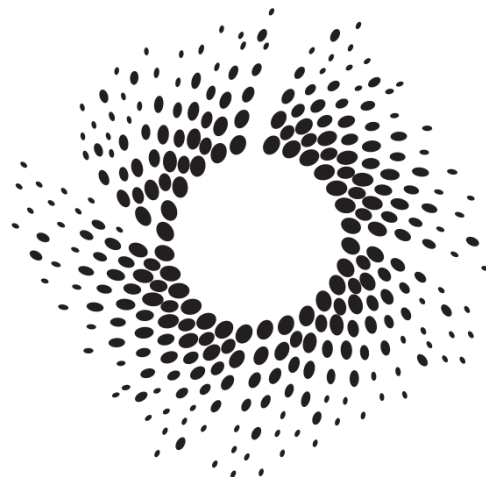




REGLEMENT SPORTIF

DISPOSITIONS PARTICULIÈRES

SKATEBOARD



REGLEMENT SPORTIF

DISPOSITIONS PARTICULIÈRES

SKATEBOARD

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

Table des matières

1. Général.....	5
1.1 - Objet.....	5
1.2 - Textes de référence	5
1.3 - Abréviations	5
1.4 - Spécialités reconnues	5
2. Règlement général des compétitions	5
2.1 - Admissibilité des associations.....	5
2.2 - Admissibilité des participants	5
2.3 - Mutation	6
2.4 - Mixité	6
2.5 – Cash Prize	6
3. Organisation des compétitions	6
3.1 - Surface de pratique.....	6
3.1.1 - Choix de la surface de pratique	6
3.1.2 - Gestion de la surface de pratique.....	6
3.2 - Matériel technique	7
3.2.1 - Skateboard	7
3.2.2 - Protection	7
3.3 - Skateboarder.....	7
3.4 - Personnel	7
3.4.1 - Organisateur de compétition.....	7
3.4.2 - Juges.....	7
3.4.3 – Calculateur	8
3.4.4 - Speaker	8
3.4.5 – Course manager	9
3.4.6 - Officiels, encadrants et entraîneurs	9
4. Déroulement des compétitions	9
4.1 - Généralités.....	9
4.2 - Format standard de compétition.....	9
4.2.1 - Spécialités	9
4.2.2 - Épreuves.....	10
4.2.3 - Catégories	10
4.2.4 – « Para-skateboard » et « para-skateboard adapté »	10
4.2.5 – Surclassement	10
4.2.6 – Regroupement de catégories.....	11

4.2.7 – Règles particulières des catégories	11
4.2.8 - Nombre de participants	11
4.3 - Pré-compétition	11
4.3.1 - Ordre de passage des catégories	11
4.3.2 - Ordre de passage des riders	11
4.3.3 - Poules de riders	12
4.3.4 - Training et warm up	12
4.3.5 - Rider meeting	12
4.4 - Intra-compétition	13
4.4.1 - Format de compétition	13
4.4.2 - Gestion du chronomètre	13
4.4.3 - Réussite contre chute	13
4.4.4 - Situation d'égalité	13
4.4.5 - Classements	13
4.4.6 - Processus de notation	13
4.4.7 - Critères de jugement	13
4.4.8 – Echelle de jugement	14
4.5 - Interruptions	15
4.5.1 - Maladie et blessure	15
4.5.2 - Intervention extérieure	15
4.5.3- Erreur officielle	15
4.5.4 - Conditions météorologiques	15
4.5.5 - Défaillance technique	16
4.5.6 - Défaillance chrono	16
4.5.7 - Modification de l'ordre de passage en cas d'arrêt	16
5. Résultats officiels de compétition	16
5.1- Généralités	16
5.2 - Publication des résultats officiels des compétitions	16
5.3 - Homologation des résultats	16
6. Forfait	16
6.1 - Constat initial	16
6.2 - Forfait sur blessure	17
6.3 – Forfait à l'issu des qualifications	17
6.3.1 - Forfait à l'issu des phases de qualification d'un championnat	17
6.3.2 - Forfait à l'issu d'une participation à une épreuve d'une compétition	17
6.4 – Dérogation médicale	17
7. Méconduite sportive	17

8.	Discipline : sanctions - litiges	17
8.1	Généralités	17
8.2	Rapport d'incident	17
8.3	Applications des pénalités financières.....	18
8.4	Sanctions	18
8.4.1	Non-admissibilité à une compétition.....	18
8.4.2	Suspension sportive	18
8.4.3	Avertissement	18
8.5	Examen des réserves et litiges	18
9.	Suspension sportive	18
10.	Réclamations d'après compétition	19
10.1	- Dispositions particulières au Skateboard	19
10.2	- Procédure.....	19

1. Général

1.1 - Objet

Le présent règlement sportif a pour objet la définition des règles générales sportives des compétitions dans la discipline Skateboard.

Il ne traite pas des règles particulières d'organisation des compétitions Skateboard qui font l'objet d'un document spécifique.

1.2 - Textes de référence

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

- World Skate - Skateboarding - Régulations
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement intérieur
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement médical
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement des infractions disciplinaires et réglementaires
- Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement disciplinaire dopage

1.3 - Abréviations

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

WS : World Skate

CSTS : Commission Sportive et Technique Skateboard

1.4 - Spécialités reconnues

Le règlement reconnaît les spécialités suivantes :

- Street
- Park
- Vert
- Slalom
- Freestyle

Les dispositions particulières pour chacune des spécialités du Skateboard sont définies par le WS-Skateboarding. Toute compétition officielle organisée par la FFRS ou ses organes déconcentrés doit se conformer à ces dispositions.

2. Règlement général des compétitions

2.1 - Admissibilité des associations

Pour pouvoir engager des skateboarders à une compétition, toute association doit :

- Être affiliée à la FFRS.
- Être à jour des pénalités sportives et financières de la saison sportive précédente ainsi que des amendes infligées par les organes disciplinaires de la FFRS.
- Ne doit pas être sous le coup d'une mesure de suspension.
- Renseigner, en ligne et dans les délais prévus, le formulaire d'engagement.
- Être en mode prélèvement automatique sur sa comptabilité dans Rolscanet.

2.2 - Admissibilité des participants

Pour pouvoir participer à une compétition officielle, tout skateboarder doit :

- Être titulaire d'une licence dans la spécialité Skateboard autorisant la pratique en compétition dans la catégorie d'âge concernée, délivrée par la FFRS pour la saison sportive en cours.
- Ne pas être sous le coup d'une mesure de suspension non purgée au regard des dates de la compétition. Est considérée comme une suspension au titre des présents règlements, toute sanction énumérée à l'article 22 du règlement disciplinaire de la FFRS empêchant la personne sanctionnée de participer, d'être présent sur les zones réservées aux skateboarders et officiels et d'assurer toutes fonctions officielles.
- Renseigner, en ligne et dans les délais prévus, le formulaire d'engagement.

Les licences journalières ne peuvent en aucun cas être utilisées pour des compétitions amenant à un titre, qu'il soit départemental, régional ou national et ne permettent pas d'apparaître au classement général de la compétition.

2.3 - Mutation

Les mutations sont soumises aux conditions générales prévues dans le livre 1 Règlement administratif, règles de participation aux manifestations sportives.

Pendant la saison sportive, toute mutation d'un licencié doit faire l'objet d'une demande via l'espace my.rolskanet.

Toute mutation demandée dans les règles et acceptée permet à un skateboarder de participer immédiatement aux compétitions avec sa nouvelle association, qu'il ait déjà participé à des compétitions officielles ou non.

Les périodes de mutation :

- Du 01/09 au 31/12 : période libre
- À partir du 01/01 : période hors délai

2.4 - Mixité

Chaque étape ou compétition doit être ouverte à la participation et jugée de manière équitable pour les femmes et les hommes.

2.5 – Cash Prize

Les cash prize attribués sur toutes compétitions doivent être égaux entre les femmes et les hommes.

3. Organisation des compétitions

3.1 - Surface de pratique

3.1.1 - Choix de la surface de pratique

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

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

3.1.2 - Gestion de la surface de pratique

Les organisateurs doivent établir un système visant à contrôler l'accès à la surface de pratique de sorte que seuls les skateboarders participants, les entraîneurs, et les personnels autorisés puissent entrer dans la zone de compétition. Les entraîneurs ont un espace délimité dédié.

La surface de pratique doit être propre, balayée et séchée.

Des éléments particuliers peuvent être ajoutés à la surface, sous validation de la CSTS.

3.2 - Matériel technique

3.2.1 - Skateboard

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

3.2.2 - Protection

Le port du casque est obligatoire à l'ensemble des participants dans les disciplines Park et Vert.

Le port du casque est obligatoire à l'ensemble des participants mineurs dans la discipline Street.

Les autres protections sont recommandées (genouillères, coudières, protège-dents, pads...).

3.3 - Skateboarder

Le skateboarder doit être présent sur le skatepark, prêt à rouler lors de l'appel de son nom pour son épreuve de compétition. Tout concurrent se présentant après son heure de compétition pourra être refusé sur l'épreuve dans la mesure où celle-ci a débuté à l'heure annoncée.

3.4 - Personnel

3.4.1 - Organisateur de compétition

L'organisateur de la compétition fait partie du club organisateur. Il est responsable des points suivants :

- S'assurer du matériel nécessaire et de la délimitation de la zone de compétition.
- Communiquer sur le planning, le format de compétition et les critères de jugement les jours précédant la compétition.
- Délimiter la zone de jugement à valider avec l'équipe des juges.
- Publier les poules et l'ordre de passage pour chaque catégorie.
- S'assurer du bon déroulement de la compétition.
- Faire respecter (dans la mesure du possible) l'ensemble des temps de training et de warm up pour chaque catégorie. Dans le cas où la compétition a du retard, réorganiser les temps de trainings et de warm up de façon équitable.
- Communiquer au head judge pour signature avant publication des résultats.
- Éditer et communiquer le classement de la compétition.
- Éditer et communiquer les résultats par rider. Les noms des concurrents doivent être listés verticalement, dans l'ordre des résultats si bien que le concurrent le mieux classé (score le plus élevé) sera en haut de la liste.

L'organisateur de compétition est libre de choisir son équipe encadrante, cependant les individus participants restent sous sa responsabilité.

3.4.2 - Juges

Le panel de juges est composé des postes suivants :

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

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

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

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

Le head judge est désigné par la CSTS. Il a pour rôle :

- Assister à l'ensemble de la compétition et prendre part au jury avec voix dominante.

- Faire respecter le règlement en vigueur.
- Superviser le jugement.
- Gérer les écarts de note important entre les juges.
- Diriger les délibérations.
- Recevoir les réclamations.
- Evaluer les juges.
- Organiser les riders meeting.
- Rédiger les rapports d'incident.
- Valider, signer et transmettre les résultats avant publication.

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

3.4.3 – Calculateur

Un calculateur est présent sur chaque compétition.

Avec l'utilisation de LiveHeat, il a pour rôle :

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

Sans l'utilisation de LiveHeat, il a pour rôle :

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

3.4.4 - Speaker

Au moins un speaker est présent sur chaque compétition. Il doit avoir suffisamment de connaissances sûres :

- La technique et le vocabulaire propre au skateboard.
- Les différentes spécialités et formats de compétition.
- Les skateurs participants.

Il a pour rôle :

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

3.4.5 – Course manager

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

- Participer au rider meeting.
- Expliquer le déroulement de la compétition et les signes de communication aux riders (départ, arrêt).
- Vérifier que les conditions de sécurité soient remplies avant le départ de chaque rider.
- Communiquer avec le head judge et le speaker pour s'assurer que tout le monde soit prêt.
- S'assurer que le chronomètre soit prêt.
- Gérer la présence des personnels autorisés dans la surface de pratique (encadrants, entraîneurs, riders).

3.4.6 - Officiels, encadrants et entraîneurs

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

4. Déroulement des compétitions

4.1 - Généralités

Toute compétition officielle, homologuée organisée par la FFRS ou ses organes déconcentrés doit se conformer à cette disposition.

Le règlement particulier des compétitions précise la procédure utilisée pour chaque compétition.

Tout manquement aux dispositions ci-dessus est sanctionné d'un avertissement à l'organisateur de la compétition.

4.2 - Format standard de compétition

4.2.1 - Spécialités

La compétition présente une ou plusieurs spécialités du skateboard :

- Street
- Park
- Vert
- Slalom
- Freestyle

4.2.2 - Épreuves

Une compétition est organisée avec :

- Une épreuve qualificative pour chaque catégorie.
- Eventuellement une épreuve de quart de finale pour chaque catégorie.
- Eventuellement une épreuve de demi-finale pour chaque catégorie.
- Une épreuve finale pour chaque catégorie.

Ou avec :

- Une seule épreuve pour chaque catégorie.

L'organisation de la compétition doit être adaptée au nombre de participants, au nombre de catégories et au nombre de jours de compétition.

4.2.3 - Catégories

Une catégorie est ouverte avec un minimum de trois participants sinon se référer à l'article 4.2.6. La compétition peut proposer les catégories suivantes chez les hommes et chez les femmes :

- +17
- U17
- U13
- U10
- U8

Au sein d'un championnat, toutes les étapes doivent être cohérentes les unes des autres et être ouvertes aux mêmes catégories.

Catégorie d'âge affichée sur la licence		U6	U7	U8	U9	U10	U11	U12	U13	U14	U15	U16	U17	U18	U19	Senior	
Catégorie de compétition non affichée sur la licence	Spécialité	CATÉGORIES DE COMPÉTITION															
Skateboard		U8		U10		U13		U17		Senior						Master	

4.2.4 – « Para-skateboard » et « para-skateboard adapté »

Le « para-skateboard » et le « para-skateboard adapté » sont deux disciplines dont la FFRS est délégataire depuis janvier 2026. En attente de structuration de ces disciplines, les dispositions ci-dessous s'appliquent.

En compétition, ces deux disciplines concourent à ce jour uniquement dans la spécialité Street.

Il existe une catégorie :

- Regroupant les deux disciplines
- Mixte
- Tous âges confondus
- Sans distinction de handicap

Le Championnat National Street prévoit une épreuve pour les riders souhaitant participer en « para-skateboard » / « para-skateboard adapté ». Les inscriptions se font sur Rolskanet.

Le format de compétition sera adapté au skatepark de la compétition, au nombre de participants et aux différents handicaps.

4.2.5 – Surclassement

- Catégorie +17 HOMME : un rider peut-être surclassé seulement si la catégorie d'âge affichée sur sa licence est de U17 (simple surclassement) ou de U16 (surclassement senior).

- Catégorie +17 FEMME : une rideuse peut être surclassée seulement si la catégorie d'âge affichée sur sa licence est de U17 (simple surclassement), de U16 (surclassement senior) ou de U15 (surclassement senior féminin).
- Catégorie U17 : tout rider peut-être surclassé seulement si la catégorie d'âge affichée sur sa licence est de U13, de U12 ou de U11 (simple surclassement).
- Catégorie U13 : tout rider peut-être surclassé seulement si la catégorie d'âge affichée sur sa licence est de U10, ou de U9 (simple surclassement).
- Catégorie U10 : tout rider peut-être surclassé seulement si la catégorie d'âge affichée sur sa licence est de U8, de U7 ou de U6 (simple surclassement).
- Catégorie U8 : pas de surclassement possible.

Un skateboarder souhaitant être surclassé doit en informer la CSTS en début de saison.

4.2.6 – Regroupement de catégories

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

En cas de regroupement de catégorie, les classements finaux restent séparés.

En cas de nombre insuffisant de participantes dans une catégorie, les femmes peuvent participer dans une catégorie masculine. Dans ce cas, des classements séparés sont conservés.

4.2.7 – Règles particulières des catégories

Au cours d'une saison, un skateboarder s'étant classé dans le top 8 national N-1 de sa catégorie peut participer à des compétitions dans différentes catégories (catégorie de naissance + catégorie en surclassement) de la même spécialité de skateboard.

Dans le cas d'une compétition sur qualification, il faudra qu'il se qualifie dans chacune des catégories pour participer à l'étape suivante.

De même, au cours de la même saison, un skateboarder peut participer dans des catégories différentes dans des spécialités différentes.

4.2.8 - Nombre de participants

Le nombre de participants total* est à définir par l'organisateur de la compétition selon les spécificités du lieu de compétition, du nombre de catégories, de l'importance de la compétition.

Pour les Championnats Nationaux, se référer au règlement particulier des compétitions.

* Un nombre trop important de participants peut aller à l'encontre du bon déroulé de la compétition en engendrant des retards, des temps de training et warm up diminués et la réorganisation du planning. L'organisateur de la compétition doit s'assurer au mieux que les skateboarders conservent les temps minimums de training et de warm up.

4.3 - Pré-compétition

4.3.1 - Ordre de passage des catégories

L'ordre de passage des catégories est le suivant : U8 fille, U8 garçon, U10 fille, U10 garçon, U13 fille, U13 garçon, U17 fille, U17 garçon, +17 femme et +17 homme.

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

4.3.2 - Ordre de passage des riders

Qualification :

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

L'ordre de passage peut être créée :

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

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

Finale :

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

4.3.3 - Poules de riders

L'organisateur de compétition est chargé de créer les poules de riders et de les publier au moins trois jours avant la date de la compétition.

Qualification :

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

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

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

Finale :

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

4.3.4 - Training et warm up

La compétition peut être organisée avec :

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

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

4.3.5 - Rider meeting

Le head judge est chargé de réunir les riders avant tout début de training pré-compétition d'une catégorie pour rappeler

les critères de jugement, le format de compétition, la répartition des points attribués, les poules des riders, l'ordre de passage, les décisions spécifiques de l'équipe de juges sur cette compétition...

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

4.4 - Intra-compétition

4.4.1 - Format de compétition

Cf Règlement particulier des compétitions

Il est conseillé de suivre le déroulement des épreuves présentés dans le Règlement particulier.

4.4.2 - Gestion du chronomètre

Le calculateur est responsable de la gestion du chronomètre. Le chronomètre est enclenché lorsque le skateboarder pose les deux pieds sur sa planche.

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

- En Street et en Park, lorsque le skateboarder a déjà quitté le sol pour tenter un trick avant la fin du temps.
- Uniquement en Park, lorsque le skateboarder est engagé dans la réalisation de son trick dans la courbe avant la fin du temps.

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

4.4.3 - Réussite contre chute

Le head judge est le décideur final pour identifier un trick réussi d'un trick non réussi.

4.4.4 - Situation d'égalité

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

4.4.5 - Classements

- Le classement est déterminé par le score total le plus élevé.
- Les résultats sont diffusés en ligne pour être accessibles au public via LiveHeat.
- Le classement des riders lors d'une compétition fédérale doit être produit par l'organisateur de la compétition et communiqué à la CSTS.

4.4.6 - Processus de notation

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

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

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

4.4.7 - Critères de jugement

Les prestations runs (Street/Park), pour toutes les catégories, doivent être notées sur la base des critères suivants :

Critères	Description
Difficulté des figures réalisées	La difficulté des figures est le critère le plus distinctif utilisé pour juger les tricks en compétition. Elle prend en compte la complexité d'exécution du trick ainsi que l'obstacle sur lequel il est réalisé.
Variété des figures réalisées	Une performance présentant une plus grande variété de figures, avec une difficulté équivalente ou supérieure, génère une impression générale finale plus forte, ce qui se reflète proportionnellement dans la note attribuée.
Qualité d'exécution et	Ce critère évalue la qualité d'exécution d'un trick du début à la fin. L'exécution inclut le

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

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

Critères	Description
Difficulté des figures réalisées	Critère déterminant selon lequel les figures de skateboard sont jugées. La difficulté correspond au niveau de complexité et à la difficulté d'exécution de la figure.
Qualité d'exécution des figures	Évalue la qualité d'exécution d'une figure du début à la fin. L'exécution prend en compte le style, la vitesse, la distance parcourue et la hauteur. Ces éléments sont évalués lors de la phase d'approche, d'exécution et de réception de la manœuvre. La qualité de la réception est un facteur déterminant.
Choix du module	Le choix du module fait référence aux caractéristiques du module utilisé pour l'exécution d'une figure en tentative unique. Cela inclut la taille et les autres attributs du module sélectionné, lesquels peuvent augmenter ou diminuer le niveau de difficulté final de la figure réalisée.
Répétition	<p>Pour les catégories U8/U10/U13/U17 : Toutes les figures déjà réussies lors des runs comptabilisés et exécutées de nouveau pendant la phase des best tricks au cours de la même épreuve sont considérées comme répétitives. La répétition entraîne une diminution proportionnelle du score de la figure unique. Le panel de juges évalue le degré et l'importance de la répétition dans la performance des skateboarders ainsi que son impact sur le score final.</p> <p>Uniquement pour la catégorie +17 : Au cours d'une même manche de compétition, les figures déjà exécutées lors du run comptabilisé / meilleur run et ensuite répétées lors des tentatives de figure unique sur les mêmes modules seront notées zéro (0,00). Cela est considéré comme une « répétition pure ». En dehors de la répétition pure, les skateboarders peuvent réaliser à nouveau des figures déjà exécutées lors de leur meilleur run, à condition d'y ajouter des composantes ou des variations supplémentaires, ou de les effectuer sur des modules différents, sans aucune pénalisation.</p>

4.4.8 – Echelle de jugement

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

obtient directement la note de 0.

Le résultat est arrondi sur deux décimales.

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

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

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

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

4.5 - Interruptions

L'objectif de cette partie est de contrôler toute situation pouvant se dérouler pendant une compétition officielle de skateboard régie par les règles de la CSTS.

Si un événement non prévu par les présentes règles survenait pendant une compétition, le cas serait traité par le head judge dans l'intérêt supérieur du sport et du bon déroulement de l'épreuve.

Dans l'intérêt premier du sport et lors de situations exceptionnelles, la CSTS pourra prendre des décisions contraires à ces règles.

4.5.1 - Maladie et blessure

Si un skateboarder est contraint d'interrompre sa prestation pour cause de maladie, de blessure ou de défaillance technique, les juges prendront en compte tout ce que le skateboarder a exécuté depuis son top départ jusqu'à l'interruption de sa prestation. Sa prestation sera notée comme un run ordinaire.

4.5.2 - Intervention extérieure

Une intervention extérieure peut être :

- Une intervention d'une personne sur l'aire de pratique.
- Une dégradation sur l'aire de pratique ayant lieu durant son run.
- Un contact avec les personnes autorisées sur le skatepark : speaker, cameraman.

Si un skateboarder est contraint d'interrompre sa prestation à cause d'une intervention extérieure, le head judge pourra l'autoriser à recommencer le run concerné en dernière position de sa poule.

4.5.3- Erreur officielle

Si par inadvertance, le head judge ou le speaker stoppe un concurrent avant que sa prestation soit achevée, le skateboarder pourra recommencer son run s'il le souhaite à la fin de sa poule.

4.5.4 - Conditions météorologiques

Dans le cas où l'organisateur ne peut pas assurer le déroulement de l'ensemble de la compétition à cause des conditions météorologiques, il peut être amené, en concertation avec le head judge, à modifier le format et le planning de la compétition.

L'objectif est de finir l'épreuve de compétition et les catégories qui ont été commencées, et de ne pas commencer quelque chose de nouveau.

L'organisateur peut prendre la décision en accord avec le head judge de garder les résultats de l'épreuve précédente

dans le cas où la finale est interrompue ou impossible à réaliser.

4.5.5 - Défaillance technique

En cas de défaillance technique (skateboard) lors d'un run, le head judge peut accorder un re-run au skateboarder. Ce dernier a jusqu'à la fin de sa poule pour réparer son skateboard ou prendre un skateboard de rechange. Une fois les passages de l'ensemble sa poule faits, le skateboarder ne peut plus prétendre à son re-run.

En cas de défaillance technique lors d'un best trick, le head judge peut accorder une tentative supplémentaire au skateboarder. Ce dernier a jusqu'à la fin de sa poule pour réparer son skateboard ou prendre un skateboard de rechange. Une fois les passages de l'ensemble de la poule faits, le rider ne peut plus prétendre à sa tentative supplémentaire.

Le head judge est la seule personne habilitée à accorder un re-run ou une tentative supplémentaire de best trick.

4.5.6 - Défaillance chrono

En cas de défaillance du chrono, le skateboarder est autorisé à recommencer son run s'il le souhaite à la fin de sa poule.

4.5.7 - Modification de l'ordre de passage en cas d'arrêt

En cas d'interruption, l'ordre de passage de l'épreuve peut être ajusté si nécessaire par l'organisateur de compétition.

5. Résultats officiels de compétition

5.1- Généralités

Les résultats d'une compétition officielle homologuée doivent faire l'objet d'une publication officielle en ligne sur le site de la FFRS. L'organisateur de compétition peut publier à titre informatif les résultats sur les réseaux sociaux.

La publication des résultats engage la responsabilité de l'organisateur de compétition officiel de l'événement et par conséquent de l'organisateur de la compétition.

Tout manquement aux dispositions ci-dessus pourra être sanctionné d'un avertissement à l'organisateur de la compétition.

5.2 - Publication des résultats officiels des compétitions

L'organisateur de la compétition a la responsabilité de publier les résultats après la fin de la compétition dans un délai fixé au règlement particulier de la compétition ou à défaut avant le lundi minuit suivant la compétition.

5.3 - Homologation des résultats

L'homologation des résultats des compétitions est prononcée par l'organisateur de compétition :

- Commission Sportive et Technique Skateboard pour les Championnats de France.
- Commission Régionale pour un championnat du périmètre de sa Ligue régionale.

Cette homologation est de droit le trentième jour à minuit, si aucune instance la concernant n'est en cours.

Tout résultat homologué est définitif et ne peut être remis en cause à quelque titre que ce soit.

6. Forfait

6.1 - Constat initial

Sauf circonstances exceptionnelles appréciées par la CSTS, un skateboarder est déclarée « *forfait* » dans les cas suivants, et sur constat du head judge :

- En cas d'absence du skateboarder, lorsqu'il ne se présente pas avant la fin des derniers passages de sa poule.
- Sur raison médicale sur présentation de certificat médical permettant un remboursement.

6.2 - Forfait sur blessure

Un skateboarder est considéré forfait en cas de blessure l'empêchant de pratiquer.

Un participant se blessant lors des trainings de la compétition ne se verra pas rembourser le prix de son inscription.

Un participant se blessant avant la date de la compétition peut être remboursé du prix de son inscription sous la présentation d'un certificat médical ou d'un justificatif avant la date de la compétition.

6.3 – Forfait à l'issu des qualifications

6.3.1 - Forfait à l'issu des phases de qualification d'un championnat

- Si un skateboarder qualifié pour participer à la finale d'un championnat déclare forfait avant la compétition, il sera à repêché par le skateboarder classé au rang immédiatement inférieur.

6.3.2 - Forfait à l'issu d'une participation à une épreuve d'une compétition

- Si un skateboarder qualifié pour participer à la finale d'un championnat déclare forfait après avoir participé au minimum à l'épreuve des qualifications, aucun skateboarder ne sera repêché.

6.4 – Dérogation médicale

Un skateboarder ayant une blessure avec un arrêt médical a la possibilité de demander une dérogation médicale auprès de la commission médicale de la FFRS via le service compétition.

Les conditions et délais pour chaque Championnat sont précisés dans le Règlement Particulier des compétitions (cf Règlement Particulier).

7. Méconduite sportive

Tout skateboarder se livrant à des discussions ou des contestations des décisions du jury, ou adoptant une attitude anti-sportive, se verra infliger un avertissement par le head judge.

En cas de récidive ou de gravité de l'incident, une pénalité de méconduite sportive est infligée au skateboarder en question par le head judge, celle-ci entraînera une exclusion immédiate de la compétition. Le head judge rédigera un rapport d'incident adressé au service juridique de la FFRS.

Les skateboarders, entraîneurs et officiels ne doivent pas utiliser un langage ou des gestes obscènes, racistes ou grossiers sur le skatepark et dans l'enceinte sportive. En cas d'infraction à cette règle, un avertissement ou une pénalité peut être infligé par le head judge, entraînant une exclusion de la compétition pour méconduite sportive. Le head judge rédigera un rapport d'incident adressé au service juridique de la FFRS.

Le head judge se réserve le droit de disqualifier un skateboarder si celui-ci s'est inscrit sur base de fausse déclaration.

8. Discipline : sanctions - litiges

8.1 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.

8.2 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 les head judges 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 skateboarder 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 head judge par courriel à 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^{ère} instance compétente qui apprécie l'opportunité d'engager des poursuites disciplinaires.

8.3 Applications des pénalités financières

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

8.4 Sanctions

8.4.1 Non-admissibilité à une compétition

Tout skateboarder 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 CST de la discipline, admis à participer à cette compétition.

8.4.2 Suspension sportive

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

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

8.4.3 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.

8.5 Examen des réserves et litiges

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

9. Suspension sportive

Tout skateboarder expulsé d'une épreuve à la suite d'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 skateboarder est suspendu pour une compétition, il ne peut y participer d'aucune façon que ce soit.

Un skateboarder 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.

10. Réclamations d'après compétition

10.1 - Dispositions particulières au Skateboard

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

10.2 - Procédure

- Toute réclamation d'après compétition peut être formulée par : le représentant du club, l'entraîneur, le skateboarder s'il est majeur, le responsable légal dans le cas d'un skateboarder mineur.
- En cas de réclamation par le représentant du club ou par l'entraîneur, le skateboarder 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 sur le formulaire officiel auprès du head judge de la compétition et de la CSTS 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 head judge dans les 30 minutes suivant la fin du passage.