.4.7 – La zone d’arrivée	65
7.4.8 – Accès à la surface de pratique	65
7.5 – Matériel technique.....	65
7.5.1 – Skateboard	65
7.5.2 – Protection.....	65
7.5.3 – Dossards	66
7.5.4 – Écran du chronomètre	66
7.6 – Personnel.....	66
7.6.1 – Structure organisatrice.....	66
7.6.2 – Directeur de course.....	66
7.6.3 – Juge arbitre.....	66
7.6.4 – Juges de cônes.....	66
7.6.5 – Chronométrateur	67
7.6.6 – Speaker.....	67
7.6.7 – Officiels, encadrants et entraîneurs.....	67
7.7 – Pré-compétition	67
7.7.1 – Tracé des courses	67
7.7.2 – Ordre de passage des catégories	67
7.7.3 – Ordre de passage des skateboarders.....	67
7.7.4 – Poules de skateboarders	68
7.7.5 – Training et warm-up.....	68
7.7.6 – Skateboarder meeting	68
7.7.7 – Contrôle de la piste	69
7.8 – Intra-compétition	69
7.8.1 – Contrôle de la piste	69
7.8.2 – Format de compétition	69
7.8.3 – En course	69
7.8.4 – Arrivée d’un skateboarder	69
7.8.5 – Gestion du chronomètre.....	69
7.8.6 – Pénalités liées au franchissement des cônes.....	69
7.8.7 – Disqualification.....	70
7.8.8 – Situation d’égalité	70
7.8.9 – Classement	70
7.9 – Championnat de France Slalom	70
7.9.1 - Candidature	70
7.9.2 - Choix de la surface de pratique	70

7.9.3 - Calendrier.....	70
7.9.4 - Admissibilité des participants	70
7.9.5 - Engagements.....	70
7.9.6 - Catégories	71
7.9.7 – Format du championnat de France Slalom	71
7.9.8 – Règles particulières du combiné	71
7.9.9 – Déroulement du championnat de France Slalom	72
7.9.10 - Titres de Champion de France	72
7.9.11 - Classement national.....	72
7.9.12 - Publication des résultats officiels	72
7.9.13 - Format de compétition	72
7.9.14 – Qualification	72
7.9.15 - Déroulement Qualification	73
7.9.16 – Finale	73
7.9.17 - Déroulement Finale	73
7.9.18 – Règles particulières d’une finale	73
7.9.19 - Cash Prize	74
7.10 - Annexe 1	74

0 Préambule

0.1 – Objet

Le présent Règlement sportif a pour objet :

- La définition des règles particulières des différentes spécialités de la discipline Skateboard.
- Des règles particulières des compétitions nationales et régionales dans toutes les spécialités de la discipline Skateboard.

0.2 – Textes de référence

Les documents de références suivants sont indispensables pour l'application du présent Règlement.
Leur dernière édition s'applique (y compris les éventuels amendements) :

- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement Dispositions particulières Skateboard
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement intérieur
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement médical
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement des infractions disciplinaires et Règlementaires
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement disciplinaire dopage
- World Skate - Skateboarding – Regulations – Competitions Rules
- World Skate - Skateboarding – Regulations - Los Angeles 2028 Judging Criteria

0.3 - Abréviations

Pour les besoins du présent document, les termes abrégés suivants s'appliquent :

CSTS : Commission Sportive et Technique Skateboard

WS : World Skate

WSE : World Skate Europe

FFRS : Fédération Française de Roller et Skateboard

ISSA : International Skateboard Slalom Association

1. Park

1.1 – Objet

La présente partie Park a pour objet la définition :

- Des règles particulières sportives applicables à la spécialité.
- Des règles particulières de notation et de jugement applicables à la spécialité.
- Des règles particulières d'organisation des compétitions nationales Park.

1.2 – Textes de référence

Les documents de références suivants sont indispensables pour l'application du présent Règlement. Leur dernière édition s'applique (y compris les éventuels amendements) :

- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement intérieur
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement médical
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement Sportif Dispositions Particulières Skateboard

1.3 - Surface de pratique

La structure organisatrice peut classer un skatepark sur site et à distance sur plans et photos. Il valide le choix du skatepark selon :

- La prédisposition du skatepark à la spécialité Park.
- La fonctionnalité du skatepark, au travers de la cohérence des proportions des différents éléments entre eux et de leur agencement. Cet agencement doit tenir compte des espaces nécessaires à la bonne utilisation de chaque élément, et être réfléchi pour permettre l'enchaînement de gestes techniques.
- L'état général du skatepark : la qualité des surfaces roulantes et des surfaces de glisse (photos de détails), la propreté du lieu.
- Les caractéristiques de la surface : les dimensions, les éléments présents...
- La conformité du skatepark à la norme NFEN 14974 et au Règlement équipement FFRS.

1.4 - Matériel technique

1.4.1 - Skateboard

Il est interdit d'avoir les pieds fixés au skateboard.

1.4.2 - Protection

Le port du casque est obligatoire à l'ensemble des participants. Les autres protections sont recommandées (genouillères, coudières, protège-dents, pads...).

1.5 - Personnel

1.5.1 – Structure organisatrice

La structure organisatrice est responsable des points suivants :

- S'assurer du matériel nécessaire et de la délimitation de la zone de pratique après validation du référent fédéral.
- Délimiter la zone de jugement à valider avec le juge arbitre.
- Récupérer les engagements auprès de la CSTS.
- S'assurer du bon déroulement de la compétition.
- Mettre en place toutes les zones délimitées du lieu de compétition.

La structure organisatrice est libre de choisir son équipe, cependant les individus participants restent sous sa responsabilité.

1.5.2 – Responsable de compétition

Le responsable de compétition est le délégué fédéral (régional ou national), présent sur place. Il a pour rôle :

- Établir le programme de compétition en collaboration avec la structure organisatrice.
- Communiquer sur le programme, le format de compétition et les critères de jugement les jours précédant la compétition.
- De faire respecter le programme de la compétition. Il peut prendre toutes décisions pour assurer le bon déroulé de la compétition.
- Dans le cas où la compétition a du retard, réorganiser les temps de trainings et de warm-up de façon équitable.
- Éditer et communiquer le classement de la compétition.

1.5.3 - Juges

Le panel de juges est composé des postes suivants :

- Des juges officiels : au minimum trois, au mieux cinq.
- Un juge arbitre : il peut faire partie des juges officiels. Dans l'idéal, il n'en fait pas partie.

Le panel de juges est toujours composé d'un nombre impair.

Les juges officiels sont désignés par la CSTS. Ils ont pour rôle :

- Noter les prestations.
- Être à la disposition du juge arbitre, pour les délibérations ou toute aide nécessaire.

Le juge arbitre est désigné par la CSTS. Il a pour rôle :

- Assister à l'ensemble de la compétition et prendre part au jury avec voix prépondérante.
- Faire respecter le Règlement en vigueur.
- Superviser le jugement.
- Gérer les écarts de note important entre les juges.
- Diriger les délibérations.
- Recevoir les réclamations.
- Evaluer les juges.
- Organiser les riders meeting.
- Rédiger les rapports d'incident.
- Valider, signer et transmettre les résultats avant publication.

Les juges doivent être situés dans un espace délimité et isolé du public et des compétiteurs, avec une visibilité optimale sur l'ensemble de la surface de pratique. L'accès à cet espace est strictement limité aux juges et au staff de la compétition.

1.5.4 – Calculateur

Un calculateur est présent sur chaque compétition.

Avec l'utilisation de Live Heat, il a pour rôle :

- Saisir les inscriptions et les répartir dans les spécialités et les différentes catégories.
- Organiser les poules et les ordres de passages des skateboarders.
- Organiser les trainings, les warm up et le planning général de la compétition.
- Mettre à disposition le planning à l'organisateur.
- Afficher les ordres de passages et les critères de jugement sur le lieu de la compétition.

- Préparer et imprimer les feuilles de juge et les diverses informations pour le speaker.
- Gérer le panel de juges et le temps de notation.
- Être un soutien pour le juge arbitre (report des notes de juges, temps de notation).
- Enregistrer les avertissements et les disqualifications sur demande du juge arbitre.
- Centraliser les résultats de chaque épreuve de compétition.
- Prévenir le juge arbitre en cas d'écart de note important.
- Faire vérifier les résultats par le juge arbitre.
- Imprimer et afficher les résultats.
- Fournir les résultats définitifs au speaker, organisateur et média.

Sans l'utilisation de Live Heat, il a pour rôle :

- Saisir les inscriptions et les répartir dans les spécialités et les différentes catégories.
- Organiser les poules et les ordres de passages des skateboarders.
- Organiser les trainings, les warm up et le planning général de la compétition.
- Mettre à disposition le planning à l'organisateur.
- Afficher les ordres de passages et les critères de jugement sur le lieu de la compétition.
- Préparer et imprimer les feuilles de juge et les diverses informations pour le speaker.
- Gérer le panel de juges et le temps de notation.
- Être un soutien pour le juge arbitre (report des notes de juges, temps de notation).
- Collecter les notes des différents juges.
- Etablir les classements selon les notes des juges.
- Enregistrer les avertissements et les disqualifications sur demande du juge arbitre.
- Centraliser les résultats de chaque épreuve de compétition.
- Prévenir le juge arbitre en cas d'écart de note important.
- Faire vérifier les résultats par le juge arbitre.
- Imprimer et afficher les résultats.
- Fournir les résultats définitifs au speaker, organisateur et média.

1.5.5 - Speaker

Au moins un speaker est présent sur chaque compétition. Il doit connaître :

- La technique et le vocabulaire propre au skateboard.
- La spécialité Park et les formats de compétition.
- Les skateboarders participants.

Il a pour rôle :

- Gérer le chronomètre si une personne (bénévole) n'est pas dédiée à la tâche.
- Rappeler les horaires des épreuves.
- Rappeler au micro les formats et les critères.
- Faire respecter l'ordre de passage des catégories.
- Faire respecter l'ordre de passage des poules.
- S'assurer que les juges sont prêts.
- S'assurer que le rider est prêt pour sa prestation.
- Présenter le rider avant son passage.
- Animer les prestations en entraînant le public.
- Procéder à la remise des prix.
- Communiquer avec le calculateur sur les retards afin de s'assurer au mieux du bon déroulement du programme.
- En cas d'absence d'un course manager, prendre le rôle et les tâches attribués à l'article 1.5.6 Course Manager.

1.5.6 – Course manager

Un course manager peut être présent lors d'une compétition. Il a pour rôle :

- Participer au rider meeting.
- Expliquer le déroulement de la compétition et les signes de communication aux riders (départ, arrêt).

- Vérifier que les conditions de sécurité soient remplies avant le départ de chaque rider.
- Communiquer avec le juge arbitre et le speaker pour s'assurer que tout le monde soit prêt.
- S'assurer que le chronomètre soit prêt.
- Gérer la présence des personnels autorisés dans la surface de pratique (encadrants, entraîneurs, riders).

1.5.7 - Officiels, encadrants et entraîneurs

Pendant la compétition et les entraînements, les officiels, les encadrants et les entraîneurs doivent porter une tenue respectueuse. Les encadrants et entraîneurs doivent être titulaires d'une licence d'encadrant à la FFRS pour avoir accès à la zone de pratique.

1.6 - Pré-compétition

1.6.1 - Ordre de passage des catégories

L'ordre de passage des catégories est le suivant : U12 fille, U12 garçon, U15 fille, U15 garçon, U18 fille, U18 garçon, SENIOR femme et SENIOR homme.

L'ordre de passage des catégories est le même lors de chaque épreuve (qualification, demi-finale, finale).

1.6.2 - Ordre de passage des skateboarders

Qualification :

Le calculateur chargé de créer l'ordre de passage des riders et de le publier au moins trois jours avant la date de la compétition.

L'ordre de passage peut être créée :

- De manière aléatoire
- Selon l'ordre des inscriptions
- Selon les résultats des compétitions antérieures
- Cf Règlement Particulier pour les Championnats de France

Le calculateur peut modifier l'ordre de passage en cas de participation exceptionnelle d'un rider étranger.

Finale :

L'ordre de passage d'une finale correspond aux résultats des qualifications dans l'ordre inverse.

1.6.3 - Poules de riders

Le calculateur est chargé de créer les poules de riders et de les publier au moins trois jours avant la date de la compétition.

Qualification :

Les poules de riders sont construites selon l'ordre de passage. Les poules sont composées de 8 riders au maximum. Si le nombre de riders ne permet pas la réalisation de groupes équilibrés, ce sont les derniers groupes à passer qui seront les moins nombreux (ex : 6-6-5-5-4).

Si la CSTS ou l'organisateur régional (pour des situations exceptionnelles) venait à accepter des inscriptions après la réalisation des poules, les riders seront ajoutés à la première poule existante. En cas de forfait d'un compétiteur ou d'absence au moment de l'appel, les poules pourront être ajustées par l'organisateur.

Le calculateur peut modifier la composition des poules en cas de participation exceptionnelle d'un rider étranger.

Finale :

Les poules de riders sont construites selon l'ordre de passage. Si le nombre de riders ne permet pas la réalisation de groupes équilibrés, ce sont les derniers groupes à passer qui seront les moins nombreux (ex : 4-3-3).

1.6.4 - Training et warm up

La compétition peut être organisée avec :

- Des temps d'entraînement généraux (training) regroupant l'ensemble des catégories.
Leur durée doit être précisée sur le planning de la compétition. L'organisateur de la compétition est chargé de gérer la durée de ces trainings selon les spécificités de la compétition.
- Un temps d'entraînement spécifique (training pré-compétition) avant chaque qualification et finale regroupant uniquement la catégorie concernée par l'épreuve.
Le training pré-compétition doit obligatoirement durer au moins 20 minutes pour chaque catégorie. La durée doit être précisée sur le planning.
- Un temps d'échauffement (warm up) avant chaque passage de poule d'une catégorie, lors de l'épreuve qualificative et lors de l'épreuve finale.
Le warm-up doit durer au moins 2 minutes pour chaque poule de chaque catégorie. Sa durée doit être annoncée aux riders avant le début de l'épreuve.

L'organisateur de la compétition est chargé d'organiser les temps de training comme bon lui semble, à condition de respecter la durée minimale des training pré-compétition et des warm up. Il peut organiser des temps de training pour les skaters inscrits lors des jours précédents la compétition. Une fois que les trainings officiels ont débuté, aucun skater en peut avoir un créneau en plus sur le skatepark.

1.6.5 - Rider meeting

Le juge arbitre est chargé de réunir les riders avant tout début de training pré-compétition d'une catégorie pour rappeler les critères de jugement, le format de compétition, la répartition des points attribués, les poules des riders, l'ordre de passage, les décisions spécifiques de l'équipe de juges sur cette compétition...

Au cours du rider meeting, le juge arbitre vérifie la présence de l'ensemble des riders de la catégorie.

1.7 - Intra-compétition

1.7.1 - Format de compétition

Il est conseillé de suivre le déroulement des épreuves présentés dans l'article Championnat de France Park.

1.7.2 - Gestion du chronomètre

Le chronomètre est enclenché lorsque le skateboarder pose les deux pieds sur sa planche.

En fin run, un trick ou une chute sera considéré(e) dans le temps par les juges :

- Lorsque le skateboarder a déjà quitté le sol pour tenter un trick avant la fin du temps.

Le juge arbitre détermine si le trick est comptabilisé dans le temps imparti ou non, qu'il soit réussi ou non réussi.

1.7.3 - Réussite contre chute

Le juge arbitre est le décideur final pour identifier un trick réussi d'un trick non réussi.

1.7.4 - Situation d'égalité

Il ne peut pas y avoir d'égalité sur le classement des qualifications et des finales. En cas d'égalité entre les scores de participants, le jury vote pour la départager à la majorité. Chaque juge dispose d'une voix et le juge arbitre d'une voix prépondérante.

1.7.5 - Classements

Le classement est déterminé par le score total le plus élevé.

Les résultats sont diffusés en ligne pour être accessibles au public via Live Heat.

Le classement des riders lors d'une compétition fédérale doit être produit par la structure organisatrice et communiqué à la CSTS.

1.7.6 - Processus de notation

L'ensemble des juges attribue une note à la prestation du rider selon les critères de jugement établis (cf Critères de jugement). Le panel de juges a 45 secondes pour publier leurs notes personnelles.

Le processus de notation peut fonctionner avec un nombre impair d'au moins trois juges :

- Pour un panel de trois juges, la moyenne des trois notes est calculée pour obtenir le score du skateboarder.
- Pour un panel de cinq juges, le score le plus haut et le score le plus bas sont supprimés. La somme des points restants est divisée par le nombre de juges restants pour obtenir le score du skateboarder.

1.7.7 - Critères de jugement

Les prestations runs pour toutes les catégories doivent être notées sur la base des critères suivants :

Critères	Description
Difficulté des figures réalisées	La difficulté des figures est le critère le plus distinctif utilisé pour juger les tricks en compétition. Elle prend en compte la complexité d'exécution du trick ainsi que l'obstacle sur lequel il est réalisé.
Variété des figures réalisées	Une performance présentant une plus grande variété de figures, avec une difficulté équivalente ou supérieure, génère une impression générale finale plus forte, ce qui se reflète proportionnellement dans la note attribuée.
Qualité d'exécution et de réception des figures	Ce critère évalue la qualité d'exécution d'un trick du début à la fin. L'exécution inclut le style, la vitesse, la distance, l'énergie et la hauteur dans les phases de départ, de déroulement et de finalisation. La qualité de la réception est un élément déterminant de l'exécution.
Utilisation de l'espace et des modules individuels	La manière dont le skateboarder se déplace et exploite les modules de la zone de compétition peut avoir un impact significatif sur le score global. Une performance de run qui traverse efficacement l'espace en utilisant les modules clés, tout en conservant vitesse et maîtrise, est au cœur de ce critère. Les lignes plus difficiles, uniques et créatives, mettant en valeur la présentation et la difficulté des figures (ou de combinaisons de figures), sont récompensées. Une séquence de figures plus large, originale et complexe, ainsi qu'une approche créative, sont également favorisées. Bien qu'un plus grand nombre de figures soit généralement positif pour le score, cela ne garantit pas une meilleure note. Les facteurs décisifs restent la difficulté, la variété et l'exécution dans l'évaluation de « <i>l'impression générale</i> ».
Régularité de la performance	La régularité correspond à la capacité du skateboarder à réussir continuellement ses figures sans chuter de sa planche durant son run. Ne pas être en mesure de compléter la totalité du temps imparti est considéré comme un manque de régularité. Une performance comportant des exécutions imparfaites ou peu de manœuvres significatives est jugée irrégulière et entraîne une note inférieure.
Fluidité de la performance (Flow)	La fluidité désigne la capacité du skateboarder à enchaîner les figures de manière continue, fluide et esthétiquement agréable. Elle reflète la qualité de l'assemblage et de la présentation des enchaînements dans l'espace. En discipline Street, poser le pied à terre entre les figures peut être considéré comme un manque de fluidité.
Répétition au sein de la performance	Bien que les skateboarders soient libres de tenter n'importe quelle figure, la répétition de figures, de composantes de figures ou l'utilisation répétée des mêmes modules au cours d'un même run ou d'une jam session est pénalisée de manière proportionnelle.

1.7.8 – Echelle de jugement

L'ensemble des prestations sont notés sur une échelle de 100 points. Le résultat est arrondi sur deux décimales.

Un même run peut recevoir des scores différents selon les manches ou les événements, en fonction du calibrage de l'échelle.

L'échelle de jugement est calibrée en fonction du nombre de skateboarders participants, de leur catégorie de genre et du niveau général de skateboard lors d'une manche spécifique.

Les plages de points estimées sont utilisées uniquement comme référence pour le calibrage de l'échelle :

Aucune figure réalisée ou tentative de figure (score refusé)	0.00 – Refus de notation
Le niveau élémentaire des critères est atteint	00.01 – 20.00
Le niveau basique des critères est atteint	20.01 – 50.00
Le niveau standard des critères est atteint	50.01 – 70.00
Le niveau avancé des critères est atteint	70.01 – 80.00
Le niveau expert des critères est atteint	80.01 – 90.00
Le niveau maître des critères est atteint	90.01 – 100.00

1.8 – Championnat de France Park

1.8.1 - Généralités

La Commission Sportive et Technique Skateboard organise le Championnat de France Park.

1.8.2- Candidature

La Commission Sportive et Technique Skateboard valide, après un appel à candidature, le club hôte du Championnat du France Park.

Les clubs souhaitant organiser le Championnat de France Park doivent postuler auprès de la CSTS durant la période définie dans l'appel à candidature.

Le club hôte s'engage au respect du cahier des charges défini par la CSTS.

1.8.3 - Choix de la surface de pratique

Cf Article Surface de pratique Règlement

1.8.4 - Calendrier

L'établissement du calendrier des compétitions est effectué en tenant compte des intérêts de la discipline et des impératifs particuliers connus (calendrier WS, compétitions internationales...).

Le calendrier des championnats nationaux est établi par la Commission Sportive et Technique Skateboard. La date et le lieu du Championnat de France Park doivent être annoncés au moins six semaines en avance.

1.8.5 - Gestion du Championnat de France Park

La gestion du Championnat de France Park est réalisée sur la plateforme Live Heat. Elle permet :

- D'afficher le programme de la compétition (épreuves et training).
- D'afficher les poules et l'ordre de passage des skateboarders.
- Aux juges de rentrer les notes et d'effectuer le calcul du score final du skateboarder.
- D'afficher les scores des skateboarders en direct de la compétition.
- D'archiver les résultats de la compétition.

Le calculateur est responsable de la bonne utilisation de l'outil.

1.8.6 - Admissibilité des participants

Cf Règlement Dispositions Particulières Skateboard.

1.8.7 - Engagements

Les engagements du championnat de France Park s'effectuent via Rolskanet et doivent être réglés pour être considérés comme valides.

Les engagements sur Rolskanet sont ouverts au moins un mois avant la date de l'événement. Ils sont fermés 15 jours avant le début de la compétition.

1.8.8 - Catégories

Les catégories du Championnat de France Park sont identiques pour les hommes et les femmes :

- SENIOR
- U18
- U15
- U12

Pour connaître la catégorie correspondant à son année de naissance ou les possibilités de surclassement, se référer à l'annexe Catégorie dans le Règlement Dispositions Particulières Skateboard.

1.8.9 - Format du championnat de France Park

Le format du Championnat de France Park est commun à l'ensemble des catégories : il est accessible sur qualification et est organisé lors d'une unique compétition au cours de la saison.

1.8.10 - Processus de qualification au Championnat de France Park

A) Championnats régionaux

Les skateboarders licenciés à un club pour la saison en cours peuvent se qualifier au Championnat de France Park en participant au championnat régional Park organisé dans la région correspondant à leur club.

Les skateboarders ayant une licence individuelle pour la saison en cours sont obligés de participer au championnat régional Park de la région de leur lieu d'habitation principale.

La qualification donne accès aux qualifications du championnat national.

Dans chaque région et DROM, le nombre total de riders qualifiés est déterminé selon le nombre de licenciés skateboard de la région/DROM concerné au cours de l'année N-1. Un quota de riders par catégorie est attribué, celui-ci est identique pour chaque spécialité.

Un nombre maximal de 380 riders toutes catégories confondues pourra se qualifier via les championnats régionaux.

B) Wild Card

1) Riders Team Skateboard France

Un rider ayant eu au moins une sélection en Equipe de France Park (compétition ou stage) au cours de la saison N-1 est automatiquement qualifié en phase de qualification du Championnat de France Park.

Le rider ne compte pas dans le quota de sa région.

Ex : un rider TSF participe au Championnat Régional Park de sa région, le quota de qualification de sa catégorie est de trois. Il se classe à la première place, alors, le skateboarder à la 4^{ème} place est qualifié pour le Championnat de France Park.

2) Vainqueurs CDF N-1

Les champions de France N-1 de chaque catégorie de la spécialité Park sont automatiquement qualifiés en phase de

qualification du Championnat de France Park. Ils ne comptent pas dans le quota de leur région (voir exemple précédent).

3) Riders français vivant à l'étranger

Les skateboarders français, licenciés à la FFRS, habitant hors Europe, et s'étant classés dans le top 16 national N-1, peuvent demander une dérogation pour participer au Championnat de France Park sans passer par un championnat régional qualificatif. La demande est à effectuer au moins un mois avant la date de son championnat régional de référence, sur présentation d'un justificatif de domicile, et à envoyer au service compétitions de la FFRS.

1.8.11 – Situation de remplacement et repêchage

1) Blessure en cours de saison

Si un skateboarder qualifié par le Championnat Régional se blesse avant le Championnat de France Park, le skateboarder classé 1^{er} suivant le quota de la Région au classement général est repêché et qualifié pour le championnat.

Un skateboarder s'étant classé dans le top 5 au Championnat de France Park N-1, et ayant une blessure avec un arrêt médical ne lui permettant pas de faire le championnat de sa région de la saison actuelle, peut demander une dérogation médicale pour participer au Championnat de France Park et être repêché hors quota de sa région.

Un skateboarder s'étant classé dans le top 3 au Championnat Régional Park N-1, et ayant une blessure avec un arrêt médical ne lui permettant pas de faire le championnat de sa région de la saison actuelle, peut demander une dérogation médicale pour participer au Championnat de France Park et être repêché hors quota de sa région.

Pour la procédure de demande de dérogation médicale, se référer au Règlement Dispositions Particulières Skateboard.

2) Blessure en cours du championnat

Si un skateboarder se blesse pendant les trainings organisés avant la demi-finale ou avant la finale de sa catégorie, aucun skateboarder ne pourra être repêché.

1.8.12 - Déroulement du Championnat de France Park

Le championnat se déroule avec un jour de training et trois jours de compétition. Il est organisé comme suit :

- Jour de training, toute la journée : trainings organisés et trainings libres (voir selon programme).
- Premier jour de compétition: quart de finale.
- Deuxième jour de compétition : demi-finale.
- Troisième jour de compétition : finale.

1.8.13 - Titres de Champion de France

Les titres de Champion de France sont décernés dans chaque catégorie selon les résultats du Championnat de France Park.

1.8.14 - Classement national

Le classement national de la saison pour chaque catégorie est composé du classement du Championnat de France Park.

1.8.15 - Publication des résultats officiels

Les résultats officiels du Championnat de France Park sont publiés sur LiveHeat. Le classement national de la saison est publié sur le site de la FFRS et/ou sur celui de la CSTS.

1.8.16 - Format de compétition

Quel que soit le procédé de compétition appliqué, les skateboarders pourront librement choisir le type de tricks qu'ils exécuteront, ainsi que les modules et les zones de la surface de pratique qu'ils utiliseront.

Le format de compétition varie selon les catégories.

L'organisateur du Championnat de France Park doit respecter les éléments suivants.

1.8.17 - Ordre de passage des catégories

L'ordre de passage des catégories est le suivant : U12 fille, U12 garçon, U15 fille, U15 garçon, U18 fille, U18 garçon, SENIOR femme et SENIOR homme.

1.8.18 - Ordre de passage des skateboarders

A) Quart de finale

L'ordre de passage lors d'une qualification est créé de manière aléatoire.

B) Demi-finale

L'ordre de passage lors d'une demi-finale correspond aux résultats de la qualification dans l'ordre inverse.

C) Finale

L'ordre de passage lors d'une finale correspond aux résultats de la demi-finale dans l'ordre inverse.

1.8.19 – Poules de skateboards

A) Quart de finale

Les poules sont construites selon l'ordre de passage. Elles sont constituées de huit riders au maximum. Si le nombre de riders ne permet pas la réalisation de groupes équilibrés, ce sont les derniers groupes à passer qui seront les moins nombreux.

B) Demi-finale

Les poules sont construites selon l'ordre de passage. Dans la situation idéale de 16 riders par catégories, deux poules de huit riders constituent la demi-finale. Si une catégorie est constituée de moins de 16 riders, et que le nombre de riders ne permet pas la réalisation de groupes équilibrés, la deuxième poule à passer sera la moins nombreuse.

C) Finale

Les poules sont construites selon l'ordre de passage. Une poule de huit riders constitue la finale, ou moins selon le nombre de finalistes de la catégorie.

1.8.20 - Training et warm up

Cf Règlement Dispositions Particulières Skateboard.

L'ensemble des trainings de la compétition est organisé par catégorie et par poule. Les skateboarders sont soumis à l'ordre de passage de leur poule pendant leur training. Il s'agit de trainings organisés de façon à ce qu'il n'y ait qu'un seul rider à la fois dans la zone de pratique.

Pour chaque poule, les riders réalisent un par un leur passage en respectant l'ordre. Les passages s'arrêtent une fois le temps de training écoulé. Chaque skateboarder d'une poule doit réaliser le même nombre de passages pendant le temps de training.

Les poules sont publiées sur LiveHeat.

1.8.21 - Rider meeting

Cf Règlement Dispositions Particulières Skateboard.

1.8.22 - Définitions

Run :

Le run correspond à un passage du rider en individuel sur la zone de pratique pendant une durée déterminée.

1.8.23 – Quart de finale

Le format de compétition des quart de finale correspond au format run.

L'organisateur de l'étape est libre de fixer la durée du run qu'il souhaite selon les spécificités du skatepark de la compétition. Néanmoins, il doit respecter la durée minimale de 30 secondes et la durée maximale de 50 secondes.

Le temps de run peut être différent selon les catégories. Une fois la compétition démarrée, la durée de run ne peut pas être changée.

Le run se termine à la fin du temps imparti ou dès lors que le skateboarder chute (communiqué par la CSTS en amont)

Pour les catégories U12, U15, U18 et SENIOR, chaque skateboarder dispose de deux runs.

Chaque run est noté sur 100 points. Le meilleur score des deux runs est pris en compte pour classer le skateboarder.

A l'issue de la qualification, le top 16 de chaque catégorie se qualifie en demi-finale.

1.8.24 - Déroulement Quart de finale

Le déroulement des quarts de finale est commun à toutes les catégories.

Pour chaque poule, les riders réalisent leur premier run en respectant l'ordre de passage. Une fois fait, les riders réalisent leur second run dans le même ordre établi. Lorsque tous les riders d'une poule ont réalisé leurs deux runs, le speaker appelle la poule suivante.

Le processus se répète pour toutes les poules de la catégorie.

1.8.25 – Demi-finale

Le format de compétition des demi-finales correspond au format run. Il est identique au format de compétition des qualifications pour toutes les catégories.

1.8.26 - Déroulement Demi-finale

Le déroulement des demi-finales est commun à toutes les catégories. Il est identique au déroulement des qualifications.

1.8.27 - Finale

Le format de compétition d'une finale correspond au format run.

La durée du run est identique aux épreuves précédentes.

Le run se termine à la fin du temps imparti ou dès lors que le skateboarder chute.

Pour les catégories U12 et U15, chaque skateboarder dispose de deux runs.

Pour les catégories U18 et SENIOR :

- Chaque skateboarder dispose de trois runs.
- First Wall Rebate : lors du troisième run, si le skateboarder commet une faute sur sa première figure, il peut recommencer son run. Le chronomètre est alors arrêté et remis à zéro.

Chaque run est noté sur 100 points.

Le score final correspond au score du meilleur des deux ou trois runs selon la catégorie. La note finale est sur 100 points.

1.8.28 - Déroulement Finale

Le déroulement des finales est commun à toutes les catégories.

Pour chaque poule, les riders réalisent leur premier run en respectant l'ordre de passage. Une fois fait, les riders réalisent leur second run dans le même ordre établi, suivi du troisième pour les catégories concernées.

Le processus se répète pour toutes les poules de la catégorie.

1.8.29 - Cash Prize

Le Championnat de France Park doit attribuer un prize money au podium de la catégorie SENIOR homme et au podium de la catégorie SENIOR femme. Le montant engagé par la CSTS est de 3500 euros par podium. La répartition se fait comme suit :

- 1^{ère} place : 2000 €
- 2^{ème} place : 1000 €
- 3^{ème} place : 500 €

L'organisateur de compétition peut contribuer au cash prize en complément. Dans ce cas, la répartition devra être ajustée de manière dégressive et cohérente avec le classement, sous validation de la CSTS.

2. Street

2.0 – Objet

La présente partie Street a pour objet la définition :

- Des règles particulières sportives applicables à la spécialité.
- Des règles particulières de notation et de jugement applicables à la spécialité.
- Des règles particulières d'organisation des compétitions nationales Street.

2.1 – Textes de référence

Les documents de références suivants sont indispensables pour l'application du présent Règlement. Leur dernière édition s'applique (y compris les éventuels amendements) :

- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement intérieur
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement médical
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement Sportif Dispositions Particulières Skateboard

2.2 - Surface de pratique

L'organisateur de compétition peut classer un skatepark sur site et à distance sur plans et photos. Il valide le choix du skatepark selon :

- La prédisposition du skatepark à la spécialité Street.
- La fonctionnalité du skatepark, au travers de la cohérence des proportions des différents éléments entre eux et de leur agencement. Cet agencement doit tenir compte des espaces nécessaires à la bonne utilisation de chaque élément, et être réfléchi pour permettre l'enchaînement de gestes techniques.
- L'état général du skatepark : la qualité des surfaces roulantes et des surfaces de glisse (photos de détails), la propreté du lieu.
- Les caractéristiques de la surface : les dimensions, les éléments présents...
- La conformité du skatepark à la norme NFEN 14974 et au Règlement équipement FFRS.

2.3 - Matériel technique

2.3.1 - Skateboard

Il est interdit d'avoir les pieds fixés au skateboard.

2.3.2 - Protection

Le port du casque est obligatoire à l'ensemble des participants mineurs. Il est recommandé aux participants majeurs. Les autres protections sont recommandées (genouillères, coudières, protège-dents, pads...).

2.4 - Personnel

2.4.1 – Structure organisatrice

La structure organisatrice est responsable des points suivants :

- S'assurer du matériel nécessaire et de la délimitation de la zone de pratique après validation du référent fédéral.
- Délimiter la zone de jugement à valider avec le juge arbitre.
- Récupérer les engagements auprès de la CSTS.
- S'assurer du bon déroulement de la compétition.
- Mettre en place toutes les zones délimitées du lieu de compétition.

La structure organisatrice est libre de choisir son équipe, cependant les individus participants restent sous sa

responsabilité.

2.4.2 – Responsable de compétition

Le responsable de compétition est le délégué fédéral (régional ou national), présent sur place. Il a pour rôle :

- Établir le programme de compétition en collaboration avec la structure organisatrice.
- Communiquer sur le programme, le format de compétition et les critères de jugement les jours précédant la compétition.
- De faire respecter le programme de la compétition. Il peut prendre toutes décisions pour assurer le bon déroulé de la compétition.
- Dans le cas où la compétition a du retard, réorganiser les temps de trainings et de warm-up de façon équitable.
- Éditer et communiquer le classement de la compétition.

2.4.3 - Juges

Le panel de juges est composé des postes suivants :

- Des juges officiels : au minimum trois, au mieux cinq.
- Un juge arbitre : il peut faire partie des juges officiels. Dans l'idéal, il n'en fait pas partie.

Le panel de juges est toujours composé d'un nombre impair.

Les juges officiels sont désignés par la CSTS. Ils ont pour rôle :

- Noter les prestations.
- Être à la disposition du juge arbitre, pour les délibérations ou toute aide nécessaire.

Le juge arbitre est désigné par la CSTS. Il a pour rôle :

- Assister à l'ensemble de la compétition et prendre part au jury avec voix prépondérante.
- Faire respecter le Règlement en vigueur.
- Superviser le jugement.
- Gérer les écarts de note important entre les juges.
- Diriger les délibérations.
- Recevoir les réclamations.
- Evaluer les juges.
- Organiser les riders meeting.
- Rédiger les rapports d'incident.
- Valider, signer et transmettre les résultats avant publication.

Les juges doivent être situés dans un espace délimité et isolé du public et des compétiteurs, avec une visibilité optimale sur l'ensemble de la surface de pratique. L'accès à cet espace est strictement limité aux juges et au staff de la compétition.

2.4.4 – Calculateur

Un calculateur est présent sur chaque compétition.

Avec l'utilisation de Live Heat, il a pour rôle :

- Saisir les inscriptions et les répartir dans les spécialités et les différentes catégories.
- Organiser les poules et les ordres de passages des skateboarders.
- Organiser les trainings, les warm up et le planning général de la compétition.
- Mettre à disposition le planning à l'organisateur.
- Afficher les ordres de passages et les critères de jugement sur le lieu de la compétition.
- Préparer et imprimer les feuilles de juge et les diverses informations pour le speaker.
- Gérer le panel de juges et le timing de notation.

- Être un soutien pour le juge arbitre (report des notes de juges, temps de notation).
- Enregistrer les avertissements et les disqualifications sur demande du juge arbitre.
- Centraliser les résultats de chaque épreuve de compétition.
- Prévenir le juge arbitre en cas d'écart de note important.
- Faire vérifier les résultats par le juge arbitre.
- Imprimer et afficher les résultats.
- Fournir les résultats définitifs au speaker, organisateur et média.

Sans l'utilisation de Live Heat, il a pour rôle :

- Saisir les inscriptions et les répartir dans les spécialités et les différentes catégories.
- Organiser les poules et les ordres de passages des skateboarders.
- Organiser les trainings, les warm up et le planning général de la compétition.
- Mettre à disposition le planning à l'organisateur.
- Afficher les ordres de passages et les critères de jugement sur le lieu de la compétition.
- Préparer et imprimer les feuilles de juge et les diverses informations pour le speaker.
- Gérer le panel de juges et le timing de notation.
- Être un soutien pour le juge arbitre (report des notes de juges, temps de notation).
- Collecter les notes des différents juges.
- Etablir les classements selon les notes des juges.
- Enregistrer les avertissements et les disqualifications sur demande du juge arbitre.
- Centraliser les résultats de chaque épreuve de compétition.
- Prévenir le juge arbitre en cas d'écart de note important.
- Faire vérifier les résultats par le juge arbitre.
- Imprimer et afficher les résultats.
- Fournir les résultats définitifs au speaker, organisateur et média.

2.4.5 - Speaker

Au moins un speaker est présent sur chaque compétition. Il doit connaître :

- La technique et le vocabulaire propre au skateboard.
- La spécialité Street et les formats de compétition.
- Les skateboarders participants.

Il a pour rôle :

- Gérer le chronomètre si une personne (bénévole) n'est pas dédiée à la tâche.
- Rappeler les horaires des épreuves.
- Rappeler au micro les formats et les critères.
- Faire respecter l'ordre de passage des catégories.
- Faire respecter l'ordre de passage des poules.
- S'assurer que les juges sont prêts.
- S'assurer que le rider est prêt pour sa prestation.
- Présenter le rider avant son passage.
- Animer les prestations en entraînant le public.
- Procéder à la remise des prix.
- Communiquer avec le calculateur sur les retards afin de s'assurer au mieux du bon déroulement du programme.
- En cas d'absence d'un course manager, prendre le rôle et les tâches attribués à l'article 2.4.6 Course Manager.

2.4.6 – Course manager

Un course manager peut être présent lors d'une compétition. Il a pour rôle :

- Participer au rider meeting.
- Expliquer le déroulement de la compétition et les signes de communication aux riders (départ, arrêt).
- Vérifier que les conditions de sécurité soient remplies avant le départ de chaque rider.
- Communiquer avec le juge arbitre et le speaker pour s'assurer que tout le monde soit prêt.

- S'assurer que le chronomètre soit prêt.
- Gérer la présence des personnels autorisés dans la surface de pratique (encadrants, entraîneurs, riders).

2.4.7 - Officiels, encadrants et entraîneurs

Pendant la compétition et les entraînements, les officiels, les encadrants et les entraîneurs doivent porter une tenue respectueuse. Les encadrants et entraîneurs doivent être titulaires d'une licence d'encadrant à la FFRS pour avoir accès à la zone de pratique.

2.5 - Pré-compétition

2.5.1 - Ordre de passage des catégories

L'ordre de passage des catégories est le suivant : U12 fille, U12 garçon, U15 fille, U15 garçon, U18 fille, U18 garçon, SENIOR femme et SENIOR homme.

L'ordre de passage des catégories est le même lors de chaque épreuve (qualification, demi-finale, finale).

2.5.2 - Ordre de passage des skateboarders

Qualification :

Le calculateur chargé de créer l'ordre de passage des riders et de le publier au moins trois jours avant la date de la compétition.

L'ordre de passage peut être créée :

- De manière aléatoire
- Selon l'ordre des inscriptions
- Selon les résultats des compétitions antérieures
- Cf Règlement Particulier pour les Championnats de France

Le calculateur peut modifier l'ordre de passage en cas de participation exceptionnelle d'un rider étranger.

Finale :

L'ordre de passage d'une finale correspond aux résultats des qualifications dans l'ordre inverse.

2.5.3 - Poules de riders

Le calculateur est chargé de créer les poules de riders et de les publier au moins trois jours avant la date de la compétition.

Qualification :

Les poules de riders sont construites selon l'ordre de passage. Les poules sont composées de 8 riders au maximum. Si le nombre de riders ne permet pas la réalisation de groupes équilibrés, ce sont les derniers groupes à passer qui seront les moins nombreux (ex : 6-6-5-5-4).

Si la CSTS ou l'organisateur régional (pour des situations exceptionnelles) venait à accepter des inscriptions après la réalisation des poules, les riders seront ajoutés à la première poule existante. En cas de forfait d'un compétiteur ou d'absence au moment de l'appel, les poules pourront être ajustées par l'organisateur.

L'organisateur peut modifier la composition des poules en cas de participation exceptionnelle d'un rider étranger.

Finale :

Les poules de riders sont construites selon l'ordre de passage. Si le nombre de riders ne permet pas la réalisation de groupes équilibrés, ce sont les derniers groupes à passer qui seront les moins nombreux (ex : 4-3-3).

2.5.4 - Training et warm up

La compétition peut être organisée avec :

- Des temps d'entraînement généraux (training) regroupant l'ensemble des catégories.
Leur durée doit être précisée sur le planning de la compétition. L'organisateur de la compétition est chargé de gérer la durée de ces trainings selon les spécificités de la compétition.
- Un temps d'entraînement spécifique (training pré-compétition) avant chaque qualification et finale regroupant uniquement la catégorie concernée par l'épreuve.
Le training pré-compétition doit obligatoirement durer au moins 20 minutes pour chaque catégorie. La durée doit être précisée sur le planning.
- Un temps d'échauffement (warm up) avant chaque passage de poule d'une catégorie, lors de l'épreuve qualificative et lors de l'épreuve finale.
Le warm-up doit durer au moins 2 minutes pour chaque poule de chaque catégorie. Sa durée doit être annoncée aux riders avant le début de l'épreuve.

L'organisateur de la compétition est chargé d'organiser les temps de training comme bon lui semble, à condition de respecter la durée minimale des training pré-compétition et des warm up. Il peut organiser des temps de training pour les skaters inscrits lors des jours précédents la compétition. Une fois que les trainings officiels ont débuté, aucun skater en peut avoir un créneau en plus sur le skatepark.

2.5.5 - Rider meeting

Le juge arbitre est chargé de réunir les riders avant tout début de training pré-compétition d'une catégorie pour rappeler les critères de jugement, le format de compétition, la répartition des points attribués, les poules des riders, l'ordre de passage, les décisions spécifiques de l'équipe de juges sur cette compétition...

Au cours du rider meeting, le juge arbitre vérifie la présence de l'ensemble des riders de la catégorie.

2.6 - Intra-compétition

2.6.1 - Format de compétition

Il est conseillé de suivre le déroulement des épreuves présentés dans l'article Championnat de France Park.

2.6.2 - Gestion du chronomètre

Le chronomètre est enclenché lorsque le skateboarder pose les deux pieds sur sa planche.

En fin run, un trick ou une chute sera considéré(e) dans le temps par les juges :

- Lorsque le skateboarder a déjà quitté le sol pour tenter un trick avant la fin du temps.
- Lorsque le skateboarder est engagé dans la réalisation de son trick dans la courbe avant la fin du temps.

Le juge arbitre détermine si le trick est comptabilisé dans le temps imparti ou non, qu'il soit réussi ou non réussi.

2.6.3 - Réussite contre chute

Le juge arbitre est le décideur final pour identifier un trick réussi d'un trick non réussi.

2.6.4 - Situation d'égalité

Il ne peut pas y avoir d'égalité sur le classement des qualifications et des finales. En cas d'égalité entre les scores de participants, le jury vote pour la départager à la majorité. Chaque juge dispose d'une voix et le juge arbitre d'une voix prépondérante.

2.6.5 - Classements

Le classement est déterminé par le score total le plus élevé.

Les résultats sont diffusés en ligne pour être accessibles au public via LiveHeat.

Le classement des riders lors d'une compétition fédérale doit être produit par l'organisateur de la compétition et communiqué à la CSTS.

2.6.6 - Processus de notation

L'ensemble des juges attribue une note à la prestation du rider (run, best trick) selon les critères de jugement établis (cf Critères de jugement). Le panel de juges a 45 secondes pour publier leurs notes personnelles.

Le processus de notation peut fonctionner avec un nombre impair d'au moins trois juges :

- Pour un panel de trois juges, la moyenne des trois notes est calculée pour obtenir le score du skateboarder.
- Pour un panel de cinq juges, le score le plus haut et le score le plus bas sont supprimés. La somme des points restants est divisée par le nombre de juges restants pour obtenir le score du skateboarder.

2.6.7 - Critères de jugement

Les prestations runs pour toutes les catégories doivent être notées sur la base des critères suivants :

Critères	Description
Difficulté des figures réalisées	La difficulté des figures est le critère le plus distinctif utilisé pour juger les tricks en compétition. Elle prend en compte la complexité d'exécution du trick ainsi que l'obstacle sur lequel il est réalisé.
Variété des figures réalisées	Une performance présentant une plus grande variété de figures, avec une difficulté équivalente ou supérieure, génère une impression générale finale plus forte, ce qui se reflète proportionnellement dans la note attribuée.
Qualité d'exécution et de réception des figures	Ce critère évalue la qualité d'exécution d'un trick du début à la fin. L'exécution inclut le style, la vitesse, la distance, l'énergie et la hauteur dans les phases de départ, de déroulement et de finalisation. La qualité de la réception est un élément déterminant de l'exécution.
Utilisation de l'espace et des modules individuels	La manière dont le skateboarder se déplace et exploite les modules de la zone de compétition peut avoir un impact significatif sur le score global. Une performance de run qui traverse efficacement l'espace en utilisant les modules clés, tout en conservant vitesse et maîtrise, est au cœur de ce critère. Les lignes plus difficiles, uniques et créatives, mettant en valeur la présentation et la difficulté des figures (ou de combinaisons de figures), sont récompensées. Une séquence de figures plus large, originale et complexe, ainsi qu'une approche créative, sont également favorisées. Bien qu'un plus grand nombre de figures soit généralement positif pour le score, cela ne garantit pas une meilleure note. Les facteurs décisifs restent la difficulté, la variété et l'exécution dans l'évaluation de « <i>l'impression générale</i> ».
Régularité de la performance	La régularité correspond à la capacité du skateboarder à réussir continuellement ses figures sans chuter de sa planche durant son run. Ne pas être en mesure de compléter la totalité du temps imparti est considéré comme un manque de régularité. Une performance comportant des exécutions imparfaites ou peu de manœuvres significatives est jugée irrégulière et entraîne une note inférieure.
Fluidité de la performance (Flow)	La fluidité désigne la capacité du skateboarder à enchaîner les figures de manière continue, fluide et esthétiquement agréable. Elle reflète la qualité de l'assemblage et de la présentation des enchaînements dans l'espace. En discipline Street, poser le pied à terre entre les figures peut être considéré comme un manque de fluidité.
Répétition au sein de la performance	Bien que les skateboarders soient libres de tenter n'importe quelle figure, la répétition de figures, de composantes de figures ou l'utilisation répétée des mêmes modules au cours d'un même run ou d'une jam session est pénalisée de manière proportionnelle.

Les prestations best tricks pour toutes les catégories doivent être notées sur la base des critères suivants :

Critères	Description
Difficulté des figures réalisées	Critère déterminant selon lequel les figures de skateboard sont jugées. La difficulté correspond au niveau de complexité et à la difficulté d'exécution de la figure.
Qualité d'exécution des figures	Évalue la qualité d'exécution d'une figure du début à la fin. L'exécution prend en compte le style, la vitesse, la distance parcourue et la hauteur. Ces éléments sont évalués lors de la phase d'approche, d'exécution et de réception de la manœuvre. La qualité de la

	réception est un facteur déterminant.
Choix du module	Le choix du module fait référence aux caractéristiques du module utilisé pour l'exécution d'une figure en tentative unique. Cela inclut la taille et les autres attributs du module sélectionné, lesquels peuvent augmenter ou diminuer le niveau de difficulté final de la figure réalisée.
Répétition	Pour les catégories U12/U15/U18 : Toutes les figures déjà réussies lors des runs comptabilisés et exécutées de nouveau pendant la phase des best tricks au cours de la même épreuve sont considérées comme répétitives. La répétition entraîne une diminution proportionnelle du score de la figure unique. Le panel de juges évalue le degré et l'importance de la répétition dans la performance des skateboarders ainsi que son impact sur le score final. Uniquement pour la catégorie SENIOR : Au cours d'une même manche de compétition, les figures déjà exécutées lors du run comptabilisé / meilleur run et ensuite répétées lors des tentatives de figure unique sur les mêmes modules seront notées zéro (0,00). Cela est considéré comme une « répétition pure ». En dehors de la répétition pure, les skateboarders peuvent réaliser à nouveau des figures déjà exécutées lors de leur meilleur run, à condition d'y ajouter des composantes ou des variations supplémentaires, ou de les effectuer sur des modules différents, sans aucune pénalisation.

2.6.8 – Echelle de jugement

L'ensemble des prestations (run, best trick, jam) sont notés sur une échelle de 100 points. Un best tricks non réussi obtient directement la note de 0.

Le résultat est arrondi sur deux décimales.

Un même run peut recevoir des scores différents selon les manches ou les événements, en fonction du calibrage de l'échelle.

L'échelle de jugement est calibrée en fonction du nombre de skateboarders participants, de leur catégorie de genre et du niveau général de skateboard lors d'une manche spécifique.

Les plages de points estimées sont utilisées uniquement comme référence pour le calibrage de l'échelle :

Aucune figure réalisée ou tentative de figure (score refusé)	0.00 – Refus de notation
Le niveau élémentaire des critères est atteint	00.01 – 20.00
Le niveau basique des critères est atteint	20.01 – 50.00
Le niveau standard des critères est atteint	50.01 – 70.00
Le niveau avancé des critères est atteint	70.01 – 80.00
Le niveau expert des critères est atteint	80.01 – 90.00
Le niveau maître des critères est atteint	90.01 – 100.00

2.7 – Championnat de France Street

2.7.1 - Généralités

La Commission Sportive et Technique Skateboard organise le Championnat de France Street.

2.7.2 - Candidature

La Commission Sportive Skateboard valide, après un appel à candidature, les clubs hôte du Championnat de France Street.

Les clubs souhaitant organiser le Championnat de France Street doivent postuler auprès de la CSTS durant la période

définie dans l'appel à candidature.

Les clubs hôte s'engagent au respect du cahier des charges défini par la CSTS.

2.7.3 - Choix de la surface de pratique

Cf Article 2.2 Surface de pratique

2.7.4 - Calendrier

L'établissement du calendrier des compétitions est effectué en tenant compte des intérêts de la discipline et des impératifs particuliers connus (calendrier WS, compétitions internationales...).

Le calendrier des championnats nationaux est établi par la Commission Sportive et Technique Skateboard. La date et le lieu du Championnat de France Street doivent être annoncés au moins six semaines en avance.

2.7.5 - Gestion du Championnat de France Street

La gestion du Championnat de France Street est réalisée sur la plateforme Live Heat. Elle permet :

- D'afficher le programme de la compétition (épreuves et training).
- D'afficher les poules et l'ordre de passage des skateboarders.
- Aux juges de rentrer les notes et d'effectuer le calcul du score final du skateboarder.
- D'afficher les scores des skateboarders en direct de la compétition.
- D'archiver les résultats de la compétition.

Le calculateur est responsable de la bonne utilisation de l'outil.

2.7.6 - Admissibilité des participants

Cf Règlement Dispositions Particulières Skateboard

2.7.7 - Engagements

Les engagements du Championnat de France Street s'effectuent via Rolskanet et doivent être réglés pour être considérés comme valides.

Les engagements sur Rolskanet sont ouverts au moins un mois avant la date de l'événement. Ils sont fermés 15 jours avant le début de la compétition.

2.7.8 - Catégories

Les catégories du Championnat de France Street sont identiques pour les hommes et les femmes :

- SENIOR
- U18
- U15
- U12

Pour connaître la catégorie correspondant à son année de naissance ou les possibilités de surclassement, se référer à l'annexe Catégorie dans le Règlement Dispositions Particulières Skateboard.

2.7.9 - Format du championnat de France Street

Le championnat se déroule avec un jour de training et trois jours de compétition. Il est organisé comme suit :

- Jour de training, toute la journée : trainings organisés et trainings libres (voir selon programme).
Premier jour de compétition : quart de finale.
- Deuxième jour de compétition : demi-finale.
- Troisième jour de compétition : finale.

2.7.10 – Processus de qualification au Championnat de France Street

A) Championnats régionaux

Les skateboarders licenciés à un club pour la saison en cours peuvent se qualifier au Championnat de France Street en participant au championnat régional Street organisé dans la région correspondant à leur club.

Les skateboarders ayant une licence individuelle pour la saison en cours sont obligés de participer au championnat régional Street de la région de leur lieu d'habitation principale.

La qualification donne accès aux quarts de finale du championnat national.

Dans chaque région et DROM, le nombre total de riders qualifiés est déterminé selon le nombre de licenciés skateboard de la région/DROM concerné au cours de l'année N-1. Un quota de riders par catégorie est attribué, celui-ci est identique pour chaque spécialité.

Un nombre maximal de 246 riders pourra se qualifier via les championnats régionaux pour le Championnat de France Street U12/U15/U18.

Un nombre maximal de 134 riders pourra se qualifier via les championnats régionaux pour le Championnat de France Street SENIOR.

B) Wild Card

1) Riders Team Skateboard France

Un rider ayant eu au moins une sélection en Equipe de France Street (compétition ou stage) au cours de la saison N-1 est automatiquement qualifié en phase de qualification du Championnat de France Street.

Le rider ne compte pas dans le quota de sa région.

Ex : un rider TSF participe au Championnat Régional Street de sa région, le quota de qualification de sa catégorie est de trois. Il se classe à la première place, alors, le skateboarder à la 4^{ème} place est qualifié pour le Championnat de France Street.

2) Vainqueurs CDF N-1

Les champions de France N-1 de chaque catégorie de la spécialité Street sont automatiquement qualifiés en phase de qualification du Championnat de France Street. Ils ne comptent pas dans le quota de leur région (voir exemple précédent).

3) Riders français vivant à l'étranger

Les skateboarders français, licenciés à la FFRS, habitant hors Europe, et s'étant classé dans le top 16 national N-1, peuvent demander une dérogation pour participer au Championnat de France Street sans passer par un championnat régional qualificatif. La demande est à effectuer au moins un mois avant la date de son championnat régional de référence, sur présentation d'un justificatif de domicile, et à envoyer au service compétitions de la FFRS.

4) Finalistes U18

Les finalistes des catégories U18 garçon et fille du Championnat de France Street de la saison en cours sont qualifiés en phase de qualification du Championnat de France Street SENIOR de cette même saison, à condition que :

- Pour les garçons, la catégorie d'âge affichée sur la licence est de U18 (simple surclassement) ou de U17 (surclassement senior).
- Pour les filles, la catégorie d'âge affichée sur la licence est de U18 (simple surclassement), de U17 (surclassement senior) ou de U16 (surclassement senior féminin).

2.7.11 - Situation de remplacement et repêchage

1) Blessure en cours de saison

Si un skateboarder qualifié par le Championnat Régional se blesse avant le Championnat de France Street, le skateboarder classé juste après au classement régional est repêché et qualifié pour le championnat.

Un skateboarder s'étant classé dans le top 5 au Championnat de France Street N-1, et ayant une blessure avec un arrêt médical ne lui permettant pas de faire le championnat de sa région de la saison actuelle, peut demander une dérogation médicale pour participer au Championnat de France Street et être repêché hors quota de sa région.

Un skateboarder s'étant classé dans le top 3 au Championnat Régional Street N-1, et ayant une blessure avec un arrêt médical ne lui permettant pas de faire le championnat de sa région de la saison actuelle, peut demander une dérogation médicale pour participer au Championnat de France Street et être repêché hors quota de sa région.

Pour la procédure de demande de dérogation médicale, se référer au Règlement Dispositions Particulières Skateboard.

2) Blessure en cours du championnat

Si un skateboarder se blesse pendant les trainings organisés avant la demi-finale ou avant la finale de sa catégorie, aucun skateboarder ne pourra être repêché.

2.7.12 - Déroulement des Championnats de France Street

Chaque championnat se déroule avec un jour de training et deux jours de compétition. Ils sont organisés comme suit :

- Jour de training, toute la journée : trainings organisés (voir selon programme)
- Premier jour de compétition, toute la journée : qualification
- Deuxième jour de compétition, matinée : demi-finale
- Deuxième jour de compétition, après-midi : finale

2.7.13 - Titres de Champion de France

Les titres de Champion de France sont décernés dans chaque catégorie selon les résultats du championnat de France Street.

2.7.14 - Classement national

Le classement national de la saison pour les catégories U12/U15/U18 est composé du classement du Championnat de France Street U12/U15/U18.

Le classement national de la saison pour les catégories SENIOR est composé du classement du Championnat de France Street SENIOR.

2.7.15 - Publication des résultats officiels

Les résultats officiels du Championnat de France Street sont publiés sur LiveHeat. Le classement national de la saison est publié sur le site de la FFRS et sur celui de la CSTS.

2.7.16 - Format de compétition

Quel que soit le procédé de compétition appliqué, les skateboarders pourront librement choisir le type de tricks qu'ils exécuteront, ainsi que les modules et les zones de la surface de pratique qu'ils utiliseront.

Le format de compétition varie selon les catégories.

Les organisateurs de chaque Championnat de France Street doivent respecter les éléments suivants.

2.7.17 - Ordre de passage des catégories

A) CDF U12/U15/U18

L'ordre de passage des catégories est le suivant : U12 fille, U12 garçon, U15 fille, U15 garçon, U18 fille et U18 garçon.

B) CDF SENIOR

L'ordre de passage des catégories est le suivant : SENIOR femme et SENIOR homme.

2.7.18 - Ordre de passage des skateboarders

A) Quart de finale

L'ordre de passage lors d'une qualification est créé de manière aléatoire.

B) Demi-finale

L'ordre de passage lors d'une demi-finale correspond aux résultats de la qualification dans l'ordre inverse.

C) Finale

L'ordre de passage lors d'une finale correspond aux résultats de la demi-finale dans l'ordre inverse.

2.7.19 - Poule de skateboarders

A) Quart de finale

Les poules de riders sont construites selon l'ordre de passage. Elles sont constituées de huit riders au maximum. Si le nombre de riders ne permet pas la réalisation de groupes équilibrés, ce sont les derniers groupes à passer qui seront les moins nombreux.

B) Demi-finale

Les poules de riders sont construites selon l'ordre de passage. Dans la situation idéale de 16 riders par catégories, deux poules de huit riders constituent la demi-finale. Si une catégorie est constituée de moins de 16 riders, et que le nombre de riders ne permet pas la réalisation de groupes équilibrés, c'est la deuxième poule à passer qui sera la moins nombreuse.

C) Finale

Les poules de riders sont construites selon l'ordre de passage. Une poule de huit riders constitue la finale, ou moins selon le nombre de finaliste de la catégorie.

2.7.20 - Training et warm up

Cf Règlement Dispositions Particulières Skateboard

2.7.21 - Rider meeting

Cf Règlement Dispositions Particulières Skateboard

2.7.22 - Définitions

Run :

Le run correspond à un passage du rider en individuel sur la zone de pratique pendant une durée déterminée.

Best trick :

Le best trick correspond à un essai d'une figure en individuel sur la zone de pratique.

2.7.23 – Quart de finale

Le format de compétition des qualifications correspond au format run.

L'organisateur de l'étape est libre de fixer la durée du run qu'il souhaite selon les spécificités du skatepark de la compétition. Néanmoins, il doit respecter la durée minimale de 40 secondes et la durée maximale de 60 secondes.

Le temps de run peut être différent selon les catégories. Une fois la compétition démarrée, la durée de run ne peut pas être changée. Le run se termine à la fin du temps imparti.

Pour les catégories U12, U15, U18 et Senior, chaque skateboarder dispose de deux runs.

Chaque run est noté sur 100 points. Le meilleur score des deux runs est pris en compte pour classer le skateboarder.

A l'issue de la qualification, le top 16 de chaque catégorie se qualifie en demi-finale.

2.7.24 - Déroulement Quart de finale

Le déroulement des quarts de finale est commun à toutes les catégories.

Pour chaque poule, les riders réalisent leur premier run en respectant l'ordre de passage. Une fois fait, les riders réalisent leur second run dans le même ordre établi. Lorsque tous les riders d'une poule ont réalisé leurs deux runs, le speaker appelle la poule suivante. Le processus se répète pour toutes les poules de la catégorie.

2.7.25 – Demi-finale

Le format de compétition des demi-finales correspond au format run. Il est identique au format de compétition des qualifications pour toutes les catégories.

2.7.26 - Déroulement Demi-finale

Le déroulement des demi-finales est commun à toutes les catégories. Il est identique au déroulement des qualifications.

2.7.27 - Finale

Le format de compétition d'une finale correspond au format run pour catégories U12 et U15. Il combine le format run et best tricks pour les catégories U18 et SENIOR.

La durée du run est identique aux épreuves précédentes. Le run se termine à la fin du temps imparti.

Pour chaque best trick, un essai sans réalisation de trick est autorisé pour permettre au skateboarder d'évaluer sa trajectoire et sa vitesse (sans pop).

Chaque run et best trick sont notés sur 100 points.

Pour les catégories U12 et U15, chaque skateboarder dispose de deux runs. Le meilleur score des deux runs est pris en compte pour classer le skateboarder. La note finale est sur 100 points.

Pour la catégorie U18, chaque skateboarder dispose de deux runs et de trois essais de best trick. Le score final correspond à la somme du meilleur score des deux runs et du meilleur score des trois best tricks. La note finale est sur 200 points.

Pour la catégorie SENIOR, chaque skateboarder dispose de trois runs et de trois essais de best trick. Le score final correspond à la somme du meilleur score des trois runs et du meilleur score des trois best trick. La note finale est sur 200 points.

2.7.28 - Déroulement Finale

Pour chaque poule, les riders réalisent leur premier run en respectant l'ordre de passage. Une fois fait, les riders réalisent leur second run dans le même ordre établi.

Pour les catégories concernées, lorsque tous les riders d'une poule ont réalisé leurs runs, les riders ont un warm-up d'au minimum trois minutes avant la phase de best trick.

A la fin du warm-up, l'ordre de passage reprend avec la réalisation des best tricks. Les riders réalisent leurs essais de best tricks en respectant l'ordre de passage.

2.7.29 - Cash Prize

Le Championnat de France Street doit attribuer un prize money au podium de la catégorie SENIOR homme et au podium de la catégorie SENIOR femme. Le montant engagé par la CSTS est de 3500 euros par podium. La répartition se fait comme suit :

- 1^{ère} place : 2000 €
- 2^{ème} place : 1000 €
- 3^{ème} place : 500 €

L'organisateur de compétition peut contribuer au cash prize en complément. Dans ce cas, la répartition devra être ajustée de manière dégressive et cohérente avec le classement, sous validation de la CSTS.

3. Championnat Régional Street & Park

3.1 – Généralités

La Commission Sportive et Technique Skateboard délègue l'organisation de tout Championnat Régional aux clubs et aux Ligues régionales.

Tout organisateur du championnat doit se conformer au Règlement Dispositions Particulières Skateboard. (Cf Règlement Dispositions Particulières Skateboard).

3.2 – Spécialités

Un Championnat Régional n'est pas nécessairement dédié exclusivement à une seule spécialité. Il peut combiner les deux.

3.3 – Candidature

Les clubs souhaitant organiser un Championnat Régional doivent en informer la Ligue de leur région et la Commission Sportive et Technique Skateboard.

3.4 - Choix de la surface de pratique

Cf Règlement Dispositions Particulières Skateboard.

3.5 – Calendrier

Un Championnat Régional est organisé sur la saison sportive en cours du 1^{er} septembre au 3 mai 2027.

L'organisateur de compétition doit prendre en compte les dates des autres événements dans sa planification.

3.6 - Gestion d'un Championnat Régional

La gestion d'un Championnat Régional est réalisée sur la plateforme Live Heat. Elle permet :

- D'afficher le programme de la compétition (épreuves et training).
- D'afficher les poules et l'ordre de passage des skateboarders.
- Aux juges de rentrer les notes et d'effectuer le calcul du score final du skateboarder.
- D'afficher les scores des skateboarder en direct de la compétition.
- D'archiver les résultats de la compétition.

Le calculateur est responsable de la bonne utilisation de l'outil.

3.7 - Admissibilité des participants

Cf Règlement Dispositions Particulières Skateboard.

La participation à un Championnat Régional n'est pas réservée aux skateboarders licenciés dans la région où se déroule le championnat. Cependant, pourront se qualifier aux titres des quotas régionaux, uniquement les skateboarders :

- Licenciés sur la saison en cours dans un club de la région concernée.
- Licenciés en individuel à la FFRS et habitant dans la région concernée.

Il est possible que deux ligues se regroupent pour organiser une seule compétition, dans ce cas deux classements séparés devront être réalisés pour respecter les quotas régionaux.

3.8 – Engagements

Les engagements d'un Championnat Régional s'effectuent via Rolskanet et doivent être réglés pour être considérés comme valides.

La période d'engagements sur Rolskanet est définie par la ligue organisatrice mais devra ouvrir au moins un mois avant la date de l'événement et se fermera au plus tard 7 jours avant le début de la compétition.

3.9 – Catégories

Cf Règlement Dispositions Particulières Skateboard.

3.10 - Format d'un championnat régional

L'organisateur de compétition est libre de créer le format pour son championnat régional mais il doit rester cohérent dans l'optique d'une qualification au championnat national.

Un championnat en plusieurs étapes ou sur une seule étape est possible.

3.11 - Titre de Champion Régional

Les titres de Champion Régional sont décernés dans chaque catégorie selon les résultats du classement à l'issue du championnat régional.

Un titre de Champion Régional est décerné à un skateboarder licencié dans un club de la région organisatrice ou licencié en individuel à la FFRS et habitant dans la région organisatrice.

3.12 - Classement régional

Le classement régional pour chaque catégorie correspond au classement du Championnat Régional de la région concernée.

3.13 – Transmission et publication des résultats officiels

Les résultats officiels d'un Championnat Régional doivent être transmis dans un délai de deux jours après le championnat. Passé ce délai, les résultats ne seront pas pris en compte et les quotas de la Ligue Régionale ne seront pas attribués.

Les résultats sont publiés sur Live Heat. Le classement régional de la saison est publié sur le site de la FFRS et/ou sur celui de la CSTS.

3.14 - Format de compétition

La structure organisatrice est libre de créer le format de compétition pour son championnat régional. Néanmoins, en cas de championnat sur plusieurs étapes, le format de compétition utilisé doit être cohérent entre les étapes.

4. « Para-skateboard » / « Para-skateboard adapté »

4.0 – Objet

La présente partie « Para-skateboard » / « Para-skateboard adapté » a pour objet la définition :

- Des règles particulières sportives applicables à la spécialité.
- Des règles particulières de notation et de jugement applicables à la spécialité.

4.1 – Textes de référence

Les documents de références suivants sont indispensables pour l'application du présent Règlement. Leur dernière édition s'applique (y compris les éventuels amendements) :

- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement intérieur.
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement médical.
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement Skateboard Dispositions Particulières.

4.2 – Championnat de France « Para-skateboard » / « Para-skateboard adapté »

4.3 – Généralités

Le Championnat de France « Para-skateboard » / « Para-skateboard adapté » est organisé par la CSTS.

4.4 - Admissibilité des participants

Cf Règlement Dispositions Particulières Skateboard

4.5 - Engagements

Les engagements du championnat de France « Para-skateboard » / « Para-skateboard adapté » s'effectuent via Rolskanet et doivent être réglés pour être considérés comme valide.

Les engagements sur Rolskanet sont ouverts au moins un mois avant la date de l'événement.

Ils sont fermés le 15 jours avant le début de la compétition.

4.6 - Catégories

Cf Règlement Dispositions Particulières Skateboard.

4.7 - Format du championnat de France « Para-skateboard » / « Para-skateboard adapté »

Le Championnat de France « Para-skateboard » / « Para-skateboard adapté » est associé à l'une des finales des Championnats de France Street ou Park de la saison en cours.

4.8 - Déroulement du Championnat de France « Para-skateboard » / « Para-skateboard adapté »

Le championnat se déroule avec un jour de training et deux jours de compétition :

- Jour de training : trainings organisés (voir selon programme).
- Premier jour de compétition : qualification.
- Deuxième jour de compétition : finale.

4.9 - Titres de Champion de France

Les titres de Champion de France sont décernés selon les résultats du championnat de France « Para-skateboard » / « Para-skateboard adapté ».

4.10 - Classement national

Le classement national de la saison pour chaque catégorie « *Para-skateboard* » / « *Para-skateboard adapté* » est composé des classements du Championnat de France « *Para-skateboard* » / « *Para-skateboard adapté* ».

4.11 - Publication des résultats officiels

Les résultats officiels du Championnat de France catégorie « *Para-skateboard* » / « *Para-skateboard adapté* » sont publiés sur LiveHeat. Le classement national de la saison est publié sur le site de la FFRS et sur celui de la CSTS.

4.12 - Format de compétition

4.12.1 - Généralités

Le format de compétition sera adapté par la CSTS au skatepark de la compétition, au nombre de participants et aux différents handicaps. Le format sera communiqué par la CSTS en amont de la compétition.

Quel que soit le format de compétition appliqué, les skateboarders pourront librement choisir le type de tricks qu'ils exécuteront, ainsi que les modules et les zones de la surface de pratique qu'ils utiliseront.

La structure organisatrice du Championnat de France « *Para-skateboard* » / « *Para-skateboard adapté* » doit respecter les éléments suivants.

4.12.2 - Ordre de passage des catégories

Les catégories « *Para-skateboard* » / « *Para-skateboard adapté* » peuvent passer :

- Entre la catégorie Senior femme et la catégorie Senior homme.
- Ou entre la catégorie U18 fille et la catégorie U18 garçon.

4.12.3 - Ordre de passage des skateboarders

A) Qualification

L'ordre de passage lors de la qualification est créé de manière aléatoire.

B) Finale

L'ordre de passage lors de la finale correspond aux résultats de la qualification dans l'ordre inverse.

4.12.4 – Poules de skateboarders

A) Qualification

Des poules de skateboarders seront créées seulement si le nombre de participants est supérieur à huit.

Les poules de riders sont construites selon l'ordre de passage. Elles sont constituées de huit riders au maximum. Si le nombre de riders ne permet pas la réalisation de groupes équilibrés, ce sont les derniers groupes à passer qui seront les moins nombreux.

B) Finale

Cf Poules de skateboarders – Qualification 4.12.4 A)

4.12.5 - Training et warm up

Cf Règlement Dispositions Particulières Skateboard

4.12.6 - Rider meeting

Cf Règlement Dispositions Particulières Skateboard

4.12.7 - Définitions

Run :

Le run correspond à un passage du rider en individuel sur la zone de pratique pendant une durée déterminée.

Best trick :

Le best trick correspond à un essai d'une figure en individuel sur la zone de pratique.

4.12.8 – Qualification

Le format de compétition des qualifications correspond au format run.

La structure organisatrice est libre de fixer la durée du run qu'il souhaite selon les spécificités du skatepark de la compétition. Néanmoins, il doit respecter la durée minimale de 45 secondes et la durée maximale d'une minute et trente secondes.

Une fois la compétition démarrée, la durée de run ne peut pas être changée. Le run se termine à la fin du temps imparti.

Chaque skateboarder dispose de deux runs.

Chaque run est noté sur 100 points. Le meilleur score des deux runs est pris en compte pour classer le skateboarder.

A l'issue de la qualification, le top 10 est qualifié en finale.

4.12.9 - Déroulement Qualification

Les riders réalisent leur premier run en respectant l'ordre de passage. Une fois fait, les riders réalisent leur second run dans le même ordre établi. En cas de poules, lorsque tous les riders d'une poule ont réalisé leurs deux runs, le speaker appelle la poule suivante. Le processus se répète pour toutes les poules de la catégorie.

4.12.10 - Finale

Le format de compétition d'une finale combine le format run et le format best trick.

La durée du run est identique à l'épreuve de qualification. Le run se termine à la fin du temps imparti.

Pour chaque best trick, un essai sans réalisation de trick est autorisé pour permettre au skateboarder d'évaluer sa trajectoire et sa vitesse (sans pop).

Chaque run et best trick sont notés sur 100 points.

Chaque skateboarder dispose de deux runs et de trois essais de best trick. Le score final correspond à la somme du meilleur score des deux runs et du meilleur score des trois best tricks.

La note finale est sur 200 points.

4.12.11 - Déroulement Finale

Les riders réalisent leur premier run en respectant l'ordre de passage. Une fois fait, les riders réalisent leur second run dans le même ordre établi.

Lorsque tous les riders ont réalisé leurs runs, les riders ont un warm up d'au minimum trois minutes avant la phase de best trick.

A la fin du warm-up, l'ordre de passage reprend avec la réalisation des best tricks. Les riders réalisent leurs essais de best tricks en respectant l'ordre de passage.

4.12.12 - Encadrants et entraîneurs

Pendant les entraînements et les épreuves, les encadrants et les entraîneurs ne sont pas autorisés à pénétrer dans la surface de pratique, sauf en cas de dérogation liée au handicap du skateboarder, validé par le juge arbitre sur place.

Les encadrants et entraîneurs doivent être titulaires d'une licence d'encadrant à la FFRS.

4.12.13 - Processus de notation

L'ensemble des juges attribue une note à la prestation du rider (run, best trick) selon les critères de jugement établis (cf Critères de jugement). Le panel de juges a 45 secondes pour publier leurs notes personnelles.

Le processus de notation peut fonctionner avec un nombre impair d'au moins trois juges :

- Pour un panel de trois juges, la moyenne des trois notes est calculée pour obtenir le score du skateboarder.
- Pour un panel de cinq juges, le score le plus haut et le score le plus bas sont supprimés. La somme des points restants est divisée par le nombre de juges restants pour obtenir le score du skateboarder.

4.12.14 – Critères de jugement

Les prestations runs doivent être notées sur la base des critères suivants :

Critères	Description
Difficulté des figures réalisées	La difficulté des figures est le critère le plus distinctif utilisé pour juger les tricks en compétition. Elle prend en compte la complexité d'exécution du trick ainsi que l'obstacle sur lequel il est réalisé.
Variété des figures réalisées	Une performance présentant une plus grande variété de figures, avec une difficulté équivalente ou supérieure, génère une impression générale finale plus forte, ce qui se reflète proportionnellement dans la note attribuée.
Qualité d'exécution et de réception des figures	Ce critère évalue la qualité d'exécution d'un trick du début à la fin. L'exécution inclut le style, la vitesse, la distance, l'énergie et la hauteur dans les phases de départ, de déroulement et de finalisation. La qualité de la réception est un élément déterminant de l'exécution.
Utilisation de l'espace et des modules individuels	La manière dont le skateboarder se déplace et exploite les modules de la zone de compétition peut avoir un impact significatif sur le score global. Une performance de run qui traverse efficacement l'espace en utilisant les modules clés, tout en conservant vitesse et maîtrise, est au cœur de ce critère. Les lignes plus difficiles, uniques et créatives, mettant en valeur la présentation et la difficulté des figures (ou de combinaisons de figures), sont récompensées. Une séquence de figures plus large, originale et complexe, ainsi qu'une approche créative, sont également favorisées. Bien qu'un plus grand nombre de figures soit généralement positif pour le score, cela ne garantit pas une meilleure note. Les facteurs décisifs restent la difficulté, la variété et l'exécution dans l'évaluation de « <i>l'impression générale</i> ».
Régularité de la performance	La régularité correspond à la capacité du skateboarder à réussir continuellement ses figures sans chuter de sa planche durant son run. Ne pas être en mesure de compléter la totalité du temps imparti est considéré comme un manque de régularité. Une performance comportant des exécutions imparfaites ou peu de manœuvres significatives est jugée irrégulière et entraîne une note inférieure.
Fluidité de la performance (Flow)	La fluidité désigne la capacité du skateboarder à enchaîner les figures de manière continue, fluide et esthétiquement agréable. Elle reflète la qualité de l'assemblage et de la présentation des enchaînements dans l'espace. En discipline Street, poser le pied à terre entre les figures peut être considéré comme un manque de fluidité.

Les prestations best tricks doivent être notées sur la base des critères suivants :

Critères	Description
Difficulté des figures réalisées	Critère déterminant selon lequel les figures de skateboard sont jugées. La difficulté correspond au niveau de complexité et à la difficulté d'exécution de la figure.
Qualité d'exécution des figures	Évalue la qualité d'exécution d'une figure du début à la fin. L'exécution prend en compte le style, la vitesse, la distance parcourue et la hauteur. Ces éléments sont évalués lors de la phase d'approche, d'exécution et de réception de la manœuvre. La qualité de la réception est un facteur déterminant.
Choix du module	Le choix du module fait référence aux caractéristiques du module utilisé pour l'exécution d'une figure en tentative unique. Cela inclut la taille et les autres attributs du module sélectionné, lesquels peuvent augmenter ou diminuer le niveau de difficulté final de la figure réalisée.

5. Vert

5.0 – Objet

La présente partie Vert a pour objet la définition :

- Des règles particulières sportives applicables à la spécialité.
- Des règles particulières de notation et de jugement applicables à la spécialité.
- Des règles particulières d'organisation des compétitions nationales Vert.

5.1 – Textes de référence

Les documents de références suivants sont indispensables pour l'application du présent Règlement. Leur dernière édition s'applique (y compris les éventuels amendements) :

- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement intérieur
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement médical
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement Sportif Dispositions Particulières Skateboard

5.2 – Surface de pratique

5.2.1 – La vert rampe

La vert rampe doit être en état de fonctionnement et sans risque pour tous les skateboarders. Elle ne doit pas présenter de visse ou plaques sortantes, de plaques endommagées ou de revêtement très glissant.

Le haut de la rampe doit être accessible aux skateboarders par une échelle ou par des escaliers.

Des éléments particuliers peuvent être ajoutés à la vert, sous validation du CSTS.

5.2.2 – Espace juges

L'espace juge est un espace délimité et isolé du public et des compétiteurs, avec une visibilité optimale sur l'ensemble de la vert rampe. L'accès à cet espace est strictement limité aux juges, au speaker et au staff de la compétition.

5.3 – Matériel technique

5.3.1 – Skateboard

Il est interdit d'avoir les pieds fixés au skateboard.

5.3.2 – Protection

Le port du casque est obligatoire à l'ensemble des participants. Les genouillères et les coudières sont recommandées.

5.4 – Personnel

5.4.1 – Structure organisatrice

La structure organisatrice est responsable des points suivants :

- S'assurer du matériel nécessaire et de la délimitation de la zone de pratique après validation du référent fédéral.
- Délimiter la zone de jugement à valider avec le juge arbitre.
- Récupérer les engagements auprès de la CSTS.
- S'assurer du bon déroulement de la compétition.

- Mettre en place toutes les zones délimitées du lieu de compétition.

La structure organisatrice est libre de choisir son équipe, cependant les individus participants restent sous sa responsabilité.

5.4.2 – Speaker

Au moins un speaker est présent sur chaque compétition. Il doit connaître :

- La technique et le vocabulaire propre au skateboard.
- La spécialité Vert et les formats de compétition.
- Les skateboarders participants.

Il a pour rôle :

- Gérer le chronomètre si une personne n'est pas dédiée à la tâche.
- Rappeler les horaires des épreuves.
- Rappeler au micro les formats et les critères.
- Faire respecter l'ordre de passage des catégories.
- Faire respecter l'ordre de passage des poules.
- S'assurer que les juges sont prêts.
- S'assurer que le skateboarder est prêt pour sa prestation.
- Présenter le skateboarder avant son passage.
- Animer les prestations en entraînant le public.
- Procéder à la remise des prix.
- Communiquer, si présence, avec le calculateur sur les retards afin de s'assurer au mieux du bon déroulement du programme.

5.4.3 – Juges

Le panel de juges est composé des postes suivants :

- Au moins un juge officiel qui sera aussi juge arbitre.
- 3 ou 5 juges au maximum.

Le panel de juges est toujours composé d'un nombre impair.

L'ensemble des juges ont pour rôle :

- Assister aux trainings pour préévaluer les skateboarders.
- Noter chaque passage des skateboarders de manière indépendante et impartiale.
- Être à la disposition du juge arbitre, pour les délibérations ou toute aide nécessaire.

Le juge officiel est proposé par la structure organisatrice pour validation auprès du référent en charge de la coordination du championnat Vert. Il a pour rôle :

- Assister à l'ensemble de la compétition.
- Siéger au sein du jury avec voix dominante.
- S'assurer du bon déroulement des phases de compétition.
- Faire respecter le Règlement en vigueur.
- Superviser le jugement, le secrétariat de compétition et la consolidation des résultats.
- Diriger les délibérations.
- Recevoir les réclamations.
- Rédiger les rapports d'incident.
- Valider, signer et transmettre les résultats avant publication.

5.4.4 – Calculateur

Un calculateur peut être présent lors de la compétition, il n'est pas obligatoire.

Cf Règlement Skateboard Dispositions Particulières

5.4.5 – Encadrants et entraîneurs

Pendant la compétition et les entraînements, les officiels, les encadrants et les entraîneurs doivent porter une tenue respectueuse. Les encadrants et entraîneurs doivent être titulaires d'une licence d'encadrant à la FFRS.

5.5 – Pré-compétition

5.5.1 – Ordre de passage des catégories

L'ordre de passage des catégories est le suivant : U18, Master, Senior.

L'ordre de passage des catégories est le même lors de chaque épreuve (qualification et finale).

5.5.2 – Ordre de passage des skateboarders

L'ordre de passage des skateboarders est construit de manière aléatoire mais la cohérence des poules doit être équilibré et équitable (niveaux variés des skateboarders).

5.5.3 – Poules de skateboarders

Les poules de skateboarders sont construites selon l'ordre de passage. Les poules sont composées de 5 à 6 skateboarders au maximum.

5.5.4 – Training et warm-up

La compétition est organisée avec des temps d'entraînement avant chaque qualification et finale regroupant uniquement la catégorie concernée par l'épreuve. L'organisateur de compétition est libre de fixer la durée de temps de training.

5.5.5 – Rider meeting

Un document de synthèse des règles de jugement est remis aux skateboarders (cf. Annexe 1 – Rider Meeting).

Le juge arbitre est chargé de réunir les skateboarders une heure avant le début de la compétition pour répondre aux questions des skateboarders et rappeler les critères de jugement, le format de compétition, les poules des skateboarders, l'ordre de passage, les décisions spécifiques de l'équipe de juges pour cette compétition...

Il est également chargé de réaliser un court rider meeting avant chaque training d'une catégorie pour rappeler les informations de la compétition et vérifier la présence des skateboarders.

5.6 – Intra-compétition

5.6.1 – Format de compétition

Il est conseillé de suivre le format et le déroulement des épreuves du Championnat de France Vert présentés à l'article « *Championnat de France Vert* ».

5.6.2 – Gestion du chronomètre

Le speaker ou une personne dédiée est responsable de la gestion du chronomètre. Le chronomètre est enclenché lorsque le skateboarder pose les deux pieds sur sa planche.

5.6.3 – Situation d'égalité

Il ne peut pas y avoir d'égalité sur le classement des qualifications et des finales.

5.6.4 – Classement

Le classement d'une compétition est déterminé par le score le plus élevé.

5.7 - Processus de notation

La notation repose sur une appréciation globale de la performance du skateboarder. Elle ne repose pas sur une addition de points par tricks mais sur la qualité des passages, leur construction et leur exécution.

L'ensemble des juges attribue une note sur 100 points à la prestation du rider selon les critères de jugement établis (Cf Critères de jugement).

Le processus de notation peut fonctionner avec un nombre impair d'au moins trois juges, au maximum cinq :

La moyenne de l'ensemble des notes des juges est calculée pour obtenir le score du skateboarder.

Dans un format jam, l'ensemble des passages est pris en compte afin de dégager une impression globale. Une chute met fin au passage et impacte la note, mais un long passage construit reste valorisé par rapport à une chute précoce.

La subjectivité inhérente au jugement est encadrée par les critères afin de garantir équité et cohérence.

5.8 – Critères de jugement

Critères de jugement	Descriptif
Utilisation de la rampe	Le skateboarder doit exploiter l'ensemble de la largeur et des modules de la rampe, en variant les trajectoires et les directions.
Technicité	La difficulté des tricks est valorisée, incluant : rotations, flips, switch, reverse et travail au coping.
Style et amplitude	La qualité d'exécution, l'amplitude des airs et l'esthétique générale du passage sont prise en compte.
Originalité	Les tricks rares, anciens ou peu exécutés sont valorisés afin d'encourager la créativité.
Construction du passage	La capacité à enchaîner des tricks variés sur une longue durée, sans chute, avec cohérence et engagement, est essentielle.

5.9 – Championnat de France Vert

5.9.1 – Généralités

La Commission Sportive et Technique Skateboard organise le Championnat de France Vert avec l'appui du référent en charge de la coordination du championnat Vert.

5.9.2 - Candidature

La Commission Sportive et Technique Skateboard valide, après un appel à candidature, les clubs hôtes du Championnat de France Vert.

Les clubs souhaitant organiser le Championnat de France Vert doivent postuler auprès de la CSTS durant la période définie dans l'appel à candidature.

5.9.3 - Choix de la surface de pratique

La structure organisatrice doit choisir une vert rampe avec de la verticalité et faire au moins trois mètres vingt de hauteur.

Elle doit assurer la sécurité du public et éviter que toutes planches sortent des extrémités de la rampe.

5.9.4 - Calendrier

L'établissement du calendrier des compétitions est effectué en tenant compte des intérêts de la discipline et des impératifs particuliers connus (calendrier WS, compétitions nationales et internationales...).

Le calendrier des championnats nationaux est établi par la Commission Sportive et Technique Skateboard sur suggestion du référent en charge de la coordination du championnat Vert. La date et le lieu des étapes du Championnat de France Vert doivent être annoncés au moins six semaines en avance.

5.9.5 - Admissibilité des participants

Cf Règlement Dispositions Particulières Skateboard.

5.9.6 – Engagements

Les engagements du championnat de France Vert s'effectuent via Rolskanet et doivent être réglés pour être considérés comme valides.

Les engagements sur Rolskanet sont ouverts au moins un mois avant la date de l'événement.

Ils sont fermés la veille au soir de la compétition.

5.9.7 - Catégories

Les catégories du Championnat de France Vert sont :

- MASTER homme
- SENIOR homme
- SENIOR femme
- U18 garçon
- U18 fille

Pour connaître la catégorie correspondant à son année de naissance ou les possibilités de surclassement, se référer à l'annexe Catégorie dans le Règlement Sportif Dispositions Particulières Skateboard.

5.9.8 - Format du championnat de France Vert

Le format du Championnat de France Vert est commun à l'ensemble des catégories.

Le championnat est organisé en plusieurs étapes par système d'accumulation de points. Au cours de la saison, entre trois à six étapes sont organisées selon le nombre d'organisateurs ayant candidatés et ayant reçus validation par la CSTS.

Le système d'accumulation de points fonctionne de la manière suivante :

- Lors de chaque étape, chaque skateboarder gagne des points selon sa place au classement de sa catégorie.
- Pour chaque catégorie, un classement général est établi en additionnant les points obtenus par chaque skateboarder ayant participé à au moins une étape du championnat.

Pour classer les skateboarders, seront additionnés :

- Les deux meilleurs scores si trois ou quatre étapes sont organisées.
- Les trois meilleurs scores si cinq ou six étapes sont organisées.

La somme des points gagnés donne le total des points remportés par le skateboarder au cours de la saison. Ce total permet au skateboarder d'être classé au classement national.

L'ensemble des étapes donne le même nombre de points au skateboarder selon la place réalisée.

RANG (Place)	Nombre de points	RANG (Place)	Nombre de points	RANG (Place)	Nombre de points	RANG (Place)	Nombre de points	RANG (Place)	Nombre de points
1°	1000	11°	302	21°	218	31°	180	41°	156
2°	707	12°	289	22°	213	32°	177	42°	154
3°	577	13°	277	23°	209	33°	174	43°	152
4°	500	14°	267	24°	204	34°	171	44°	151
5°	447	15°	258	25°	200	35°	169	45°	149
6°	408	16°	250	26°	196	36°	167	46°	147
7°	378	17°	243	27°	192	37°	164	47°	146
8°	354	18°	236	28°	189	38°	162	48°	144
9°	333	19°	229	29°	186	39°	160	49°	143
10°	316	20°	224	30°	183	40°	158	50°	141

5.9.9 – Situation de remplacement et repêchage

Si un skateboarder se blesse pendant les trainings organisés avant la finale de sa catégorie, aucun skateboarder ne pourra être repêché.

5.9.10 – Déroulement du Championnat de France Vert

A) Situation idéale

Idéalement, chaque étape se déroule avec un jour de compétition. Elles sont organisées comme suit pour toutes les catégories :

- Première partie de la journée : qualification.
- Deuxième partie de la journée : finale.

Si besoin, après accord de la CSTS, il est possible de faire une étape sur deux jours :

- Premier jour : qualification.
- Deuxième jour : finale.

B) Cas spécial

En cas d'un nombre de participants dans une catégorie inférieur ou égal à six, cette dernière peut faire uniquement la finale.

5.9.11 - Titres de Champion de France

Les titres de Champion de France sont décernés dans chaque catégorie selon les résultats du Championnat de France Vert.

5.9.12 - Classement national

Pour chaque catégorie, le classement national de la saison correspond au classement général final.

5.9.13 - Situation en cas d'égalité au classement national

En cas d'une égalité entre deux ou plusieurs skateboarders au classement général d'une catégorie, les skateboarders seront départagés en ajoutant le score d'une étape supplémentaire. Parmi les scores des étapes non prises en compte initialement, le plus élevé de chaque skateboarder sera additionné.

5.9.14 - Publication des résultats officiels

Le classement national de la saison est publié sur le site de la FFRS et/ou sur celui de la CSTS.

5.9.15 - Format de compétition

Quel que soit le format de compétition appliqué, les skateboarders pourront librement choisir le type de tricks qu'ils exécuteront, ainsi que les zones de la surface de pratique qu'ils utiliseront.

Le format de compétition est le même pour toutes les catégories.

La structure organisatrice d'une étape du Championnat de France Vert doit respecter les éléments suivants.

5.9.16 - Ordre de passage des catégories

L'ordre de passage des catégories suggéré est le suivant : U18 fille, U18 garçon, MASTER, SENIOR femme, et SENIOR homme.

5.9.17 - Ordre de passage des skateboarders

A) Qualification

L'ordre de passage lors d'une qualification est créé de manière aléatoire.

B) Finale

L'ordre de passage lors d'une finale correspond aux résultats de la qualification dans l'ordre inverse.

5.9.18 - Poules de skateboarders

A) Qualification

Les poules de skateboarders sont construites selon l'ordre de passage. Elles sont constituées de quatre à six skateboarders au maximum.

B) Finale

Les poules de skateboarders sont construites selon l'ordre de passage. Elles sont constituées des six skateboarders qualifiés.

5.9.19 - Définitions

Jam :

La jam correspond à une période où plusieurs skateboarders exploitent à leur tour la zone de pratique pendant une durée déterminée.

5.9.20 – Qualification

Le format de compétition des qualifications correspond au format jam.

La durée de jam diffère selon le nombre de skateboarders par poules :

- Pour une poule de quatre skateboarders, jam de dix minutes.
- Pour une poule de cinq skateboarders, jam de douze minutes et trente secondes.
- Pour une poule de six skateboarders, jam de quinze minutes.

Chaque skateboarder dispose d'une jam pour l'épreuve de qualification. Un passage de présentation en début de jam est réalisé par chaque skateboarder pour annoncer l'ordre de passage, incluse dans le jugement.

Chaque skateboarder a droit à la règle du First Wall Rebate : en début de chaque passage, si le skateboarder chute sur sa première tentative de trick, il peut recommencer une fois.

En cas de chute hors première tentative de tricks, c'est au tour du skateboarder suivant de dropper dans la rampe.

Un passage d'un skateboarder ne peut pas excéder 45 secondes.

La jam se termine lorsque le dernier skateboarder de la poule est passé à l'issue du temps de jam.

A l'issue de la qualification, le top 6 de chaque catégorie se qualifie en finale.

5.9.21 - Déroulement Qualification

Le déroulement des qualifications est commun à toutes les catégories.

Pour chaque poule, les skateboarders disputent la jam en respectant l'ordre de passage.

Le processus se répète pour toutes les poules de la catégorie.

5.9.22 - Finale

Le format de compétition d'une finale est le même que le format de compétition d'une qualification.

5.9.23 - Déroulement Finale

Le déroulement des qualifications est commun à toutes les catégories.

Pour l'unique poule de six skateboarders, les skateboarders disputent la jam en respectant l'ordre de passage.

5.9.24 - Cash Prize

La structure organisatrice est libre de proposer ou non un cash prize au podium des catégories SENIOR répartis de façon égalitaire afin de donner plus d'attractivité à l'événement. Ce choix est optionnel et entièrement à la charge de la structure organisatrice. Une enveloppe minimale de 2000 € est recommandée.

La répartition se fait comme suit au minimum :

- 1^{ère} place : 300 €
- 2^{ème} place : 200 €
- 3^{ème} place : 100 €

5.10 – Annexe 1

RIDER MEETING (RÈGLES DE JUGEMENT JAM)

CHAMPIONNAT VERT – RÈGLES DE JUGEMENT

OBJECTIF :

Le jugement repose sur une appréciation globale de la session du skateur, et non sur une addition de tricks.

CRITÈRES PRINCIPAUX :

1. Utilisation de la rampe

- Utiliser toute la largeur (frontside / backside)
- Exploiter les modules (extensions, canyon...)

2. Technicité

- Difficulté des tricks (rotations, flips, coping...)
- Switch / reverse valorisés

3. Style et amplitude

- Hauteur des airs
- Fluidité et esthétique

4. Originalité

- Tricks rares ou peu vus
- Créativité dans le run

5. Construction du passage

- Run long et fluide valorisé
- Variété des tricks

- Cohérence globale

IMPORTANT :

- Une chute met fin au passage
- Un passage long est valorisé même avec chute tardive
- En jam : tous les passages comptent (impression globale)

Le jugement reste subjectif mais encadré par un juge arbitre pour garantir équité et cohérence.

6. Freestyle

6.0 – Objet

La présente partie Freestyle a pour objet la définition :

- Des règles particulières sportives applicables à la spécialité.
- Des règles particulières de notation et de jugement applicables à la spécialité.
- Des règles particulières d'organisation des compétitions nationales Freestyle.

6.1 – Textes de référence

Les documents de références suivants sont indispensables pour l'application du présent Règlement. Leur dernière édition s'applique (y compris les éventuels amendements) :

- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement intérieur.
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement médical.
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement Sportif Dispositions Particulières Skateboard.

6.2 – Surface de pratique

6.2.1 – Surface d'évolution

La surface d'évolution doit offrir une surface minimale de 35 mètres par 15 mètres. Elle est délimitée par des lignes au sol, des plots, des madriers ou tout autres éléments ne dépassant pas 25 centimètres de haut, permettant ainsi la visibilité des tricks du rider.

Elle doit respecter les exigences suivantes :

- Être propre et plane.
- Être de couleur uniforme.
- Ne pas présenter de fissures
- Ne pas être glissante.
- Ne pas être excessivement adhérente.
- Présenter un état de surface irréprochable.

Son revêtement peut être soit :

- Du béton lisse.
- De l'asphalte dans un très bon état.
- Du sol plaqué bois.

Sont proscrits :

- L'asphalte rugueux.
- Les bétons de type terrains de basket ou de tennis.
- Le marbre et plus généralement, toute surface inadaptée à une pratique sécurisée du Freestyle.
- Les surfaces de couleur trop claire ou éblouissante (blanc ou beige).
- Les fresques peintes sur l'aire d'évolution.

6.2.2 – Espace juges

L'espace juge est un espace délimité et isolé du public et des compétiteurs, avec une visibilité optimale sur l'ensemble de la surface de pratique (surélevée si possible). L'accès à cet espace est strictement limité aux juges, au speaker et au staff de la compétition.

6.3 – Matériel technique

6.3.1 – Skateboard

La dimension maximale autorisée du skateboard est de 33 centimètres par 102 centimètres avec une tolérance de plus ou moins deux centimètres.

Un skateboarder peut utiliser plusieurs planches en compétition.

Il est interdit :

- D'avoir les pieds attachés au skateboard.
- De participer avec un longboard.

6.3.2 – Protection

Le port du casque est obligatoire à l'ensemble des participants mineurs et fortement recommandé aux participants majeurs.

Les autres protections sont recommandées (genouillères, coudières...).

6.4 – Personnel

6.4.1 – Structure organisatrice

La structure organisatrice est responsable des points suivants :

- S'assurer du matériel nécessaire et de la délimitation de la zone de pratique après validation du référent fédéral.
- Délimiter la zone de jugement à valider avec le juge arbitre.
- Récupérer les engagements auprès de la CSTS.
- S'assurer du bon déroulement de la compétition.
- Mettre en place toutes les zones délimitées du lieu de compétition.

La structure organisatrice est libre de choisir son équipe, cependant les individus participants restent sous sa responsabilité.

6.4.2 – Speaker

Le speaker est chargé :

- D'annoncer les compétiteurs selon l'ordre officiel de passage.
- De vérifier que le skateboarder est prêt et de lui donner le départ.
- D'annoncer au compétiteur le temps restant, avec une annonce à 30 secondes puis 15 secondes de la fin du run.
- De commenter certains tricks pour le public et d'encourager les compétiteurs, dans une mesure raisonnable.
- De gérer le chronomètre s'il n'y a pas de juge arbitre disponible pour le faire.

Le skateboarder reste l'acteur principal ; le speaker veille à ne pas occuper une place disproportionnée par rapport à l'action sportive.

6.4.3 – Juges

Le panel de juges est composé des postes suivants :

- Des juges officiels : au minimum trois, au mieux cinq.
- Un juge arbitre : il peut faire partie des juges officiels s'il n'y en a pas assez.

A) Juges officiels

Le panel de juges officiels est toujours composé d'un nombre impair.

Ils sont désignés par la CSTS et ont pour rôle :

- Noter chaque passage de manière indépendante et impartiale.
- Être à la disposition du juge arbitre, pour les délibérations ou toute aide nécessaire.

B) Juge arbitre

Le juge arbitre est désigné par la CSTS. Il a pour rôle :

- Vérifier la surface d'évolution avant chaque compétition.
- Assister à l'ensemble des épreuves.
- Noter chaque passage de manière indépendante et impartiale s'il fait partie des juges officiels.
- Siéger au sein du jury avec voix dominante.
- S'assurer du bon déroulement des phases de compétition.
- Faire respecter le Règlement en vigueur.
- Superviser le jugement, le secrétariat de compétition et la consolidation des résultats.
- Diriger les délibérations.
- Recevoir les réclamations.
- Rédiger les rapports d'incident.
- Valider, signer et transmettre les résultats avant publication.
- Gérer le chronomètre s'il y a assez de juges officiels.

6.4.4 – Calculateur

Avec l'utilisation de Live Heat, le calculateur a pour rôle :

- Saisir les inscriptions et les répartir dans les différentes catégories.
- Organiser les poules et les ordres de passages des skateboarders.
- Organiser les trainings et le planning général de la compétition.
- Afficher les ordres de passages et les critères de jugement sur le lieu de la compétition.
- Être un soutien pour le juge arbitre (report des notes de juges, temps de notation).
- Centraliser les résultats de chaque épreuve de compétition.
- Prévenir le juge arbitre en cas d'écart de note important.
- Faire vérifier les résultats par le juge arbitre.
- Imprimer et afficher les résultats.

Sans l'utilisation de Live Heat, il a pour rôle :

- Saisir les inscriptions et les répartir dans les différentes catégories.
- Organiser les poules et les ordres de passages des skateboarders.
- Organiser les trainings et le planning général de la compétition.
- Afficher les ordres de passages et les critères de jugement sur le lieu de la compétition.
- Être un soutien pour le juge arbitre (report des notes de juges, temps de notation).
- Collecter les notes manuscrites des juges officiels.
- Procéder aux calculs des notes finales.
- Centraliser les résultats de chaque épreuve de compétition.
- Prévenir le juge arbitre en cas d'écart de note important.
- Faire vérifier les résultats par le juge arbitre.
- Imprimer et afficher les résultats.

6.4.5 – Dj

Le Dj est chargé :

- De créer l'ordre de passage des musiques associé à l'ordre de passage des skateboarders.
- D'enclencher la musique lorsque le speaker a donné le départ.

6.4.6 – Encadrants et entraîneurs

Les encadrants et entraîneurs doivent être titulaires d'une licence d'encadrant à la FFRS. Les entraîneurs n'ont pas accès à la surface d'évolution. Ils ont un emplacement délimité dédié où les skateboarders peuvent venir les consulter.

6.5 – Pré-compétition

6.5.1 – Ordre de passage des catégories

L'ordre de passage des catégories d'âge est le suivant : U18, Senior, Master.

Un tirage au sort unique, effectué dix jours avant la compétition, détermine pour l'ensemble des catégories si la catégorie féminine ou masculine ouvre l'ordre de passage.

L'ordre de passage validé sera le même lors de chaque épreuve (qualification, finale).

6.5.2 – Ordre de passage des skateboarders

A) Qualification

L'ordre de passage lors d'une qualification est défini par tirage au sort pour chaque catégorie dix jours avant la compétition.

B) Finale

L'ordre de passage lors d'une finale correspond aux résultats de la qualification dans l'ordre inverse.

6.5.3 – Poules de skateboarders

Les poules de skateboarders sont mises en place dans une catégorie à partir de vingt skateboarders inscrits dans celle-ci. Elles sont composées de cinq à sept skateboarders.

6.5.4 – Training et warm-up

La compétition est organisée avec :

- Un temps de training pré-compétition avant chaque épreuve regroupant uniquement la catégorie concernée par l'épreuve.
Le training pré-compétition doit obligatoirement durer au moins 15 minutes pour chaque catégorie. La durée doit être précisée sur le planning.

La structure organisatrice est chargée d'organiser les temps de training, à condition de respecter la durée minimale des training pré-compétition. Une fois que les trainings officiels ont débuté, aucun skateboarder ne peut bénéficier d'un créneau supplémentaire sur la surface d'évolution.

6.5.5 – Rider meeting

Le juge arbitre réunit les skateboarders avant tout début de training pré-compétition de chaque catégorie afin de rappeler les critères de jugement, le format de compétition, la répartition des points attribués, les poules de skateboarders, l'ordre de passage, les décisions spécifiques de l'équipe de juges sur cette compétition...

Au cours du skateboarder meeting, le juge arbitre vérifie la présence de l'ensemble des skateboarders de la catégorie.

6.5.6 – Nettoyage de la surface d'évolution

Le groupement organisateur doit procéder au nettoyage de la surface d'évolution avant chaque début de training pré-compétition d'une catégorie. Il doit s'assurer que la surface d'évolution est bien propre et lisse, sans qu'aucun objet ou cailloux ne puisse gêner une prestation.

6.6 – Intra-compétition

6.6.1 – Format de compétition

Il est conseillé de suivre le déroulement des épreuves présentés à la sous-section Championnat de France Freestyle.

6.6.2 – Gestion du chronomètre

Le chronomètre est démarré lorsque le skateboarder commence à rouler. Il se termine à la fin du temps Règlementaire.

6.6.3 – Situation d'égalité

En cas d'égalité entre deux ou plusieurs skateboarders, ils seront départagés par la note du run non retenue : le skateboarder ayant obtenu la note la plus élevée sur ce run sera classé devant les autres.

6.6.4 – Classement

Le classement est établi par le score total le plus élevé.

6.7 - Processus de notation

6.7.1 – Run

Pour chaque run, chaque juge attribue une note de 0 à 20 points par critère, sur les cinq critères de la spécialité (Cf Critères de jugement – format run).

La somme des notes des cinq critères constitue la note du run par juge. La note est sur 100 points.

La note finale du skateboarder correspond :

- Avec trois juges : à la moyenne des trois notes. La note finale est sur 100 points.
- Avec cinq juges : la note la plus faible et la note la plus haute sont supprimées. La moyenne des trois notes restantes est réalisée. La note finale est sur 100 points.

6.7.2 – Best trick

Pour chaque best trick, chaque juge attribue une note de 0 à 10 points par critère, sur les cinq critères de la spécialité (Cf Critères de jugement – format run).

La somme des notes des cinq critères constitue la note du best trick par juge. La note est sur 50 points.

La note finale du skateboarder correspond :

- Avec trois juges : à la moyenne des trois notes. La note finale est sur 50 points.
- Avec cinq juges : la note la plus faible et la note la plus haute sont supprimées. La moyenne des trois notes restantes est réalisée. La note finale est sur 50 points.

6.8 – Critères de jugement

6.8.1 – Critères format run

Critères	Description
Technicité	Niveau de difficulté des figures exécutées ; qualité technique de leur réalisation et leur enchaînement. Les figures manquées ne donnent pas lieu à des déductions de points dans ce critère.
Consistance	Fluidité du run ; continuité du flow ; régularité de l'exécution. Ne sont pas pénalisés : - Les arrêts planifiés occasionnels.

	- Les changements contrôlés de tempo ou de rythme. Sont pénalisés : - Les erreurs et figures manquées. - Les interruptions de flow non prévues. - Le nombre excessif d'arrêts et de redémarrages. - Le manque de synchronisation avec la musique.
Style	Il englobe : - La forme, la facilité et le contrôle du corps et du skateboard. - L'interprétation musicale. - L'originalité du style et la gestuelle. - La manière de se déplacer entre les tricks. - L'utilisation harmonieuse de l'ensemble de la surface de compétition. - La cohérence entre la musique choisie, la chorégraphie et la technique.
Variété	Diversité des tricks présentés en run. Un score élevé suppose une sélection de figures appartenant à plusieurs familles ou catégories techniques (large éventail). Un score faible suppose la réalisation de figures essentiellement statiques et/ou d'un nombre restreint de types de figures.
Originalité	Se manifeste par : - Des figures ou combinaisons innovantes - Des séquences ou enchaînements inhabituels. - Des choix de tricks singuliers. - Des éléments stylistiques marqués. - La manière d'assembler ou de revisiter des figures connues. Un score élevé suppose une sélection de figures appartenant à plusieurs familles ou catégories.

6.8.2 – Critères format best trick

Critères	Description
Difficulté	Niveau technique requis pour la figure
Exécution	Précision, stabilité, contrôle, atterrissage propre
Style	Qualité esthétique, fluidité, personnalité mouvement
Innovation	Originalité figure ou de l'approche
Impact	Effet visuel, réception public, caractère mémorable

6.9 – Championnat de France Freestyle

6.9.1 – Généralités

La Commission Sportive et Technique Skateboard organise le Championnat de France Freestyle.

6.9.2 - Candidature

La Commission Sportive et Technique Skateboard valide, après un appel à candidature, les clubs hôtes du Championnat du France Freestyle.

Les clubs souhaitant organiser le Championnat de France Freestyle doivent postuler auprès de la CSTS durant la période définie dans l'appel à candidature.

Les club hôtes s'engagent au respect du cahier des charges défini par la CSTS.

6.9.3 - Choix de la surface de pratique

Cf. Article 6.2 Surface de pratique

6.9.4 - Calendrier

L'établissement du calendrier des compétitions est effectué en tenant compte des intérêts de la discipline et des impératifs particuliers connus (calendrier WS, calendrier WFSA, compétitions internationales...).

Le calendrier des championnats nationaux est établi par la Commission Sportive et Technique Skateboard. La date et le lieu du Championnat de France Freestyle doivent être annoncés au moins six semaines en avance.

6.9.5 - Gestion du Championnat de France Freestyle

La gestion du Championnat de France Freestyle peut être réalisée sur la plateforme LiveHeat.

6.9.6 - Admissibilité des participants

Cf. Règlement Dispositions Particulières Skateboard.

6.9.7 - Engagements

Les engagements du championnat de France Freestyle s'effectuent via Rolskanet et doivent être réglés pour être considérés comme valide.

Les engagements sur Rolskanet sont ouverts au moins un mois avant la date de l'événement.

Ils sont fermés le 15 jours avant le début de la compétition.

6.9.8 - Catégories

Les catégories du Championnat de France Freestyle sont identiques pour les hommes et les femmes :

- MASTER
- SENIOR
- U18

Pour connaître la catégorie correspondant à son année de naissance ou les possibilités de surclassement, se référer à l'annexe Catégorie dans le Règlement Dispositions Particulières Skateboard.

6.9.9 – Format du championnat de France Freestyle

Le format du Championnat de France Freestyle est commun à l'ensemble des catégories : il est organisé lors d'une unique compétition au cours de la saison.

6.9.10 - Déroulement du Championnat de France Freestyle

Le championnat se déroule avec deux épreuves de compétition sur une même journée :

- Qualification
- Finale

6.9.11 - Titres de Champion de France

Les titres de Champion de France sont décernés dans chaque catégorie selon les résultats du championnat de France Freestyle.

6.9.12 - Classement national

Le classement national de la saison pour chaque catégorie est composé du classement du Championnat de France Freestyle.

6.9.13 - Publication des résultats officiels

Le classement national de la saison est publié sur le site de la FFRS et sur celui de la CSTS.

6.9.14 - Format de compétition

Quel que soit le format de compétition appliqué, les skateboarders pourront librement choisir le type de tricks qu'ils exécuteront.

Le format de compétition varie selon les catégories.

La structure organisatrice du Championnat de France Freestyle doit respecter les éléments suivants.

6.9.15 - Ordre de passage des catégories

Cf. Article 6.5.1 Ordre de passage des catégories

6.9.16 - Ordre de passage des skateboarders

Cf. Article 6.5.2 Ordre de passage des skateboarders

6.9.17 - Poules de skateboarders

Les poules de skateboarders sont mises en place dans une catégorie à partir de vingt skateboarders inscrits dans celle-ci. Elles sont composées de cinq à sept skateboarders.

6.9.18 - Définitions

Run :

Le run correspond à un passage du skateboarder en individuel sur la zone de pratique pendant une durée déterminée.

Best trick :

Le best trick correspond à un essai d'un trick ou d'un combo en individuel sur la zone de pratique. Le trick ou le combo ne doit pas dépasser vingt secondes.

Le combo est un enchaînement de figures qui peuvent se répéter à la suite.

6.9.19 – Accompagnement musical

Les runs se déroulent obligatoirement sur de la musique. Chaque skateboarder choisit au maximum quatre morceaux. Il doit les communiquer lors de l'inscription sur Rolskanet via un fichier MP3.

Trois options sont possibles pour les skateboarders :

- Un morceau pour toute la compétition.
- Un morceau pour le premier run et un morceau pour le deuxième run dans une même épreuve.
- Un morceau pour toute l'épreuve de qualification et un morceau pour toute l'épreuve de finale.
- Quatre morceaux différents.

Lors des best tricks, une musique est diffusée de manière aléatoire.

La musique démarre lorsque le speaker lance le run du skateboarder.

La playlist musicale est établie en respectant l'ordre de passage des participants.

En cas de panne technique, le juge arbitre peut autoriser un redémarrage.

Une musique aléatoire sera diffusée :

- Si un skateboarder n'a pas envoyé de lien renvoyant vers une musique.
- En cas de panne technique sur place.

6.9.20 – Qualification

Le format de compétition des qualifications combine le format run et best trick.

A) Run

Chaque skateboarder dispose de deux runs.

La durée du run varie selon la catégorie :

- U18 : 60 secondes
- SENIOR : 120 secondes
- MASTER: 100 secondes

Une fois la compétition démarrée, la durée de run ne peut pas être changée.

Le run se termine à la fin du temps imparti.

Chaque run est noté sur 100 points. Le meilleur score des deux runs est pris en compte pour classer le skateboarder.

B) Best trick

Chaque skateboarder dispose de trois essais de best trick.

Chaque best trick est noté sur 50 points. Le meilleur score des trois essais de best trick est pris en compte pour classer le skateboarder.

La note finale du skateboarder correspond à la somme du meilleur score des deux runs et du meilleur score des trois best tricks. La note finale est sur 150 points.

A l'issue de la qualification, pour chaque catégorie, 30% du total des participants sont éliminés. Le résultat est à arrondir à l'entier inférieur.

Les skateboarders restants passent en finale.

6.9.21 - Déroulement Qualification

Le déroulement des qualifications est commun à toutes les catégories.

En cas de poules, les skateboarders réalisent leur premier run en respectant l'ordre de passage, puis leur second run dans le même ordre établi. Lorsque tous les skateboarders d'une poule ont réalisé leurs deux runs, l'ordre de passage reprend avec la réalisation des best tricks.

Lorsque tous les skateboarders d'une poule ont réalisé leurs deux runs et leurs trois essais de best trick, le speaker appelle la poule suivante.

Le processus se répète pour toutes les poules de la catégorie.

Lorsqu'il n'y a pas de poules, les skateboarders réalisent leur premier run selon l'ordre de passage, puis leur second run dans le même ordre établi. Lorsque tous les skateboarders ont réalisé leurs runs, l'ordre de passage reprend avec la réalisation des best tricks.

Le processus se répète pour toutes les catégories.

6.9.22 - Finale

Le format de compétition d'une finale est identique au format de la qualification.

6.9.23 - Déroulement Finale

Le déroulement des qualifications est commun à toutes les catégories. Il est identique au déroulement des qualifications.

6.9.24 - Cash Prize

La structure organisatrice du Championnat de France Freestyle peut attribuer un cash prize aux podiums des catégories

SENIOR et MASTER.

Lorsqu'un cash prize est prévu, la répartition doit être soumise pour validation à la CSTS. Cette dernière doit être égalitaire entre les catégories hommes et femmes éligibles.

7. Slalom

7.0 – Objet

La présente partie Slalom a pour objet la définition :

- Des règles particulières sportives applicables à la spécialité.
- Des règles particulières de notation et de jugement applicables à la spécialité.
- Des règles particulières d'organisation des compétitions nationales Slalom.

7.1 – Textes de référence

Les documents de références suivants sont indispensables pour l'application du présent Règlement. Leur dernière édition s'applique (y compris les éventuels amendements) :

- World Skate - Skateboarding – Régulations
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement intérieur
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement médical
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement Sportif Skateboard Dispositions Particulières

7.2 – Sous-spécialités reconnues

Le Règlement reconnaît les sous-spécialités suivantes :

- Tight
- Hybrid
- Géant

7.3 – Types de courses reconnus

Deux types de courses sont reconnus en compétition :

- Course en solo
- Course en duel

Les courses en solo sont autorisées dans toutes les sous-spécialités du Slalom.

Les courses en duel sont autorisées dans toutes les sous-spécialités du Slalom, mais elles sont pratiquées essentiellement dans les sous-spécialités Tight et Hybrid.

7.4 – Surface de pratique

7.4.1 – La piste

La piste peut être plate ou en pente, et sa surface doit être uniforme et lisse.

La largeur de la piste doit être supérieure à quatre mètres, ou sept mètres pour les courses organisées en mode duel.

La longueur de la piste peut être :

- De cent mètre minimum pour les sous-spécialités Tight et Hybrid.
- De cent mètre minimum à sept cents mètres pour la sous-spécialité Géant.

Le premier cône ou la première porte doit :

- Être franchi du côté défini par l'organisateur lors du skateboarders meeting.
- Être indiqué par une flèche tracée au sol par de la peinture biodégradable de couleur claire.
- Être situé à quatre mètres minimum du pied de la rampe ou de la fin de la zone de départ.

Les sorties de virages et de courbes rapides doivent être signalisées. Dans ces zones, le public doit être protégé des éventuelles sorties de piste des skateboarders.

Les abords de piste doivent être aménagés afin de ne présenter aucun danger pour les skateboarders. Les éléments durs jugés dangereux par le directeur de course (muret, poteaux, arbres, rochers ou tout autre obstacle) doivent être recouverts d'un matériau amortissant (botte de paille, matelas mousse ou gonflables, filets).

7.4.2 – Les cônes

La piste est matérialisée par des cônes (25 à 100 cônes). Les cônes de slalom respectent les normes en vigueur au niveau international.

Ils sont en plastique et doivent avoir :

- Un diamètre de quatorze centimètres à la base avec une tolérance de plus ou moins deux centimètres.
- Une hauteur de vingt-trois centimètres avec une tolérance de plus ou moins trois centimètres.

Lors de course en duel :

- Les cônes du côté gauche sont blancs.
- Les cônes du côté opposé doivent être d'une couleur différente.

L'emplacement de chaque cône doit être marqué sur la piste de manière précise et claire par un cercle. Le cercle est tracé au sol de manière à entourer entièrement la base du cône, en étant légèrement plus grand que son diamètre, afin que le cône puisse être placé à l'intérieur du marquage.

7.4.3 – Franchissement du premier cône

Le premier cône doit être franchi de préférence par le côté droit. En revanche, lors de cas exceptionnels liés à la compétition ou à la surface de pratique, il peut être franchi par le côté gauche. Le côté de franchissement doit être indiqué par un tracé au sol.

7.4.4 – La zone de départ

Elle constitue l'espace réservé aux skateboarders appelés, entièrement équipés et prêts au départ.

En l'absence de rampe de départ, elle est délimitée par des lignes visibles au sol, par des cônes ou tout autre élément de matérialisation.

7.4.5 – Les rampes de départ

La rampe de départ peut être :

- Un plan incliné.
- Une rampe en forme de S.

Les départs sur rampe sont obligatoires pour les compétitions nationales et recommandés pour les compétitions régionales.

La plateforme doit mesurer :

- Au minimum un mètre de haut.
- Au maximum trois mètres de haut.
- Au minimum cent vingt centimètres de long.

L'emplacement de la rampe de départ doit être marqué au sol à l'avant de la rampe. La rampe doit être remplacée si elle

est amenée à bouger à la suite d'un départ de skateboarder.

7.4.6 – La ligne d'arrivée

Pour les sous spécialités Tight et Hybrid, la ligne d'arrivée se situe à hauteur du dernier cône. En sous-spécialité Géant, elle se situe à trois à cinq mètres du dernier cône.

La ligne d'arrivée doit être tracée au sol à l'aide de peinture biodégradable ou de scotch de couleur vive ou claire. Des cônes sont placés à ses extrémités.

7.4.7 – La zone d'arrivée

Elle se situe après la ligne d'arrivée. Elle permet le freinage et l'arrêt des skateboarders en toute sécurité sur une distance :

- D'au moins cinquante mètres pour les sous-spécialités Tight et Hybrid.
- D'au moins cent mètres pour la sous-spécialité Géant.

Pour une question de sécurité, elle est complètement dégagée et strictement interdite aux spectateurs.

7.4.8 – Accès à la surface de pratique

L'accès à la surface est exclusivement réservé au personnel accrédité :

- La structure organisatrice.
- Le speaker.
- Le directeur de course.
- Les commissaires de courses.
- Les juges.
- Les skateboarders engagés.
- Les médias.
- Les entraîneurs et encadrants.

7.5 – Matériel technique

7.5.1 – Skateboard

La planche doit être équipée de quatre roues et de deux trucks. Le diamètre des roues doit être inférieur à cent millimètres.

Il est interdit :

- D'équiper son skateboard avec un système de propulsion ou un système de frein.
- D'avoir les pieds attachés au skateboard.

Les cale-pieds ou « foot-stop » permettant de bloquer le pied avant à l'horizontal sont autorisés.

7.5.2 – Protection

Le port du casque est obligatoire pour toutes les catégories, quel que soit la sous-spécialité. Le casque doit être conforme aux exigences des normes européennes en vigueur (CE + EN 1078) ou norme internationale équivalente. La jugulaire doit être en bon état et serrée au plus juste.

Le port d'un casque intégral est conseillé pour la sous-spécialité Géant.

Les autres protections (protège-poignets, coudières, genouillères, gants, dorsale...) sont recommandées. Il est interdit de pratiquer torse-nu.

7.5.3 – Dossards

Les dossards sont conseillés pour la distinction des participants et la bonne compréhension du public. Les chiffres et leur support sont de couleurs contrastées. Ils mesurent dix centimètres de haut minimum. Les skateboarders doivent porter leur dossard de façon visible dans chacune des courses.

Les dossards sur stickers doivent être collés sur le casque, sur le dessus dans le sens de la marche, sur le côté spécifié par le directeur de course.

7.5.4 – Écran du chronomètre

Deux écrans affichant le chronomètre de chaque skateboarder sont fortement recommandés afin de faciliter le suivi des runs. Ils doivent être installés dans un emplacement visible de tous.

7.6 – Personnel

7.6.1 – Structure organisatrice

La structure organisatrice est responsable des points suivants :

- S'assurer du matériel nécessaire et de la délimitation de la zone de pratique après validation du référent fédéral.
- Délimiter la zone de jugement à valider avec le juge arbitre.
- Récupérer les engagements auprès de la CSTS.
- S'assurer du bon déroulement de la compétition.
- Mettre en place toutes les zones délimitées du lieu de compétition.

La structure organisatrice est libre de choisir son équipe, cependant les individus participants restent sous sa responsabilité.

7.6.2 – Directeur de course

Le directeur de course a pour rôle :

- S'assurer de la sécurité de la compétition. Il peut neutraliser, retarder ou annuler la compétition en cas d'interruption extérieure imprévue (pluie, problème avec riverains, etc) ou s'il estime que la sécurité des skateboarders, du jury et/ou du public n'est pas garantie.
- S'assurer de la praticabilité de la piste.
- Vérifier les éléments constitutifs de la piste ainsi que les éléments de sécurisation.

7.6.3 – Juge arbitre

Un juge arbitre est présent sur une compétition, il a pour rôle :

- Vérifier si la piste est prête.
- Donner l'autorisation au skateboarder pour son départ.
- Superviser le contrôle des cônes avant et après une course.
- Attribuer des pénalités au skateboarder et être responsable des éventuelles sanctions.
- Signaler un faux départ.
- S'assurer du bon déroulement des phases de compétition.

7.6.4 – Juges de cônes

Des juges de cônes équipés de cahier spécifiques sont placés le long de chaque parcours. Ils ont chacun une zone de la piste dédiée à surveiller. Ils assurent la comptabilisation :

- Des pénalités de cônes.
- Des disqualifications (chute, contact au sol).

Les juges de cônes sont guidés par le juge arbitre. Lors d'une compétition, il y a entre quatre à douze juges de cônes selon la sous spécialité et la piste.

Les juges de cônes doivent obligatoirement suivre une formation par le juge arbitre avant chaque mise en place. À l'issue de cette formation, il est remis à chacun le « guide du commissaire » spécifique à l'épreuve.

7.6.5 – Chronométrateur

Le chronométrateur est placé à la table de départ. Il est chargé :

- De vérifier et valider les temps de chaque skateboarder.
- D'ajouter aux skateboarders les pénalités transmises par le juge arbitre après la course.

7.6.6 – Speaker

Le speaker est chargé :

- D'annoncer les compétiteurs selon l'ordre officiel de passage.
- D'annoncer les temps de course des skateboarders.

Le skateboarder reste l'acteur principal ; le speaker veille à ne pas occuper une place disproportionnée par rapport à l'action sportive.

7.6.7 – Officiels, encadrants et entraîneurs

Les encadrants et entraîneurs doivent être titulaires d'une licence d'encadrant à la FFRS. Les entraîneurs n'ont pas accès à la piste. Ils ont un emplacement délimité dédié où les skateboarders peuvent venir les consulter.

7.7 – Pré-compétition

7.7.1 – Tracé des courses

Les parcours Hybrid et Géant doivent être tracés le jour de la compétition pour permettre un nombre d'entraînement équitables entre tous les skateboarders. Le parcours Tight peut être tracé en avance. Trois skateboarders volontaires seront choisis par le directeur de course pour participer au tracé. Les skateboarders traceurs se concertent pour établir le tracé.

Si le tracé est réalisé en avance, il est interdit aux skateboarders de pratiquer avant les trainings officiels.

Lors d'une compétition, le tracé est identique pour toutes les épreuves (qualification et finale).

7.7.2 – Ordre de passage des catégories

L'ordre de passage des catégories est le suivant : U18 fille, U18 garçon, Senior femme et Senior homme.

7.7.3 – Ordre de passage des skateboarders

Course en solo

C) Qualification

L'ordre de passage lors d'une qualification est créé de manière aléatoire.

D) Finale

L'ordre de passage lors d'une finale correspond aux résultats de la qualification dans l'ordre inverse.

Course en duel

A) Qualification

L'ordre de passage lors d'une qualification est créé de manière aléatoire.

B) Finale

Cf. Annexe 1

7.7.4 – Poules de skateboarders

Course en solo

A) Qualification

Les poules sont construites selon l'ordre de passage. Elles sont constituées de cinq à quinze skateboarders au maximum. Si le nombre de skateboarders ne permet pas la réalisation de groupes équilibrés, alors les derniers groupes à passer seront les moins nombreux.

B) Finale

Les poules sont construites selon l'ordre de passage. Une poule de huit skateboarders constitue la finale, ou moins selon le nombre de finalistes de la catégorie.

Course en duel

A) Qualification

Les poules sont construites selon l'ordre de passage. Elles sont constituées de cinq à quinze skateboarders au maximum. Si le nombre de skateboarders ne permet pas la réalisation de groupes équilibrés, alors les derniers groupes à passer seront les moins nombreux.

A) Finale

Cf. Annexe 1

7.7.5 – Training et warm-up

La compétition est organisée avec :

- Un temps de training pré-compétition avant chaque épreuve regroupant uniquement une poule de la catégorie concernée par l'épreuve. Les skateboarders de la poule ne sont pas soumis à un ordre de passage. Le training pré-compétition doit obligatoirement permettre à tous les skateboarders de la poule de réaliser au moins deux runs.

La structure organisatrice est chargée d'organiser les temps de training, à condition de respecter la durée minimale des training pré-compétition. Une fois que les trainings officiels ont débuté, aucun skateboarder ne peut bénéficier d'un créneau supplémentaire sur la piste.

7.7.6 – Skateboarder meeting

Le skateboarder meeting doit être tenu avant chaque première course de toute catégorie et après le contrôle de la piste.

Il précise :

- Le sens d'entrée dans le parcours.
- La pénalité par cônes renversés (pénalité en dixième seconde).
- Le nombre de cônes renversés maximum (cette contrainte est facultative ; suggestion : 10% du nombre total de cônes).
- La pénalité applicable en cas de disqualification.
- Le format de compétition appliqué.

En cas de finales en duels, il précise :

- Le mode de finale et le nombre de qualifiés pour le tableau de finale.
- La procédure de départ et la règle du faux départ.

7.7.7 – Contrôle de la piste

Avant le départ de la première course de toute compétition, le directeur de course et le responsable sécurité de la compétition doivent vérifier la mise en place :

- Des éléments de sécurisation de la piste et du public.
- Des éléments constitutifs de la zone de course (départ, parcours, arrivée).

7.8 – Intra-compétition

7.8.1 – Contrôle de la piste

Pour toute compétition, un skateboarder est autorisé à prendre le départ :

- S'il a validé le contrôle technique de son engin et de ses protections.
- S'il a apposé son dossard, s'il est demandé par l'organisateur.
- S'il est vêtu des protections obligatoires pour sa sous-spécialité.

7.8.2 – Format de compétition

Il est conseillé de suivre le format de compétition présenté à l'article 4. Championnat de France Slalom.

7.8.3 – En course

Aucune partie du corps du skateboarder ne peut entrer en contact avec le sol lors d'une course, quel que soit le type de course ou la sous-spécialité.

7.8.4 – Arrivée d'un skateboarder

Le skateboarder doit obligatoirement avoir les deux pieds en contact avec la planche jusqu'au passage des quatre roues du skateboard sur la ligne d'arrivée.

7.8.5 – Gestion du chronomètre

Le chronomètre est enclenché par le chronométreur dès lors que le juge arbitre a autorisé le skateboarder à prendre le départ pour sa course.

Au départ, avant le déclenchement du chronomètre quatre bips se produisent au total :

- Trois bips réguliers toutes les secondes pour préparer le départ du skateboarder.
- Puis un bip aléatoire entre 0,2 à 1 seconde après le troisième bip ; le dernier bip déclenche le chronomètre.

Pour détecter un faux départ, un tape switch est placé sur la rampe, sous la planche, entre les roues avant et arrière.

Le chronomètre s'arrête au moment où le skateboarder passe la ligne d'arrivée avec les roues avant.

7.8.6 – Pénalités liées au franchissement des cônes

Le skateboarder obtient une pénalité lorsqu'il touche l'un des cônes et que celui-ci sort entièrement de son cercle d'embase ou se renverse. Est alors ajoutée au temps brut annoncé par le chronomètre une pénalité de :

- 0,1 sec pour les courses Tight.
- 0,2 sec pour les courses Hybrid.
- 0,3 sec pour les courses Géant.

Les pénalités par sous-spécialité sont identiques que ce soit pour une course en solo ou une course en duel.

Lors d'une course en duel, les cônes qui auraient été déplacés par la projection des cônes du parcours adverse ne donnent pas de pénalité.

7.8.7 – Disqualification

Le skateboarder est disqualifié d'une course lorsque :

- Il a fait un faux départ.
- Il a franchi un cône par le mauvais côté, sauf si ce cône a été déplacé ou renversé par le skateboarder, donnant lieu à une pénalité.
- Il n'a pas franchi l'un des cônes.
- Il a chuté.
- Une partie de son corps a touché le sol.

7.8.8 – Situation d'égalité

En cas d'égalité lors d'une qualification, le temps de la deuxième course est pris en compte pour départager les skateboarders.

En cas d'égalité lors d'une finale, le meilleur temps de la qualification est pris en compte pour départager les skateboarders.

7.8.9 – Classement

Le classement est établi par ordre croissant en partant du temps le plus faible avec pénalités comprises.

Tout skateboarder ayant été disqualifié et n'ayant, par conséquent, pas de temps, apparaît quand même dans le classement de la compétition. Le skateboarder concerné est ajouté au classement après le dernier skateboarder ayant obtenu un temps.

7.9 – Championnat de France Slalom

La Commission Sportive et Technique Skateboard organise le Championnat de France Slalom.

7.9.1 - Candidature

La Commission Sportive et Technique Skateboard valide, après un appel à candidature, les clubs hôtes du Championnat du France Slalom.

Les clubs souhaitant organiser le Championnat de France Slalom doivent postuler auprès de la CSTS durant la période définie dans l'appel à candidature.

Les club hôtes s'engagent au respect du cahier des charges défini par la CSTS.

7.9.2 - Choix de la surface de pratique

Cf. Règlement Sportif Dispositions Particulières Skateboard.

7.9.3 - Calendrier

L'établissement du calendrier des compétitions est effectué en tenant compte des intérêts de la discipline et des impératifs particuliers connus (calendrier WS, compétitions internationales...).

Le calendrier des championnats nationaux est établi par la Commission Sportive et Technique Skateboard. La date et le lieu du Championnat de France Slalom doivent être annoncés au moins six semaines en avance.

7.9.4 - Admissibilité des participants

Cf. Règlement Sportif Dispositions Particulières Skateboard.

7.9.5 - Engagements

Les engagements du championnat de France Slalom s'effectuent via Rolskanet et doivent être réglés pour être considérés comme valides.

Les engagements sur Rolskanet sont ouverts au moins un mois avant la date de l'événement.

Ils sont fermés 15 jours avant le début de la compétition.

7.9.6 - Catégories

Les catégories du Championnat de France Slalom sont identiques pour les hommes et les femmes :

- SENIOR
- U18

Pour connaître la catégorie correspondant à son année de naissance ou les possibilités de surclassement, se référer à l'annexe Catégorie dans le Règlement Sportif Dispositions Particulières Skateboard.

7.9.7 – Format du championnat de France Slalom

Le championnat de France Slalom regroupe un championnat par sous-spécialité et un championnat en combiné.

A) Tight, Hybrid, Géant

Pour ces sous-spécialités, le format du championnat de France correspond à une unique compétition organisée au cours de la saison.

B) Combiné

Pour le combiné, deux options sont envisageables :

- Combiné Tight et Hybrid.
- Combiné Tight, Hybrid et Géant.

7.9.8 – Règles particulières du combiné

Classement du combiné

Le classement du combiné s'établit par l'attribution de points selon le classement du skateboarder aux différentes compétitions du combiné, Tight, Hybrid et Géant (cf. Barème de points).

Pour chaque skateboarder, les points remportés sont additionnés. Les résultats finaux permettent d'établir le classement définitif du combiné. Le skateboarder avec le plus de points remporte le combiné.

Le classement du combiné doit obligatoirement être réalisé avec l'ensemble des sous-spécialités organisées au cours de la saison :

- Si uniquement deux sous-spécialités sont organisées, alors le classement du combiné sera établi avec deux scores.
- Si les trois sous-spécialités sont organisées, alors le classement du combiné sera établi avec trois scores.

Barème de points

Places	Points	Places	Points
1er-ère	200	11ème	124
2ème	180	12ème	122
3ème	160	13ème	120
4ème	150	14ème	118
5ème	145	15ème	116
6ème	140	16ème	115
7ème	136	17ème	114
8ème	132	18ème	113
9ème	129	19ème	112
10ème	126	20ème	111

- De la 21ème à la 80ème place : les points diminuent de 1 point par place.
- Disqualification (DQ) : 50 points.
- Absent : 0 point.

7.9.9 – Déroulement du championnat de France Slalom

Au cours de la saison, le championnat de France Slalom peut se dérouler :

- Avec une unique compétition sur deux voire trois jours regroupant l'ensemble des sous-spécialités.
- Ou avec des compétitions pour chacune des sous-spécialités.

Il est organisé :

- Avec deux épreuves (qualification et finale) pour les sous-spécialités Tight et Hybrid.
- Avec une seule épreuve pour la sous-spécialité Géant.

7.9.10 - Titres de Champion de France

Les titres de Champion de France sont décernés dans chaque catégorie selon les résultats du championnat de France Slalom :

- Pour toutes les sous-spécialités du Slalom.
- Pour le combiné Tight, Hybrid et Géant.
- Pour le combiné Tight et Hybrid si la sous-spécialité Géant ne peut être organisée.

7.9.11 - Classement national

Le classement national de la saison pour chaque catégorie est composé du classement du Championnat de France Slalom.

7.9.12 - Publication des résultats officiels

Le classement national de la saison est publié sur le site de la FFRS et sur celui de la CSTS.

7.9.13 - Format de compétition

Le format de compétition diffère selon les sous-spécialités. La structure organisatrice du Championnat de France Slalom doit respecter les éléments présentés aux articles suivants.

7.9.14 – Qualification

A) Tight et Hybrid

Le format de compétition correspond à :

- Deux courses par skateboarder.
- Le meilleur temps des deux courses, pénalités comprises, est retenu pour classer le skateboarder.

Le top 8 se qualifie en finale.

A) Géant

Le format de compétition correspond à :

- Deux courses par skateboarder.
- Le meilleur temps des deux courses, pénalités comprises, est retenu pour classer le skateboarder.

7.9.15 - Déroulement Qualification

Le déroulement d'une qualification est commun à toutes les catégories.

En cas de poules, les skateboarders réalisent leur première course en respectant l'ordre de passage, puis leur seconde course dans le même ordre établi. Lorsque tous les skateboarders d'une poule ont réalisé leurs deux courses, le speaker appelle la poule suivante et le processus reprend.

Lorsqu'il n'y a pas de poules, les skateboarders réalisent leur première course selon l'ordre de passage, puis leur seconde course dans le même ordre établi.

7.9.16 – Finale

Tight et Hybrid

Le format d'une finale correspond à plusieurs manches de courses en duel avec élimination. Selon le classement de la qualification, des séries de duel sont créés (cf. annexe tableau).

Une série dispose de deux courses.

Au terme de la série, le temps final du skateboarder correspond à la somme des temps des deux courses réalisées, pénalités comprises. Des deux skateboarders de la série, celui avec le temps le plus court remporte le duel et passe à la manche suivante.

7.9.17 - Déroulement Finale

Le déroulement d'une finale est commun à Tight et Hybrid.

Le déroulement d'une finale suit l'ordre des séries présenté dans le document en annexe :

- Quart de finale : quatre séries.
- Demi-finale : deux séries.
- Petite-finale : une série.
- Finale : une série.

Pour chaque manche et dans l'ordre de série établi, les skateboarders réalisent leur première course, puis leur seconde course une fois toutes les premières courses terminées.

Pour toutes les séries, les éléments suivants sont à respecter :

- Première course : le meilleur des deux skateboarders à l'épreuve de qualification démarre par le côté blanc de la piste. Le second skateboarder démarre par le côté opposé.
- Seconde course : les skateboarders inversent leur parcours.

7.9.18 – Règles particulières d'une finale

Si un skateboarder qualifié en finale déclare forfait avant ou pendant l'épreuve, alors la victoire est accordée au second skateboarder qui compose la série.

7.9.19 - Cash Prize

La structure organisatrice du Championnat de France Slalom peut attribuer un cash prize au podium des catégories U18 et SENIOR.

Lorsqu'un cash prize est prévu, la répartition doit être soumise pour validation à la CSTS. Cette dernière doit être égalitaire entre les catégories hommes et femmes éligibles.

7.10 - Annexe 1

TABLEAU POUR LES SLALOMS TIGHT & HYBRID										
Compétition : _____										
Date : ____ / ____ / 20____										
1/4 DE FINALE										
Per. : Pénalités pour cônes renversés										
Rang des Qualification	Noms	1ère MANCHE			2ème MANCHE			Écarts (différences)		
								Manches		Finale
		1er Temps	Per.	1er Temps corrigé	2ème Temps	Per.	2ème Temps corrigé	Écart 1ère	Écart 2ème	Écart total
<i>1/4 de finale 1ère série</i>										
1										
8										
<i>1/4 de finale 2ème série</i>										
4										
5										
<i>1/4 de finale 3ème série</i>										
2										
7										
<i>1/4 de finale 4ème série</i>										
3										
6										

1/2 DE FINALE

Rang des Qualification s	Noms	1ère MANCHE			2ème MANCHE			Écarts (différences)		
		1er Temps	Pcr.	1er Temps corrigé	2ème Temps	Pcr.	2ème Temps corrigé	Manches		Finale
								Écart 1ère	Écart 2ème	Écart total

1/2 de finale 1ère série

Gagnant série 1										
Gagnant série 2										

1/2 de finale 2ème série

Gagnant série 3										
Gagnant série 4										

PETITE FINALE

Rang des Qualification s	Noms	1ère MANCHE			2ème MANCHE			Écarts (différences)		
		1er Temps	Pcr.	1er Temps corrigé	2ème Temps	Pcr.	2ème Temps corrigé	Manches		Finale
								Écart 1ère	Écart 2ème	Écart total

petite finale

Perdant série 1										
Perdant série 2										

FINALE

Rang des Qualification s	Noms	1ère MANCHE			2ème MANCHE			Écarts (différences)		
		1er Temps	Pcr.	1er Temps corrigé	2ème Temps	Pcr.	2ème Temps corrigé	Manches		Finale
								Écart 1ère	Écart 2ème	Écart total

finale

Gagnant série 1										
Gagnant série 2										

CLASSEMENT DÉFINITIF

Rang	Noms / Prénoms
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	