

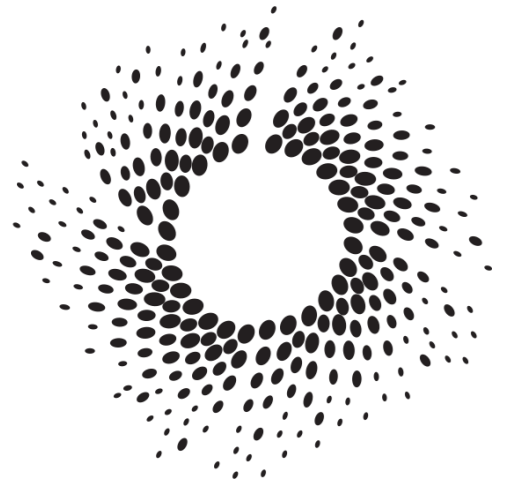
Fédération  
Française **Roller**  
& **Skateboard**



**REGLEMENT SPORTIF  
DISPOSITIONS PARTICULIÈRES  
ROLLER FREESTYLE**

Validé par le Conseil d'Administration en date du 5 septembre 2024

Fédération  
Française **Roller**  
& **Skateboard**



**REGLEMENT SPORTIF**  
**DISPOSITIONS PARTICULIÈRES**  
**ROLLER FREESTYLE**

Validé par le Conseil d'Administration en date du 5 septembre 2024

## Table des matières

Préambule : Règles de bonnes conduites.....	8
Partie 1 – Réglementation .....	9
Article 1 : Disciplines officielles .....	9
Article 2 : Catégories officielles .....	9
2. 1 Tranches d'âges.....	9
2.2 Catégories .....	9
2. 3 Liste officielle .....	10
2. 4 Règle de regroupement .....	10
2. 5 Règle de séparation des catégories .....	10
Article 3 : Attribution des points.....	10
Article 4 : Règles d'inscription sur Rolskanet .....	11
Article 5 : Règles particulières des catégories .....	11
Article 6 : Titre de Champion de France .....	11
6. 1 Résultats pris en compte .....	12
6.2 Règles en cas d'ex-aequo .....	12
Partie 2 – Compétitions Championnat de France Street .....	13
Article 7 : Déroulement des compétitions.....	13
7. 1 Sécurité.....	13
7.1.1 Port de protections .....	13
7.1.2 Dégagement de l'aire de compétition .....	13
7.1.3 Sanctions en cas de non-respect d'une règle de sécurité .....	13
7.2 Échauffement .....	13
7.3 Rappel des règles .....	14
7.4 Qualifications.....	14
7.4.1 Objet .....	14
7.4.2 Modalités de passage.....	14
7.5 Phases finales .....	15
7.5.1 Objet .....	15
7.5.2 Modalités de passage .....	15
7.6 Formats de passage.....	16
7.6.1 Run.....	16
7.6.1.1 Définition .....	16
7.6.1.2 Information des compétiteurs .....	16
7.6.2 Jam dirigée.....	16
7.6.2.1 Définition .....	16
7.6.2.2 Information des compétiteurs .....	16
7.6.3 Slopestyle.....	16

7.6.3.1 Définition .....	16
7.6.3.2 Information des compétiteurs .....	17
7.6.4 Jam session .....	17
7.6.4.1 Définition .....	17
7.6.4.2 Information des compétiteurs .....	17
7.6.5 Best trick .....	17
7.6.5.1 Définition .....	17
7.6.5.2 Information des compétiteurs .....	17
7.6.6 O.U.T.....	17
7.6.6.1 Définition .....	17
7.6.6.2 Information des compétiteurs .....	18
Article 8 : Jugement des compétitions .....	18
8.1 L'équipe de jugement.....	18
8.1.1 Le juge arbitre .....	18
8.1.1.1 Fonction .....	18
8.1.1.2 Missions .....	18
8.1.2 Les juges de table.....	19
8.1.2.1 Fonction .....	19
8.1.2.2 Missions .....	19
8.1.3 Le Calculateur.....	19
8.1.3.1 Fonction.....	19
8.1.3.2 Missions.....	19
8.1.4 Le speaker .....	19
8.1.4.1 Fonction .....	19
8.1.4.2 Missions .....	19
8.2 Modalités de jugement des épreuves .....	19
8.2.1 Jugement partiel .....	20
8.2.1.1 Jugement par critères .....	20
8.2.1.2 Jugement par thèmes .....	20
8.2.2 Jugement overall.....	20
8.2.3 Jugement combiné .....	20
8.3 Évaluation de la valeur technique des figures .....	20
8.3.1 Figures de saut.....	21
8.3.2 Figures de glisse .....	22
8.3.3 Autres figures.....	22
8.4 Évaluation de la réalisation des figures (Style) .....	23
8.4.1 Critères objectifs .....	23
8.4.2 Critères subjectifs.....	23
8.5 Délais d'information sur les critères d'évaluation d'une compétition .....	23

8.6 Délais d'information des résultats d'étapes.....	23
Partie 3 – Compétitions Championnat de France Rampe.....	24
Article 9 : LA RAMPE (Big).....	24
9.1 INSTALLATIONS SPORTIVES.....	24
9.1.1. Aire d'évolution.....	24
9.1.2. Équipements.....	24
9.2 COMPETITEURS.....	24
9.2.1. Licence.....	24
9.2.2. Roller.....	25
9.2.3. Protections.....	25
9.2.4. Tenue vestimentaire.....	25
9.3 DEROULEMENT DE L'EPREUVE.....	25
9.3.1 Liste de passage.....	25
9.3.2 Affichage de la liste de passage.....	25
9.3.3 Appel des compétiteurs.....	25
9.3.4 Échauffement.....	25
9.3.5 Top départ.....	26
9.3.6 Essais.....	26
9.3.7 Qualifications.....	26
9.3.8 Finale.....	26
9.3.9 Résultats.....	26
9.3.10 Affichage des résultats.....	27
9.4 JURY.....	27
9.4.1. Composition.....	27
9.4.2. Missions.....	27
Partie 4 - Règlement sportif Roller skate (Roller Quad) Freestyle.....	29
PREAMBULE : REGLES DE BONNE CONDUITE.....	29
Article 10 : REGLEMENTATION.....	29
10.1 Catégories de la compétition.....	29
10.2 Règles en cas de regroupement de catégories.....	30
10.3 Attribution des points.....	30
10.4 Règles particulières des catégories.....	30
10.5 Titre de Champion.ne de France.....	30
Article 11 : COMPETITION.....	31
11.1 Déroulé des compétitions.....	31
11.1.1: SECURITE.....	31
11.1.2 : ECHAUFFEMENT.....	31
11.1.3 : RAPPEL DES REGLES.....	31
11.1.4 : QUALIFICATIONS.....	31

11.1.5 : PHASES FINALES .....	32
11.1.6 : FORMATS DE PASSAGE .....	32
11.2 Jugement des compétitions .....	33
11.2.1 : L'EQUIPE DE JUGEMENT.....	33
11.2.1 MODALITES DE JUGEMENT DES EPREUVES .....	34
11.2.3 : EVALUATION DE LA VALEUR TECHNIQUE DES FIGURES .....	34
11.2.4 : EVALUATION DE LA REALISATION DES FIGURES .....	37
ARTICLE 12 : ETAPES DE LA COMPETITION .....	38
12.1 Définition .....	38
12.2 Candidature.....	38
ARTICLE 13 : REGLEMENT DES EQUIPEMENTS SPORTIFS .....	38
13.1 Règles spécifiques des compétitions qui se déroulent au skatepark.....	38
13.1.1 – DEFINITIONS.....	38
13.1.2 – CONFORMITE .....	39
Partie 5 – Niveaux des compétitions .....	43
Article 14 Compétitions internationales.....	43
Article 15 Compétitions nationales .....	43
15.1 Compétitions 3 étoiles .....	43
15.1.1 Définition .....	43
15.1.2 Candidatures.....	43
15.1.3 Règles d'attribution des 3 étoiles.....	43
15.1.3.2 Candidatures multiples dans une même région.....	44
15.1.3.3 Candidatures multiples pour une même date .....	44
15.1.3.4 Candidatures multiples pour un même événement .....	44
15.2 Compétitions 2 étoiles .....	45
15.2.1 Définition .....	45
15.2.2 Candidatures.....	45
15.2.3 Règles d'attribution du classement 2 étoiles.....	45
15.2.3.2 Candidatures multiples dans une même région pour une même date .....	45
15.3 Compétitions 1 étoile .....	46
15.3.1 Définition .....	46
15.3.2 Candidatures.....	46
15.3.3 Règles d'attribution du classement 1 étoile .....	46
Partie 6 – Règlement des équipements sportifs.....	47
Article 16 Règles spécifiques aux compétitions qui se déroulent sur Skatepark .....	47
16.1 Généralités .....	47
16.1.1 Définitions .....	47
16.1.1.2 Aire de street.....	47
16.1.1.3 Éléments.....	47

16.1.1.4	Rampe .....	49
16.1.1.5	Park terrain et Bowl .....	49
16.1.2	Sécurité.....	49
16.1.2.2	Hauteur libre .....	50
16.1.2.3	Éclairage.....	50
16.1.2.4	Évacuation des eaux de pluie.....	51
16.1.2.5	Sol de l'aire d'évolution des aires de street .....	51
16.1.2.6	Agencement des aires de street .....	51
16.1.2.7	Conception des éléments .....	52
16.1.2.8	Conception des rampes .....	52
16.2	Règles spécifiques au roller freestyle (disciplines street, rampe et park terrain) .....	52
16.2.1	Règles de classement des skateparks .....	52
16.2.2	Procédures de classement.....	52
16.2.3	Aires de street.....	53
16.2.3.2	Nombre d'éléments minimum.....	53
16.2.3.3	Catégories d'éléments .....	53
16.2.3.4	Nombre minimum d'éléments par catégories .....	54
16.2.3.5	Caractéristiques minimales des éléments par catégories.....	55
16.2.4	Rampes .....	57
16.2.5	Park terrain et bowl .....	57
16.2.5.2	Caractéristiques minimales des parks terrains .....	57
Partie 7 – Fonctionnement disciplinaire .....		59
Article 17 : Discipline : sanctions – litiges .....		59
17.1	Généralités.....	59
17.2	Rapport d'incident .....	59
17.3	Applications des pénalités financières.....	59
17.4	Sanctions.....	59
17.4.1	Non-admissibilité à une compétition.....	59
17.4.2	Suspension sportive .....	59
17.4.3	Avertissement .....	59
17.5	Examen des réserves et litiges .....	59
Article 18 : Suspension sportive.....		59
Article 18 : Réclamations d'après compétition .....		60
18.1	Dispositions particulières à la Roller Freestyle .....	60
18.2	- Procédure.....	60

## **Préambule : Règles de bonnes conduites**

Pour le bon déroulement des compétitions, et afin qu'elles soient équitables et apaisées, nous vous remercions de bien vouloir suivre ces recommandations.

- Les compétiteurs, accompagnateurs ou parents doivent respecter les règlements de la FFRS ainsi que celui établi par les organisateurs.
- Il n'appartient pas aux compétiteurs, accompagnateurs ou parents de décider du déroulement d'une compétition ou d'en faire changer les règles à leur convenance.
- Les compétiteurs, accompagnateurs ou parents s'interdisent de faire pression sur les juges et/ou organisateurs par quelque moyen que ce soit.
- La négociation sur les formats de passage, l'ordre de passage, les critères de jugements ou les résultats de la compétition s'apparentent à des comportements inappropriés.
- Les accompagnateurs ou parents ne sont pas admis sur l'aire d'évolution, réservée aux compétiteurs, sauf autorisation expresse des organisateurs.

Le non-respect de ces recommandations n'est pas souhaitable et les compétiteurs concernés peuvent être sanctionnés par l'organisation ou par la Commission Technique et Sportive Roller Freestyle.

C'est à l'organisateur, et à lui seul, sous le contrôle et en respectant le cahier des charges de la Commission Technique et Sportive Roller Freestyle, d'établir le format de la compétition et d'en régler les détails.

Aucune réclamation ne pourra être acceptée si les recommandations ci-dessus énoncées n'ont pas été respectées.

En cas de désaccord avec l'organisateur d'une compétition, merci de bien vouloir vous rapprocher d'un de nos référents le jour même. Ils sont généralement présents sur les compétitions.



## Partie 1 – Réglementation

### Article 1 : Disciplines officielles

La Commission Nationale regroupe trois disciplines officielles permettant de concourir à un ou plusieurs titres de Champion de France :

- Le Street, discipline composée de plusieurs étapes permettant l'accession à un titre de Champion de France
- La Rampe (BIG), discipline composée d'une étape unique ou de plusieurs étapes permettant l'accession à un titre de Champion de France
- Le Quad Freestyle, discipline composée d'une étape unique ou de plusieurs étapes permettant l'accession à un titre de Champion de France

### Article 2 : Catégories officielles

#### 2.1 Tranches d'âges

Les tranches d'âges sont définies au regard de l'âge des compétiteurs au 31 décembre de l'année de fin de la saison sportive concernée.

#### 2.2 Catégories

- **U12** : Cette catégorie regroupe les compétiteurs de U6 à U12 inclus. Cette catégorie est mixte.
- **U14** : Cette catégorie regroupe les compétiteurs U13 et U14 inclus.
- **Filles U14** : Cette catégorie regroupe les compétitrices U13 et U14 inclus.
- **U18** : Cette catégorie regroupe les compétiteurs U15 à U18 inclus.
- **U18 Filles** : Cette catégorie regroupe les compétitrices U15 à U18 incluses.
- **Sénior Femmes** : Cette catégorie regroupe les compétitrices de U19 avec surclassement à sénior nées jusqu'à 1991 :
- **Amatrices** : Celles qui ne figurent pas sur la liste Pros Femmes et la Championne de France Filles U18 en titre, sauf contre-indication médicale empêchant son simple surclassement. Les compétitrices ne peuvent refuser de monter de catégorie plus d'une année consécutive.
- **Pros Femmes** : Catégorie constituée au regard du classement national des saisons précédentes : elle regroupe les 12 premières compétitrices pros de la saison N-1, et les 8 premières de la saison N-2 n'ayant pas participé à l'année N-1, ainsi que la Championne de France et la vice-Championne de France Amatrice en titres, sauf contre-indication médicale empêchant un simple surclassement ou sénior. Les compétitrices ne peuvent refuser de monter de catégorie plus d'une année consécutive. De même, celles ayant participé à un événement international en N-1 en catégorie Pro internationale seront automatiquement intégrées en catégorie Pro Femmes sur le circuit national.
- **Sénior Hommes** : Cette catégorie regroupe les compétiteurs de U19 avec surclassement à sénior nés jusqu'à 1991.

- **Amateurs** : Ceux qui ne figurent pas sur la liste Pros Hommes et le Champion de France U18 en titre, sauf contre-indication médicale empêchant son simple surclassement. Les compétiteurs ne peuvent refuser de monter de catégorie plus d'une année consécutive.
- **Pros Hommes** : Catégorie constituée au regard du classement national des saisons précédentes : elle regroupe les 16 premiers pros de la saison N-1, et les 8 premiers de la saison N-2, ainsi que le Champion de France et le vice-champion de France Amateur en titres ainsi que ceux ayant participé à un évènement international en N-1. Sauf contre-indication médicale empêchant un simple surclassement ou surclassement sénior. Les compétiteurs ne peuvent refuser de monter de catégorie plus d'une année consécutive. De même, ceux ayant participé à un évènement international en N-1 en catégorie pro international seront automatiquement intégrés en catégorie Pro Hommes sur le circuit national.
  - **Vétérans** : Elle regroupe les compétiteurs vétérans nés jusqu'en 1990 qui ne souhaitent pas participer en amateur. Cette catégorie peut être mixte.

### 2. 3 Liste officielle

Tous les deux ans la commission édite une liste officielle des compétiteurs hommes et femmes pouvant concourir en Pro Femmes et Pro Hommes.

### 2. 4 Règle de regroupement

En dessous de 5 compétiteurs inscrits dans une catégorie officielle, l'organisateur peut les regrouper avec ceux de la catégorie supérieure.

Quand des participants issus de plusieurs catégories d'âges sont regroupés dans une même catégorie sur une compétition labellisée, les résultats des compétiteurs licenciés des catégories inférieures sont pris en compte dans le classement national en fonction de leur catégorie respective, sauf si leur classement dans la catégorie supérieure leur est plus favorable.




### 2. 5 Règle de séparation des catégories

Dans le cas de séparation des catégories par l'organisateur, les points attribués par les juges font office de classement des compétiteurs engagés. Les résultats ainsi obtenus sont réaffectés à chaque compétitrices/compétiteurs dans leurs catégories respectives. Ce classement s'appuie également sur l'article 2.4.

## Article 3 : Attribution des points

- Les compétitions pouvant être ouvertes aux non licenciés, un classement séparé des licenciés engagés via Rolscanet pour leur participation au Championnat de France est établi après chaque évènement labellisé.

En fonction de la place obtenue par chaque compétiteur licencié et du niveau de compétition, les points sont attribués conformément aux tableaux ci-dessous.

CLASSEMENT CATEGORIE à 4 LICENCIES			
	POINTS	POINTS	POINTS
1	38	80	195
2	22	65	162
3	18	52	130
4	16	48	102

à 3 LICENCIES	POINTS	POINTS	POINTS
1	22	65	162
2	18	52	130
3	16	48	102

à 2 LICENCIES	POINTS	POINTS	POINTS
1	18	52	130
2	16	48	102

à 1 LICENCIE	POINTS	POINTS	POINTS
1	16	48	102

- **Si une catégorie est ouverte avec moins de 5 licenciés** (parmi l'ensemble des compétiteurs de cette catégorie), les points obtenus sont réduits en fonction du nombre de licenciés manquants pour arriver à 5.

- **Si une catégorie n'est pas ouverte** : Tous les compétiteurs de cette catégorie sont alors regroupés avec la catégorie supérieure, et le classement des licenciés pour le circuit national est alors établi artificiellement dans leur catégorie d'origine. Mais le cas échéant, les points ainsi obtenus seront également réduits en fonction du nombre de compétiteurs licenciés manquants pour arriver à 5 (sauf si leur classement dans la catégorie supérieure leur est plus favorable). Ce classement s'appuie également sur l'article 2.4

#### Article 4 : Règles d'inscription sur Rolskanet

Les engagements au championnat de France organisé par la CSTRF s'effectuent via Rolskanet pour chacune des spécialités :

- Freestyle
- Big
- Quad

Les engagements sur Rolskanet sont ouverts du 1<sup>er</sup> septembre au 30 juin cependant pour que les points soient pris en compte dans le classement global, il faudra que l'inscription soit validée au préalable de la participation à une étape du/des championnats nationaux (freestyle, Quad Big).

Les étrangers peuvent s'inscrire au championnat de France via my.rolschanet en prenant une licence journalière ainsi ils pourront apparaître dans les classements mais ne pourront prétendre au titre de Champion de France.

#### Article 5 : Règles particulières des catégories

- Il n'est pas possible de changer de catégorie en cours de saison.

Les organisateurs peuvent choisir d'inviter un compétiteur à concourir dans une catégorie supérieure, en plus de la sienne. Cette invitation ne donne pas lieu à une attribution de points dans la catégorie où le compétiteur est invité.

#### Article 6 : Titre de Champion de France

## 6.1 Résultats pris en compte

Les titres de Champion de France sont décernés pour chaque catégorie au regard du classement national établi après la dernière étape 3 étoiles d'une saison sportive.

C'est en fonction du nombre de compétitions labellisées 3 étoiles chaque année qu'est défini le nombre de résultats pris en compte. Il est égal à la moitié du nombre de compétitions 3 étoiles labellisées pour l'année en cours, arrondi au nombre inférieur, plus 1. Si un compétiteur participe à un nombre de compétitions supérieur au nombre de résultats pris en compte, les résultats les moins favorables sont éliminés du calcul.

*Ex : s'il y a 4 ou 5 compétitions 3 étoiles pour une saison donnée, les 3 meilleurs résultats obtenus sur les compétitions du circuit national seront pris en compte pour établir le classement de cette saison. S'il y a 6 ou 7 compétitions 3 étoiles, ce seront alors les 4 meilleurs résultats obtenus sur les compétitions du circuit national qui seront pris en compte.*

## 6.2 Règles en cas d'ex-aequo

Si, après la dernière étape 3 étoiles d'une saison, deux compétiteurs cumulent le même nombre de points sur le podium d'une même catégorie, les règles suivantes sont appliquées pour les départager :

- En premier lieu, on regarde d'abord celui des ex-aequo qui a gagné le plus souvent face à l'autre sur les événements de la saison durant lesquels ils se sont confrontés directement.
- Si cela ne suffit pas, on regarde le niveau des compétitions sur lesquelles ils se sont confrontés, une victoire sur une compétition de niveau inférieur valant dans ce cas moins qu'une victoire sur une compétition de niveau supérieur.
- Si cela ne suffit toujours pas, on les départage en prenant en compte celui qui aura obtenu le nombre de points maximal attribués par les juges sur un de ces runs ou jams sur toutes les étapes du circuit national.

## Partie 2 – Compétitions Championnat de France Street

### Article 7 : Déroulement des compétitions

#### 7.1 Sécurité

##### 7.1.1 Port de protections

- Pour les catégories U12, U14 Filles U14, U18, Filles U18, Amatrices, le port du casque attaché, des genouillères et des protège-poignets sont obligatoires. Ces équipements doivent être conformes aux normes Européennes en vigueur.
- Pour les catégories Amateurs, Pros Femmes, Pros Hommes le port d'un casque conforme à la norme Européenne en vigueur, attaché, est obligatoire.

Chaque organisateur est libre d'exiger le port d'équipements de protections individuelles supplémentaires s'il le précise dans le dossier de présentation de son événement.

##### 7.1.2 Dégagement de l'aire de compétition

Dès qu'une catégorie est appelée à l'échauffement, seuls les compétiteurs de la catégorie concernée ont accès à l'aire de compétition.

Dès qu'une poule ou un compétiteur est appelé à passer, seul ce groupe ou ce compétiteur est autorisé à utiliser le skatepark.

##### 7.1.3 Sanctions en cas de non-respect d'une règle de sécurité

En cas de manquement à au moins une des règles définies en 6.1.1 et 6.1.2, le juge arbitre averti officiellement le compétiteur concerné par une annonce au micro, et lui fait part des sanctions qu'il encourt aux prochains avertissements.

- Au deuxième avertissement, le juge arbitre peut déclasser le compétiteur.
- Au troisième avertissement, le juge arbitre peut exclure le compétiteur de la compétition.

#### 7.2 Échauffement

Le temps d'échauffement minimum avant le passage d'une catégorie est d'au moins 1mn fois le nombre de compétiteurs de la catégorie.

Afin de ne pas perdre le bénéfice de l'échauffement et garantir une certaine équité, si une catégorie regroupe plus de 20 compétiteurs, il est recommandé de réaliser plusieurs groupes de passage homogènes.

Dans ce cas, seul le groupe concerné peut s'échauffer, puis réaliser l'ensemble de ses passages. Puis le groupe suivant bénéficie à son tour d'un temps d'échauffement identique avant de réaliser l'ensemble de ses passages.

### 7.3 Rappel des règles

Le règlement de la compétition doit être affiché dans le dossier de présentation et/ou sur le site internet de l'événement, ainsi que sur le tableau d'affichage des résultats et il doit être rappelé par le juge arbitre avant l'entraînement officiel de chaque catégorie.

Il doit faire apparaître les catégories ouvertes, les modalités de passage et les critères de jugement utilisés pour chaque phase et chaque catégorie.

### 7.4 Qualifications

#### 7.4.1 Objet

Cette phase a plusieurs objets :

- Elle sert à désigner les compétiteurs qui peuvent accéder aux finales.
- Elle peut servir à créer des groupes pour faire des épreuves finales à élimination directe.
- En cas d'interruption de la compétition empêchant le déroulement des finales, le classement des qualifications est utilisé pour déterminer le classement final.

#### 7.4.2 Modalités de passage

Le juge arbitre doit annoncer le nombre de personnes qui seront retenues pour les phases finales avant de commencer les qualifications.

Le mode de déroulement et le système d'évaluation choisis doivent permettre de comparer tous les compétiteurs d'une même catégorie entre eux, sauf exception des organisateurs qui souhaitent utiliser le classement national de l'année précédente et/ou le classement de la précédente édition de leur compétition.

Dans ce cas et à condition de pouvoir garantir le déroulement des phases finales, l'organisateur peut proposer des épreuves qualificatives à élimination directe dans des groupes de passages (poules) à l'intérieur d'une catégorie.

La méthode pour composer les groupes est alors la suivante :

- Le nombre de poules est déterminé en divisant le nombre de compétiteurs d'une catégorie par le nombre de personnes prévues pour composer une poule.
- Un des juges dessine ensuite un tableau avec autant de colonnes que de poules, et un nombre de lignes égal au nombre de personnes par poule. Si le nombre de poules obtenues n'est pas un nombre entier, il faut ajouter une ligne supplémentaire au tableau.
- Ensuite, il place les compétiteurs en fonction de leur classement par ordre croissant de droite à gauche dans la première ligne, puis de gauche à droite dans la seconde, de droite à gauche dans la suivante et ainsi de suite. Les compétiteurs non classés à l'année N-1 sont ensuite répartis aléatoirement dans les poules en fonction des places restantes. Quand il y a le nombre prévu de compétiteurs dans chaque poule, s'il reste des compétiteurs, ils viennent augmenter d'une personne les premières poules, jusqu'à ce que tout le monde soit placé.

Exemple 1 :

22 personnes à faire passer dans des poules de 4. 15 d'entre eux sont classés à l'année N-1.  $22/4 = 5.5$ . On aura donc un tableau à 5 colonnes, et 5 lignes (4+1)

Poule 1	Poule 2	Poule 3	Poule 4	Poule 5
5	4	3	2	1
6	7	8	9	10
15	14	13	12	11
A	B	C	D	E
F	G			

Dans l'exemple, la première poule sera composée du 5ème du classement à l'année N-1, du 6ème, du 15ème ainsi que de 2 des concurrents non classés répartis aléatoirement dans les poules. Il y aura donc 3 poules de 4 et 2 poules de 5.

Exemple 2 :

25 personnes à faire passer dans des poules de 3. 18 d'entre eux sont classés à l'année N-1.  $25/3 = 8.33$ . On aura donc un tableau à 8 colonnes et 4 lignes (3+1).

Poule 1	Poule 2	Poule 3	Poule 4	Poule 5	Poule 6	Poule 7	Poule 8
8	7	6	5	4	3	2	1
9	10	11	12	13	14	15	16
F	E	D	C	B	A	18	17
G							

## 7.5 Phases finales

### 7.5.1 Objet

Cette (ces) phase(s) est(ont) réservée(s) aux compétiteurs qualifiés pour permettre de confronter et classer une sélection des meilleurs pratiquants issus d'une même catégorie.

Elle(s) peu(ven)t permettre d'évaluer des prestations identiques ou complémentaires à celles des qualifications.

Lors des phases finales aucun remplacement de compétiteurs ne peut être effectué.

Exemple : En cas de forfait (blessure, absence, etc...) d'un des qualifiés lors des phases finales, aucun repêchage de compétiteur ne sera effectué. Le compétiteur manquant à l'appel conservera la huitième place des qualifications.

### 7.5.2 Modalités de passage

Le résultat des qualifications est utilisé pour déterminer l'ordre de passage des finalistes :

- Dans le cas de finales en passages individuels, les compétiteurs sont appelés dans l'ordre inverse des qualifications : le dernier qualifié commence et le premier qualifié termine.
- Dans le cas de passages en poule(s), s'il y a plusieurs poules en finales (1/4 finale, 1/2 finale, petite finale...), on applique la méthode décrite au point 6.4.2 en utilisant les résultats des qualifications pour construire le tableau.

## 7.6 Formats de passage

Les organisateurs d'une compétition labellisée sont tenus d'annoncer les formats des différentes épreuves avant la compétition. Ces formats peuvent varier d'une phase à l'autre, ou d'une catégorie à l'autre.

6 formats de passages officiels sont reconnus : 3 formats cadrent les passages individuels (Run, Jam dirigée, Slopestyle) et 3 formats cadrent les passages collectifs (Jam session, Best trick, Out). Une communication expressive de ces informations est demandée aux organisateurs.

### 7.6.1 Run

#### 7.6.1.1 Définition

Un run est caractérisé par un temps de passage durant lequel chaque compétiteur dispose du skatepark individuellement. Durant son passage, le compétiteur enchaîne librement des gestes techniques.

#### 7.6.1.2 Information des compétiteurs

L'organisateur doit mentionner pour chaque catégorie :

- la durée du(des) passage(s).
- le nombre de passages à exécuter.
- le nombre de passage pris en compte pour déterminer le résultat.

### 7.6.2 Jam dirigée

#### 7.6.2.1 Définition

La jam dirigée est caractérisée par des temps de passages durant lesquels chaque compétiteur d'un groupe issu d'une même catégorie dispose du skatepark individuellement. Durant son passage, le compétiteur enchaîne librement des gestes techniques.

#### 7.6.2.2 Information des compétiteurs

L'organisateur doit mentionner pour chaque catégorie :

- Le nombre de personnes mini et maxi d'une poule.
- la durée des passages.
- le nombre de passages à exécuter.
- le nombre de passage(s) pris en compte pour déterminer le résultat.

### 7.6.3 Slopestyle

#### 7.6.3.1 Définition

Le slopestyle est caractérisé par un(des) passage(s) individuel(s) sur une suite de modules définie, à parcourir en enchaînant librement des gestes techniques.



### 7.6.3.2 Information des compétiteurs

L'organisateur doit mentionner pour chaque catégorie :

- le nombre de passages à exécuter.
- le nombre de passage(s) pris en compte pour déterminer le résultat.

### 7.6.4 Jam session

#### 7.6.4.1 Définition

La jam session est caractérisée par un temps de passage durant lequel chaque groupe de compétiteurs issus d'une même catégorie dispose ensemble du skatepark, d'une partie du skatepark ou d'un élément. Durant leur passage, les compétiteurs d'une même poule enchaînent librement des gestes techniques.

### 7.6.4.2 Information des compétiteurs

L'organisateur doit mentionner pour chaque catégorie :

- le nombre de personnes minimum et maximum d'une poule.
- la durée du passage d'un groupe.

### 7.6.5 Best trick

#### 7.6.5.1 Définition

Le Best trick est caractérisé par un temps de passage durant lequel chaque groupe de compétiteurs issus d'une même catégorie dispose ensemble du skatepark, d'une partie du skatepark ou d'un élément. Durant leur passage, les compétiteurs d'une même poule disposent du temps pour valider un nombre défini de gestes techniques libres.

### 7.6.5.2 Information des compétiteurs

L'organisateur doit mentionner pour chaque catégorie :

- le nombre de personnes mini et maxi d'une poule.
- la durée du passage d'un groupe.
- Le nombre et le(s) type(s) de geste(s) technique(s) retenu(s).

### 7.6.6 O.U.T.

#### 7.6.6.1 Définition

Le OUT est caractérisé par un nombre d'essais durant lequel chaque groupe de compétiteurs issus d'une même catégorie dispose ensemble du skatepark, d'une partie du skatepark ou d'un élément. Durant leur passage, les compétiteurs d'une même poule tentent de reproduire un geste ou un enchaînement de gestes techniques en un nombre d'essais limité et des conditions de réussite précises.

### 7.6.6.2 Information des compétiteurs

L'organisateur doit mentionner pour chaque catégorie :

- le nombre de personnes minimum et maximum d'une poule.
- le nombre d'essais maximum pour valider un geste technique.
- les conditions de validation.
- le protocole de désignation des gestes techniques à reproduire.

## Article 8 : Jugement des compétitions

### 8.1 L'équipe de jugement

Elle est composée d'un juge arbitre, de juges de tables, d'un calculateur et d'un speaker.

- Sur les compétitions 3 étoiles, la nomination des juges est soumise à une validation de la Commission Technique et Sportive Roller Freestyle.
- Sur les compétitions 2 étoiles, une même personne peut assurer deux fonctions différentes.
- Sur les compétitions 1 étoile, une seule personne peut assurer l'ensemble des fonctions.

#### 8.1.1 Le juge arbitre

##### 8.1.1.1 Fonction

C'est le responsable de l'équipe de juges et le garant du bon déroulement sportif de l'événement.

##### 8.1.1.2 Missions

- Il organise un briefing de l'équipe de jugement pour répartir les tâches de chacun.
- Pour garantir des conditions de déroulement optimales, il peut être amené à modifier des caractéristiques du format de passage annoncé par l'organisateur en fonction du nombre d'inscrits effectifs, ou de contraintes extérieures (météo, accident, dégradation d'un élément du skatepark). Il doit alors informer l'ensemble des compétiteurs concernés des modifications au plus tard avant leurs échauffements.
- Il s'assure avant le début de chaque épreuve que les compétiteurs aient bien connaissance des règles.
- Il s'assure avant le début de chaque épreuve que les conditions de sécurité sont requises (skatepark dégagé et en bon état, port des protections obligatoires des compétiteurs).
- Il tranche en dernier recours en cas de litige.
- Il valide les résultats de la compétition.

Il transmet les résultats à l'organisateur et à la Commission Technique et Sportive Roller Freestyle.

## 8.1.2 Les juges de table

### 8.1.2.1 Fonction

Ce sont les personnes en charge de l'évaluation des prestations des compétiteurs.

### 8.1.2.2 Missions

- Ils évaluent les épreuves dans le respect des modalités de jugement de la compétition.
- Ils transmettent les résultats au calculateur.

## 8.1.3 Le Calculateur

### 8.1.3.1 Fonction

C'est la personne en charge de la collecte et de la compilation des résultats.

### 8.1.3.2 Missions

- Il collecte les résultats.
- Il compile les résultats et les transmet au juge arbitre.

## 8.1.4 Le speaker

### 8.1.4.1 Fonction

C'est la personne en charge des annonces officielles.

### 8.1.4.2 Missions

- Il fait le rappel des règles pour les compétiteurs et le public (déroulement, notation, temps de passage).
- Il annonce le début et fin de chaque prestation.
- Il rappelle les consignes de sécurité (port des protections obligatoires, respect des temps d'échauffements des différentes catégories, respect du passage de chaque compétiteur).

## 8.2 Modalités de jugement des épreuves

Chaque organisateur a le choix d'utiliser un ou plusieurs des modes d'évaluation suivants pour sa compétition. Il peut choisir de varier les modes d'évaluation d'une catégorie ou d'une phase à l'autre (qualification ou finale).

### 8.2.1 Jugement partiel

Chaque juge évalue une partie de la prestation complémentairement aux autres. L'addition des notes de chaque juge détermine le résultat de la prestation d'un compétiteur.

#### 8.2.1.1 Jugement par critères

Méthode consistant à séparer les composantes de la prestation. Chaque juge de table n'évalue qu'une de ces composantes (chaque composante est divisée en sous-critères pour plus de précision). Les composantes les plus régulièrement utilisées sont :

- **La technique** : La note technique prend en compte l'engagement, la difficulté, la vitesse et les enchaînements.
- **Le style** : La note de style prend en compte la maîtrise du geste, l'amplitude, la fluidité des mouvements et la personnalisation du geste.
- **La gestion** : La note de gestion prend en compte l'utilisation de l'espace, la variété des gestes techniques, la polyvalence et la créativité des lignes.

#### 8.2.1.2 Jugement par thèmes

Méthode consistant à séparer les types de prestations. Chaque juge de table évalue un seul thème :

- **Saut** : La note de saut prend en compte les grabs, rotations, flips et combinaisons évalués en fonction de leur amplitude, leur technicité et leur maîtrise.
- **Glisse** : La note de glisse prend en compte les grinds, slides, shuffles (cess slides) et combinaisons, évalués en fonction de leur longueur, leur difficulté et leur maîtrise.
- **Ligne** : La note de ligne prend en compte les trajectoires et les enchaînements, ainsi que les autres éléments techniques : fakie, monkey plant, fast plant, walls.

### 8.2.2 Jugement overall

Chaque juge évalue l'ensemble de la prestation en fonction d'impression d'ensemble sur des critères définis, en précisant bien les critères qui sont les plus valorisés et ceux qui le sont moins.

### 8.2.3 Jugement combiné

Méthode consistant à cumuler les points acquis en fonction du classement obtenu sur plusieurs épreuves complémentaires (épreuve street + épreuve rampe / épreuve saut + épreuve glisse / épreuve style + épreuve technique...).

## 8.3 Évaluation de la valeur technique des figures

Quelques soient les points affectés à l'évaluation technique d'une figure, le barème doit être défini au regard des tableaux suivants. Chaque élément répertorié dans un niveau doit rapporter plus de points que les éléments répertoriés dans un niveau inférieur.

Une figure qui n'est pas plaquée ne peut pas donner lieu à une évaluation technique.

### 8.3.1 Figures de saut

	GRABS	POSTURES	ROTATIONS	ROTATIONS ENGAGEES	COMBINAISONS
NIVEAU 1	Safety, mute, stale, that grab	Liu kang	180°		
NIVEAU 2		Abstract, kung lao, rocket	360°/540°	Encourbe : Fakie misty ou fakie bio	Rotations niveau 1 + grabs
NIVEAU 3			720°/900°	Front flip, misty flip, bio, quistflip, back flip, brainless, flat spin	Rotations niveau 1 + postures, Rotations niveau 2 + grabs ou postures
NIVEAU 4			1080°	Corkscrew, hot flip, side flip, rotations engagées avec 720° ou 900° de rotation	Rotations niveau 3 + grabs ou postures, Rotations engagées niveau 3 + grabs ou postures
NIVEAU 5			1260°	Double back flip/double front flip ou rotations engagées avec 1080° de rotation.	Rotations niveau 4 + grabs ou postures, Rotations engagées niveau 4 + grabs ou postures
NIVEAU 6			1440°	Autres doubles rotations engagées	Rotations engagées niveau 5 + grabs ou postures

La difficulté de ces éléments techniques doit être pondérée en fonction du support sur lequel est réalisée la figure de saut, au regard de ce tableau :

COEFFICIENT 1	Table de saut, Quarter, Hip mixte (départ courbe, réception inclinée)
COEFFICIENT 1,5	Table de saut surdimensionnée, Hip, transfert <2m50
COEFFICIENT 2	Spine, Vulcano, Gap, transfert >2m50
COEFFICIENT 2,5	Wall, transfert >4m00

En cas d'utilisation réduite d'un module (réception sur plat d'une table ou saut sous le niveau du coping), ou de chute dans les 2 secondes suivant la réception, les points ainsi obtenus sont réduits de moitié.

### 8.3.2 Figures de glisse

	Grinds	Slides	Variantes Accès	Variantes postures	Combinaisons
NIVEAU 1	Soul, Acid, Mizu, Pornstar	UFO		Backside UFO	
NIVEAU 2	Makio, X-grind, Soyale, Mistrial	Royal, Unity, Cabdriver	AO+Grinds N1, HC+Grinds N1 0 Spin + Grinds N1	Topside + Grinds N1 Backside + Slides N2	270 Back UFO
NIVEAU 3		Backslide, fastslide	AO+Grinds N2, HC+Grinds N2 0 Spin + Grinds N2 0 Spin + Slides N1&2 True mizu True pornstar Blindside + Grinds N1	Topside + Grinds N2 Negative + Grinds Reverse + slides N2	270 Backside + Slides N2 Kindgrind, Sun HC Top + Grinds True top soul True top acid
NIVEAU 4			True makio True soul True Acid 360 inspin + Grinds N1 (normal ou fakie)	Reverse + slides N3 Backside + slides N3	270 Front + Slides N2 (normal ou reverse) 270 Back + Slides N3 (normal ou reverse) True sun, AO Fish, AO top acid, AO top soul
NIVEAU 5			360 inspin + Grinds N2 (normal ou fakie) 360 outspin + Grinds (normal ou fakie)		270 Front + Slides N3 (normal ou reverse) 450 back + Slides (normal ou reverse) True fish, Misfit True kind grind 360° entre deux figures
NIVEAU 6			Rotation 540 ou plus avant trick, rotation engagée avant trick		Rotation de 540° ou plus entre deux figures

La difficulté de ces éléments techniques doit être pondérée en fonction du support sur lequel est réalisé la figure de glisse, au regard de ce tableau :

Coefficient 1	Ledge (coping), quarter
Coefficient 1,5	Ledge (arête rectangulaire), Rail, Ledge, Hip, spine, disaster sur ledge ou coping <2m50
Coefficient 2	Handrail, remontée de ledge, disaster sur rail <2m50, disaster sur ledge ou coping >2m50
Coefficient 2,5	Kink, remontée de rail, wall, disaster sur rail >2m50

Les enchaînements de figures (switch up / Budget) sont pris en compte de la manière suivante : la figure la plus technique de la combinaison rapporte 100% de sa valeur, les autres figures associées rapportent en plus 50% de leur valeur.

Enfin, en cas de calages dans la position d'une figure de glisse, les points sont réduits de 75% (il ne rapporte qu'un quart de la note prévue), et les figures réalisées sur moins de 2m00 de long ou avec un passage en rolling (bref moment de roulage au lieu d'un appui en glisse sur la platine) ne rapportent que 50% de leur valeur.

### 8.3.3 Autres figures

Niveau 1	Wall ride, Cess slide 2 pieds, invert
Niveau 2	Alley oop wall ride, Fast plant, monkey plant, passe de chat, Thomas
Niveau 3	True spin wall ride, 450 wall ride, Hurricane, cess slide 1 pied, invert slide

## 8.4 Évaluation de la réalisation des figures (Style)

La notion de style étant subjective, tout doit être fait pour permettre au compétiteur de savoir sur quelles bases il sera évalué. Plus la proportion de critères objectifs utilisée est importante, plus il est facile de justifier une note.

### 8.4.1 Critères objectifs

Parmi les composantes non techniques d'une figure permettant d'évaluer objectivement sa réalisation, on prend en compte les sous critères suivants :

- **L'amplitude** : Elle caractérise la hauteur et/ou la longueur d'un geste, en fonction de l'équipement sur lequel il est réalisé.
- **Le contrôle du geste** : Il caractérise le niveau de maîtrise d'un geste, en fonction de sa tenue ou des déséquilibres constatés (mouvements de bras...).
- **La fluidité** : Elle caractérise la souplesse d'un geste en fonction de la présence ou de l'absence de chocs ou de mouvements brusques durant sa réalisation.

Ces sous critères doivent être évalués sur une échelle sur laquelle le pire connu représente le zéro et ou le meilleur connu représente la note maximale.

### 8.4.2 Critères subjectifs

Parmi les composantes non techniques d'une figure permettant d'évaluer la réalisation de manière plus subjective, on prend en compte les sous critères suivants :

- **La créativité** : Elle caractérise la capacité à réaliser un geste dans des conditions originales ou inattendues, comme le fait de le réaliser sur un support qui n'est pas destiné à cet usage.
- **La personnalisation** : Elle caractérise l'appropriation d'un geste par une réalisation singulière et maîtrisée.

Ces sous critères doivent être considérés comme des bonifications « exceptionnelles », pour lesquelles chaque compétiteur part de zéro.

## 8.5 Délais d'information sur les critères d'évaluation d'une compétition

Les critères d'évaluation orientent la nature de la prestation des compétiteurs, chaque organisateur est donc tenu de les communiquer dans un délai suffisant pour permettre aux compétiteurs de se préparer à la compétition en fonction des enjeux qu'elle représente :

- Pour une compétition 3 étoiles : avant le 15 novembre.
- Pour une compétition 2 étoiles : au moins 3 mois avant l'événement.
- Pour une compétition 1 étoile : au moins deux semaines avant l'événement.

## 8.6 Délais d'information des résultats d'étapes

Les organisateurs sont tenus de communiquer leurs résultats qualifications/ finales à la commission sportive dans un délai de 7 jours.

- Transmettre les résultats complets aux membres de la commission sportive présent sur place, le cas échéant transmettre par mail les résultats dès la production de ceux-ci par l'organisateur ainsi que la copie des feuilles de juge.

## Partie 3 – Compétitions Championnat de France Rampe

### Article 9 : LA RAMPE (Big)

La rampe est une épreuve qui consiste à proposer un enchaînement de figures aériennes et glissées sur un module de type rampe (demi-U), en un temps limité.

#### 9.1 INSTALLATIONS SPORTIVES

##### 9.1.1. Aire d'évolution

- L'aire d'évolution est restreinte à un module appelé « rampe ».

La zone de pratique doit être délimitée clairement et sécurisée. La zone doit être libre de tout obstacle ou élément jugé dangereux.

- L'accès à l'aire est uniquement réservé aux compétiteurs, aux Officiels, aux organisateurs, et aux photographes accrédités.

##### 9.1.2. Équipements

- Espace juges : Il est composé d'une table et 3 chaises placées sur l'aire à un endroit qui permet d'avoir une vue d'ensemble sans gêner les compétiteurs.
- Un chronomètre.
- Deux panneaux d'affichage officiels : un premier visible et accessible à tous, compétiteurs et spectateurs et un second dans l'aire d'échauffement compétiteurs.
- Il revient à la CSRF, en consultation avec l'ensemble des juges nationaux, de juger de la capacité d'une rampe à recevoir une compétition. Dans tous les cas, elle devra respecter rigoureusement les normes AFNOR.

#### 9.2 COMPETITEURS

##### 9.2.1. Licence

Le compétiteur doit être titulaire d'une licence fédérale en cours de validité pour participer à une compétition.



### 9.2.2. Roller

Les compétiteurs utilisent des rollers de leur choix (quad ou in-line).

### 9.2.3. Protections

Le port des genouillères avec coquilles et d'un casque conforme à la norme Européenne en vigueur, attaché, est obligatoire.

### 9.2.4. Tenue vestimentaire

Aucune tenue vestimentaire particulière n'est imposée.

Les concurrents doivent toutefois avoir une tenue correcte et adaptée à la pratique sportive. Ils ne peuvent pas se présenter torse nu.

## 9.3 DEROULEMENT DE L'EPREUVE

### 9.3.1 Liste de passage

Après avoir vérifié les inscriptions, le Juge Arbitre dresse la liste de passage des compétiteurs par tirage au sort.

### 9.3.2 Affichage de la liste de passage

L'ordre de passage est annoncé de façon audible par le juge de départ et est indiqué sur des panneaux d'affichage visibles des compétiteurs.

### 9.3.3 Appel des compétiteurs

Le juge de départ appelle les compétiteurs à la chambre d'appel 5 minutes avant le passage de la catégorie. Juste avant le début de l'épreuve, il donne aux compétiteurs les dernières instructions.

Selon le nombre de compétiteurs, le juge arbitre pourra prendre la décision de procéder par poules.

### 9.3.4 Échauffement

L'échauffement fait partie de l'épreuve.

Le juge de départ annonce le début de l'épreuve afin de permettre le démarrage de l'échauffement réglementaire pour la catégorie.

La dernière minute d'échauffement est annoncée par le juge de départ.

La zone d'échauffement n'est accessible qu'aux athlètes en compétition. Au terme de l'échauffement, tous les compétiteurs devront impérativement gagner l'aire d'attente.

### 9.3.5 Top départ

Le compétiteur s'élanche au top donné par le juge de départ, ce dernier devant s'assurer que les juges de table sont prêts.

Le compétiteur commence en s'engageant du côté de son choix.

### 9.3.6 Essais

Le compétiteur dispose de deux essais consécutifs. Un essai est appelé « *run* ».

Au cours de chacun d'eux, il propose un enchaînement de figures. Le temps d'un run est de 50 secondes.

Le jugement s'effectue à partir du top donné par le juge de départ et jusqu'à la fin du temps imparti.

### 9.3.7 Qualifications

S'il y a plus de 8 compétiteurs dans une catégorie, on procédera à une phase qualificative.

En qualification, les compétiteurs ont deux runs.

Le nombre de compétiteurs retenus pour la phase finale est décidé par le juge arbitre. Ce nombre est annoncé avant le début des qualifications.

### 9.3.8 Finale

Les finalistes passent dans l'ordre inverse à celui du classement des qualifications. Autrement dit, le dernier qualifié passe premier et le premier des qualifications passe en dernière position lors de la finale. Les finalistes ont deux runs.

### 9.3.9 Résultats

Pour la phase qualificative comme pour la phase finale, la note finale d'un concurrent correspond à la meilleure note des deux runs.

Les concurrents sont classés dans l'ordre croissant du résultat. Le premier est celui qui totalise le plus grand nombre de points.

S'il y a eu qualifications, les non-qualifiés seront classés selon le classement des qualifications.

#### 9.3.10 Affichage des résultats

Les résultats de chaque catégorie et spécialité seront affichés sur les panneaux d'affichage officiels dans la journée même de l'épreuve.

La feuille de résultats doit être signée par le Juge Arbitre.

### 9.4 JURY

#### 9.4.1. Composition

Le jury est composé au minimum de trois juges de table.

Le juge arbitre peut être l'un d'eux ou une quatrième personne.

Le juge de départ peut être l'un d'eux (juge gestion) ou une quatrième personne.

#### 9.4.2. Missions

##### **Les juges de table :**

Ils sont au nombre de trois et évaluent chaque run en fonction de critères différents (technique, style, gestion).

Chaque juge s'occupe d'un critère de notation. L'addition des trois critères définit la note finale d'un run. Le juge de gestion du run vérifie le port des protections.

##### **La note technique**

Il n'y a pas de note maximale en technique.

La note de technique s'établit à partir de trois critères :

- la difficulté technique des figures ;
- les bonifications ;
- les pénalités.

Des pénalités, dues aux chutes, seront amputées à la note technique de la manière suivante :

- 1 POINT : Pose d'un genou ou d'une main au sol lors de la réception ;
- 2 POINTS : Chute légère du compétiteur (deux membres au sol sur un court laps de temps) ;
- 3 POINTS : Chute du compétiteur sur la plate-forme de la rampe.

##### **La note de style (sur 30 points)**

La note de style s'établit à partir de trois critères :

- la finition des enchaînements ;

- l'amplitude ;
- la finition des figures.

#### **La finition des enchaînements (sur 5 points)**

C'est l'estimation du niveau de maîtrise de l'ensemble des enchaînements des figures présentées dans le run.

#### **L'amplitude (sur 10 points)**

On évalue la longueur des slides et la hauteur des sauts, avec 05 (cinq) pour les sauts et 05 (cinq) pour les slides).

#### **La finition des figures (sur 15 points)**

C'est l'estimation du niveau de maîtrise de l'ensemble des figures présentées dans le run.

#### **La note de gestion du run**

Il n'y a pas de note maximale pour la note de gestion du run.

La note de gestion du run s'établit à partir de trois critères :

- le nombre de figures ;
- l'utilisation de l'espace ;
- la polyvalence.

#### **Le nombre de figures**

Le juge attribue 1 point pour chaque nouvelle figure réussie.

#### **L'utilisation de l'espace (sur 10 points)**

Le juge prend en compte les déplacements sur la rampe (utilisation du coping et des airs sur toute la largeur de la rampe dans les deux sens de circulation).

#### **La polyvalence (sur 10 points)**

Le juge attribue 2 points à chaque fois qu'une figure est réalisée dans un nouveau groupe de difficulté ; les différents groupes sont : les airs, les rotations, les flips, les slides et les inverts.

## Partie 4 - Règlement sportif Roller skate (Roller Quad) Freestyle

### PREAMBULE : REGLES DE BONNE CONDUITE

Pour le bon déroulement des compétitions, et afin qu'elles soient équitables et apaisées, nous vous remercions de bien vouloir suivre ces recommandations.

- Les compétiteur.ice.s, accompagnateur.ice.s ou parent.e.s doivent respecter le règlement de la FFRS ainsi que celui établi par les organisateurs.
- Il n'appartient pas aux compétiteur.ice.s, accompagnateur.ice.s ou parent.e.s de décider du déroulement d'une compétition ou d'en faire changer les règles à leur convenance.
- Les compétiteur.ice.s, accompagnateur.ice.s ou parent.e.s s'interdisent de faire pression sur les juges et/ou organisateur.ice.s par quelque moyen que ce soit.
- La négociation sur les formats de passage, l'ordre de passage, les critères de jugements ou les résultats de la compétition s'apparentent à des comportements inappropriés.
- Les accompagnateur.ice.s ou parents ne sont pas admis sur l'aire d'évolution, réservée aux compétiteur.ice.s, sauf autorisation expresse des organisateur.ice.s.

**Le non-respect de ces recommandations n'est pas souhaitable et les compétiteurs concernés peuvent être sanctionnés par l'organisation ou par la CRF.**

C'est à l'organisateur.ice, et à lui seul, sous le contrôle et en respectant le cahier des charges de la CRF, d'établir le format de la compétition et d'en régler les détails.

Aucune réclamation ne pourra être acceptée si les recommandations ci-dessus énoncées n'ont pas été respectées.

En cas de désaccord avec l'organisateur.ice d'une compétition, merci de bien vouloir vous rapprocher d'un de nos référent.e.s le jour même. Iels sont généralement présent.e.s sur les compétitions.

**Le règlement s'applique à tous.tes les licencié.e.s, sans exception.**

### Article 10 : REGLEMENTATION

#### 10.1 Catégories de la compétition

Chaque compétiteur.ice aura la possibilité de s'inscrire dans la catégorie qu'il souhaite, en fonction du niveau estimé selon les critères suivants:

- **Catégorie "Niveau débutant"** > Regroupe tous.tes les compétiteur.ices qui sont en capacité de rouler sur les modules proposés. Tous.tes les concurrent.es qui roulent depuis peu y seront les bienvenu.es. Le classement de cette catégorie est mixte.

Le classement de cette catégorie est mixte.

- **Catégorie "Niveau intermédiaire"** > Regroupe tous.tes les compétiteur.ices qui se sentent à l'aise sur les modules proposés et savent enchaîner plusieurs tricks variés. Tous.tes les concurrent.es qui ont déjà une petite expérience y seront les bienvenu.es.

Le classement de cette catégorie sera "non mixte", c'est à dire : un classement masculin, et un classement féminin.

Chaque classement sera ouvert aux personnes non-binaires, qui choisiront où s'inscrire.

- **Catégorie "Confirmé.es"** > Regroupe tous.les les compétiteur.ices qui patinent avec aisance ou davantage d'expertise sur des modules variés.

Le classement de cette catégorie sera "non mixte", c'est à dire : un classement masculin, et un classement féminin. Chaque classement sera ouvert aux personnes non-binaires, qui choisiront où s'inscrire.

- **Légende (le cas échéant)** : Cette catégorie regroupe les champion.ne.s qui ont anciennement performé et qui souhaitent revenir dans le circuit quad.

Le classement de cette catégorie est mixte.

## 10.2 Règles en cas de regroupement de catégories

En dessous de 5 compétiteur.ice.s inscrit.e.s dans une catégorie officielle, l'organisateur.ice peut les regrouper avec ceux de la catégorie supérieure.

Quand des participant.e.s issu.e.s de plusieurs catégories d'âges sont regroupé.e.s dans une même catégorie sur une compétition labellisée, les résultats des compétiteur.ice.s licencié.e.s des catégories inférieures sont pris en compte dans le classement national en fonction de leur catégorie respective, sauf si leur classement dans la catégorie supérieure leur est plus favorable.

## 10.3 Attribution des points

Les compétitions pouvant être ouvertes aux non-licencié.e.s, un classement séparé des licencié.e.s est établi après chaque événement labellisé.

En fonction de la place obtenue par chaque compétiteur.ice licencié.e compétition, les points sont attribués.

## 10.4 Règles particulières des catégories

Les compétiteur.ice.s doivent veiller à s'inscrire dans la catégorie officielle correspondant à leur situation sans quoi les points acquis lors de la compétition ne pourront pas être comptabilisés dans le classement du Championnat.

Il n'est pas possible d'être classé.e dans deux catégories différentes au championnat.

Un.e compétiteur.ice qui aurait commencé la saison en concourant en catégorie se doit de la terminer dans la même catégorie.

## 10.5 Titre de Champion.ne de France

Les titres de Champion.ne de France sont décernés pour chaque catégorie au regard du classement national établi après la dernière étape d'une saison sportive.

Si, après la dernière étape d'une saison, deux compétiteur.ice.s cumulent le même nombre de points sur le podium d'une même catégorie, les règles suivantes sont appliquées pour les départager, on regarde d'abord celui des ex-aequo qui a gagné le plus souvent face à l'autre sur les événements de la saison durant lesquels iels se sont confronté.e.s directement.

## Article 11 : COMPETITION

### 11.1 Déroulé des compétitions

#### 11.1.1: SECURITE

##### > Protections :

- Pour toutes les catégories, le port d'un casque conforme à la norme européenne en vigueur, attaché, est obligatoire.
- Pour les personnes mineures, le port des genouillères et des protège-poignets est également obligatoire (sauf si décharge signée par un.e représentant.e. légal.e)
- Chaque organisateur.ice est libre d'exiger le port d'équipements de protections individuelles supplémentaires s'il le précise dans le dossier de présentation de son événement.

##### > Aire de compétition :

- Dès qu'une catégorie est appelée à l'échauffement, seuls les compétiteur.ices de la catégorie concernée ont accès à l'aire de compétition.
- Dès qu'une poule ou un compétiteur.ices est appelé à passer, seul ce groupe ou ce compétiteur.ice est autorisé à utiliser le skatepark.

#### 11.1.2 : ECHAUFFEMENT

- Le temps d'échauffement minimum avant le passage d'une catégorie est d'au moins 1 minute fois le nombre de compétiteur.ices de la catégorie.
- Afin de ne pas perdre le bénéfice de l'échauffement et garantir une certaine équité, si une catégorie regroupe plus de 20 compétiteur.ices, il est recommandé de réaliser plusieurs groupes de passage homogènes entre eux.
- Dans ce cas, seul le groupe concerné peut s'échauffer, puis réaliser l'ensemble de ses passages. Puis le groupe suivant bénéficie à son tour d'un temps d'échauffement identique avant de réaliser l'ensemble de ses passages.

#### 11.1.3 : RAPPEL DES REGLES

- Le règlement de la compétition doit être affiché dans le dossier de présentation et/ou sur le site internet de l'événement, ainsi que sur le tableau d'affichage des résultats et il doit être rappelé par la.e juge arbitre avant l'entraînement officiel de chaque catégorie.
- Il doit faire apparaître les catégories ouvertes, les modalités de passage et les critères de jugement utilisés pour chaque phase et chaque catégorie.

#### 11.1.4 : QUALIFICATIONS

Cette phase a plusieurs objets :

- Elle sert à désigner les compétiteur.ices qui peuvent accéder aux finales.
- Elle peut servir à créer des groupes pour faire des épreuves finales à élimination directe.
- En cas d'interruption de la compétition empêchant le déroulement des finales, le classement des qualifications est utilisé pour déterminer le classement final.

Modalités de passage :

La.e juge arbitre doit annoncer le nombre de personnes qui seront retenues pour les phases finales avant de commencer les qualifications.

Le mode de déroulement et le système d'évaluation choisis doivent permettre de comparer tous.tes les compétiteur.ices d'une

même catégorie entre eux. Dans un premier temps, tant qu'il n'y a pas de classement des années précédentes, les poules se feront grâce à un tirage au sort.

#### 11.1.5 : PHASES FINALES

Cette (ces) phase(s) est(sont) réservée(s) aux compétiteur.ice.s qualifié.e.s pour permettre de confronter et classer une sélection des meilleurs pratiquant.e.s issu.e.s d'une même catégorie.

Elle(s) peu(ven)t permettre d'évaluer des prestations identiques ou complémentaires à celles des qualifications.

Au-delà de 10 compétiteur.ice.s dans une catégorie, les 8 premier.e.s seront qualifié.e.s.

En dessous de 10 compétiteur.ice.s dans une catégorie, les 6 premier.e.s seront qualifié.e.s.

Modalités de passage :

- Le résultat des qualifications est utilisé pour déterminer l'ordre de passage des finalistes.
- Les finales se font en passages individuels, les compétiteur.ice.s sont appelé.e.s dans l'ordre inverse des qualifications : la.le dernier.e qualifié.e commence et la.le premier.e qualifié.e termine.

#### 11.1.6 : FORMATS DE PASSAGE

- Les organisateur.ices d'une compétition labellisée sont tenus d'annoncer les formats des différentes épreuves avant la compétition. Ces formats peuvent varier d'une phase à l'autre, ou d'une catégorie à l'autre.
- 4 formats de passages officiels sont reconnus : 2 formats cadrent les passages individuels (Run, Jam dirigée) et 2 formats cadrent les passages collectifs (Jam session, Best trick).

##### > RUN

Un run est caractérisé par un temps de passage durant lequel chaque compétiteur.ice dispose du skatepark individuellement. Durant son passage, la.e compétiteur.ice enchaîne librement des gestes techniques.

L'organisateur doit mentionner pour chaque catégorie :

- la durée du(des) passage(s).
- le nombre de passages à exécuter.
- le nombre de passage(s) pris en compte pour déterminer le résultat.

##### > JAM SESSION

La jam session est caractérisée par un temps de passage durant lequel chaque groupe de compétiteur.ices issu.e.s d'une même catégorie dispose ensemble du skatepark, d'une partie du skatepark ou d'un élément. Durant leur passage, les compétiteur.ices d'une même poule enchaînent librement des gestes techniques.

L'organisateur doit mentionner pour chaque catégorie :

- le nombre de personnes minimum et maximum d'une poule.



- la durée du passage d'un groupe.

### **> BEST TRICK**

Le Best trick est caractérisé par un nombre de passages, durant lequel chaque groupe de compétiteur.ices issu.e.s d'une même catégorie dispose ensemble du skatepark, d'une partie du skatepark ou d'un élément. Durant leur passage, les compétiteur.ices d'une même poule disposent de 3 passages pour valider un nombre défini de gestes techniques libres.

L'organisateur doit mentionner pour chaque catégorie :

- le nombre de personnes mini et maxi d'une poule.
- le nombre de passages pour chaque compétiteur.ice.s d'un groupe.
- Le nombre et le(s) type(s) de geste(s) technique(s) retenu(s).

## 11.2 Jugement des compétitions

### 11.2.1 : L'EQUIPE DE JUGEMENT

Elle est composée d'un juge arbitre, de juges de tables, d'un calculateur et d'un speaker. Sur les compétitions, une même personne peut assurer deux fonctions différentes.

#### **> LE JUGE ARBITRE**

Fonction :

C'est la.le responsable de l'équipe de juges et le garant du bon déroulement sportif de l'événement.

Missions :

- Iel organise un briefing de l'équipe de jugement pour répartir les tâches de chacun.e.
- Pour garantir des conditions de déroulement optimales, iel peut être amené.e à modifier des caractéristiques du format de passage annoncé par l'organisateur.ice en fonction du nombre d'inscrit.e.s effectifs, ou de contraintes extérieures (météo, accident, dégradation d'un élément du skatepark). Iel doit alors informer l'ensemble des compétiteur.ice.s concerné.e.s des modifications au plus tard avant leurs échauffements.
- Iel s'assure avant le début de chaque épreuve que les compétiteur.ice.s aient bien connaissance des règles.
- Iel s'assure avant le début de chaque épreuve que les conditions de sécurité sont requises (skatepark dégagé et en bon état, port des protections obligatoires des compétiteur.ice.s).
- Iel tranche en dernier recours en cas de litige.
- Iel valide les résultats de la compétition.
- Iel transmet les résultats à l'organisateur et à la CRF.

#### **> LE JUGE DE TABLE**

Fonction :

Ce sont les personnes en charge de l'évaluation des prestations des compétiteurs.

Missions :

- Iels évaluent les épreuves dans le respect des modalités de jugement de la compétition.
- Iels transmettent les résultats au calculateur Dès qu'une catégorie est appelée à l'échauffement, seuls les compétiteur.ices de la catégorie concernée ont accès à l'aire de compétition.

#### **> LE CALCULATEUR**

Fonction :  
C'est la personne chargée de la collecte et de la compilation des résultats.

Missions :

- Iel collecte les résultats.
- Iel compile les résultats et les transmet au juge arbitre.

#### > LE SPEACKER

Fonction :  
C'est la personne chargée des annonces officielles.

Missions :

- Iel fait le rappel des règles pour les compétiteur.ice.s et le public (déroulement, notation, temps de passage).
- Iel annonce le début et la fin de chaque prestation.
- Iel rappelle les consignes de sécurité (port des protections obligatoires, respect des temps d'échauffements des différentes catégories, respect du passage de chaque compétiteur.ice.).

*\*Si le nombre de personnes ne permet pas l'investissement de chacun de ces précédents rôles, une même personne pourra occuper plusieurs rôles pour permettre la réalisation de l'ensemble des tâches.*

### 11.2.1 MODALITES DE JUGEMENT DES EPREUVES

Chaque organisateur.ice a le choix d'utiliser un ou plusieurs les modes d'évaluation suivants pour sa compétition. Il peut choisir de varier les modes d'évaluation d'une catégorie ou d'une phase à l'autre (qualification ou finale).

#### > JUGEMENT PAR CRITERES

Méthode consistant à séparer les composantes de la prestation. Chaque juge de table n'évalue qu'une de ces composantes (chaque composante est divisée en sous-critères pour plus de précision).

Les composantes les plus régulièrement utilisées sont :

- La technique : La note technique prend en compte l'engagement, la difficulté, la vitesse et les enchaînements.
- Le style : La note de style prend en compte la maîtrise du geste, l'amplitude, la fluidité des mouvements et la personnalisation du geste.
- La gestion : La note de gestion prend en compte l'utilisation de l'espace, la variété des gestes techniques, la polyvalence et la créativité des lignes.

#### > JUGEMENT OVERALL

Chaque juge évalue l'ensemble de la prestation en fonction d'impression d'ensemble sur des critères définis, en précisant bien les critères qui sont les plus valorisés et ceux qui le sont moins.

### 11.2.3 : EVALUATION DE LA VALEUR TECHNIQUE DES FIGURES

Quelques soient les points affectés à l'évaluation technique d'une figure, le barème doit être défini au regard des tableaux suivants. Chaque élément répertorié dans un niveau doit rapporter plus de points que les éléments répertoriés dans un niveau inférieur.

Une figure qui n'est pas plaquée ne peut pas donner lieu à une évaluation technique.

### > FIGURES DE SAUT

	GRAB	POSTURES	ROTATIONS	ROTA ENGAGEES	COMBINAISONS
Niv1	Safety  Mute  Stale	LiuKang	180°	Air  Cartwheel avec main(s)	
Niv2		Abstract (=pillon)  KungLao (=LiuKang Latéral)  Rocket	360°	Cartwheel (=aerial)  BananaFlip	Air + Grab
Niv3			540°	Millerflip  Backflip  Frontflip	Air + Grab ou posture + rotation longitudinale
Niv4			720°	Brainless/Flair  Corkscrew ou flip avec rota longitudinale (=vrille)  Flatspin  MacTwist	Rotation engagée niv3 + Grab ou posture
Niv5			900°		Rotation engagée niv4 + Grab ou posture

La difficulté de ces éléments techniques doit être pondérée en fonction du support sur lequel est réalisée la figure de saut, au regard de ce tableau :

Difficulté 1	Table de saut, Quarter, Hip mixte ( départ courbe, réception inclinée)
Difficulté 2	Grosse table de saut, Hip, Transfert
Difficulté 3	Spine, Volcano, Gap, Gros Transfert, Wall

En cas d'utilisation réduite d'un module (réception sur plat d'une table ou saut sous le niveau du coping), ou de chute dans les 2 secondes suivant la réception, les points ainsi obtenus sont réduits.

### > FIGURES DE GLISSE

	GRINDS	SLIDES	Variante ENTRÉE	Variante POS-TURE	Variantes SORTIE	COMBINAISONS Switch up / Budget
N1	Makio Mizu Soul Porn star	Ufo (Front-side)		Backside + Slide N1		
N2	Fifty-fifty Acid AO Kind-grind	Royal Farv	AO + Grind N1 ZS + Slide N1  270°+ N1 ( back ufo)	Topside + Grind N1 Backside + Slide N2 Makio Grab/Rocket	180	N1 + N1
N3	Fish brain	Unity	AO + Grind N2 ZS + Grind N1 ZS + Slide N2  270° + Slide N2	Topside + Grind N2 Backside + Slide N3	270° / 360°	N1 + N2 N1 + N1 + N1
N4		Savannah	AO + Grind N3 ZS + Grind N2 ZS + Slide N3  270° + Slide N4 (Savannah)	Backside + Slide N4 Fish Grab	540°	N2 + N2 N1 + N3 N1 + N1 + N2
N5			AO + Grind N4 ZS + Grind N3 ZS + Slide N4 TS + Grind N1  Fakie 360° (ou 270° si grind)  270° + Grind N2 270° + Slide N3 (Unity)	Topside + Grind N4 Fish Rocket	720°	N1 + N2 + N3 N2 + N2 + N1
N6		Backslide Fastlide Tork	TS + Grind N2/N3 Front 360° (450° ou +) + Slide/Grind		900°	

\*AO = Alley Oop

\*HC = Half Cab

\*TS = True Spin

\*ZS = Zero Spin

\*FC = Full Cab

La difficulté de ces éléments techniques doit être pondérée en fonction du support sur lequel est réalisé la figure de glisse, au regard de ce tableau :

Difficulté 1	Ledge (coping), Quarter
Difficulté 1,5	Ledge (Arrête rectangulaire), Rail, Hip, Spine, Disaster sur ledge ou coping
Difficulté 2	Handrail, Ledge en montée, Disaster sur rail, Disaster long sur ledge ou coping

Difficulté 3	Kink, Rail en montée, Wall, Disaster long sur rail
--------------	--

Enfin, en cas de calages (stall ou rock) dans la position d'une figure de glisse, les points sont réduits. De même pour les figures réalisées sur une faible longueur, ou en cas de roulage sur le deck au lieu du coping.

### > AUTRES FIGURES

Niveau 1	Wall ride, Handstand
Niveau 2	AO Wall Ride, Invert, Death drop
Niveau 3	True spin wall ride, 450 Wall ride, Fakie Handstand, Combinaison Handstand + Deathdrop

#### 11.2.4 : EVALUATION DE LA REALISATION DES FIGURES

La notion de style est subjective, tout doit être fait pour permettre au compétiteur.ice de savoir sur quelles bases iel sera évalué.e. Plus la proportion de critères objectifs utilisée est importante, plus il est facile de justifier une note.

### > CRITERES OBJECTIFS

Parmi les composantes non techniques d'une figure permettant d'évaluer objectivement sa réalisation, on prend en compte les sous-critères suivants :

- L'amplitude : Elle caractérise la hauteur et/ou la longueur d'un geste, en fonction de l'équipement sur lequel il est réalisé.
- Le contrôle du geste : Il caractérise le niveau de maîtrise d'un geste, en fonction de sa tenue ou des déséquilibres constatés (mouvements de bras...).
- La fluidité : Elle caractérise la souplesse d'un geste en fonction de la présence ou de l'absence de chocs ou de mouvements brusques durant sa réalisation.
- La vitesse : elle caractérise la vitesse à laquelle sont abordées et réalisées les figures proposées.
- L'utilisation de l'espace : elle caractérise la capacité à exploiter l'intégralité de l'espace ou des structures à disposition.

Ces sous-critères doivent être évalués sur une échelle sur laquelle le pire connu représente le zéro et ou le meilleur connu représente la note maximale.

### > CRITERES SUBJECTIFS

Parmi les composantes non-techniques d'une figure permettant d'évaluer la réalisation de manière plus subjective, on prend en compte les sous-critères suivants :

- La créativité : Elle caractérise la capacité à réaliser un geste dans des conditions originales ou inattendues, comme le fait de le réaliser sur un support qui n'est pas destiné à cet usage.
- La personnalisation : Elle caractérise l'appropriation d'un geste par une réalisation singulière et maîtrisée.
- La prise de risque : Elle caractérise la mise en danger potentielle (rater ou chuter) liée à la difficulté d'une figure.

Ces sous-critères doivent être considérés comme des bonifications « exceptionnelles », pour lesquelles chaque compétiteur part de zéro.

Répartition des critères de notation sur une échelle de 100 points :

Technique et prise de risque > 20 + 10 = **30 pts**

Créativité/Originalité > 10 + 10 = **20 pts**

Style/Qualité du mouvement > 10 + 10 +10 = **30 pts**

Best trick: Bonus sur **20 pts**

Cf Annexe Fiche de Juges

## ARTICLE 12 : ETAPES DE LA COMPETITION

### 12.1 Définition

Les étapes de compétition ont pour objet de classer les meilleurs pratiquant.e.s français.e.s.

### 12.2 Candidature

Dans un délai de 2 mois avant l'étape concernée : les candidat.e.s à l'organisation d'une étape doivent informer la CRF de la date pour laquelle iels postulent.

Dans un délai de 2 mois avant l'étape concernée : les candidat.e.s à l'organisation d'une étapes doivent retourner le dossier de candidature complété, il fait notamment apparaître les éléments suivants :

- Plans ou photos et dimensions du skatepark permettant d'évaluer sa classe d'équipement.
- Pour les skateparks permanents : information sur les modifications du skatepark prévues pour la compétition.
- Règlement de la compétition : informations sur les catégories, les modalités de passage et les règles d'arbitrage.

## ARTICLE 13 : REGLEMENT DES EQUIPEMENTS SPORTIFS

### 13.1 Règles spécifiques des compétitions qui se déroulent au skatepark

#### 13.1.1 – DEFINITIONS

##### **1 > Skatepark**

Il désigne l'ensemble des aires d'évolution intérieures ou extérieures dédiées aux activités de glisse urbaines (celles de Skateboard, de Roller Freestyle et de Trottinette sont organisées sous l'égide de la FFRS) permettant la pratique du saut et de la glisse. Le skatepark regroupe 3 types d'aires d'évolution : les aires de street, les rampes et les parks terrains.

##### **2 > Aire de street**

Elle désigne l'ensemble des aires d'évolutions composées de plusieurs formes différentes dédiées à la pratique du saut et de la glisse, implantées sous forme de parcours cohérents, dont les différents éléments sont reliés par des surfaces planes. On distingue différents concepts :

**A. Aire acrobatique** : Elle désigne une aire de street principalement composée d'éléments permettant les grandes prises de vitesse et la réalisation de sauts de grande amplitude.

**B. Streetpark** : Le streetpark désigne une aire de street essentiellement composée d'éléments reproduisant le mobilier urbain.

**C. Streetplazza** : La streetplazza désigne une aire de street qui reproduit une place publique avec des éléments qui reproduisent le plus fidèlement possible le mobilier urbain. Elle peut donc être dépourvue d'éléments de relance ou de saut.

**D. Flowpark** : Le flowpark désigne une déclinaison des aires de street optimisée pour le loisir et l'initiation. Il est composé d'éléments basés sur le déplacement, et dépourvu d'éléments de glisse (slide ou grind).

##### **3 > Éléments**

Plusieurs éléments destinés à la réalisation de figures de saut ou de glisse ont des formes caractéristiques :

A. Plan incliné: Désigne une pente.

B. Quarter: Désigne une courbe dont la plaque de seuil (bord d'attaque) est tangente au sol.

C. Languer: Désigne un quarter dont la jonction entre la courbe et la plateforme est assurée par un congé.

D. Corner: Désigne un quarter formant un virage

E. Manual pad / Palette à wheeling: Désigne une surface large légèrement surélevée.

F. Curb: Désigne l'arête qui représente une bordure de trottoir. Elle est réalisée dans un matériau propice à la glisse ou équipée d'un tube rectangulaire inscrit dans la masse (sans débordement ni retrait).

G. Ledge: Désigne un muret.

H. Rail / Flatbar: Désigne un tube surélevé dont le profil est soit rond, soit rectangulaire.

I. Handrail: Désigne un rail en pente.

J. Subbox: Désigne un ledge fixé sur une plateforme

K. Gap: Désigne deux surfaces distantes séparées par un trou ou par un dénivelé à franchir en sautant.

L. Table de saut: Désigne un ensemble constitué d'un plan d'impulsion courbe ou incliné et d'un plan de réception incliné, distants et reliés en leur sommet par une table.

M. Vulcano: Désigne un ensemble de deux courbes opposées, distantes et reliées en leur sommet par une table.

N. Spine: Désigne un ensemble de deux courbes opposées reliées en leur sommet.

O. Demi-pyramide: Désigne un ensemble de deux plans inclinés formant un angle.

P. Hip: Désigne un ensemble de deux courbes formant un angle.

Q. Wall: Désigne une paroi verticale, ou supérieure à 60° d'inclinaison.

R. Extension: Désigne le prolongement d'une courbe ou d'un plan incliné qui crée une surélévation sur une plateforme.

S. Canyon / Roll in: Désigne une extension qui forme un accès dans une courbe. Il crée une coupure de la continuité d'une courbe au niveau du coping.

T. Cradle: Désigne l'extension d'un corner dont le rayon est partiellement prolongé au-delà de la verticale (« over vert »).

### 13.1.2 – CONFORMITE

#### **1 > Hauteur libre**

En cas de présence d'un obstacle entre le sol de l'aire d'évolution, ou au-dessus des éléments constituant le skatepark, jusqu'à un minimum de 5m de hauteur mesurée à partir du sol, celui-ci devra être signalé et protégé pour ne pas présenter un danger si un pratiquant entre en contact avec.

A. Cette mesure est augmentée au-dessus de chaque élément accessible depuis un plan incliné dont la plateforme est à plus de 2m50 de haut. La hauteur libre au-dessus de l'élément concerné devient alors le double de la hauteur de l'élément

(exemple : la hauteur libre au-dessus d'un plan incliné dont la plateforme est à 3m du sol est alors de 6m00, soit 3m au-dessus de sa plateforme).

B. Cette mesure est augmentée au-dessus de chaque élément accessible depuis une courbe dont la plateforme est à plus de 1m00 de haut. La hauteur libre minimale au-dessus de l'élément concerné devient alors de 4m00 au-dessus de la plateforme de cet élément (exemple : la hauteur libre au-dessus d'un quarter dont la plateforme est à 3m du sol est alors de 7m00).

## **2 > Éclairage**

Il est nécessaire de prendre en compte les ombres portées des différents éléments pour que les espaces d'exécution soient parfaitement éclairés, notamment le sommet des différentes élévations et l'ensemble des tubes et arrêtes dédiés à la glisse.

- En extérieur, un niveau d'éclairage de 150 lux avec un taux d'uniformité de 0.7 doit être atteint sur la surface d'évolution. Selon les niveaux de compétitions, la FFRS recommande l'éclairage suivant :
- En intérieur, un niveau d'éclairage de 300 lux avec un taux d'uniformité de 0.7 doit être atteint sur la surface d'évolution. L'éclairage doit être conforme aux exigences de la norme européenne NF EN 12193. Selon les niveaux de compétitions, la FFRS recommande l'éclairage suivant :

## **2 > Évacuation des eaux de pluie**

En extérieur, l'évacuation des eaux de pluie doit être prévue. Si des pentes sont prévues à cet effet, elles ne doivent pas être supérieures à 1.5%.

### **Sols de l'aire d'évolution des aires de street**

#### **a. Finitions**

Pour les surfaces de roulement en béton de ciment, les joints de fractionnement doivent être éloignés des zones de réception des éléments.

#### **b. Sols adaptés en extérieur**

Les sols durs tels que les dalles en béton de ciment, les enrobés recouverts de résine acrylique, l'asphalte ou les enrobés lisses compactés mécaniquement sont globalement adaptés à la pratique du skateboard, des rollers sports et de la trottinette. Mais comme ils ont des caractéristiques d'abrasivité différentes, une partie d'entre eux sont exclus pour certains niveaux de compétition, du fait des vitesses envisageables et des risques pris à ces niveaux, conformément au tableau ci-dessous :

Dans le cas d'éléments modulaires posés ou fixés sur une dalle en enrobé ou en asphalte, le sol peut poinçonner sous la charge de l'élément, particulièrement lors de fortes chaleurs. Il est donc important de dimensionner les pieds de chaque élément pour répartir la charge en conséquence.

#### **c. Sols adaptés en intérieur**

En plus des revêtements utilisés en extérieur, il est possible d'utiliser des sols en bois en intérieur. Dans ce cas, il est nécessaire d'utiliser un bois dur non propice à la formation d'échardes.

## **3 > Agencement des aires de street**

- Les croisements de trajectoires doivent être limités et réfléchis en fonction des risques de collisions qu'ils peuvent générer.
- Le ou les accès à l'aire d'évolution doi(ven)t être éloigné(s) des zones prévues pour évoluer à grande vitesse.
- Le taux de saturation (rapport entre les surfaces de glisse + les surfaces de roulement et les surfaces horizontales + les plateformes) doit être inférieur à 30%.



- Zones de sécurité: intégrer proposition et schéma public / + zone sans élément saillant /saillant élément haut / chevauchement.

#### **4 > Conception des éléments**

- Chaque élément doit être dimensionné (rayon, angle, hauteur, largeur) en fonction du niveau de classement de l'équipement et du type de pratique(s) envisagée(s) (Skateboard, Roller freestyle, Trotinette freestyle).
- Le choix ou la finition du revêtement des surfaces de roulement doit permettre de réduire les risques de brûlure, de perte d'adhérence ou d'éblouissement.
- Les jointures entre les différentes surfaces accolées ne doivent pas présenter de différences de niveau ni d'écartement de plus de 3mm.
- Les tubes dédiés à la glisse formés de plusieurs tronçons ne doivent pas présenter à leur jointure de différences de niveau, ou d'écartement de plus de 2mm.
- Les surfaces inclinées ou horizontales doivent être parfaitement planes et les courbes parfaitement régulières.

#### **Conception des rampes**

Le choix des rayons des courbes doit être adapté au niveau de classement de l'équipement, et à la longueur du plat de la rampe.

#### **Conception des parks terrain et des bowls**

Le choix des rayons des courbes et des profondeurs doit être adapté au niveau de classement de l'équipement, et à la longueur des plats des bowls. Les éléments qui peuvent être présents dans un park, terrain ou un bowl ne doivent pas être placés de manière à casser une trajectoire principale. Ils doivent être signalés sur la plateforme ou le coping ou la margelle.

#### **\*\*Annexe Fiche de Jugement**

<b>Critères</b>	<b>Sous-critères</b>	<b>Détail</b>	<b>Points</b>
TECHNIQUE ET PRISE DE RISQUE	Technique >	. Qualité et réalisation technique de figures choisies	/20
	Prise de risque >	. Choix et difficulté des figures choisies en fonction du niveau de catégorie	/10
CREATIVITE ET ORIGINALITE	Créativité/Originalité	. Inventivité dans le choix, la réalisation et/ou l'ordre des figures imposées.	/10
	Utilisation de l'espace >	. Inventivité dans le choix de l'utilisation des espaces et lieux des figures proposées. . Utilisation variée et optimale de l'espace proposé pour l'enchaînement des figures.	/10
STYLE ET QUALITE DU MOUVEMENT	Style>	. Personnalisation et 'esthétique' dans la réalisation des figures réalisées. . Qualité de l'enchaînement des dites figures	/10
	Fluidité>		
	Vitesse>	. Maintien de la vitesse dans l'enchaînement des figures	/10
	Longueur >	. Longueur des slides et grinds	/10

	Amplitude>	. Amplitude des figures aeriennes et/ou acrobati-ques	
BEST TRICK	Meilleure Figure >	. Réalisation d'une figure au choix déjà présentée ou non lors du run.	/20
Total			/100

## Partie 5 – Niveaux des compétitions

### Article 14 Compétitions internationales

Ce niveau de compétition est défini par la Fédération Internationale (World Skate).

### Article 15 Compétitions nationales

#### 15.1 Compétitions 3 étoiles

##### 15.1.1 Définition

Ce niveau de compétition a pour objet de classer les meilleurs pratiquants Français.

##### 15.1.2 Candidatures

Avant le 30 septembre du début de la saison concernée : les candidats à l'organisation d'une étape 3 étoiles doivent informer la Commission Technique et Sportive Roller Freestyle de la date pour laquelle ils postulent.

Avant le 15 novembre du début de la saison concernée : les candidats à l'organisation d'une étape 3 étoiles doivent retourner le dossier de candidature complété, il fait notamment apparaître les éléments suivants :

Plans ou photos et dimensions du skatepark permettant d'évaluer sa classe d'équipement.

Pour les skateparks permanents : information sur les modifications du skatepark prévues pour la compétition.

Règlement de la compétition : information sur les catégories d'âges, les modalités de passage et les règles d'arbitrage.

Signer et retourner avec la candidature la lettre d'engagement sur le montant minimum des prize-money prévus pour les catégories pros.

##### 15.1.3 Règles d'attribution des 3 étoiles

###### 15.1.3.1 Conditions obligatoires

- Organiser la compétition dans la période comprise entre le début des vacances de février et le début des épreuves scolaires de fin d'année (BEPC et BAC).
- Organiser l'événement sur un skatepark de classe B au minimum (Voir partie 4).
- Organisation d'une étape 2 ou 3 étoiles dont la dernière édition date de moins de 3 ans et regroupait au moins 10 clubs et plus de 60 compétiteurs (licenciés et non licenciés confondus).
- L'organisateur doit au minimum ouvrir la compétition aux catégories suivantes : Amateurs, Amatrices, Pro Femmes, Pro Hommes.
- L'organisateur doit doter chacune des 2 catégories pros d'un prize money minimum de 250€ pour les vainqueurs, de 150€ pour les seconds et de 100€ pour les troisièmes.

- L'organisateur doit avoir transmis les éléments suivants lors de la précédente édition : liste des juges, nom du speaker et programme au moins deux semaines avant l'événement. Envoi des résultats (fichier excel) et de photos libres de droits pour assurer la communication fédérale de l'événement dans les 2 jours qui l'ont suivi. Mise en avant de la fédération (logo, banderoles, flammes...) sur les supports de communication (affiches, site web, vidéos) de l'événement.
- Sauf dérogation, il ne peut pas y avoir plus d'une étape 3 étoiles par ligue ou par date pour une même saison sportive.

#### 15.1.3.2 Candidatures multiples dans une même région

Si plusieurs organisateurs demandent un classement 3 étoiles pour la même région, les éléments suivants serviront à désigner la compétition qui sera inscrite au calendrier :

- Antériorité de l'événement.
- Alternance entre les événements majeurs d'une même ligue, d'une année sur l'autre.

Les cas de dérogation permettant le classement de deux événements 3 étoiles dans une même région sont :

- Les événements qui sont distants de plus de 200km.
- Les événements qui sont organisés sur des équipements complémentaires : aire de street, rampe ou bowl.

#### 15.1.3.3 Candidatures multiples pour une même date

Si plusieurs organisateurs demandent un classement 3 étoiles pour la même date, les éléments suivants serviront à désigner la compétition qui sera inscrite au calendrier :

- Répartition géographique de l'ensemble des étapes 3 étoiles pour couvrir le plus équitablement possible le territoire.
- Date de réception du dossier.
- Antériorité de la manifestation.

Si la compétition qui n'obtient pas les 3 étoiles souhaite maintenir son événement à la même date, deux cas sont possibles :

- Si la compétition se déroule à plus de 600km de l'événement classé et sur accord exclusif de son organisateur, elle peut être également classée 3 étoiles.
- Dans tous les autres cas de figures, elle sera systématiquement requalifiée en 2 étoiles.

#### 15.1.3.4 Candidatures multiples pour un même événement

Un organisateur peut demander le classement de son événement pour plusieurs épreuves différentes (street et/ou Bowl et/ou rampe et/ou mini-rampe).

## 15.2 Compétitions 2 étoiles

### 15.2.1 Définition

Ce niveau de compétition a pour objet de faire le lien entre compétitions de proximité et les compétitions majeures. Il peut à la fois servir de finale d'un championnat départemental ou régional, comme d'étape de préparation aux événements 3 étoiles.

### 15.2.2 Candidatures

Au moins 3 mois avant la date de la compétition : les candidats à l'organisation d'une étape 2 étoiles doivent informer la Commission Technique et Sportive Roller Freestyle de la date pour laquelle ils postulent et retourner le dossier de candidature complété, il fait notamment apparaître les éléments suivants :

- Plans ou photos et dimensions du skatepark permettant d'évaluer sa classe d'équipement.
- Règlement de la compétition : information sur les catégories d'âges, les modalités de passage et les règles d'arbitrage.
- Programme de la compétition.

### 15.2.3 Règles d'attribution du classement 2 étoiles

#### 15.2.3.1 Conditions obligatoires

- Organiser la compétition dans la période comprise entre le début des vacances de Toussaint et la fin des vacances de Pâques.
- Skatepark de classe C au minimum (voir Partie 4).
- Organisation dont la dernière édition date de moins de 3 ans et regroupait au moins 6 clubs et plus de 45 compétiteurs.
- Proposer au minimum les catégories suivantes : U14 / Filles U14 / U18 / Filles U18 / Amatrices / Amateurs / Vétérans.
- Sauf dérogation exceptionnelle, il ne peut pas y avoir plus d'une étape 2 étoiles par département pour une même saison sportive.

#### 15.2.3.2 Candidatures multiples dans une même région pour une même date

Si plusieurs organisateurs de la même ligue demandent un classement 2 étoiles pour la même date, les éléments suivants serviront à désigner la compétition qui sera inscrite au calendrier :

- Répartition géographique de l'ensemble des étapes 2 étoiles pour couvrir le plus équitablement possible l'offre de compétition dans la ligue concernée.
- Date de réception du dossier.
- Antériorité de la manifestation.

Si la compétition qui n'obtient pas les 2 étoiles souhaite maintenir son événement à la même date, deux cas sont possibles :

- Si la compétition se déroule à plus de 200km de l'événement labellisé et sur accord exclusif de son organisateur, elle peut être également classée 2 étoiles.
- Dans tous les autres cas de figures, elle sera systématiquement requalifiée en 1 étoile.

## 15.3 Compétitions 1 étoile

### 15.3.1 Définition

Ce niveau de compétition a pour objet le développement de la pratique sur les skateparks en proposant des compétitions de proximité.

### 15.3.2 Candidatures

Au moins deux semaines avant la date de la compétition : les candidats à l'organisation d'une étape 1 étoile doivent informer la Commission Technique et Sportive Roller Freestyle de la date pour laquelle ils postulent et retourner le dossier de candidature complété, il fait notamment apparaître les éléments suivants :

- Plans ou photos et dimensions du skatepark permettant d'évaluer sa classe d'équipement.
- Règlement de la compétition : information sur les catégories d'âges, les modalités de passage et les règles d'arbitrage.
- Programme de la compétition.

### 15.3.3 Règles d'attribution du classement 1 étoile

Les conditions suivantes sont obligatoires pour être classé 1 étoile :

- Skatepark de classe D au minimum (voir Partie 4).
- Proposer au minimum les catégories suivantes : U12 / U14 / Filles U14 / U18 / Filles U18 / Amatrices.

## Partie 6 – Règlement des équipements sportifs

### Article 16 Règles spécifiques aux compétitions qui se déroulent sur Skatepark

#### 16.1 Généralités

##### 16.1.1 Définitions

###### 16.1.1.1 Skatepark

Il désigne l'ensemble des aires d'évolution intérieures ou extérieures dédiées aux activités de glisse urbaines (celles de Skateboard, de Roller Freestyle et de Trotinette sont organisées sous l'égide de la FFRS) permettant la pratique du saut et de la glisse. Le skatepark regroupe 3 types d'aire d'évolution : les aires de street, les rampes et les parks terrains.

###### 16.1.1.2 Aire de street

Elle désigne l'ensemble des aires d'évolutions composées de plusieurs formes différentes dédiées à la pratique du saut et de la glisse, implantées sous forme de parcours cohérents, dont les différents éléments sont reliés par des surfaces planes. On distingue différents concepts :

**A. Aire acrobatique** : Elle désigne une aire de street principalement composée d'éléments permettant les grandes prises de vitesse et la réalisation de sauts de grande amplitude.

**A. Streetpark** : Le streetpark désigne une aire de street essentiellement composée d'éléments reproduisant le mobilier urbain.

**B. Streetplaza** : La streetplaza désigne une aire de street qui reproduit une place publique avec des éléments qui reproduisent le plus fidèlement possible le mobilier urbain. Elle peut donc être dépourvue d'éléments de relance ou de saut.

**C. Flowpark** : Le flowpark désigne une déclinaison des aires de street optimisée pour le loisir et l'initiation. Il est composé d'éléments basés sur le déplacement, et dépourvu d'éléments de glisse (slide ou grind).

###### 16.1.1.3 Éléments

Plusieurs éléments destinés à la réalisation de figures de saut ou de glisse ont des formes caractéristiques :

**A. Plan incliné**

Désigne une pente.

**B. Quarter**

Désigne une courbe dont la plaque de seuil (bord d'attaque) est tangente au sol.

**C. Langue**

Désigne un quarter dont la jonction entre la courbe et la plateforme est assurée par un congé.

**D. Corner**

Désigne un quarter formant un virage.

**E. Manual pad / Palette à wheeling**

Désigne une surface large légèrement surélevée.

**F. Curb**

Désigne l'arête qui représente une bordure de trottoir. Elle est réalisée dans un matériau propice à la glisse ou équipée d'un tube rectangulaire inscrit dans la masse (sans débordement ni retrait).

**G. Ledge**

Désigne un muret.

**H. Rail / Flatbar**

Désigne un tube surélevé dont le profil est soit rond, soit rectangulaire.

**I. Handrail**

Désigne un rail en pente.

**J. Subbox**

Désigne un ledge fixé sur une plateforme.

**K. Gap**

Désigne deux surfaces distantes séparées par un trou ou par un dénivelé à franchir en sautant.

**L. Table de saut**

Désigne un ensemble constitué d'un plan d'impulsion courbe ou incliné et d'un plan de réception incliné, distants et reliés en leur sommet par une table.

**M. Vulcano**

Désigne un ensemble de deux courbes opposées, distantes et reliées en leur sommet par une table.

**N. Spine**

Désigne un ensemble de deux courbes opposées reliées en leur sommet.

**O. Demi-pyramide**

Désigne un ensemble de deux plans inclinés formant un angle.

**P. Hip**

Désigne un ensemble de deux courbes formant un angle.

**Q. Wall**

Désigne une paroi verticale, ou supérieure à 60° d'inclinaison.

**R. Extension**

Désigne le prolongement d'une courbe ou d'un plan incliné qui crée une surélévation sur une plateforme.

**S. Canyon / Roll in**

Désigne une extension qui forme un accès dans une courbe. Il crée une coupure de la continuité d'une courbe au niveau du coping.

**T. Cradle**

Désigne l'extension d'un corner dont le rayon est partiellement prolongé au-delà de la verticale (« *over vert* »).



#### 16.1.1.4 Rampe

La rampe désigne un équipement composé de courbes qui se font face, reliées par une surface horizontale, et équipées de plateformes.

##### **A. Mini-Rampe**

Désigne une rampe dont le rayon des courbes est supérieur à leur hauteur.

##### **B. Rampe**

Désigne une rampe dont le rayon des courbes est inférieur à la hauteur de la plateforme, et dont les courbes sont prolongées par une partie verticale.

#### 16.1.1.5 Park terrain et Bowl

Le park terrain désigne un ensemble de bowls liés entre eux. Un bowl désigne un équipement composé principalement de courbes reliées entre elles pour former un ensemble cohérent. Un bowl peut contenir des éléments intégrés dans sa forme ou sur sa plateforme. Le park terrain peut combiner plusieurs des concepts de bowls suivants :

##### **A. Bowl classique**

Désigne un bowl qui présente des portions de coping majoritairement rectilignes, reliées par des corners.

##### **B. Bowl rond**

Désigne un bowl qui présente des portions de coping majoritairement curvilignes.

##### **C. Bowl ouvert**

Désigne un bowl présentant un accès au niveau du sol qui crée une rupture dans la liaison des courbes entre elles.

##### **D. Snakerun**

Désigne un bowl qui serpente et présente un chemin d'accès en pente douce.

##### **E. Pool**

Désigne un bowl qui reproduit la forme d'une piscine, avec une partie verticale qui prolonge les courbes.

##### **F. Ditch**

Désigne un bowl dont les élévations sont principalement en plans inclinés.

### 16.1.2 Sécurité

#### 16.1.2.1 Conformité

Les skateparks doivent être réalisés conformément aux exigences de la norme NF EN 14-974 A1.

Cette norme étant destinée à la pratique en libre accès, il est possible de déroger au dimensionnement de certains éléments pour les besoins de la compétition, mais toute dérogation devra dans ce cas faire l'objet d'une validation par une commission de sécurité compétente.

### 16.1.2.2 Hauteur libre

En cas de présence d'un obstacle entre le sol de l'aire d'évolution, ou au-dessus des éléments constituant le skatepark, jusqu'à un minimum de 5m de hauteur mesurée à partir du sol, celui-ci devra être signalé et protégé pour ne pas présenter un danger si un pratiquant entre en contact avec.

**A.** Cette mesure est augmentée au-dessus de chaque élément accessible depuis un plan incliné dont la plateforme est à plus de 2m50 de haut. La hauteur libre au-dessus de l'élément concerné devient alors le double de la hauteur de l'élément (exemple : la hauteur libre au-dessus d'un plan incliné dont la plateforme est à 3m du sol est alors de 6m00, soit 3m au-dessus de sa plateforme).

**B.** Cette mesure est augmentée au-dessus de chaque élément accessible depuis une courbe dont la plateforme est à plus de 1m00 de haut. La hauteur libre minimale au-dessus de l'élément concerné devient alors de 4m00 au-dessus de la plateforme de cet élément (exemple : la hauteur libre au-dessus d'un quarter dont la plateforme est à 3m du sol est alors de 7m00).

### 16.1.2.3 Éclairage

Il est nécessaire de prendre en compte les ombres portées des différents éléments pour que les espaces d'exécution soient parfaitement éclairés, notamment le sommet des différentes élévations et l'ensemble des tubes et arrêtes dédiés à la glisse.

**A.** En extérieur, un niveau d'éclairage de 150 lux avec un taux d'uniformité de 0.7 doit être atteint sur la surface d'évolution. Selon les niveaux de compétitions, la FFRS recommande l'éclairage suivant :

	Classe A	Classe B	Classe C	Classe D
Niveau d'éclairage	500 lux	300 lux	200 lux	150 lux
Taux d'uniformité minimum	0.7 à 1m du sol			

**B.** En intérieur, un niveau d'éclairage de 300 lux avec un taux d'uniformité de 0.7 doit être atteint sur la surface d'évolution. L'éclairage doit être conforme aux exigences de la norme européenne NF EN 12193. Selon les niveaux de compétitions, la FFRS recommande l'éclairage suivant :

#### 16.1.2.4 Évacuation des eaux de pluie

	Classe A	Classe B	Classe C	Classe D
Niveau d'éclairage	750 lux	500 lux	300 lux	200 lux
Taux d'uniformité minimum	0.7 à 1m du sol			

En extérieur, l'évacuation des eaux de pluie doit être prévue. Si des pentes sont prévues à cet effet, elles ne doivent pas être supérieures à 1.5%.

#### 16.1.2.5 Sol de l'aire d'évolution des aires de street

##### A. Finitions

Pour les surfaces de roulement en béton de ciment, les joints de fractionnements doivent être éloignés des zones de réception des éléments.

##### B. Sols adaptés en extérieur

Les sols durs tels que les dalles en béton de ciment, les enrobés recouverts de résine acrylique, l'asphalte ou les enrobés lisses compactés mécaniquement sont globalement adaptés à la pratique du skateboard, des rollers sports et de la trottinette. Mais comme ils ont des caractéristiques d'abrasivité différentes, une partie d'entre eux sont exclus pour certains niveaux de compétition, du fait des vitesses envisageables et des risques pris à ces niveaux, conformément au tableau ci-dessous :

	Classe A	Classe B	Classe C	Classe D
Béton de ciment	Non défini	Oui	Oui	Oui
Enrobé recouvert d'une résine acrylique		Oui	Oui	Oui
Enrobé 0.6 max et compacté mécaniquement		Non	Oui-Non ?	Oui
Asphalte		Non	Non	Oui

*Dans le cas d'éléments modulaires posés ou fixés sur une dalle en enrobé ou en asphalte, le sol peut poinçonner sous la charge de l'élément, particulièrement lors de fortes chaleurs. Il est donc important de dimensionner les pieds de chaque élément pour répartir la charge en conséquence.*

##### C. Sols adaptés en intérieur

En plus des revêtements utilisés en extérieur, il est possible d'utiliser des sols en bois en intérieur. Dans ce cas, il est nécessaire d'utiliser un bois dur non propice à la formation d'échardes.

#### 16.1.2.6 Agencement des aires de street

- Les croisements de trajectoires doivent être limités et réfléchis en fonction des risques de collisions qu'ils peuvent générer.
- Le ou les accès à l'aire d'évolution doi(ven)t être éloigné(s) des zones prévues pour évoluer à grande vitesse.
- Le taux de saturation (rapport entre les surfaces de glisse + les surfaces de roulement et les surfaces horizontales + les plateformes) doit être inférieur à 30%.
- Zones de sécurité intégrer proposition et schéma public / + zone sans élément saillant

/saillant élément haut / chevauchement.

#### 16.1.2.7 Conception des éléments

- Chaque élément doit être dimensionné (rayon, angle, hauteur, largeur) en fonction du niveau de classement de l'équipement et du type de pratique(s) envisagée(s) (Skateboard, Roller freestyle, Trotinette freestyle).
- Le choix ou la finition du revêtement des surfaces de roulement doit permettre de réduire les risques de brûlure, de perte d'adhérence ou d'éblouissement.
- Les jointures entre les différentes surfaces accolées ne doivent pas présenter de différences de niveau ni d'écartement de plus de 3mm.
- Les tubes dédiés à la glisse formés de plusieurs tronçons ne doivent pas présenter à leur jointure de différences de niveau, ou d'écartement de plus de 2mm.
- Les surfaces inclinées ou horizontales doivent être parfaitement planes et les courbes parfaitement régulières.

#### 16.1.2.8 Conception des rampes

Le choix des rayons des courbes doit être adapté au niveau de classement de l'équipement, et à la longueur du plat de la rampe.

#### 16.1.2.9 Conception des parks terrain et des bowls

Le choix des rayons des courbes et des profondeurs doit être adapté au niveau de classement de l'équipement, et à la longueur des plats des bowls.

Les éléments qui peuvent être présent dans un park terrain ou un bowl ne doivent pas être placés de manière à casser une trajectoire principale. Ils doivent être signalés sur la plateforme ou le coping ou la margelle.

### 16.2 Règles spécifiques au roller freestyle (disciplines street, rampe et park terrain)

#### 16.2.1 Règles de classement des skateparks

- **Classe A** : elle définit les règles d'équipement pour les compétitions internationales.
- **Classe B** : elle définit les règles d'équipement pour les compétitions labellisées 3 étoiles.
- **Classe C** : elle définit les règles d'équipement pour les compétitions labellisées 2 étoiles.
- **Classe D** : elle définit les règles d'équipement pour les compétitions labellisées 1 étoile.

#### 16.2.2 Procédures de classement

La Commission Roller Freestyle peut classer un skatepark sur site ou à distance sur plans et photos, au regard du présent règlement. Dans ce cas, les pièces transmises doivent permettre d'évaluer :

- La sécurité conformément au chapitre 11.1.2 (plans et photos)
- La fonctionnalité du skatepark (plans côtés), 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.

- La qualité des surfaces roulantes et des surfaces de glisse (photos de détails).

### 16.2.3 Aires de street

#### 16.2.3.1 Surface minimale

Elle détermine la surface totale minimum d'une aire de street ainsi qu'une zone rectangulaire minimum qui doit être inscrite dans cette surface, pour chaque niveau de compétition.

	Classe A	Classe B	Classe C	Classe D
		★ ★ ★	★ ★	★
	En cours de définition. 1000m <sup>2</sup> mini Dont rectangle 42m*15m	800m <sup>2</sup> Dont rectangle 36m*12m	600m <sup>2</sup> Dont rectangle 34m*10m	400m <sup>2</sup> Dont rectangle 32m*8m

Les compétitions labellisées 1 étoile peuvent également se dérouler sur un élément unique. Dans ce cas particulier, la surface minimale devient celle qui permet une utilisation optimale de cet élément.

#### 16.2.3.2 Nombre d'éléments minimum

	Classe A	Classe B	Classe C	Classe D
		★ ★ ★	★ ★	★
	En cours de définition. 18 mini dont au moins 3 éléments nouveaux ou modifiés?	15 dont au moins un élément nouveau ou modifié significativement	10	6*

\*A l'exception d'une compétition starter qui se déroule sur un élément unique

#### 16.2.3.3 Catégories d'éléments

Chaque élément appartient à une ou plusieurs des quatre Catégories suivantes :

- **Catégorie I** : Saut en transfert. Cette catégorie regroupe les éléments permettant une prise d'impulsion sur une surface différente de la surface de réception. Cela concerne les éléments suivants : Gap, Table, Hip, Vulcano, Spine.
- **Catégorie II** : Saut et relance. Cette catégorie regroupe les éléments qui ont la même surface d'impulsion et de réception. Cela concerne les éléments suivants : Quarter, langue, wall.

- **Catégorie III** : Glisse en transfert. Cette catégorie regroupe les éléments dédiés à la glisse fixés au sol ou sur un autre élément. Cela concerne les éléments suivants : Rail, Ledge, Handrail, Subbox.
- **Catégorie IV** : Glisse au coping. Cette catégorie regroupe les éléments courbes qui sont équipés d'un coping entre leur sommet et la plateforme. Cela concerne les éléments suivants : Quarter, Corner, Hip, Spine, Vulcano





La ou les fonction(s) de chaque élément permet(tent) de définir les dimensions minimales qu'il doit avoir pour un usage normal selon sa catégorie et le niveau de compétition pour lequel il est utilisé.

#### 16.2.3.4 Nombre minimum d'éléments par catégories





	Classe A	Classe B 	Classe C 	Classe D * 
Catégorie I	En cours de définition.	3	1	1
Catégorie II		2	1	1
Catégorie III		4	3	2
Catégorie IV		1	1	1


*\*A l'exception d'une compétition starter qui se déroule sur un élément unique*

### 16.2.3.5 Caractéristiques minimales des éléments par catégories

Catégorie I 	Classe A	Classe B 	Classe C 	Classe D 
Gap	En cours de définition.	1m00 < H dénivelé < 1m50 l ≥ 4m00	0m80 < H dénivelé < 1.5m l ≥ 3m00	
Table (Béton exclu)		H ≥ 1m30 l ≥ 4m00 R courbe ≥ 2m20 PI réception L ≥ 4m00	H ≥ 1m00 l ≥ 3m00 R courbe ≥ 2m40 PI réception L ≥ 3m00	
Hip		H ≥ 1m50 l ≥ (chaque élévation) 4m00 R courbe ≥ 2m00	H ≥ 1m30 l ≥ (des 2 élévations) 3m00 R courbe ≥ 2m30	
Vulcano		H ≥ 1m50 l ≥ 3m00 R courbe ≥ 2m20	H ≥ 1m30 l ≥ 4m00 R courbe ≥ 2m30	
Spine		H ≥ 1m50 l ≥ 3m00 R courbe ≥ 2m20	H ≥ 1m50 l ≥ 4m00 R courbe ≥ 2m30	

Catégorie II 	Classe A	Classe B 	Classe C 	Classe D 
Quarter / Langue	En cours de définition.	H ≥ 2m00 l ≥ 4m00	H ≥ 1m70 l ≥ 4m00	
Wall		H ≥ 4m00 l ≥ 3m00	H ≥ 3m50 l ≥ 4m00	Sans objet

Catégorie I 	Classe A	Classe B 	Classe C 	Classe D 
Gap	En cours de définition.	1m00 < H dénivelé < 1m50 l ≥ 4m00	0m80 < H dénivelé < 1.5m l ≥ 3m00	
Table (Béton exclu)		H ≥ 1m30 l ≥ 4m00 R courbe ≥ 2m20 PI réception L ≥ 4m00	H ≥ 1m00 l ≥ 3m00 R courbe ≥ 2m40 PI réception L ≥ 3m00	
Hip		H ≥ 1m50 l ≥ (chaque élévation) 4m00 R courbe ≥ 2m00	H ≥ 1m30 l ≥ (des 2 élévations) 3m00 R courbe ≥ 2m30	
Vulcano		H ≥ 1m50 l ≥ 3m00 R courbe ≥ 2m20	H ≥ 1m30 l ≥ 4m00 R courbe ≥ 2m30	
Spine		H ≥ 1m50 l ≥ 3m00 R courbe ≥ 2m20	H ≥ 1m50 l ≥ 4m00 R courbe ≥ 2m30	





Catégorie III 	Classe A	Classe B 	Classe C 	Classe D 
Ledge à plat	En cours de définition.	H ≥ 0m45 L ≥ 6m00	H ≥ 0m40 L ≥ 5m00	H ≥ 0m40 L ≥ 3m00
Rail		H ≥ 0m45 L ≥ 6m00 50mm < $\phi$ < 80mm	H ≥ 0m40 L ≥ 5m00 50mm < $\phi$ < 80mm	H ≥ 0m40 L ≥ 3m00 50mm < $\phi$ < 80mm
Ledge en pente		H ≥ 0m50 L ≥ 4m00	H ≥ 0m40 L ≥ 4m00	H ≥ 0m40 L ≥ 3m00
Handrail		H ≥ 0m60 L ≥ 4m00 50mm < $\phi$ < 80mm	H ≥ 0m50 L ≥ 4m00 50mm < $\phi$ < 80mm	H ≥ 0m40 L ≥ 3m00 50mm < $\phi$ < 80mm
Subbox		H ≥ 0m50 L ≥ 4m50	H ≥ 0m40 L ≥ 4m00	H ≥ 0m40 L ≥ 3m00

Catégorie IV 	Classe A	Classe B 	Classe C 	Classe D 
Quarter	En cours de définition.	H ≥ 1m50 l ≥ 6m00	H ≥ 1m00 l ≥ 6m00	H ≥ 1m00 l ≥ 4m50
Corner		H ≥ 1m50 l ≥ 7m50	H ≥ 1m00 l ≥ 6m00	
Hip (dimensions d'au moins 1 courbe)		H ≥ 1m50 l ≥ 4m50	H ≥ 1m00 l ≥ 4m50	
Spine / Vulcano		H ≥ 1m50 l ≥ 6m00	H ≥ 1m00 l ≥ 4m50	



## 16.2.4 Rampes

Caractéristiques minimales en fonction du type de rampe

	Classe A	Classe B 	Classe C 	Classe D 
Mini-rampe	Sans objet		1m70<H<2m50 l ≥ 9m00 R ≥ 2m20 et >H	1m50<H<2m20 l ≥ 7m50 R ≥ 2m30
			Contient au moins un élément : Spine, Hip, Subbox, Extension ou Wall	
Rampe	En cours de définition.	H ≥ 3m50 l ≥ 12m00 R ≥ 3m00 H Verticale ≥ 40cm Contient au moins un élément *	H ≥ 3m30 l ≥ 9m00 R ≥ 3m00 H Verticale ≥ 0m30	Sans objet

\* Types d'éléments : Spine, Hip, Subbox, Extension, canyon ou Wall



## 16.2.5 Park terrain et bowl

### 16.2.5.1 Surface minimale

La surface d'un park terrain ou d'un bowl ne tient pas compte des parties de la plateforme plus profondes que 1m50.

### 16.2.5.2 Caractéristiques minimales des parks terrains

	Classe A	Classe B 	Classe C 	Classe D 
	600m <sup>2</sup> ?	400m <sup>2</sup>	200m <sup>2</sup>	100m <sup>2</sup>

	Classe A	Classe B 	Classe C 	Classe D 
Nombre de bowls combinés	En cours de définition.	3	2	1 simple bowl suffit
Types de bowls		Au moins 2 classiques	Au moins 1 classique	Classique
Hauteur / Profondeur		Un des bowls doit présenter une différence de hauteur $\geq 50\text{cm}$ avec les autres H moyenne $\geq 1\text{m}80$	H moyenne $\geq 1\text{m}60$	
Longueur coping rectiligne		L $\geq 6\text{m}00$ sur au moins une portion	L $\geq 4\text{m}50$ sur au moins deux portions	
Présence d'éléments *			$\geq 4$ éléments	$\geq 2$ éléments

\* Types d'éléments : Spine, Hip, Subbox, Extension, canyon ou

## Partie 7 – Fonctionnement disciplinaire

### Article 17 : Discipline : sanctions – litiges

#### 17.1 Généralités

Le présent titre traite des litiges disciplinaires et non de faits sportifs, dont les pénalités sportives respectives sont énoncées dans les articles correspondants du présent règlement.

#### 17.2 Rapport d'incident

Un rapport d'incident est le seul document officiel rapportant l'existence d'incident particulier au cours d'une manifestation sportive, ou en marge de celle-ci, sollicitant une décision disciplinaire.

Il ne peut être rédigé que par le juge arbitre d'une manifestation sportive pour un incident relatif à celle-ci.

Il doit être établi sur un imprimé officiel édité par la Fédération notamment dans les cas suivants :

- = Expulsion d'un athlète ou d'un officiel de club
- = Manifestation sportive ne pouvant être maintenue ou interrompue définitivement avant le terme prévu (si une décision disciplinaire est attendue)
- = Obstruction par des spectateurs
- = Non-respect des obligations incombant aux officiels de club
- = Problème de structure, d'équipement, de conformité ou de gestion de la manifestation (si une décision disciplinaire est attendue)

En cas de protagonistes multiples, il doit être établi un rapport par personne ou club. Chaque rapport doit comporter l'identité du fautif, la description chronologique précise des incidents ainsi que les références des règles violées.

Le rapport d'incident doit être adressé à la Fédération par le juge arbitre par courriel à [rapport.arbitrage@ffroller-skateboard.com](mailto:rapport.arbitrage@ffroller-skateboard.com) avant le lundi 23h59 suivant la manifestation.

Le rapport d'incident est soumis au Président de la Commission disciplinaire de 1<sup>ère</sup> instance compétente qui apprécie l'opportunité d'engager des poursuites disciplinaires.

#### 17.3 Applications des pénalités financières

Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à tout athlète expulsé d'une manifestation sportive suite à un rapport d'incident.

#### 17.4 Sanctions

##### 17.4.1 Non-admissibilité à une compétition

Tout athlète n'ayant pas rempli dans les délais voulus les conditions d'inscription à une compétition stipulées dans le présent règlement n'est pas, sauf circonstances exceptionnelles appréciées par la CSTRF, admis à participer à cette compétition.

##### 17.4.2 Suspension sportive

Lorsqu'un athlète ou un officiel de club est suspendu, il ne peut participer à une manifestation sportive d'aucune façon que ce soit.

Lorsqu'un athlète sous le coup d'une suspension participe à une manifestation sportive, ses résultats seront invalidés et la suspension est considérée comme non purgée.

##### 17.4.3 Avertissement

Un avertissement est adressé à toute association n'ayant pas procédé à la mise en conformité de la licence d'un de ses licenciés.

#### 17.5 Examen des réserves et litiges

Les dispositions du Règlement des infractions disciplinaires et réglementaires et de son annexe s'appliquent à la discipline roller freestyle.

### Article 18 : Suspension sportive

Tout rider expulsé d'une épreuve suite à une méconduite sportive est suspendu immédiatement pour toute la compétition.

Les sanctions visées aux points précédents sont prononcées par l'organe disciplinaire compétent de la FFRS dans le respect des dispositions de l'article 22 du règlement disciplinaire de la FFRS.

Lorsqu'un rider est suspendu pour une compétition, il ne peut y participer d'aucune façon que ce soit.

Un rider faisant l'objet d'une suspension de compétition ne pourra pas reprendre la compétition dans une autre spécialité dans laquelle il peut régulièrement évoluer sous réserve que, depuis la date d'effet de sa sanction, un nombre de compétitions officielles dans le niveau de championnat correspondant au quantum de sa sanction se soit déroulé ou le délai expiré.

## Article 18 : Réclamations d'après compétition

### 18.1 Dispositions particulières à la Roller Freestyle

Une réclamation d'après compétition peut être formulée pour l'un des motifs énumérés ci-dessous :

- = Erreur d'enregistrement de résultat
- = Erreur de calcul des points

### 18.2 - Procédure

- = Toute réclamation d'après compétition peut être formulée par : le représentant du club, l'entraîneur, le rider s'il est majeur, le responsable légal dans le cas d'un rider mineur.
- = En cas de réclamation par le représentant du club ou par l'entraîneur, le rider concerné ou le responsable légal doit donner son consentement.
- = Toute réclamation concernant des erreurs d'enregistrement de résultat doit impérativement, sous peine d'irrecevabilité, être formulée par écrit auprès du juge arbitre de la compétition et du collectif roller freestyle dans un délai de dix jours après la compétition.
- = Toute réclamation concernant des explications sur les décisions de jugement doit impérativement, sous peine d'irrecevabilité, être formulée par écrit auprès du juge arbitre dans les 24 heures suivant la fin de la compétition, au plus tard.