



**REGLEMENT SPORTIF  
DISPOSITIONS PARTICULIÈRES  
INLINE FREESTYLE**

Voté électroniquement par le Conseil d'Administration en date du 29 septembre 2025

Fédération  
Française Roller  
& Skateboard



# **REGLEMENT SPORTIF DISPOSITIONS PARTICULIÈRES**

## **INLINE FREESTYLE**

Voté électroniquement par le Conseil d'Administration en date du 29 septembre 2025

## Table des matières

<b>Table des matières .....</b>	<b>2</b>
<b>1 - Général.....</b>	<b>10</b>
1.1 - Objet .....	10
1.2 - Textes de référence .....	10
1.3 - Abréviations.....	10
1.4 - Spécialités reconnues .....	10
<b>2 - Règlement général des compétitions.....</b>	<b>10</b>
2.1 - Admissibilité des clubs.....	10
2.2 - Admissibilité des participants.....	11
2.3 - Niveau des Compétitions.....	11
2.4 - Restrictions de Participation du Niveau National.....	11
2.4.1 Règle Générale .....	11
2.4.2 Dérogation au Niveau National .....	11
2.5 - Règle d'inscription aux compétitions Inline Freestyle .....	11
2.5.1 - Plateforme d'inscription.....	11
2.5.2 - Ouverture et fermeture des inscriptions.....	12
2.5.3 - Responsabilité des clubs/participants.....	12
2.5.4 - Conditions particulières .....	12
2.6 - Mutation .....	12
2.7 - Mixité.....	12
2.8 - Nombre de participants.....	12
2.9 - Prise en charge des Frais liés à la mise en place d'une retransmission en Live.....	12
2.9.1 - Compétitions concernées.....	12
2.9.2 - Choix du prestataire .....	12
<b>3 - Organisation des compétitions .....</b>	<b>14</b>
3.1 - Aire de Compétition .....	14
3.1.1 - Typologie de Sol .....	14
3.1.2 - Equipements Techniques .....	14
3.1.3 - Balisage et Sécurité .....	14
3.1.4 - Gestion de la surface de pratique .....	14
3.2 - Matériel technique .....	14
3.2.1 - Rollers.....	14
3.2.2 - Protections .....	14
3.2.2.1 - Casque .....	14
3.2.2.2 - Gants .....	15
3.2.2.3 - Protège-poignets.....	15
3.2.2.4 - Genouillères / Coudières.....	15
3.2.2.5 - Autres protections.....	15
3.3 - Présence sur la compétition .....	15
3.4 - Organisateurs - Officiels - Juges - Encadrants - Entraîneurs.....	15
3.4.1 - Organisateur de compétition .....	15
3.4.2 - Officiels, encadrants et entraîneurs .....	16
3.4.3 Jury .....	16
3.4.3.1 - Juges .....	16
3.4.3.2 - Juges Arbitre.....	16

3.4.4 - Speaker .....	16
<b>4 - Déroulement des compétitions.....</b>	<b>18</b>
4.1 - Généralités .....	18
4.2 - Préparation de l'épreuve.....	18
4.2.1 - Liste de passages et Appel des patineurs .....	18
4.2.2 - Echauffement sur l'aire de compétition.....	18
4.3 - Déroulement de l'épreuve .....	18
4.3.1 - Passages .....	18
4.3.2 – Résultats .....	18
<b>5 - Catégories.....</b>	<b>19</b>
5.1 - Principe général .....	19
5.2 - Ouverture des Catégories.....	19
5.3 - Regroupement de catégories .....	19
5.4 - Surclassement de catégorie .....	19
5.5 - Catégorie Vétéran.....	20
<b>6 - Intra-compétition .....</b>	<b>21</b>
6.1 - Interruptions.....	21
6.2 - Intervention extérieure .....	21
6.3 - Erreur officielle .....	21
6.4 - Conditions météorologiques .....	21
6.5 - Modification de l'ordre de passage en cas d'arrêt .....	21
6.6 - Défaillance technique .....	21
6.7 - Défaillance du chronomètre .....	21
<b>7 - Hauteur Pure .....</b>	<b>22</b>
7.1 - Organisation des compétitions.....	22
7.1.1 - Aire de compétition .....	22
7.1.1.1 - Disposition de l'aire de compétition .....	22
7.1.1.2 - Équipements .....	22
7.1.2 - Chambre d'appel .....	22
7.1.3 - Aire d'échauffement .....	23
7.1.4 - Protections .....	23
7.2 - Déroulement des compétitions.....	23
7.2.1 - Préparation de l'épreuve.....	23
7.2.1.1 - Liste de passages et Appel des patineurs .....	23
7.2.1.2 - Echauffement sur l'aire de compétition.....	23
7.2.2 - Déroulement de l'épreuve .....	23
7.2.2.1 - Nombre Essais .....	23
7.2.2.2 - Hauteur initiale .....	23
7.2.2.3 - Séquencement des hauteurs .....	24
7.2.2.4 - Procédure de Départ .....	24
7.2.2.5 - Validation des Essais .....	24
7.2.2.6 - Impasses .....	24
7.2.3 - Résultats .....	25
7.2.3.1 - Détermination du Vainqueur .....	25
7.2.3.2 - Règles de Départage en Cas d'Égalité .....	25
7.2.3.2.1 - Règles de Départage pour les trois premières places .....	25
7.2.3.2.2 - Golden Jump .....	25
7.2.3.2.2 - Règles de Départage à partir de la quatrième place .....	25

7.2.3.3 - Non Classement .....	25
7.3 - Jury et bénévoles.....	25
7.3.1 - Composition .....	25
7.3.2 - Missions.....	25
<b>8 - Skate Cross .....</b>	<b>27</b>
8.1 - Organisation des compétitions.....	27
8.1.1 - Aire de compétition.....	27
8.1.2 - Parcours et équipements .....	27
8.1.3 - Chambre d'appel .....	27
8.1.4 - Protections .....	28
8.1.5 - Rollers.....	28
8.1.6 - Sécurité.....	28
8.2 - Déroulement des compétitions.....	28
8.2.1 - Préparation de l'épreuve.....	28
8.2.1.1 - Inspection et validation du circuit.....	28
8.2.1.2 - Echauffement sur l'aire de compétition.....	29
8.2.2 - Déroulement de la compétition - Qualifications .....	29
8.2.2.1 - Qualifications - Format Time Trials .....	29
8.2.2.1.1 - Fonctionnement.....	29
8.2.2.1.2 - Nombre de Manche .....	29
8.2.2.1.3 - Système de Chronométrage .....	29
8.2.2.1.4 - Ordre de Passage .....	29
8.2.2.1.5 - Appel .....	30
8.2.2.1.6 - Procédure de départ .....	30
8.2.2.1.7 - Faux Départ.....	30
8.2.2.1.8 - Ligne d'Arrivée .....	30
8.2.2.1.9 - Résultats.....	30
8.2.2.1.10 - Résultats - Gestion des intempéries .....	31
8.2.2.2 - Qualifications - Format Win Pool .....	31
8.2.2.2.1 - Fonctionnement.....	31
8.2.2.2.2 - Génération des Rondes.....	31
8.2.2.2.3 - Ordre de choix de la porte de départ.....	32
8.2.2.2.4 - Procédure de départ .....	32
8.2.2.2.5 - Faux départ .....	32
8.2.2.2.6 - Ligne d'arrivée.....	32
8.2.2.2.7 - Points accordés .....	32
8.2.2.2.8- Résultats.....	32
8.2.2.2.9 - Résultats - Gestion des intempéries .....	33
8.2.3 - Déroulement de la compétition - Finales.....	33
8.2.3.1 - Qualifications aux Finales.....	33
8.2.3.2 - Format des Finales .....	33
8.2.3.3 - Tour de Qualification.....	34
8.2.3.4 - Lucky Loser .....	35
8.2.3.5 - Procédure des Courses.....	35
8.2.3.6 - Ordre de Choix de la Porte de Départ .....	35
8.2.3.7 - Procédure de départ .....	35
8.2.3.8 - Faux Départ .....	36
8.2.3.9 - Ligne d'Arrivée .....	36

8.2.3.10 - Résultats des Séries.....	36
8.2.3.11 - Ordre de Priorité du Classement pour les Situations de Course .....	36
8.2.4 - Classement Final.....	36
8.2.5 - Critère de Jugement .....	37
8.2.5.1 - Action litigieuse .....	37
8.2.5.2 - Règle de priorité .....	38
8.2.5.3 - Sanctions .....	38
8.2.5.4 - Contrôle Vidéo .....	38
8.3 - Jury et bénévoles.....	38
8.3.1 - Composition .....	38
8.3.2 - Missions.....	38
<b>9 - Team Cross .....</b>	<b>40</b>
9.1 - Composition des équipes .....	40
9.2 - Déroulement des compétitions .....	40
9.2.1 - Déroulement de l'épreuve .....	40
9.2.1.1 - Qualifications .....	40
9.2.1.1.1 - Qualifications Format "Time Trials" .....	40
9.2.1.1.2 - Qualifications Format "Win Pool" .....	40
9.2.1.2 - Finales .....	41
9.2.1.2.1 - Format de Course.....	41
9.2.1.3 - Ordre de Choix de la Porte de Départ .....	41
9.2.1.4 - Gestion des remplacements.....	41
9.2.1.5 - Faux Départ .....	41
9.2.1.6 - Résultats des Séries.....	42
9.2.2 - Résultats .....	42
9.2.3 - Critère de Jugement .....	42
9.2.3.1 - Action litigieuse - Contacts entre équipiers .....	42
<b>10 - Slalom Vitesse - Format Chronométré .....</b>	<b>43</b>
10.1 - Organisation des compétitions.....	43
10.1.1 - Aire de compétition.....	43
10.1.1.1 - Qualifications .....	43
10.1.1.2 - Finales .....	44
10.1.1.3 - Marquage au sol.....	44
10.1.1.4 - Équipements .....	44
10.1.1.5 - Système de Chronométrage.....	45
10.1.2 - Chambre d'appel .....	45
10.1.3 - Aire d'échauffement .....	45
10.1.4 - Protections .....	45
10.2 - Déroulement des compétitions.....	45
10.2.1 - Préparation de l'épreuve.....	45
10.2.1.1 - Echauffement sur l'aire de compétition.....	45
10.2.2 - Déroulement de l'épreuve .....	45
10.2.2.1 - Qualifications .....	45
10.2.2.1.1 - Principe .....	45
10.2.2.1.2 - Ordre de passage .....	46
10.2.2.1.3 - Procédure de départ .....	46
10.2.2.1.4 - Faux départ .....	46
10.2.2.1.5 - Passages .....	47

10.2.2.1.6 - Nombre de patineur qualifié.....	47
10.2.2.2 - Finales .....	47
10.2.2.2.1 - Format.....	47
10.2.2.2.2 - Procédure de départ .....	47
10.2.2.2.3 - Faux départ .....	48
10.2.2.2.4 - Passages .....	48
10.2.2.3 - Critère de jugement .....	48
10.2.2.3.1 - Entrée dans les plots .....	48
10.2.2.3.2 - Ligne d'arrivée.....	48
10.2.2.3.3 - Pénalités.....	48
10.2.2.3.4 - Disqualification .....	48
10.2.2.3.5 - Défaillance du chronomètre .....	48
10.2.2.4 - Résultats.....	49
10.2.2.4.1 - Phase de qualifications .....	49
10.2.2.4.2 - Phase finales .....	49
10.3 - Jury et bénévoles .....	49
10.3.1 - Composition .....	49
10.3.2 - Missions.....	50
<b>11 - Slalom Vitesse - Format Win Pool .....</b>	<b>51</b>
11.1 - Organisation des compétitions.....	51
11.1.1 - Aire de compétition.....	51
11.1.2 - Marquage au sol.....	51
11.1.3 - Équipements.....	52
11.1.4 - Chambre d'appel .....	52
11.1.5 - Aire d'échauffement .....	52
11.1.6 - Protections .....	52
11.2 - Déroulement des compétitions.....	52
11.2.1 - Préparation de l'épreuve.....	52
11.1.2.1 - Echauffement sur l'aire de compétition.....	52
11.2.2 - Déroulement de l'épreuve .....	53
11.2.2.1 - Fonctionnement.....	53
11.2.2.2 - Génération des Rondes .....	53
11.2.2.3 - Procédure de départ .....	53
11.2.2.4 - Faux départ .....	53
11.2.2.5 - Passages .....	53
11.2.2.5.1 - Classements des patineurs.....	53
11.2.2.5.2 - Points Accordés.....	54
11.2.2.5.3 - Classement intermédiaire .....	54
11.2.2.6 - Critère de jugement .....	54
11.2.2.6.1 - Entrée dans les plots .....	54
11.2.2.6.2 - Ligne d'arrivée.....	54
11.2.2.6.3 - Pénalités.....	55
11.2.2.7 - Résultats.....	55
11.3 - Jury et bénévoles .....	55
11.3.1 - Composition .....	55
11.3.2 - Missions.....	55
<b>12 - Team speed .....</b>	<b>56</b>
12.1 - Les équipes .....	56

12.1.1 - Composition des équipes .....	56
12.2 - Déroulement des compétitions.....	56
12.2.1 - Déroulement de l'épreuve .....	56
12.2.1.1 - Qualifications .....	56
12.2.1.1.1 - Qualifications aux Finales.....	56
12.2.1.2 - Finales .....	56
12.2.1.2.1 - Format.....	56
12.2.1.2.2 - Format des Duels .....	57
12.2.1.2.3 - Ordre de Passage .....	57
12.2.1.3 - Golden Run.....	57
12.2.1.4 - Gestion des remplacements.....	57
12.2.1.4.1 - Résultats.....	58
<b>13 - Slalom Battle .....</b>	<b>59</b>
13.1 - Organisation des compétitions.....	59
13.1.1 - Aire de compétition.....	59
13.1.2 - Équipements.....	59
13.1.3 - Chambre d'appel .....	60
13.1.4 - Aire d'échauffement.....	60
13.1.5 - Protections .....	60
13.2 - Déroulement des compétitions.....	60
13.2.1 - Echauffement sur l'aire de compétition.....	60
13.2.2 - Déroulement de l'épreuve .....	60
13.2.2.1 - Format .....	60
13.2.2.2 - Tour de Qualification.....	61
13.2.2.3 - Procédure des Groupes.....	61
13.2.2.4 - Passages .....	61
13.2.2.5 - Best trick.....	62
13.2.2.6 - Last trick .....	62
13.2.2.7 - Résultats des groupes .....	62
13.2.2.8 - Annonce des résultats de groupes .....	62
13.2.2.9 - Classement Final .....	63
13.2.3 - Critères de jugement.....	63
13.2.3.1 - Critères d'évaluation des juges .....	63
13.2.3.2 - Validation des figures et transitions.....	63
13.2.3.3 - Pénalités .....	63
13.3 - Jury et bénévoles .....	64
13.3.1 - Composition .....	64
13.3.2 - Missions.....	64
<b>14 - Slalom Classique .....</b>	<b>65</b>
14.1 - Organisation des compétitions.....	65
14.1.1 - Aire de compétition.....	65
14.1.2 - Equipment .....	65
14.1.3 - Chambre d'appel .....	65
14.1.4 - Aire d'échauffement .....	66
14.1.5 - Protections .....	66
14.2 - Déroulement des compétitions.....	66
14.2.1 - Préparation de l'épreuve .....	66
14.2.1.1 - Echauffement sur l'aire de compétition.....	66

14.2.2 - Déroulement de l'épreuve .....	66
14.2.2.1 - Format .....	66
14.2.2.2 - Groupe de Qualification .....	66
14.2.2.2.1 - Ordre de Passage .....	66
14.2.2.2.2 - Passage.....	67
14.2.2.2.2.1 - Passage des lignes.....	67
14.2.2.2.2.2 - Durée du Passage.....	67
14.2.2.2.2.3 - Tenue vestimentaire .....	67
14.2.2.2.2.4 - Comportement et Musique .....	67
14.2.2.2.3 Notation .....	67
14.2.2.3. - Résultat du groupe .....	67
14.2.3 - Résultat final.....	67
14.2.4 - Critères de Jugement .....	68
14.2.4.1 - Note technique .....	68
14.2.4.2 - Note artistique .....	69
14.2.4.3 - Notation des pénalités .....	69
14.3 - Jury et bénévoles .....	71
14.3.1 - Composition .....	71
14.3.2 - Missions.....	71
<b>15 - Pair Slalom.....</b>	<b>72</b>
15.1 - Les duos .....	72
15.2- Déroulement de la compétition .....	72
15.2.1 - Passage .....	72
15.2.1.1 - Classement international Slalom Classique Duo .....	72
15.2.1.2 - Durée du Passage .....	72
15.2.1.3 - Notation de score .....	72
15.2.2 - Critères de jugement.....	72
15.2.2.1 - Note technique .....	72
15.2.2.2 - Note artistique .....	72
15.2.2.3 - Synchronisation.....	73
<b>16. Classement National .....</b>	<b>74</b>
16.1 - Généralités .....	74
16.2 - Épreuves .....	74
16.3 - Catégories.....	74
16.4 - Règles du classement .....	74
16.4.1 Table des points.....	74
16.4.2 Attribution des points.....	75
16.4.3 Best X .....	75
16.4.4 Total des points .....	75
16.4.5 Égalités et résolution.....	75
<b>17 - Résultats officiels de compétition .....</b>	<b>76</b>
17.1 - Généralités .....	76
17.2 - Publication des résultats officiels des compétitions .....	76
17.3 - Homologation des résultats .....	76
<b>18 - Forfait .....</b>	<b>77</b>
18.1 - Constat initial.....	77
18.2 - Forfait sur blessure .....	77
<b>19 - Méconduite sportive.....</b>	<b>78</b>

<b>20 - Discipline : sanctions - litiges .....</b>	<b>79</b>
20.1 Généralités .....	79
20.2 Rapport d'incident .....	79
20.3 Applications des pénalités financières .....	79
20.4 Sanctions.....	79
20.4.1 Non admissibilité à une compétition.....	79
20.4.2 Suspension sportive.....	79
19.5 Examen des réserves et litiges.....	79
<b>21 - Suspension sportive.....</b>	<b>81</b>
<b>22 - Réclamations .....</b>	<b>82</b>
22.1 - Réclamation pendant la compétition .....	82
22.1.1 - Délégué de réclamation .....	82
22.1.2 - Délai de réclamation .....	82
22.1.3 - Formulaire de la réclamation .....	82
22.1.2 - Coût du droit de réclamation .....	82
22.1.2 - Règle d'examen de la réclamation .....	82
22.2 - Réclamation après la compétition.....	82
22.3 - Voies de recours .....	83
<b>23 - Éthique .....</b>	<b>84</b>
23.1 - Comportements publics inappropriés ou comportement déplacé .....	84
23.2 - Code éthique spécifique au jury .....	84
<b>Annexes.....</b>	<b>85</b>
ANNEXE A : Matrice Figures Slalom Classique.....	85
ANNEXE B : Système Victory Points.....	86
ANNEXE C : Formulaire de réclamation .....	88

## 1 - Général

### 1.1 - Objet

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

Il ne traite pas des règles particulières d'organisation des compétitions Inline Freestyle qui font l'objet d'un règlement spécifique nommé "*Inline Freestyle - Règlement Particulier des Compétitions*".

### 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 - Inline Freestyle - Regulation
- World Skate - Skate Cross - Regulation
- 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
- WSE : World Skate Europe
- FFRS : Fédération Française de Roller & Skateboard
- CTSIF : Commission Technique & Sportive Inline Freestyle
- CDF : Championnat de France

### 1.4 - Spécialités reconnues

Le règlement de la CTSIF reconnaît les spécialités suivantes :

Skate Cross	Slalom Classique
Team Cross	Slalom Battle
	Slalom Vitesse
	Team Speed
	Pair Slalom
	Hauteur Pure

Les dispositions particulières pour chacune des spécialités du Roller Inline Freestyle sont définies par la WS Inline Freestyle & Skate Cross. 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 clubs

Pour pouvoir engager des patineurs à une compétition, tout club doit :

- ❖ Être affilié 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 Rolskanet.

## 2.2 - Admissibilité des participants

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

- ❖ Être titulaire d'une licence dans la spécialité Inline Freestyle 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 athlètes et officiels et d'assurer toutes fonctions officielles.

## 2.3 - Niveau des Compétitions

Il existe 3 niveaux de compétitions nationales :

- ❖ Le niveau STARTER : s'adresse à l'ensemble des patineurs débutants et permet la découverte de la compétition.
- ❖ Le niveau 1 étoile : correspond au niveau intermédiaire et s'adresse à des patineurs confirmés.
- ❖ Le niveau 2 étoiles : s'adresse au patineur expert de la discipline.

Le Championnat de France est considéré comme une compétition de niveau 2 étoiles pour le classement national.

## 2.4 - Restrictions de Participation du Niveau National

### 2.4.1 Règle Générale

L'éligibilité au **Niveau National** en Skate Cross, Slalom Vitesse ou Hauteur Pure pour la saison en cours est accordée à tout patineur ayant participé à une épreuve 2 étoiles ou aux Championnats de France (CDF) durant la saison précédente.

Les patineurs de **Niveau National** ne sont pas autorisés à s'inscrire aux compétitions de niveau Starter dans leur épreuve attribuée (ou sa variante par équipe) pour la durée de la saison en cours, même si leur catégorie change.

### 2.4.2 Dérogation au Niveau National

Un patineur peut demander à sortir du Niveau National en adressant une demande de dérogation argumentée à la CTSIF à travers le formulaire mis à disposition sur le site internet de la FFRS. ([Lien vers le formulaire](#)). Les demandes seront étudiées par la CTSIF aux mois d'octobre et février de chaque saison. Toute demande effectuée après le 15 octobre sera étudiée à la délibération de février. Aucune demande ne sera étudiée après le 15 février.

Aucune demande de dérogation ne sera acceptée si un patineur a déjà participé à une compétition 2 étoiles pendant la saison en cours.

En cas d'acceptation de dérogation par la CTSIF, le patineur ne pourra pas participer à une compétition 2 étoiles et aux CDF pour la saison en cours.

## 2.5 - Règle d'inscription aux compétitions Inline Freestyle

### 2.5.1 - Plateforme d'inscription

- ❖ Toutes les inscriptions aux compétitions d'Inline Freestyle doivent obligatoirement être effectuées via la plateforme Rolskanet.
- ❖ Aucun autre type d'inscription ne sera accepté.

## **2.5.2 - Ouverture et fermeture des inscriptions**

Les règles d'ouverture et de fermeture des inscriptions sont définies dans le règlement “Inline Freestyle - Règlement Particulier des Compétitions”.

## **2.5.3 - Responsabilité des clubs/participants**

- ❖ Les clubs et patineurs doivent vérifier la bonne validation de leur inscription dans les délais impartis.
- ❖ Une fois la date limite des engagements passée, les inscriptions peuvent encore être acceptées sous réserve de l'approbation de la CTSIF et du juge arbitre. Toute inscription tardive entraînera une pénalité financière par patineur pour le club, conformément au Règlement Financier des Compétitions.

## **2.5.4 - Conditions particulières**

- ❖ Tout participant non inscrit via Rolskanet dans les temps impartis ne pourra pas prendre part à la compétition sauf dérogation de la CTSIF et du juge arbitre.
- ❖ Les frais d'inscription, une fois validés, ne sont pas remboursables sauf cas apprécié par la CTSIF.

## **2.6 - 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 patineur de participer immédiatement aux compétitions avec son nouveau club, 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

## **2.7 - Mixité**

Pour toutes les spécialités du Roller Inline Freestyle, les hommes et les femmes concourent dans des catégories distinctes. Les catégories U9, U11 et U13 peuvent être mixtes.

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

## **2.8 - Nombre de participants**

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

\* Un nombre trop important de participants peut aller à l'encontre du bon déroulé de la compétition en engendrant des retards, des temps d'échauffement court et la réorganisation du planning. L'organisateur de la compétition doit s'assurer au mieux que les patineurs conservent les temps minimums d'échauffement.

## **2.9 - Prise en charge des Frais liés à la mise en place d'une retransmission en Live**

### **2.9.1 - Compétitions concernées**

- ❖ La mise en place d'un dispositif de retransmission en direct (live) est prise en charge par la CTSIF pour les compétitions 2 étoiles (y compris les Championnats de France)
- ❖ Elle n'est pas prise en charge pour les compétitions Starter et les compétitions 1 étoile.

## **2.9.2 - Choix du prestataire**

- ❖ La CTSIF conserve l'entièrē liberté du choix du prestataire en charge de la mise en place du live pour les compétitions 2 étoiles.

### **3 - Organisation des compétitions**

#### **3.1 - Aire de Compétition**

##### **3.1.1 - Typologie de Sol**

L'organisateur de compétition doit s'assurer que le sol de l'aire de compétition respecte les conditions suivantes :

- ❖ Typologie : Dur (Exemples de Matériaux : Béton, Ciment, Enrobé, Parquet, PVC)

Afin d'assurer la sécurité des patineurs, le sol doit être :

- ❖ Sec
- ❖ Lisse (le moins abrasif possible)
- ❖ Propre et régulièrement nettoyé,
- ❖ Non glissant

Les spécificités de sol pour chaque épreuve sont disponibles dans la suite du règlement.

##### **3.1.2 - Equipements Techniques**

L'ensemble des équipements techniques ci-dessous doivent être présents lors d'une compétition :

- ❖ Un espace "juges" avec source de courant électrique, composé d'une table et deux chaises placées à proximité de l'aire de compétition,
- ❖ Un système de sonorisation avec micro audible par les patineurs et le public,
- ❖ Un système d'affichage numérique (écran ou télévision)

Les spécificités des équipements techniques pour chaque épreuve sont disponibles dans la suite du règlement.

##### **3.1.3 - Balisage et Sécurité**

L'aire de compétition doit être clairement délimitée dûment balisée à l'aide de ganivelles, barrières, baliroad et sécurisée. La zone est libre de tout élément jugé dangereux (Exemples : pilier, arêtes, irrégularités importantes ...)

##### **3.1.4 - Gestion de la surface de pratique**

Les organisateurs doivent établir un système visant à contrôler l'accès à l'aire de compétition de sorte que seuls les patineurs, les officiels, les organisateurs et les photographes accrédités puissent y accéder.

#### **3.2 - Matériel technique**

##### **3.2.1 - Rollers**

Sont autorisés les rollers :

- ❖ A roues alignées,
- ❖ En bon état,
- ❖ Dépourvues de système de motorisation ou de propulsion.

Le juge arbitre peut ne pas autoriser un patineur à utiliser un certain matériel s'il juge que celui-ci n'est pas conforme ou dangereux.

##### **3.2.2 - Protections**

Les protections obligatoires pour chaque épreuve sont disponibles dans la suite du règlement.

###### **3.2.2.1 - Casque**

Sont autorisés les casques de vélo, moto, VTT de descente, parapente, hockey, roller agressif, roller de descente.

Le port de ces protections par épreuve est visé spécifiquement dans la suite du règlement.

#### **3.2.2.2 - Gants**

Sont autorisés les gants avec protection du dessus des mains et de la paume.

Le port de ces protections par épreuve est visé spécifiquement dans la suite du règlement.

#### **3.2.2.3 - Protège-poignets**

Sont autorisés les protège-poignets comportant des renforts rigides, allant de la main jusqu'à la partie inférieure de l'articulation du poignet.

Le port de ces protections par épreuve est visé spécifiquement dans la suite du règlement.

#### **3.2.2.4 - Genouillères / Coudières**

Sont autorisés les genouillères / coudières avec protection rigide au-dessus de la rotule / du coude ou protection souple de type BMX.

Le port de ces protections par épreuve est visé spécifiquement dans la suite du règlement.

#### **3.2.2.5 - Autres protections**

Sont autorisées les autres protections suivantes (recommandées mais non obligatoires) :

- Protection de la poitrine
- Protection dorsale
- Crash Pad
- Protège-dents
- Protège-tibias
- Chevillères

### **3.3 - Présence sur la compétition**

Chaque patineur doit arriver sur le lieu de la compétition au moins une heure avant le lancement de sa catégorie.

Le patineur doit être présent sur l'aire de compétition, 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 - Organisateurs - Officiels - Juges - Encadrants - Entraîneurs**

Les organisateurs, officiels et juges de la compétition sont autorisés sur l'aire de compétition. Les encadrants et entraîneurs sont autorisés sur l'aire de compétition pendant les échauffements sur l'aire de compétition.

#### **3.4.1 - Organisateur de compétition**

Il est responsable des points suivants :

- ❖ Fixer les dates officielles de sa compétition en accord avec la CTSIF
- ❖ Fixer les épreuves choisies en accord avec la CTSIF
- ❖ Choisir le lieu et infrastructure
- ❖ Etablir l'organisation du lieu de compétition en veillant à indiquer :
  - La zone des spectateurs
  - La zone des patineurs
  - La zone coach
  - La zone des secours si nécessaire
  - La zone juge
  - Le plan des flux de patineurs
- ❖ Etablir un plan de communication à transmettre à la CTSIF, à savoir l'affiche de l'événement ainsi que le

- ❖ programme du jour ou du week-end
- ❖ Monter son équipe d'organisation

### **3.4.2 - Officiels, encadrants et entraîneurs**

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

Un seul encadrant ou entraîneur par club peut se présenter sur la zone Coach et chambre d'appel lors de la compétition.

### **3.4.3 Jury**

Le jury est composé de juges et d'un juge arbitre qui dirige l'équipe.

Le panel de juges est composé de:

- ❖ Compétition Starter: De 1 à 2 juges dont un juge arbitre
- ❖ Compétition 1 étoile : De 3 à 4 juges dont un juge arbitre
- ❖ Compétition 2 étoiles : De 4 à 7 juges dont un juge arbitre
- ❖ Championnats de France : De 4 à 7 juges dont un juge arbitre

#### **3.4.3.1 - Juges**

Les juges sont désignés par le responsable juge de la CTSIF.

Ils ont pour rôle général de :

- ❖ Garantir que tous les patineurs respectent les règlements
- ❖ Appliquer le règlement en place.
- ❖ Juger les patineurs de manière impartiale.
- ❖ Sanctionner les patineurs pour des infractions aux règles sportives et les remonter au juge arbitre.
- ❖ Remonter au juge arbitre tout comportement nécessitant l'adoption des sanctions prévues dans le règlement.

L'accès à la zone des juges est strictement réservé aux juges, aux organisateurs de la compétition et aux officiels.

Les encadrants et entraîneurs sont autorisés à accéder à la zone juge dans le cas d'une réclamation.

Les différents rôles pour chaque épreuve sont visés spécifiquement dans la suite du règlement.

#### **3.4.3.2 - Juges Arbitre**

Les juges arbitres sont désignés par le responsable juge de la CTSIF.

Les juges arbitres ont pour rôle général de :

- ❖ De récupérer les inscriptions auprès du service compétition et établir les fichiers de jugement,
- ❖ Trancher sur tout problème technique en consultation avec l'organisateur et la CTSIF si présente qui pourrait survenir pendant la compétition, même s'il n'est pas couvert par ces règlements,
- ❖ Diriger le travail des juges, coordonner, contrôler et décider en cas de divergence,
- ❖ Exercer son pouvoir disciplinaire sur les patineurs, les entraîneurs ou toute personne présente à la compétition lorsque leur comportement nécessite l'adoption des sanctions prévues dans le règlement,
- ❖ Informer les patineurs sanctionnés par les juges pour des infractions aux règles sportives,
- ❖ Rédiger les rapports d'incident,
- ❖ Valider les résultats avant publication officielle.

Les différents rôles pour chaque épreuve sont visés spécifiquement dans la suite du règlement.

### **3.4.4 - Speaker**

Le speaker a plusieurs responsabilités essentielles pour le bon déroulement de la compétition :

- ❖ Rappeler les horaires des épreuves.
- ❖ Appeler les catégories à venir.
- ❖ Annoncer les patineurs participants.
- ❖ Animer les prestations et engager le public.
- ❖ Procéder à la remise des prix.

Le rôle de speaker peut être tenu par une personne externe ou, si elle l'accepte, par un membre du jury.

Il est fortement recommandé d'avoir un speaker pour toutes les compétitions. Pour les compétitions de niveau 2 étoiles, la présence d'un speaker est obligatoire, et cette personne ne doit en aucun cas être un membre du jury.

## **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.

Les règles pour chaque épreuve sont disponibles dans la suite du règlement.

### **4.2 - Préparation de l'épreuve**

#### **4.2.1 - Liste de passages et Appel des patineurs**

Après avoir vérifié les inscriptions, le jury dresse la liste de passage des patineurs selon les règles définies dans la suite du règlement.

Le juge de départ annonce l'ordre de passage de façon audible et l'affiche sur le(s) panneau(x) d'affichage ou de façon dématérialisée.

Le juge de départ (ou le speaker avec accord préalable du juge arbitre) appelle les patineurs sur l'aire de compétition avant le passage de leur catégorie. Juste avant le début de l'épreuve, il donne aux patineurs les dernières instructions et vérifie le port des protections le cas échéant.

#### **4.2.2 - Echauffement sur l'aire de compétition**

L'échauffement sur l'aire de compétition fait partie de l'épreuve. Le juge de départ annonce son début et sa dernière minute. Un seul entraîneur ou un encadrant référencé par club est admis sur cette aire.

La durée des échauffements est définie pour chaque épreuve dans son règlement particulier.

Le corps arbitral peut modifier la durée de cet échauffement en fonction des conditions particulières de chaque événement (conditions météo défavorables, problème technique sur le parcours, nombre de participants élevé, etc ...).

En outre, l'aire d'échauffement n'est accessible qu'aux patineurs et aux encadrants ou entraîneurs en compétition.

### **4.3 - Déroulement de l'épreuve**

#### **4.3.1 - Passages**

L'ordre de passage des catégories est le suivant : U9, U11, U13, U16, U19, Vétéran, Senior. La catégorie féminine passe prioritairement avant la catégorie masculine.

L'ordre de passage des catégories est le même lors des phases de qualification et des phases finales.

Le jury peut modifier l'ordre de passage des catégories en fonction des conditions particulières de chaque événement au minimum 30 minutes avant.

Les passages spécifiques par épreuve sont définis dans la suite du règlement.

#### **4.3.2 – Résultats**

Les résultats de chaque catégorie sont affichés sur les panneaux d'affichage ou en version dématérialisée dans la journée.

## 5 - Catégories

### 5.1 - Principe général

Le tableau des catégories d'âge pour la pratique du Roller Inline Freestyle est publié chaque saison par la FFRS. Pour participer aux compétitions, le patineur doit être en catégorie U8 dans la saison en cours.

Un patineur ne peut pas changer de catégorie au cours de la saison.

Les épreuves et catégories ouvertes sont définies par niveau de compétition dans le règlement "Inline Freestyle - Règlement Particulier des Compétitions".

### 5.2 - Ouverture des Catégories

Pour qu'une catégorie soit ouverte, l'épreuve doit satisfaire aux exigences du tableau ci-dessous :

Catégorie	Épreuve	Nombre de Participants/Équipes
Freeride	Skate Cross	6 patineurs
	Team Cross	4 équipes
	Hauteur Pure	5 patineurs
Slalom	Slalom Classique	5 patineurs
	Slalom Battle	6 patineurs
	Slalom Vitesse	5 patineurs
	Team Speed	4 équipes
	Slalom Classique Duo	4 couples

Si le quota d'ouverture de la catégorie n'est pas atteint, le juge arbitre pourra procéder à un regroupement de catégories visé à l'article 5.3 - Regroupement de catégories.

### 5.3 – Regroupement de catégories

En dessous des quotas fixés à l'article 5.2 - Ouverture des Catégories, le juge arbitre peut les regrouper avec ceux de la catégorie supérieure afin de favoriser un effectif plus important pour le bon déroulement de la compétition. Seule la catégorie Vétéran et catégorie Séniors peuvent être regroupées avec la catégorie inférieure.

La catégorie U13 peut devenir une catégorie mixte en cas de manque de patineurs.

Si des catégories sont regroupées, les classements finaux ne sont pas séparés. La seule exception à cette règle concerne les Championnats de France, où les classements restent distincts même en cas de regroupement.

### 5.4 - Surclassement de catégorie

Le surclassement est une dérogation qui permet à un patineur de concourir dans une catégorie d'âge supérieure à la sienne.

- ❖ Les surclassements sont régis par le Règlement Médical de la FFRS.
- ❖ Les catégories autorisées au surclassement sont publiées chaque saison par la FFRS.
- ❖ Toute demande de surclassement doit être saisie dans Rolskanet avant le 31 décembre de la saison en cours et ne peut pas être modifiée par la suite.
- ❖ Un surclassement est valable pour toutes les épreuves de la discipline Inline Freestyle.
- ❖ Un patineur ne peut concourir que dans une seule et même catégorie pour l'ensemble de la saison.

## **5.5 - Catégorie Vétéran**

La catégorie vétéran est ouverte aux patineurs ayant au moins 29 ans au 1er janvier de la saison en cours.

Ces patineurs peuvent toutefois choisir de rester en catégorie Senior pour toutes les épreuves de la discipline Inline Freestyle. Pour cela, ils doivent en informer la CTSIF par e-mail à l'adresse suivante :

[inlinefreestyle@ffroller-skateboard.com](mailto:inlinefreestyle@ffroller-skateboard.com),

et ce, avant leur première compétition de la saison. Ce choix est définitif pour l'intégralité de la saison.

## **6 - Intra-compétition**

### **6.1 - Interruptions**

L'objectif est de contrôler toute situation pouvant se dérouler pendant une compétition officielle de Roller Inline Freestyle.

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

### **6.2 - Intervention extérieure**

Une intervention extérieure peut être :

- ❖ une intervention d'une personne sur l'aire de compétition.
- ❖ une dégradation sur l'aire de pratique ayant lieu après le top départ.

Si un patineur est contraint d'interrompre sa prestation à cause d'une intervention extérieure, le juge arbitre pourra ou non l'autoriser à la recommencer.

### **6.3 - Erreur officielle**

Si par inadvertance, le juge arbitre ou le speaker stoppe un patineur avant que sa prestation soit achevée, le patineur pourra la recommencer ou la conserver.

### **6.4 - 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 juge arbitre, 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.

Le juge arbitre doit garder les résultats des qualifications dans le cas où la finale est interrompue ou impossible à réaliser sauf exception dans la suite du règlement.

### **6.5 - 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 le juge arbitre de la compétition et ce dans un temps de 30 minutes minimum.

### **6.6 - Défaillance technique**

En cas de défaillance technique concernant les rollers ou protections d'un patineur lors de son passage, le juge arbitre n'accordera pas au patineur concerné un droit de recommencement. Ce dernier doit s'assurer du bon état de son matériel technique.

En cas de défaillance technique concernant le parcours, le juge arbitre accordera au patineur concerné un droit de recommencement compte tenu du caractère aléatoire et exceptionnel de ce genre de fait.

### **6.7 - Défaillance du chronomètre**

En cas de défaillance du chronomètre, le ou les patineurs devront recommencer leur passage. Ils bénéficient alors d'un délai de 5 minutes afin de pouvoir récupérer avant de se relancer.

## 7 - Hauteur Pure

La hauteur pure (ou "Free Jump" en anglais) est une épreuve qui consiste à sauter verticalement par-dessus une barre, sans l'aide d'un tremplin. L'objectif est d'atteindre la plus grande hauteur possible.

Les patineurs prennent une course d'élan et doivent franchir la barre sans la faire tomber et sans chuter. La barre est graduellement élevée, et le dernier participant à réussir le saut sans la faire tomber remporte l'épreuve.

### 7.1 - Organisation des compétitions

#### 7.1.1 - Aire de compétition

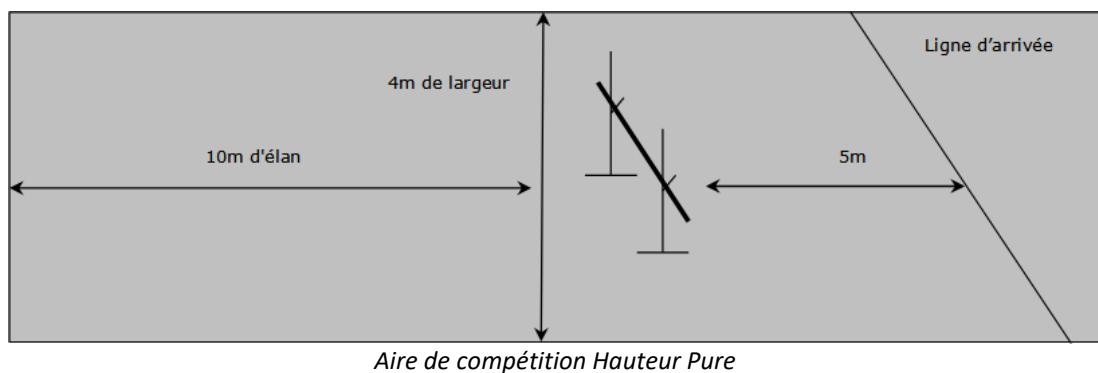
La typologie des sols applicable est définie dans la section [3.1.1 - Typologie de Sol](#).

La pratique de la hauteur pure en roller requiert une surface spécifique, garante de la sécurité des patineurs et de la validité des performances enregistrées.

La surface de saut doit être parfaitement plate, absence totale de dévers ou de pente. Une inclinaison, même minime, pourrait fausser la hauteur réelle du saut ou déstabiliser le patineur.

##### 7.1.1.1 - Disposition de l'aire de compétition

L'aire de compétition est schématisée comme suit :



Les exigences minimales relatives à l'aire de compétition sont les suivantes :

- ❖ Longueur minimale : 20 mètres;
- ❖ Largeur minimale : 4 mètres;
- ❖ Présence d'une ligne de départ tracée au sol, positionnée à 10 mètres du sautoir ;
- ❖ Présence d'une ligne d'arrivée tracée au sol, positionnée à 5 mètres au-delà du sautoir.

##### 7.1.1.2 - Équipements

L'équipement obligatoire pour la tenue d'une compétition de hauteur pure comprend :

- ❖ Un sautoir composé de 2 supports verticaux stables, gradués de 0m30 jusqu'à 1m80 de centimètres en centimètres, munis de taquets réglables ;
- ❖ Une barre horizontale d'une section maximale de 2 cm et d'une longueur minimale de 3 m ;
- ❖ Une barre de secours aux caractéristiques équivalentes à la première ;
- ❖ Un espace "juges" avec source de courant électrique, composé d'une table et deux chaises placées à proximité du sautoir ;
- ❖ Un système de sonorisation avec micro audible par les patineurs et le public.

Des équipements spécifiques peuvent être demandés en supplément en fonction du niveau de la compétition. Ces équipements additionnels sont définis dans le règlement "*Inline Freestyle - Règlement Particulier des Compétitions*".

### **7.1.2 - Chambre d'appel**

Une chambre d'appel avec des places assises est mise à disposition des patineurs à proximité de la ligne de départ. Cet espace leur permet de s'asseoir et de se reposer pendant la durée de passage de leur catégorie. Un seul entraîneur ou un encadrant référencé par club est admis dans la chambre d'appel.

### **7.1.3 - Aire d'échauffement**

La réglementation relative à "l'Aire d'échauffement" est définie en fonction des niveaux de compétition dans le règlement "*Inline Freestyle - Règlement Particulier des Compétitions*".

### **7.1.4 - Protections**

La réglementation générale sur le port des protections est disponible est définie dans la section **3.2.2 - Protections**.

Jusqu'à la catégorie U16 incluse, tout patineur porte obligatoirement des protège-poignets.

Pour les catégories supérieures, les protège-poignets ou gants et autres équipements de protection sont fortement recommandés.

## **7.2 - Déroulement des compétitions**

### **7.2.1 - Préparation de l'épreuve**

#### **7.2.1.1 - Liste de passages et Appel des patineurs**

**Liste de passage :** Le jury dresse la liste de passage des patineurs selon l'ordre inverse du classement international. Les patineurs non-classés passent les premiers dans un ordre aléatoire.

**Affichage de la liste de passage :** L'ordre de passage pour la compétition est communiqué de manière digitale. Il est affiché sur le drive communiqué par le juge arbitre et/ou les écrans dédiés à cet effet.

**Appel des patineurs :** Le juge de départ appelle les patineurs sur l'aire de compétition avant le passage de la catégorie. Juste avant le début de l'épreuve, il donne aux patineurs les dernières instructions et vérifie le port des protections.

Pour mémoire, il n'existe aucune phase de qualification concernant la Hauteur Pure.

#### **7.2.1.2 - Echauffement sur l'aire de compétition**

La durée d'échauffement est de 10 minutes pour 20 patineurs (+ 5 minutes par tranche de 10 patineurs).

Les encadrants ne sont pas autorisés à être en roller sur l'aire de compétition.

La hauteur de la barre d'échauffement est la hauteur de la première barre de la catégorie concernée (cf **7.2.2.2 - Hauteur initiale**).

### **7.2.2 - Déroulement de l'épreuve**

#### **7.2.2.1 - Nombre Essais**

Chaque patineur dispose d'un nombre défini d'essais par hauteur, selon le nombre total de participants au début de cette hauteur :

- ❖ Deux essais par hauteur si plus de 3 patineurs sont présents au départ ;
- ❖ Trois essais par hauteur si 3 patineurs ou moins sont présents au départ.

Il est obligatoire pour tous les patineurs de franchir la première barre.

Si un patineur réussit à franchir une hauteur, il peut passer à la hauteur suivante. Il a aussi la possibilité de faire une impasse sur une ou plusieurs hauteurs et d'attendre une barre plus haute pour tenter son saut.

#### 7.2.2.2 - Hauteur initiale

La réglementation relative à la "Hauteur initiale" aires d'échauffement est définie en fonction des niveaux de compétition dans le règlement "*Inline Freestyle - Règlement Particulier des Compétitions*".

#### 7.2.2.3 - Séquencement des hauteurs

Le séquencement des hauteurs de barre est structuré comme suit :

- ❖ Les deux premières augmentations de barre seront de 10 cm ;
- ❖ Par la suite, les augmentations seront de 5 cm en 5 cm.

Lorsque le concours se réduit à un, deux ou trois patineurs restants, ces derniers ont la possibilité de choisir la hauteur de la barre suivante. Cette nouvelle hauteur doit être :

- ❖ Supérieure à la dernière barre franchie ;
- ❖ Avec un minimum de 2 cm d'écart par rapport à la barre précédente.

En cas de désaccord entre les patineurs, les juges retiendront la proposition de hauteur la plus basse.

Si un seul patineur demeure en lice, il peut alors choisir la hauteur supérieure qu'il souhaite tenter, toujours à partir de la dernière hauteur qu'il a franchie. Ce choix doit être fait en accord avec le juge arbitre.

#### 7.2.2.4 - Procédure de Départ

A l'appel de son nom, le patineur dispose d'un délai de 30 secondes pour passer. En cas d'essais consécutifs le temps de pause est de 30 secondes maximum.

Ces délais augmentent lorsqu'il ne reste qu'un, deux ou trois patineur(s) :

- ❖ Deux ou trois patineurs : 1 minute ;
- ❖ Un seul patineur : 2 minutes.

#### 7.2.2.5 - Validation des Essais

L'essai est validé si :

- ❖ Le patineur passe au-dessus de la barre ;
- ❖ La réception se fait sur les rollers. Excepté ces derniers, aucune autre partie du corps, des vêtements et des protections ne doit toucher le sol avant que le patineur ne franchisse la ligne d'arrivée ;
- ❖ Le patineur franchit la ligne d'arrivée sur les rollers.

L'essai est invalidé si :

- ❖ Les règles ci-dessus ne sont pas respectées ;
- ❖ La barre de saut chute ;
- ❖ Le patineur s'engage au-delà du sautoir sans franchir la barre ;
- ❖ Le patineur dépasse le temps imparti pour réaliser son saut.

#### 7.2.2.6 - Impasses

L'impasse est une décision tactique prise par un patineur pour ne pas tenter de franchir certaines hauteurs lors d'une compétition. Si un patineur choisit cette stratégie, il doit en informer clairement le juge de table dès que son nom est appelé.

Pour signaler une impasse, le patineur se place devant la ligne de départ, chaussé de ses rollers, et croise les bras au-dessus de sa tête.

En cas d'échec sur une hauteur, le patineur a la possibilité de passer immédiatement à la hauteur suivante. Les essais qui n'ont pas été utilisés sur la hauteur précédente sont alors reportés et peuvent être utilisés sur cette nouvelle

hauteur.

Dans tous les cas, c'est la dernière barre franchie qui détermine le classement.

### 7.2.3 - Résultats

#### 7.2.3.1 - Détermination du Vainqueur

Le vainqueur de l'épreuve est le patineur ayant franchi la barre la plus haute.

#### 7.2.3.2 - Règles de Départage en Cas d'Égalité

En cas d'égalité de hauteur franchie entre plusieurs patineurs, les règles de départage suivantes sont appliquées.

##### 7.2.3.2.1 - Règles de Départage pour les trois premières places

Si plusieurs patineurs atteignent la même hauteur pour l'une des trois premières places, le classement est établi comme suit :

1. Le patineur ayant utilisé le moins d'essais à la hauteur d'ex aequo est classé devant l'autre ;
2. Le patineur ayant utilisé le moins d'essais durant la compétition est classé devant l'autre ;
3. Le patineur dont la hauteur de la première barre chutée est la plus haute est classé devant l'autre.

##### 7.2.3.2.2 - Golden Jump

Si, après l'application des trois règles énoncées les patineurs sont encore ex aequo pour les trois premières places, une phase de golden jump est mise en place :

Si, après l'application des trois règles initiales, les patineurs restent à égalité pour les trois premières places, une phase de "golden jump" est déclenchée pour les départager :

- ❖ La barre est placée à la dernière hauteur que les patineurs ex aequo n'ont pas réussi à franchir.
- ❖ Chaque patineur dispose de trois essais par hauteur, sans possibilité de faire une impasse.
- ❖ Si tous les patineurs ex aequo franchissent la barre au même essai, la barre est montée de 2 centimètres.
- ❖ Si aucun des patineurs ex aequo ne réussit à franchir la barre, elle est baissée de 2 centimètres.
- ❖ Cette procédure est répétée jusqu'à ce qu'un seul patineur parvienne à franchir la barre. Ce patineur est alors déclaré vainqueur ou mieux classé.

##### 7.2.3.2.2 - Règles de Départage à partir de la quatrième place

Pour les patineurs classés à partir de la quatrième position et ayant atteint la même hauteur, les règles de départage 1, 2 et 3 sont appliquées.

Si, après l'application de ces trois règles, aucune différence n'est constatée, les patineurs concernés seront déclarés ex aequo à la même position.

#### 7.2.3.3 – Non-Classement

Les patineurs inscrits qui n'ont pas pris part à la compétition ne seront pas classés.

### 7.3 - Jury et bénévoles

#### 7.3.1 - Composition

Le jury est composé au minimum de trois juges :

- ❖ Un juge de départ ;
- ❖ Un juge de parcours ;
- ❖ Un juge de table.

Des bénévoles ramasseurs de barre sont prévus.

### 7.3.2 - Missions

Le juge de départ :

- ❖ Appelle les patineurs et vérifie que le patineur sur la ligne de départ est le bon ;
- ❖ Vérifie le port des protections tout au long de l'épreuve.

Le juge de parcours :

- ❖ Contrôle la validité des sauts ;
- ❖ Place la barre à bonne hauteur du concours ;
- ❖ Replace la barre tombée le cas échéant.

Le juge de table :

- ❖ Retranscrit sur le logiciel de jugement le résultat en accord avec le juge de parcours.

## 8 - Skate Cross

Le Skate Cross est une épreuve qui voit les patineurs s'affronter sur un parcours dynamique parsemé de module et de virages. Cette épreuve se divise en deux phases distinctes :

- ❖ Qualifications :

Les qualifications servent à classer les patineurs, déterminer les patineurs qualifiés et la composition des phases finales.

- ❖ Finales :

Les patineurs sélectionnés s'affrontent en série (de 3 à 4 patineurs) sur le parcours. Les deux premiers de chaque série sont qualifiés pour la manche suivante, jusqu'à la finale qui détermine le vainqueur.

### 8.1 - Organisation des compétitions

#### 8.1.1 - Aire de compétition

La typologie des sols applicable est définie dans la section [3.1.1 - Typologie de Sol](#).

Une zone de dégagement est prévue pour permettre aux patineurs de sortir ou de rejoindre le départ.

Il revient au juge arbitre d'homologuer ou non un circuit pour la compétition, ou d'imposer les modifications nécessaires.

#### 8.1.2 - Parcours et équipements

Le parcours doit contenir :

- ❖ Des couloirs de départ matérialisées et identifiables, chaque couloir doit faire entre 80 cm et 1,2 m de largeur et doivent tous faire la même largeur ;
  - Un module de départ de type plan incliné est conseillé ;
- ❖ La ligne d'arrivée est matérialisée et identifiable ;
- ❖ La zone de freinage est matérialisée et identifiable ;
- ❖ Le parcours peut comprendre :
  - Des modules : Structures conçues pour la pratique (exemple : plan incliné, table, funbox . . .), dont la fabrication et l'implantation sont conformes aux recommandations fédérales et à la législation en vigueur (exemple NF EN 14974 Mai 2019) ;
  - Des obstacles annexes : Obstacles complémentaires à franchir (exemple : haies, tapis, pneus...) ;
- ❖ Le parcours ne permet pas aux patineurs de se croiser, les allers retours sont interdits ;
- ❖ La largeur du parcours permet les dépassements dans plusieurs zones ;
- ❖ Le parcours est le même pour tous les patineurs d'une même catégorie ; les obstacles annexes doivent être replacés après chaque passage, le cas échéant ;
- ❖ Un espace "juges" avec source de courant électrique, composé d'une table et deux chaises placées à proximité de la zone d'arrivée ;
- ❖ Un système de chronométrage électronique strictement synchronisé avec le "buzz" de top départ ;
- ❖ Un système de sonorisation avec micro audible par les patineurs et le public pouvant être connecté à un ordinateur ;
- ❖ Des dossards de couleur rouge, jaune, vert et bleu sont prévus. Au minimum 6 de chaque couleur.

Des équipements spécifiques peuvent être demandés en supplément en fonction du niveau de la compétition. Ces équipements additionnels sont définis dans le règlement "*Inline Freestyle - Règlement Particulier des Compétitions*".

Les différents niveaux des compétitions sont validés sur présentation du parcours lors de l'enregistrement de l'événement au calendrier fédéral.

#### 8.1.3 - Chambre d'appel

Une chambre d'appel avec des places assises est mise à disposition des patineurs à proximité de la ligne de départ. Cet

espace leur permet de s'asseoir et de se reposer pendant la durée de passage de leur catégorie. Un seul entraîneur ou un encadrant référencé par club est admis dans la chambre d'appel

#### 8.1.4 - Protections

La réglementation générale sur le port des protections est disponible est définie dans la section [3.2.2 - Protections](#).

L'équipement de protection complet est obligatoire lors de l'entrée sur la piste, y compris :

- ❖ Casque ;
- ❖ Protège-poignets ;
- ❖ Genouillères.

Le patineur est responsable de l'équipement qu'il utilise. Il est de son devoir de s'assurer que l'équipement qu'il utilise est conforme aux spécifications et aux exigences générales de sécurité et que celui-ci est en bon état.

Si un patineur se présente au départ ou est sur la piste sans les équipements obligatoires ou avec des protections mal mises, il sera disqualifié de la compétition par le juge arbitre. De même, le port de vêtements couvrants (manches longues, pantalons longs) est fortement recommandé pour limiter le risque de blessures.

En complément des équipements obligatoires, les protections suivantes sont fortement recommandées :

- ❖ Protection de la poitrine et du dos ;
- ❖ Crash pad ;
- ❖ Coudières ;
- ❖ Protection dorsale ;
- ❖ Protège-dents ;
- ❖ Casque intégral ;
- ❖ Protège-tibias.

#### 8.1.5 - Rollers

Les patineurs ayant des rollers avec des axes vides ne sont pas autorisés à participer à l'épreuve.

#### 8.1.6 - Sécurité

À l'inscription, le patineur ou son représentant pour les mineurs, prend la responsabilité de s'engager sur un parcours d'obstacles. Il est de sa responsabilité de s'assurer que ses capacités physiques et techniques lui permettent de franchir toutes les étapes du parcours.

Si, au cours des échauffements ou de la compétition, le juge arbitre observe qu'un patineur subit un nombre excessif de chutes ou présente des déséquilibres importants lors de l'exécution des modules, il est autorisé à le retirer de la compétition.

Cette mesure a pour unique but de protéger la sécurité du patineur concerné, ainsi que celle des autres patineurs.

### 8.2 - Déroulement des compétitions

#### 8.2.1 - Préparation de l'épreuve

##### 8.2.1.1 - Inspection et validation du circuit

**Inspection du circuit :** Le jury inspecte le circuit pour vérifier l'état du parcours, des modules et des obstacles annexes. Le jury peut modifier un circuit pour le sécuriser, voire annuler l'épreuve en cas de danger irrémédiable.

**Validation du Circuit :** Après inspection, le jury valide le circuit et valide sa conformité en matière de sécurité.

**Reconnaissance de la piste :** 20 minutes avant le début de la compétition la piste est ouverte aux patineurs et aux

entraîneurs pour une reconnaissance du parcours à pied.

#### 8.2.1.2 - Echauffement sur l'aire de compétition

La durée d'échauffement est de 10 minutes pour 20 patineurs (+ 5 minutes par tranche de 10 patineurs).

Les encadrants peuvent utiliser des rollers, à condition de porter les protections obligatoires. Si un encadrant est également un compétiteur, il ne doit pas tirer d'avantage de sa présence sur cette aire.

Un échauffement aura lieu pour les qualifications et un pour les finales si les qualifications sont en format chrono.

### 8.2.2 - Déroulement de la compétition - Qualifications

Les qualifications servent à sélectionner les meilleurs patineurs et peuvent prendre deux formats :

- Contre-la-montre individuel - Format "*Time Trials*" : Chaque patineur dispose de un à deux temps chronométrés, seul sur le parcours. Les patineurs sont classés par ordre croissant de temps, du plus rapide au plus lent.
- Courses de classement - Format "*Win Pool*" : Les patineurs se confrontent en petits groupes de patineurs. Des points sont attribués à chaque patineur en fonction de sa position à l'arrivée de chaque course. Après un nombre prédéfini de rondes (entre trois et cinq), un classement général est établi par l'accumulation des points.

Le classement des qualifications détermine les patineurs qualifiés et la composition des phases finales.

Les possibilités de format de qualifications sont définies en fonction du niveau de compétition dans le règlement "*Inline Freestyle - Règlement Particulier des Compétitions*".

#### 8.2.2.1 - Qualifications - Format Time Trials

##### 8.2.2.1.1 - Fonctionnement

Pendant les Time Trials, les patineurs parcourent la piste individuellement. Ils partent de la zone de départ, complètent l'intégralité de la piste et franchissent la ligne d'arrivée.

Le chronométrage débute lorsque le patineur franchit la ligne de départ et s'arrête lorsque le patineur franchit la ligne d'arrivée.

Il leur est interdit de saisir quoi que ce soit sur la piste (par exemple, clôtures, cônes) avec leurs mains afin de prendre de la vitesse. Une exception spéciale peut être accordée si un patineur a des difficultés à atteindre le haut d'une rampe.

L'utilisation de raccourcis ou de manœuvres interdites – clairement annoncées par les juges lors de la réunion des athlètes – entraînera la disqualification du patineur pour cette manche.

##### 8.2.2.1.2 - Nombre de Manche

Deux formats sont possibles pour les Time Trials :

- ❖ **A - Deux manches** : Tous les patineurs ont deux manches chronométrées. Un patineur qui n'a pas pris le départ (DNS), n'a pas terminé (DNF) ou a été disqualifié (DQ) lors de la première manche peut tout de même participer à la deuxième manche.
- ❖ **B - Une manche** : Tous les patineurs ont une manche chronométrée.

##### 8.2.2.1.3 - Système de Chronométrage

Pour les Time Trials, le départ et l'arrivée sont déterminés par des cellules photoélectriques (faisceaux lumineux). Le résultat final de chaque course de patineur est enregistré avec une précision au centième de seconde.

##### 8.2.2.1.4 - Ordre de Passage

L'ordre de la première manche est basé sur le dernier Classement International, en commençant par le moins bien

classé. Les patineurs non classés sont ajoutés aléatoirement au début de la liste et passent en premier. Si le Classement International n'est pas disponible, l'ordre de départ sera généré aléatoirement.

En cas de deuxième manche, l'ordre de passage est basé sur le classement de la première manche, en commençant par le moins bien classé. Les patineurs sans temps chronométré sont ajoutés aléatoirement au début de la liste et partent en premier.

#### 8.2.2.1.5 - Appel

Un patineur absent pour son premier passage est disqualifié de la compétition. Un patineur présent mais dans l'impossibilité technique ou matérielle d'effectuer son premier passage peut être autorisé à utiliser uniquement son second passage.

Si un patineur décide de ne pas participer au second passage, il doit le signaler au jury. Dans ce cas, seul le temps de son premier passage est retenu. En cas d'égalité, le patineur ayant utilisé les deux passages est classé devant l'autre.

#### 8.2.2.1.6 - Procédure de départ

A l'appel de son nom, le patineur se présente à la ligne de départ.

Pour les Time Trial, la procédure de départ, appelée Freestart, s'effectue en trois phases :

- ❖ **Phase 1 : "On your marks"** - A vos marques

Le patineur se place à la ligne de départ et s'immobilise.

- ❖ **Phase 2 : Pause de 3 secondes**
- ❖ **Phase 3 : "Ready"** - Prêt

Le patineur dispose de dix secondes pour s'élancer en déclenchant la cellule.

Si des barres de départ sont présentes au départ, les patineurs doivent les tenir des deux mains, une de chaque côté.

#### 8.2.2.1.7 - Faux Départ

Un faux départ est signalé :

- ❖ Si le temps entre "**Ready**" et le départ du patineur est supérieur à 10 secondes ;
- ❖ Si le patineur part avant "**Ready**".

Deux faux départs consécutifs lors de la même manche entraîneront la disqualification du patineur pour la manche concernée.

#### 8.2.2.1.8 - Ligne d'Arrivée

Pour qu'un passage soit validé, les patineurs doivent franchir la ligne d'arrivée avec au moins une roue en contact avec le sol.

Si un patineur franchit la ligne d'arrivée en l'air et que le chronomètre ne s'arrête pas, aucune nouvelle tentative ne sera accordée et le patineur sera disqualifié pour la manche.

Le patineur doit être sur ses patins au moment de franchir la ligne d'arrivée. Une tolérance est accordée concernant l'appui de la genouillère lors de la fente finale.

Tout non-respect de ces règles entraînera une disqualification pour la manche.

#### 8.2.2.1.9 - Résultats

##### A - Si deux manches sont chronométrées par patineur

Les résultats des qualifications sont basés sur le meilleur temps du patineur, parmi ses deux manches.

En cas d'égalité, le deuxième temps de qualification sera utilisé pour départager les patineurs. En cas d'égalité sur les deux temps de qualification, le Classement International Skate Cross des patineurs sera utilisé pour les départager. En cas d'égalité persistante, les résultats seront décidés par tirage au sort.

Les patineurs n'ayant aucun temps sur leurs deux manches, sont classés dernier dans les résultats des qualifications. Ces patineurs ne sont pas qualifiés pour les finales de Skate Cross et de Team Cross.

Les patineurs inscrits qui n'ont pas pris part à la compétition ne seront pas classés.

#### B - Si une manche est chronométrée par patineur

Les résultats des qualifications sont basés sur la seule manche réalisée.

En cas d'égalité, le Classement International Skate Cross des patineurs sera utilisé pour les départager. En cas d'égalité persistante, les résultats seront décidés par tirage au sort.

Les patineurs n'ayant aucun temps sur leur manche, sont classés dernier dans les résultats des qualifications. Ces patineurs ne sont pas qualifiés pour les finales de Skate Cross et de Team Cross.

Les patineurs inscrits qui n'ont pas pris part à la compétition ne seront pas classés.

#### 8.2.2.1.10 - Résultats - Gestion des intempéries

Si les épreuves Time Trials sont annulées sur décision du juge arbitre, voici comment les résultats et les groupes pour les Finales de Skate Cross et Team Cross sont générés :

- ❖ Si les Time Trials n'ont pas encore commencé, le Classement International sera utilisé pour générer les groupes. Si ce classement n'est pas disponible, les groupes seront formés aléatoirement ;
- ❖ Si les Time Trials ont déjà commencé et que la première manche a débuté puis est annulée, le Classement International sera utilisé pour générer les groupes pour les finales. Si ce classement n'est pas disponible, les groupes seront formés aléatoirement ;
- ❖ Si les Time Trials ont déjà commencé et que la première manche est terminée, et que la deuxième manche a débuté et est annulée, seuls les résultats de la première manche seront pris en compte pour la génération des résultats.

#### 8.2.2.2 - Qualifications - Format Win Pool

##### 8.2.2.2.1 - Fonctionnement

Le Skate Cross en format "Win Pool" est une compétition structurée en plusieurs rondes. Chaque ronde est composée de plusieurs séries où s'affrontent trois à quatre patineurs.

À l'issue de chaque série, un classement est établi en tenant compte de l'ordre d'arrivée des patineurs. Ce classement permet l'attribution de points.

Un classement général est ensuite établi en cumulant les points obtenus par chaque patineur à la fin de toutes les rondes.

Le juge arbitre est responsable de déterminer le nombre de rondes de la compétition. Cette décision doit être annoncée avant le début de l'événement. Pour des raisons exceptionnelles, ce nombre de rondes peut être réduit.

Il est interdit aux patineurs de s'agripper à quoi que ce soit sur la piste (comme les clôtures ou les cônes) avec leurs mains pour prendre de la vitesse. Une dérogation spéciale peut être accordée si un patineur a des difficultés à atteindre le sommet d'une rampe.

Toute utilisation de raccourcis ou de manœuvres interdites – qui seront clairement annoncées par les juges lors de la réunion des athlètes – entraînera la disqualification du patineur pour la manche concernée.

##### 8.2.2.2.2 - Génération des Rondes

Pour la première ronde, les séries de trois à quatre patineurs sont constituées via la méthode du "snake seeding"

(serpentin), en se basant sur le classement international des patineurs. Ceux qui n'ont pas de classement international sont ajoutés aléatoirement à la fin de cette liste avant la répartition.

La répartition des couleurs des dossards par série est définie comme suivant en fonction du classement international :

- ❖ Rouge ;
- ❖ Jaune ;
- ❖ Vert ;
- ❖ Bleu.

À partir de la deuxième ronde, la formation des séries est basée sur les résultats de la manche précédente, en respectant les règles suivantes :

- ❖ Chaque ronde doit être différente des précédentes, bien que certaines séries puissent se répéter ;
- ❖ Le patineur arrivé premier de son groupe à la ronde précédente portera un dossard rouge pour la ronde suivante ;
- ❖ Le patineur arrivé deuxième de son groupe portera un dossard jaune pour la ronde suivante ;
- ❖ Le patineur arrivé troisième de son groupe portera un dossard vert pour la ronde suivante ;
- ❖ Les patineurs ayant terminé quatrièmes, ou qui étaient non-partants (DNS), non-terminants (DNF), ou disqualifiés (DQ) à la ronde précédente, se verront attribuer un dossard bleu pour la manche suivante.

#### **8.2.2.2.3 - Ordre de choix de la porte de départ**

**Voir 8.2.3.5 - Ordre de choix de la porte de départ**

#### **8.2.2.2.4 - Procédure de départ**

**Voir 8.2.3.6 - Procédure de départ**

#### **8.2.2.2.5 - Faux départ**

**Voir 8.2.3.7 - Faux départ**

#### **8.2.2.2.6 - Ligne d'arrivée**

**Voir 8.2.3.8 - Ligne d'arrivée**

#### **8.2.2.2.7- Points accordés**

Après chaque série, des points sont attribués à chaque patineur selon son classement, comme suit :

- ❖ Le patineur classé à la première place obtient 9 points ;
- ❖ Le patineur classé à la deuxième place obtient 7 points ;
- ❖ Le patineur classé à la troisième place obtient 4 points ;
- ❖ Le patineur classé à la quatrième place, ou ayant été non-partant (DNS), non-terminant (DNF), ou disqualifié (DQ), obtient 1 point.

#### **8.2.2.2.8- Résultats**

Le classement des qualifications est établi en totalisant les points accumulés par chaque patineur sur l'ensemble des rondes.

En cas d'égalité de points :

- ❖ Si plusieurs patineurs obtiennent le même nombre de points, le patineur ayant le meilleur Classement International sera prioritaire ;
- ❖ Si plusieurs patineurs sont à égalité de points et qu'aucun d'eux ne possède de Classement International, leur position sera déterminée par un tirage au sort aléatoire.

Exception pour la dernière place qualificative :

Une disposition spécifique s'applique à la dernière place qualificative. Si plusieurs patineurs sont à égalité de points pour cette position, une course de départage sera organisée entre tous les patineurs concernés afin de déterminer qui accède

aux phases suivantes. Le résultat de cette course de départage modifiera alors le classement des qualifications pour ces patineurs.

Exemple : Si les phases finales débutent en demi-finales et que plusieurs patineurs sont à égalité de points pour la 8ème place (la dernière place qualificative), une course sera organisée entre eux pour les départager.

Les patineurs inscrits qui n'ont pas pris part à la compétition ne seront pas classés.

#### **8.2.2.2.9 - Résultats - Gestion des intempéries**

Si les épreuves des Win Pool sont annulées sur décision du juge arbitre, voici comment les résultats et les groupes pour les Finales de Skate Cross et Team Cross sont générés :

- ❖ Si les épreuves de Win Pool n'ont pas encore commencé au moment de l'annulation, les groupes pour les finales seront générés en utilisant le Classement International des patineurs. Si ce classement n'est pas disponible, les groupes seront constitués de manière aléatoire ;
- ❖ Si les épreuves de Win Pool ont débuté et que la première ronde est en cours mais est annulée avant d'être complétée, le Classement International sera utilisé pour générer les groupes des finales. Si ce classement n'est pas disponible, les groupes seront formés aléatoirement ;
- ❖ Si les épreuves de Win Pool ont déjà commencé et qu'au moins une ronde a été entièrement terminée et validée, les résultats seront basés jusqu'à la dernière ronde complètement achevée.

### **8.2.3 - Déroulement de la compétition - Finales**

#### **8.2.3.1 - Qualifications aux Finales**

Les résultats des qualifications déterminent quels patineurs se qualifient pour les finales. Le nombre exact de patineurs qualifiés est établi par le juge arbitre en concertation avec l'organisateur et la CTSIF.

Ce nombre est annoncé au public avant le début de la compétition. Cependant, le juge arbitre a l'autorité de modifier ce nombre après la fin des qualifications, dans des circonstances exceptionnelles (conditions météo défavorables, problème technique, nombre de participants élevé, etc ...).

#### **8.2.3.2 - Format des Finales**

Les finales se déroulent selon un format à élimination directe.

La composition des séries et la répartition des dossards sont définies selon :

- ❖ Les résultats des qualifications pour le premier tour ;
- ❖ Les résultats du tour précédent pour les tours suivants.

Des exemples sont disponibles ci-dessous :

**Schéma à 16 Patineurs :**

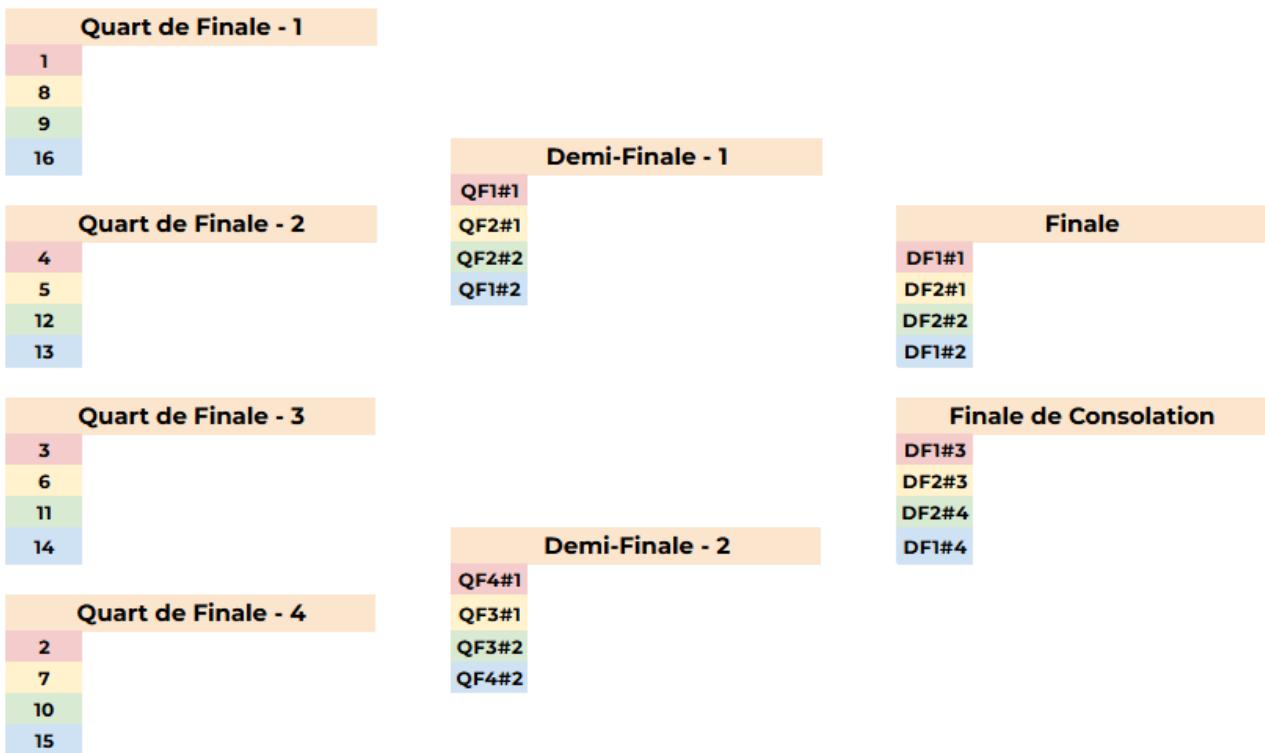
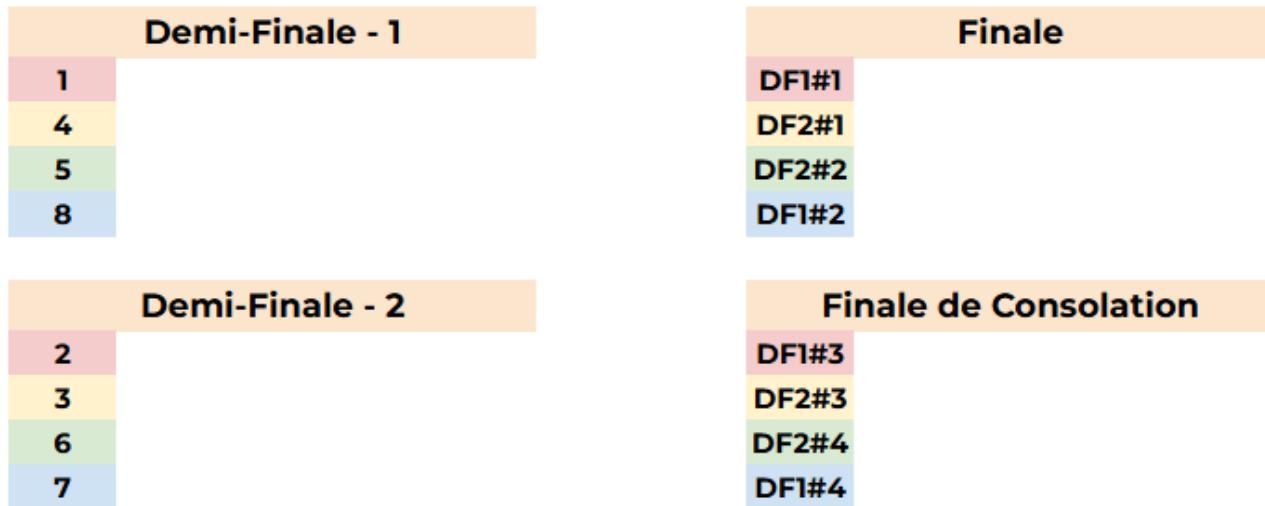


Schéma à 8 Patineurs :



Une finale de consolation est facultative et est à la discrétion du juge arbitre. Si elle est organisée, elle doit être annoncée en amont de la compétition.

Une fois que les séries sont officiellement publiées, elles ne peuvent pas être modifiées, sauf en vertu de la règle du

#### 8.2.3.4 - Lucky Loser

Si les qualifications ne sont pas effectuées, la composition des séries sera basée sur le Classement International. Si le Classement International n'est pas disponible, la composition des séries sera déterminée de manière aléatoire.

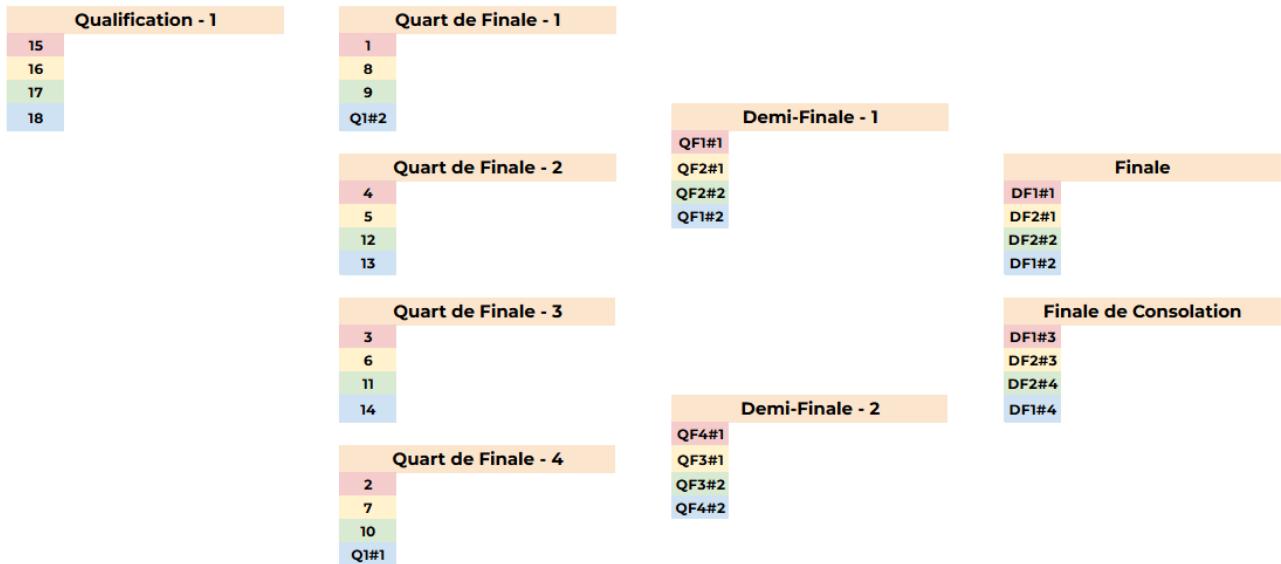
#### 8.2.3.3 - Tour de Qualification

Un tour de qualifications peut être organisé dans le cas où le nombre de patineur ne permet rentrer dans un tableau final en ayant au minimum 3 patineurs par groupe.

Pour ce tour, un certain nombre de patineurs sont automatiquement qualifiés pour le schéma principal selon le classement des qualifications, tandis que les patineurs restants sont placés dans des séries de qualification.

Le juge arbitre décide du nombre de patineurs qualifiés, du nombre de groupes qui sont formés et du nombre de patineurs de chaque groupe qui avancent aux tours finaux. Ces détails seront annoncés en amont de la compétition.

Voici un exemple de schéma :



#### 8.2.3.4 - Lucky Loser

Un patineur qui ne prend pas le départ (DNS) au premier tour des finales sera automatiquement remplacé par le meilleur patineur disponible qui ne s'est pas qualifié. Le patineur qui n'a pas pris le départ prendra la place au classement de son remplaçant.

#### 8.2.3.5 - Procédure des Courses

Pendant les finales, les patineurs évoluent en groupe de 3 à 4 patineurs sur la piste.

Il est interdit aux patineurs de s'agripper à quoi que ce soit sur la piste (comme les clôtures ou les cônes) avec leurs mains pour prendre de la vitesse. Une dérogation spéciale peut être accordée si un patineur a des difficultés à atteindre le sommet d'une rampe.

Toute utilisation de raccourcis ou de manœuvres interdites – qui seront clairement annoncées par les juges lors de la réunion des athlètes – entraînera la disqualification du patineur pour la manche concernée.

#### 8.2.3.6 - Ordre de Choix de la Porte de Départ

Les patineurs seront invités à choisir leur couloir de départ dans l'ordre suivant :

- ❖ Dossard Rouge ;
- ❖ Dossard Jaune ;
- ❖ Dossard Vert ;
- ❖ Dossard Bleu.

Le choix du patineur est définitif et ne peut pas être modifié même en cas de faux départ et de disqualification.

#### 8.2.3.7 - Procédure de départ

A l'appel de leurs noms, les patineurs se présentent à la ligne de départ.

Pour les Finales, la procédure de départ, s'effectue en quatre phases :

- ❖ **Phase 1 : "On your marks"** - A vos marques

Le patineur se place à la ligne de départ et s'immobilise.

- ❖ **Phase 2 : Pause de 3 secondes**

❖ **Phase 3 : "Set"** - Prêt

Le patineur se tient prêt et ne bouge plus.

❖ **Phase 4 : "Bip"** - aléatoirement entre 1 et 3 secondes après "Set"

Après le "Bip", les patineurs commencent la course.

Si des barres de départ sont présentes au départ, les patineurs doivent les tenir des deux mains, une de chaque côté.

#### 8.2.3.8 - Faux Départ

Un faux départ est signalé :

- ❖ Si un patineur part avant le "Bip" ;
- ❖ Si un patineur bouge à partir "Set" jusqu'au "Bip".

Un seul faux départ par patineur et par série est autorisé. Un deuxième faux départ pour le même patineur dans la même série entraînera le déclassement du patineur à la dernière position de cette série.

En cas de multiples doubles faux départs, les patineurs sont classés dans l'ordre inverse dans lequel ils ont commis le deuxième faux départ. Le premier à faire le double faux départ est classé dernier dans la série.

Dans le cas où le module de départ est équipé de porte automatique, un faux départ sera le faux départ ne sera donné que si le patineur force l'ouverture de la porte. Dans un tel cas, le premier faux départ entraînera le déclassement du patineur à la dernière position.

#### 8.2.3.9 - Ligne d'Arrivée

La première roue qui touche le sol et franchit la ligne d'arrivée détermine le vainqueur de la série. Si un patineur saute par-dessus la ligne, il peut être déclassé selon la décision du juge arbitre.

Les patineurs doivent franchir la ligne d'arrivée sur leurs patins, sinon cela entraînera un déclassement. Si un patineur tombe en franchissant la ligne d'arrivée, le juge arbitre prendra une décision en fonction de la situation particulière.

#### 8.2.3.10 - Résultats des Séries

Après chaque série, les patineurs doivent se rendre dans la zone de résultats pour l'annonce du classement officiel.

**Tour de qualification :** Dans le tour de qualification, le premier ou les deux premiers patineurs à franchir la ligne d'arrivée se qualifient pour le tour suivant, selon le système de qualification défini par le juge arbitre. En fonction des événements survenus pendant la course, les patineurs peuvent être déclassés ou disqualifiés.

**Tours suivants :** Pour les tours suivants, les deux premiers patineurs à franchir la ligne d'arrivée se qualifient pour le tour suivant. Comme pour les tours précédents, les patineurs peuvent être déclassés ou disqualifiés en fonction des événements de la course.

#### 8.2.3.11 - Ordre de Priorité du Classement pour les Situations de Course

L'ordre de priorité du classement en cas de fait de course sera le suivant :

- ❖ **Classé** ;
- ❖ **N'a Pas Terminé (DNF)** (patineurs qui ne terminent pas la course) ;
- ❖ **N'a Pas Pris le Départ (DNS)** (patineurs qui ne prennent pas le départ de la course) ;
- ❖ **Disqualifié (DQ)** (patineurs qui sont disqualifiés).

Les classements des séries doivent être annoncés par le speaker après avoir reçu l'approbation du juge arbitre.

### 8.2.4 - Classement Final

Le classement final est déterminé selon les règles suivantes :

- ❖ **Classement des 4 Premiers** : Les patineurs qui terminent aux quatre premières places sont classés en fonction

- de leur position d'arrivée en finale ;
- ❖ **Si une Finale de Consolation est organisée (places de la 5e à la 8e) :** Les patineurs sont classés en fonction de leur performance lors de la Finale de Consolation ;
- ❖ **Si aucune Finale de Consolation n'est organisée (places de la 5e à la 8e) :** Les patineurs sont classés selon la priorité suivante :
  - Les patineurs qui ont terminé troisièmes en demi-finale sont classés en fonction de leur classement aux qualifications ;
  - Les patineurs qui ont terminé quatrièmes en demi-finale sont classés en fonction de leur classement aux qualifications ;
  - Les patineurs qui n'ont pas terminé (DNF) sont classés en fonction de leur classement aux qualifications ;
  - Les patineurs qui n'ont pas pris le départ (DNS) sont classés en fonction de leur classement aux qualifications ;
  - Les patineurs qui ont été disqualifiés (DQ) sont classés en fonction de leur classement aux qualifications.
- ❖ **Si des quarts de finale sont organisés (places de la 9e à la 16e) :** Les patineurs sont classés selon la priorité suivante :
  - Les patineurs qui ont terminé troisièmes en quarts de finale sont classés en fonction de leur classement aux qualifications ;
  - Les patineurs qui ont terminé quatrièmes en quarts de finale sont classés en fonction de leur classement aux qualifications ;
  - Les patineurs qui n'ont pas terminé (DNF) sont classés en fonction de leur classement aux qualifications ;
  - Les patineurs qui n'ont pas pris le départ (DNS) sont classés en fonction de leur classement aux qualifications ;
  - Les patineurs ont été disqualifiés (DQ) sont classés en fonction de leur classement aux qualifications.
- ❖ Ce système de classement se poursuit pour les tours suivants ;
- ❖ **Patineurs non qualifiés pour les Finales ou le Tour de Qualifications :** Ces patineurs sont classés en fonction de leur classement aux qualifications et placés après ceux qui ont participé au tour de qualification.

En cas d'annulation de la compétition, les résultats du dernier tour complet seront considérés comme définitifs.

- ❖ Les participants n'ayant pas franchi ce dernier tour complet seront classés selon la procédure précédemment établie ;
- ❖ Ceux qui ont franchi le dernier tour complet seront classés en fonction du classement des qualifications.

Si la compétition est annulée avant le début des finales, ce sont les résultats des qualifications qui seront pris en compte pour le classement final.

## 8.2.5 - Critère de Jugement

### 8.2.5.1 - Action litigieuse

Les actions litigieuses suivantes entraînent une sanction, à la discrétion des juges :

- ❖ Pousser un concurrent ;
- ❖ Tirer un concurrent ;
- ❖ Saisir un concurrent par le maillot ;
- ❖ Bloquer un concurrent de manière dangereuse ;
- ❖ Provoquer intentionnellement la chute d'un concurrent ;
- ❖ Faire tomber délibérément un obstacle ;
- ❖ Effectuer des manœuvres qui mettent en danger les autres concurrents ;
- ❖ Ne pas respecter la règle de priorité ;
- ❖ Tout mouvement discontinu dans la séquence de patinage qui met en danger d'autres patineurs ou créer un avantage déloyal ;
- ❖ La prise de module de manière non rectiligne entraîne le blocage ou la gène d'un adversaire.

Cependant, certains contacts fortuits et inévitables peuvent être acceptés sous des conditions spécifiques :

- ❖ Les patineurs peuvent avoir un contact épaule contre épaule lors de l'accélération ou dans un virage ;
- ❖ Un patineur plus rapide peut placer ses mains sur le dos d'un patineur plus lent pour aider à absorber la vitesse, mais les juges évalueront si le patineur a poussé ou exercé un contact fort, ce qui pourrait entraîner un déclassement ou une disqualification ;
- ❖ Si le patineur plus rapide plie son bras pour absorber le contact, les juges peuvent choisir de ne pas disqualifier ou déclasser le patineur.

#### **8.2.5.2 - Règle de priorité**

Dans un virage ou une chicane, une règle de priorité est appliquée pour juger les contacts durant le virage.

Le patineur qui entre clairement le premier dans le virage (épaules, buste et hanches clairement dégagés du reste du groupe) aura la priorité sur les autres patineurs.

Si un patineur venant de derrière, coupe la trajectoire du patineur prioritaire devant lui en ayant un contact qui entraîne un changement de trajectoire et un ralentissement évident du patineur prioritaire, alors le patineur non prioritaire sera sanctionné.

Cette règle s'applique si et seulement s'il y a clairement un patineur entrant en premier dans le virage.

#### **8.2.5.3 - Sanctions**

Après délibération du jury, les actions suivantes peuvent être prises :

- ❖ Aucune action ;
- ❖ Déclassement du (des) concurrent(s) impliqué(s) ;
- ❖ Disqualification du (des) concurrent(s) impliqué(s).

Une course ne sera jamais recommandée en raison de déclassement(s) ou de disqualification(s). Un concurrent n'est pas automatiquement qualifié après avoir été impliqué dans un litige, sauf s'il fait partie des deux premiers après reclassification.

#### **8.2.5.4 - Contrôle Vidéo**

L'organisation doit fournir un contrôle vidéo tout au long de la piste afin de juger tous les contacts pendant la course.

Les juges peuvent utiliser ces vidéos pour prendre ou confirmer une décision.

### **8.3 - Jury et bénévoles**

#### **8.3.1 - Composition**

Le jury est composé au minimum de trois juges :

- ❖ Deux juges minimum de parcours (dont un juge de départ et un juge d'arrivée) ;
- ❖ Un juge de table.

Des bénévoles sont prévus :

- ❖ Bénévoles Chasubles ;
- ❖ Bénévoles Caméras ;
- ❖ Bénévoles Départs.

#### **8.3.2 - Missions**

Juge de départ :

- ❖ Vérifie la grille de départ ;
- ❖ Vérifie le port des protections ;
- ❖ Juge et annonce les faux départs.

Juges de parcours :

- ❖ Vérifient le port des protections tout au long de l'épreuve ;
- ❖ Contrôlent le comportement des patineurs ;
- ❖ Replacent les obstacles annexes le cas échéant.

Juge d'arrivée :

- ❖ Détermine l'ordre d'arrivée.

Juge de table :

- ❖ Déclenche la procédure de départ ;
- ❖ Retranscrit les résultats dans le logiciel de jugement.

## 9 - Team Cross

Le Team Cross (ou Skate Cross par équipe) est une course d'obstacles en roller par équipes de club qui se déroule en deux parties : les qualifications (en utilisant les résultats de la qualification du Skate Cross individuel) et les finales durant lesquelles les équipes sont en confrontation directe sur le circuit.

Les règles du Skate Cross par équipe sont identiques aux règles du Skate Cross excepté pour les règles suivantes qui sont spécifiques aux équipes.

### 9.1 - Composition des équipes

Chaque équipe doit être constituée de 2 à 3 patineurs. Il est formellement interdit à un patineur d'être membre de plusieurs équipes.

Pour être éligible, chaque membre de l'équipe doit obligatoirement être inscrit à l'épreuve de Skate Cross et prendre part à sa phase de qualification.

Les équipes doivent scrupuleusement respecter les catégories définies par le règlement particulier des compétitions. Il est interdit de former une équipe avec des patineurs de catégories ou de sexes différents, à l'exception des catégories explicitement désignées comme mixtes dès le départ.

Des règles additionnelles sur la composition des équipes sont définies en fonction du niveau de compétition dans le règlement "*Inline Freestyle - Règlement Particulier des Compétitions*".

### 9.2 - Déroulement des compétitions

#### 9.2.1 - Déroulement de l'épreuve

##### 9.2.1.1 - Qualifications

La phase de qualification individuelle du Skate Cross servira également de qualification pour le Skate Cross par équipe.

Les résultats des qualifications déterminent quels patineurs se qualifient pour les finales. Le nombre exact de patineurs qualifiés est établi par le juge arbitre en concertation avec l'organisateur et le CTSIF.

Ce nombre est annoncé au public avant le début de la compétition. Cependant, le juge arbitre a l'autorité de modifier ce nombre après la fin des qualifications, dans des circonstances exceptionnelles (conditions météo défavorables, problème technique, nombre de participants élevé, etc ...).

###### 9.2.1.1.1 - Qualifications Format "Time Trials"

Les deux meilleurs temps de qualification individuels de chaque équipe seront additionnés pour obtenir le temps total de qualification de l'équipe. Les équipes seront ensuite classées par ordre croissant de ce temps total (du plus rapide au plus lent).

Si l'un des patineurs d'une équipe est disqualifié sur ses deux tentatives de qualifications en Skate Cross, l'équipe entière sera disqualifiée, si elle est composée de deux patineurs.

Si deux patineurs d'une équipe sont disqualifiés sur ses deux tentatives de qualifications en Skate Cross, l'équipe entière sera disqualifiée, si elle est composée de trois patineurs.

###### 9.2.1.1.2 - Qualifications Format "Win Pool"

Les deux meilleurs scores de qualification individuels de chaque équipe seront additionnés pour obtenir le score total de qualification de l'équipe. Les équipes seront ensuite classées par ordre décroissant de ce score total (du plus élevé au moins élevé).

### **9.2.1.2 - Finales**

#### **9.2.1.2.1 - Format de Course**

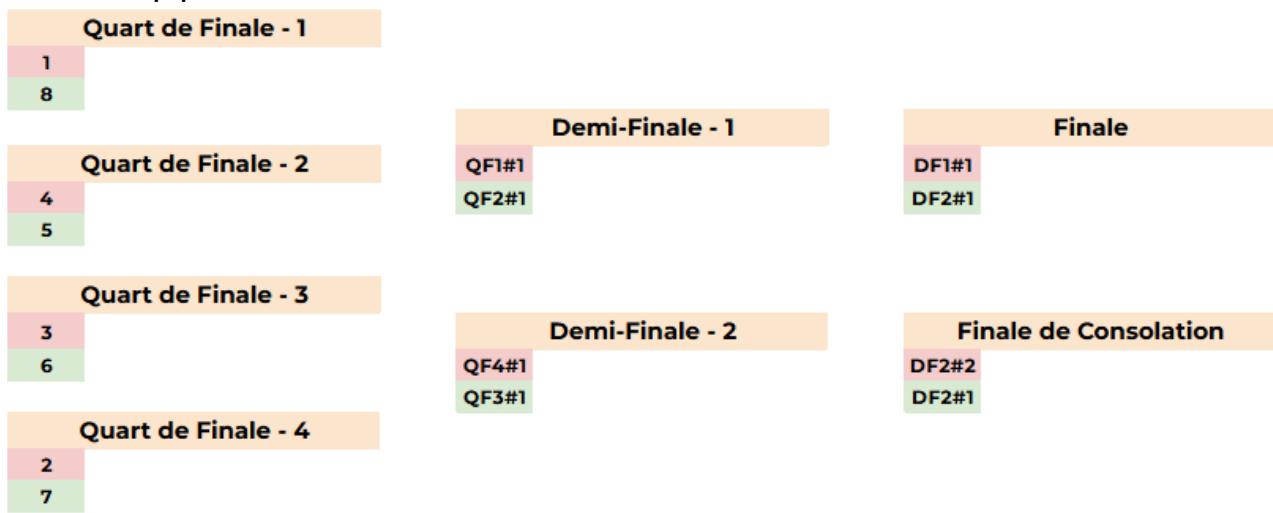
Les finales se déroulent selon un format à élimination directe.

La composition des séries et la répartition des dossards sont définies selon :

- ❖ Les résultats des qualifications pour le premier tour ;
- ❖ Les résultats du tour précédent pour les tours suivants.

Des exemples sont disponibles ci-dessous :

Schéma à 8 Équipes :



Une finale de consolation est obligatoire.

Une fois que les séries sont officiellement publiées, elles ne peuvent pas être modifiées, sauf en vertu de la règle

#### **8.2.3.4 - Lucky Loser.**

Si les qualifications ne sont pas effectuées, la composition des séries sera basée sur la somme des Classement International. Si le Classement International n'est pas disponible, la composition des séries sera déterminée de manière aléatoire.

### **9.2.1.3 - Ordre de Choix de la Porte de Départ**

Les équipes seront invités à choisir leur couloir de départ dans l'ordre suivant :

- ❖ Dossard Rouge ou Jaune
- ❖ Dossard Vert ou Bleu

Le choix du patineur est définitif et ne peut pas être modifié même en cas de faux départ et de disqualification.

#### **9.2.1.4 - Gestion des remplacements**

Il n'y a aucune restriction concernant la composition des équipes au départ. Cependant, il est impératif d'aligner deux membres de l'équipe sur la ligne de départ. Si une équipe est incapable de présenter deux patineurs au départ d'une course, elle est éliminée de la compétition.

#### **9.2.1.5 - Faux Départ**

La gestion des faux départs est régie par la règle **8.2.3.8 - Faux Départ**, avec la spécificité qu'un faux départ par équipe est autorisé.

#### **9.2.1.6 - Résultats des Séries**

Après chaque série, les patineurs doivent se rendre dans la zone de résultats pour l'annonce officielle du classement.

Dans chaque course, l'équipe déclarée gagnante est celle dont aucun des membres ne termine à la dernière position. Cette équipe se qualifie pour le tour suivant. Les équipes peuvent être déclassées ou disqualifiées en fonction des incidents de course.

En cas de multiples disqualifications, l'équipe éliminée sera celle qui a commis la faute en premier.

### **9.2.2 - Résultats**

Le classement final est déterminé selon les règles suivantes :

- ❖ **Classement des 2 premiers** : Les équipes qui terminent aux deux premières places sont classées en fonction de leur position d'arrivée en finale.
- ❖ **Classement de la 3e et 4e place** : Les équipes sont classées en fonction de leur performance lors de la Finale de Consolation.
- ❖ **Si des quarts de finale sont organisés (places de la 5e à la 8e)** : Les équipes sont classées selon la priorité suivante :
  - Les équipes qui ont terminé deuxièmes en quarts de finale sont classées en fonction de leur classement aux qualifications.
  - Les équipes qui n'ont pas terminé (DNF) sont classées en fonction de leur classement aux qualifications.
  - Les équipes qui n'ont pas pris le départ (DNS) sont classées en fonction de leur classement aux qualifications.
  - Les équipes disqualifiées (DQ) sont classées en fonction de leur classement aux qualifications.
- ❖ Ce système de classement se poursuit pour les tours suivants.
- ❖ **Équipes non qualifiées pour les Finales** : Ces équipes sont classées en fonction de leur classement aux qualifications et placées après ceux qui ont participé au tour de qualification.

En cas d'annulation partielle de la compétition, les résultats du dernier tour complet seront considérés comme définitifs.

- ❖ Les équipes n'ayant pas franchi ce dernier tour complet seront classées selon la procédure précédemment établie.
- ❖ Celles qui ont franchi le dernier tour complet seront classées en fonction du classement des qualifications.

Si la compétition est annulée avant le début des finales, ce sont les résultats des qualifications qui seront pris en compte pour le classement final.

### **9.2.3 - Critère de Jugement**

#### **9.2.3.1 - Action litigieuse - Contacts entre équipiers**

Les contacts entre les membres d'une même équipe sont autorisés. Toutefois, l'équipe ne doit pas rester "connectée" de manière continue, et tout contact établi ne doit en aucun cas bloquer les autres concurrents.

## 10 - Slalom Vitesse - Format Chronométré

Le Slalom Vitesse format Chronométré est une épreuve où l'objectif est d'être le plus rapide à slalomer entre 20 plots espacés de 0,80 mètre, après une zone d'élan de 12 mètres.

La compétition se déroule en deux phases distinctes :

- ❖ Les Qualifications (Freestart) : cette phase vise à établir le meilleur temps pur de chaque patineur.
- ❖ Les Finales (KO) : il s'agit de courses à élimination directe où les patineurs s'affrontent pour les premières places.

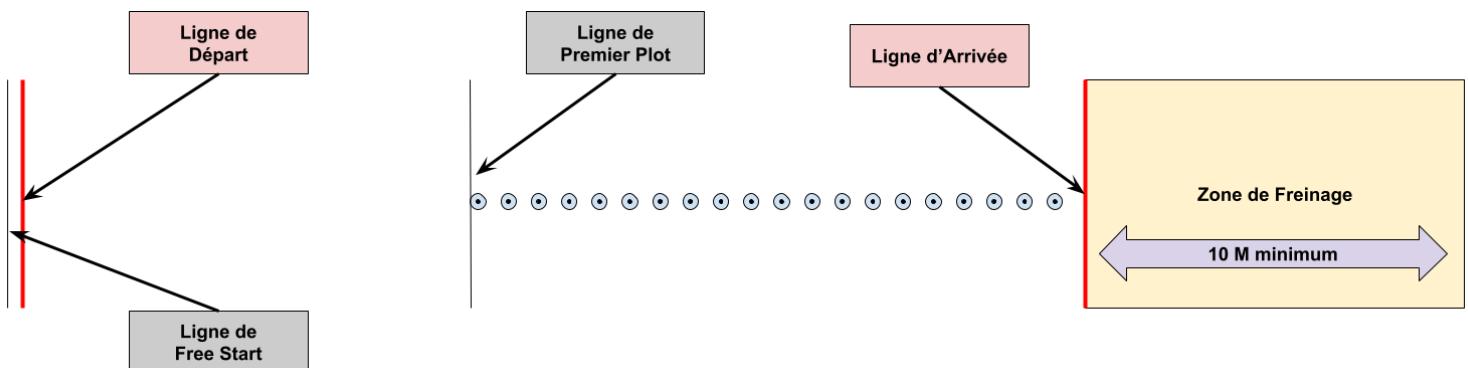
L'application de ce format est définie en fonction du niveau de la compétition dans le règlement "*Inline Freestyle - Règlement Particulier des Compétitions*".

### 10.1 - Organisation des compétitions

#### 10.1.1 - Aire de compétition

La typologie des sols applicable est définie dans la section [3.1.1 - Typologie de Sol](#).

##### 10.1.1.1 - Qualifications

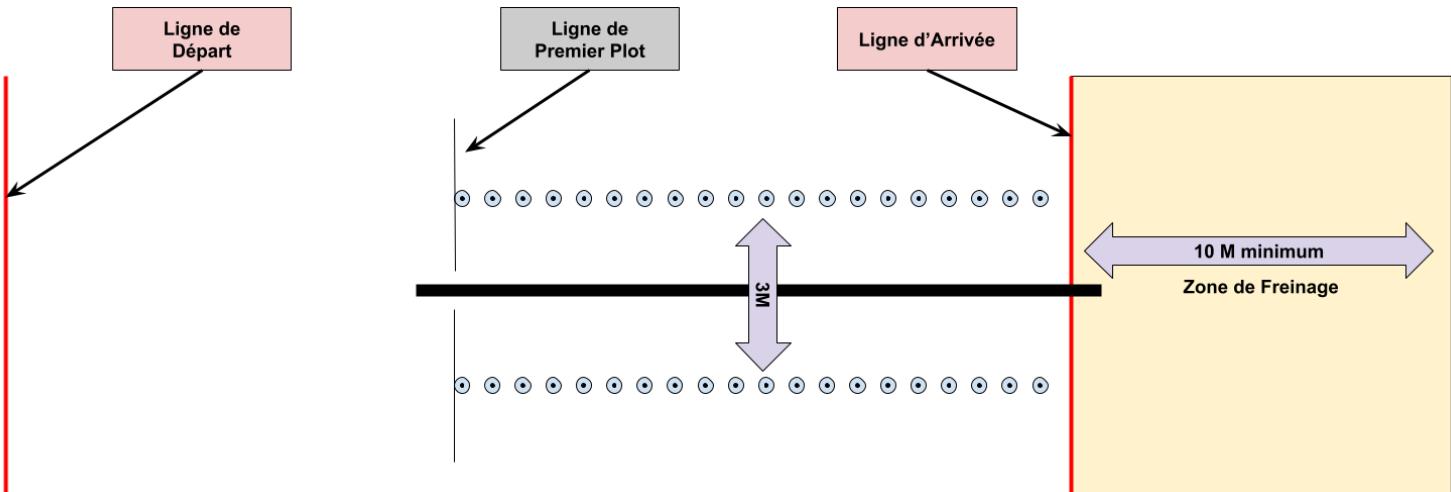


**Figure - Aire de compétition Slalom Vitesse - Phases de Qualifications**

L'aire de Slalom Vitesse pour les phases de qualifications répond aux critères réglementaires définis ci-après :

- ❖ L'aire se compose de d'une ligne composée de 20 marques circulaires espacées de 80 cm en leur centre.
- ❖ Une ligne de départ située 12 m avant le marquage central du premier plot ;
- ❖ Une ligne perpendiculaire aux plots et située au niveau du bord avant du premier plot ;
- ❖ Une seconde ligne de départ située 12,40 m avant le marquage central du premier plot ;
- ❖ Une ligne d'arrivée située 80 cm après le marquage central du dernier plot.
- ❖ Une zone de freinage de 10m minimum est prévue, il est recommandé de mettre des protections à la fin.

#### 10.1.1.2 - Finales



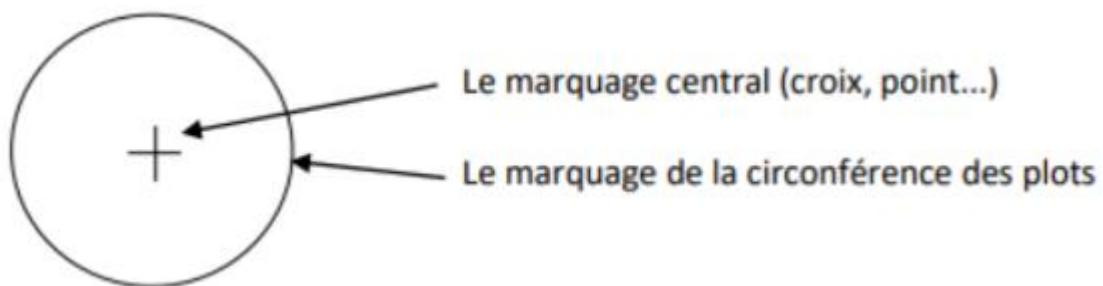
**Figure : Aire de compétition Slalom Vitesse - Phase Finale**

L'aire de Slalom Vitesse pour les phases finales répond aux critères réglementaires définis ci-après :

- ❖ Le terrain se compose de deux lignes identiques, parallèles et centrées l'une par rapport à l'autre. Elles sont composées de 20 marques circulaires espacées de 80 cm en leur centre. Ces deux lignes sont espacées de 3m.
- ❖ Une ligne de départ située 12 m avant le marquage central du premier plot
- ❖ Une ligne perpendiculaire aux plots et située au niveau du bord avant du premier plot ;
- ❖ Une ligne d'arrivée située 80 cm après le marquage central du dernier plot.
- ❖ Une zone de freinage de 10m minimum est prévue, il est recommandé de mettre des protections à la fin.

#### 10.1.1.3 - Marquage au sol

Le marquage au sol répond aux critères définis ci-après :



*Marquage au sol des plots*

#### 10.1.1.4 - Équipements

L'équipement obligatoire pour la tenue d'une compétition de slalom vitesse comprend :

- ❖ 40 plots de forme identique dont la base et la hauteur sont compris entre 7 et 9 cm, ainsi que quelques plots de secours aux caractéristiques équivalentes aux premiers. Les deux lignes sont soit de couleurs différentes, soit de la même couleur mais identifiées par des chiffres ;
- ❖ Une lisse de séparation stable doit être installée entre les deux lignes. Elle doit mesurer au moins 16 mètres de long et avoir une hauteur minimale de 15 centimètres. Son rôle est d'empêcher que les plots d'une ligne ne soient projetés sur l'autre ligne lors du passage d'un patineur ;
- ❖ Un espace "juges" avec source de courant électrique, composé de deux tables et trois chaises placées à proximité de l'aire de compétition ;
- ❖ Un système de sonorisation avec micro audible par les patineurs et le public pouvant être connecté à un ordinateur ;

- ❖ Un système de d'affichage numérique (écran ou télévision) pouvant être connecté à un ordinateur ;
- ❖ Un système de chronométrage électronique dont les caractéristiques sont mentionnées après ;

#### **10.1.1.5 - Système de Chronométrage**

Le système de chronométrage électronique doit être strictement synchronisé avec la procédure de départ. L'utilisation de ces chronomètres est obligatoire pour les phases de qualifications et les phases finales.

Pendant les qualifications, les capteurs de la ligne de départ doivent être positionnés à 40 cm ( $\pm 2$  cm) du sol, et ceux de la ligne d'arrivée à 20 cm ( $\pm 2$  cm) du sol.

Pour les phases finales, il n'y a pas de capteur sur la ligne de départ. Les capteurs de la ligne d'arrivée doivent être placés à 20 cm ( $\pm 2$  cm) du sol.

#### **10.1.2 - Chambre d'appel**

Une chambre d'appel avec des places assises est mise à disposition des patineurs à proximité de la ligne de départ. Cet espace leur permet de s'asseoir et de se reposer pendant la durée de passage de leur catégorie. Un seul entraîneur ou un encadrant référencé par club est admis dans la chambre d'appel

#### **10.1.3 - Aire d'échauffement**

Une aire d'échauffement, réservée aux patineurs, est prévue, elle est composée de plusieurs lignes répondant aux critères suivants :

- ❖ Une ligne composée de 20 marques circulaires espacées de 80 cm en leur centre.
- ❖ Une ligne de départ située 12 m avant le marquage central du premier plot ;
- ❖ Une seconde ligne de départ située 12,40 m avant le marquage central du premier plot ;
- ❖ Une ligne d'arrivée située 80 cm après le marquage central du dernier plot.

L'aire d'échauffement n'est accessible qu'aux patineurs et aux encadrants ou entraîneurs en compétition.

#### **10.1.4 - Protections**

Aucune protection n'est obligatoire, néanmoins le port d'un équipement de protection est recommandé.

### **10.2 - Déroulement des compétitions**

#### **10.2.1 - Préparation de l'épreuve**

##### **10.1.2.1 - Echauffement sur l'aire de compétition**

La durée d'échauffement est de 10 minutes pour 20 patineurs (+ 5 minutes par tranche de 10 patineurs).

Les encadrants ne sont pas autorisés à être en roller sur l'aire de compétition.

Un échauffement aura lieu pour les qualifications et un pour les finales.

#### **10.2.2 - Déroulement de l'épreuve**

##### **10.2.2.1 - Qualifications**

###### **10.2.2.1.1- Principe**

Chaque patineur dispose de deux passages chronométrés non consécutifs pour enregistrer son meilleur temps. Un patineur absent lors de son premier passage sera disqualifié. Toutefois, si un patineur est dans l'impossibilité technique ou matérielle de réaliser son premier passage, il pourra être autorisé à n'utiliser que son second passage.

#### 10.2.2.1.2 - Ordre de passage

L'ordre de passage de la première manche est basé sur le dernier Classement International, en commençant par le patineur le moins bien classé. Les patineurs non classés seront ajoutés aléatoirement au début de cette liste et partiront en premier. Si le Classement International n'est pas disponible, l'ordre de départ sera généré aléatoirement.

L'ordre de la deuxième manche est déterminé par le classement de la première manche, en commençant également par le patineur le moins bien classé. Les patineurs sans temps chronométré lors de la première manche seront ajoutés aléatoirement au début de cette nouvelle liste et partiront en premier.

#### 10.2.2.1.3 - Procédure de départ

À l'appel de son nom, le patineur se présente à la ligne de départ. Pour les qualifications, la procédure de départ, appelée Freestart, se déroule en trois phases :

❖ **Phase 1 : "On your marks"** - A vos marques

Le patineur se positionne au niveau des capteurs. Un de ses patins doit être entièrement placé entre les deux lignes de départ, sans qu'aucune de ses roues ne touche ces lignes.

❖ **Phase 2 : Pause de 3 secondes**

Une pause de trois secondes est observée.

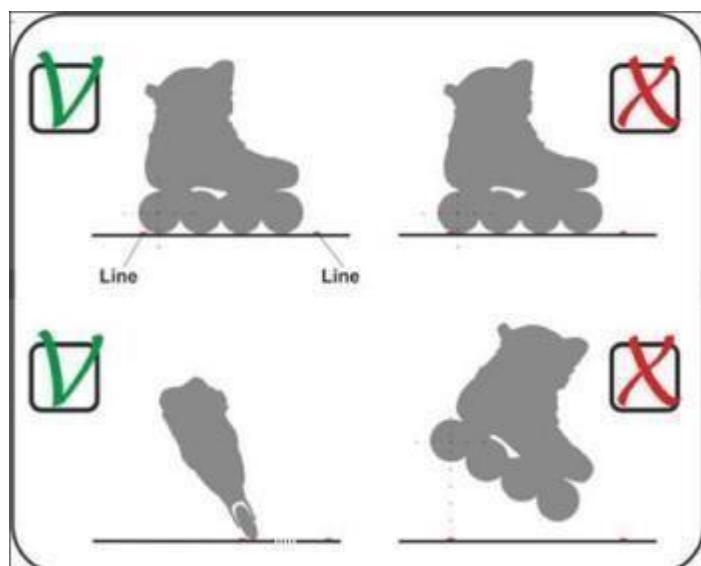
❖ **Phase 3 : "Ready"** - Prêt

Le patineur dispose de cinq secondes pour s'élancer et déclencher le chronométrage via la cellule de départ.

Pendant cette phase, le pied avant du patineur doit rester impérativement dans l'aire de départ (définie par une zone de 40 cm x 2 m), et aucune partie de ce pied avant (y compris les roues) ne doit toucher ou empiéter sur les lignes de départ, qu'elles soient avant ou arrière.

Le pied arrière, en revanche, peut partiellement toucher la ligne de départ arrière. Au moins une partie des deux rollers doit rester en contact avec le sol.

Le premier mouvement du roller doit être vers l'avant et franchir la ligne de départ. Le patineur est autorisé à effectuer un mouvement d'oscillation avec son corps pour prendre son élan.



Position du pied avant du patineur dans l'aire de départ.

#### 10.2.2.1.4 - Faux départ

Un faux départ est caractérisé par tout comportement ne respectant pas les trois phases de la procédure de départ. Un seul faux départ par course est autorisé par patineur.

Le patineur peut demander l'interruption de la procédure de départ en cas de problème constaté, en levant

distinctement la main avant l'annonce du "Ready".

#### 10.2.2.1.5 - Passages

Le chronométrage du patineur débute dès qu'il coupe la cellule de départ et s'arrête au franchissement de la cellule de chronométrage d'arrivée. Le temps d'un passage correspond à l'addition du temps obtenu et des pénalités éventuelles.

#### 10.2.2.1.6 - Nombre de patineur qualifié

Le nombre de patineurs qualifiés pour les finales est déterminé comme suit, en fonction du nombre total de participants :

- ❖ 4 premiers patineurs sont qualifiés si le nombre de participants est compris entre 5 et 10.
- ❖ 8 premiers patineurs sont qualifiés si le nombre de participants est compris entre 11 et 20.
- ❖ 16 premiers patineurs sont qualifiés si le nombre de participants est compris entre 21 et 40.
- ❖ 32 premiers patineurs sont qualifiés si le nombre de participants est supérieur ou égal à 41.

#### 10.2.2.2 - Finales

##### 10.2.2.2.1 - Format

Les finales se déroulent en duels, avec des séries établies selon le classement des qualifications et un tableau de type "KO System" (système à élimination directe). Les patineurs qualifiés sont regroupés par paires comme suit : le premier qualifié affronte le dernier qualifié, le deuxième affronte l'avant-dernier, et ainsi de suite.

Quart de Finale - 1		Demi-Finale - 1		Finale	
1	8	QF1#1	QF2#1	DF1#1	DF2#1
4	5				
Quart de Finale - 2		Demi-Finale - 2		Petite Finale	
3	6	QF4#1	QF3#1	DF2#2	DF1#2
2	7				
Quart de Finale - 3					

Exemple de tableau "KO system"

Un patineur remporte un duel en gagnant deux manches.

- ❖ En cas d'égalité parfaite lors d'une manche, celle-ci est rejouée.
- ❖ Si les deux patineurs sont disqualifiés lors d'une manche en phase finale, la manche est rejouée en échangeant les lignes de départ.
- ❖ Au-delà de trois tentatives pour une même manche (suite à des égalités parfaites ou doubles disqualifications), la manche est attribuée au patineur ayant réalisé le meilleur temps lors des qualifications.

#### 10.2.2.2.2 - Procédure de départ

Pour les phases finales, la procédure de départ, s'effectue en quatre phases :

- ❖ Phase 1 : "*On your marks*" - A vos marques

Le patineur se place à la ligne de départ et s'immobilise.

- ❖ Phase 2 : Pause de 3 secondes

- ❖ Phase 3 : "*Set*" - Prêt

Le patineur se tient prêt et ne bouge plus.

- ❖ Phase 4 : "Bip" - aléatoirement entre 1 et 3 secondes après "Set"

Après le « Bip », les patineurs commencent la manche.

#### 10.2.2.2.3 - Faux départ

Un faux départ correspond à tout comportement qui ne respecte pas ces quatre phases, un seul faux départ par manche est autorisé par patineur.

Le patineur peut demander à interrompre la procédure de départ en cas de problème constaté. Dans ce cas, il lève distinctement la main avant le "Set".

#### 10.2.2.2.4 - Passages

Le chronométrage du patineur débute dès le "Bip" de la procédure de départ et s'arrête au moment où il franchit la cellule de chronométrage d'arrivée. Le temps officiel d'un passage est l'addition du temps enregistré et des pénalités éventuelles.

#### 10.2.2.3 - Critère de jugement

##### 10.2.2.3.1 - Entrée dans les plots

Une ligne, perpendiculaire aux plots et située au niveau du bord avant du premier plot, délimite la fin de la zone d'accélération et le début de la zone de slalom.

Le patineur doit se mettre sur un pied pour slalomer les vingt plots et ce, jusqu'à la ligne d'arrivée. Une tolérance est accordée pour les deux premiers intervalles.

##### 10.2.2.3.2 - Ligne d'arrivée

Le franchissement de la ligne d'arrivée doit s'effectuer avec la jambe porteuse avec un minimum d'une roue au contact du sol et la jambe libre ne doit pas toucher le sol.

##### 10.2.2.3.3 - Pénalités

Le juge attribue une pénalité de 0,2 seconde si :

- ❖ Le patineur renverse un plot ;
- ❖ Le patineur ne slalome pas un intervalle ;
- ❖ Le patineur déplace un plot hors du point de marquage central ;
- ❖ Le patineur n'est pas sur un pied au premier plot ;
- ❖ Le patineur n'est pas sur un pied sur les deux premiers plots ;
  - Le patineur reçoit alors 2 pénalités de 0,2 chacune, soit un total de 0,4.
- ❖ Le patineur renverse un plot et le plot qu'il a heurté renverse un autre plot.
  - Le patineur reçoit alors 2 pénalités de 0,2 chacune, soit un total de 0,4.

##### 10.2.2.3.4 - Disqualification

Le juge disqualifie le passage si :

- ❖ Le patineur fait plus de quatre pénalités ;
- ❖ Le patineur passe la ligne d'arrivée avec aucune roue au sol ;
- ❖ Le patineur pose la jambe libre au sol avant de franchir ligne d'arrivée ;
- ❖ Le patineur coupe ligne d'arrivée avec la jambe libre ;
- ❖ Le patineur n'est pas sur un pied au troisième plot.

##### 10.2.2.3.5 - Défaillance du chronomètre

En cas de défaillance du chrono, le juge arbitre accordera la manche au patineur dans le cas où :

- ❖ le patineur franchit la ligne d'arrivée en première position sans faire de pénalité,
- ❖ le patineur réalise un passage valide et que le patineur adverse est disqualifié.

#### **10.2.2.4 - Résultats**

##### **10.2.2.4.1 - Phase de qualifications**

Pour les phases de qualifications, les patineurs sont classés de leur meilleur temps sur les deux manches.

En cas d'égalité de meilleur temps entre des patineurs, les égalités sont résolues comme suit :

- ❖ La deuxième manche de qualification sera utilisée pour départager. Le patineur avec le temps le plus rapide lors de sa deuxième manche sera mieux classé.
- ❖ Si l'égalité persiste après la comparaison des deuxièmes manches de qualification, le Classement International de slalom vitesse des patineurs sera utilisé pour déterminer le rang supérieur.
- ❖ Si une égalité demeure même après avoir pris en compte le Classement International, l'égalité sera résolue par un tirage au sort.

Les patineurs qui enregistrent au moins un temps valide sur leurs deux manches de qualification seront classés selon leur meilleur temps enregistré (conformément à [l'article 7.6.1.1](#)).

Cependant, les patineurs qui remplissent l'une des conditions suivantes pour leurs deux manches de qualification seront classés derniers de la compétition mais ne pourront pas participer aux phases finales :

- ❖ Ils sont disqualifiés (DQ) pour les deux manches.
- ❖ Ils ont une combinaison d'une manche disqualifiée (DQ) et de l'autre étant un non-départ (DNS), ne résultant en aucun temps valide pour aucune des tentatives.

Les patineurs inscrits qui n'ont pas pris part à la compétition ne seront pas classés.

#### **10.2.2.4.2 - Phase finales**

Le classement des patineurs lors des phases finales s'établit comme suit :

- ❖ **Classement des 2 premiers** : Les patineurs qui terminent aux deux premières places sont classés en fonction de leur position en finale.
- ❖ **Classement de la 3e et 4e place** : Les patineurs sont classés en fonction de leur performance lors de la Finale de Consolation.
- ❖ **Si des quarts de finale sont organisés (places de la 5e à la 8e)** : Les places 5 à 8 sont réservées aux patineurs ayant atteint les Quarts de Finale mais n'ayant pas progressé en Demi-Finales. Leur classement, de la 5ème à la 8ème position, est déterminé par leur résultat aux qualifications.
- ❖ **Si des huitièmes de finale sont organisés (places de la 9e à la 16e)** : Les places 9 à 16 concernent les patineurs ayant atteint les Huitièmes de Finale mais n'ayant pas accédé aux Quarts de Finale. Ils sont classés de la 9ème à la 16ème place selon leur résultat aux qualifications.

Ce modèle de classement s'applique à tous les tours à élimination directe subséquents : si des patineurs sont éliminés au même stade, leur classement est alors basé sur leur résultat aux qualifications.

Les patineurs non qualifiés pour les phases finales sont classés immédiatement après le dernier patineur issu de ces phases. Leur rang spécifique au sein de ce groupe est déterminé par leur classement lors des qualifications.

### **10.3 - Jury et bénévoles**

#### **10.3.1 - Composition**

Le jury est composé au minimum de trois juges :

- ❖ Un juge de table (obligatoire) ;
- ❖ Deux juges de suiveur (obligatoires) ;
- ❖ Deux juges de premier plot (optionnels) ;

- ❖ Deux juges de ligne d'arrivée (optionnels).

Des bénévoles ramasseurs de plots sont prévus.

### 10.3.2 - Missions

Le juge de table :

- ❖ Il lance la procédure de Top départ ;
- ❖ Il surveille les faux-départs ;
- ❖ Il retranscrit les temps des patineurs ;
- ❖ Il prend en compte les pénalités des patineurs.

Les juges suiveurs :

- ❖ Placent les patineurs sur la ligne de départ
- ❖ Annoncent les faux-départs ;
- ❖ Annoncent les pénalités du patineur de leur ligne.

Les juges de premier plots :

- ❖ Annoncent la pénalité de premier plot

Les juges d'arrivée :

- ❖ Annoncent une disqualification pour saut au-dessus de la ligne d'arrivée ;
- ❖ Annoncent une disqualification pour non-respect de la figure unique.

Les ramasseurs de plots : ils replacent les plots après le passage du patineur, au signal des juges de parcours.

## 11 - Slalom Vitesse - Format Win Pool

Le Slalom Vitesse format Win Pool est une épreuve où l'objectif est d'être le plus rapide à slalomer entre 20 plots espacés de 0,80 mètre, après une zone d'élan de 12 mètres.

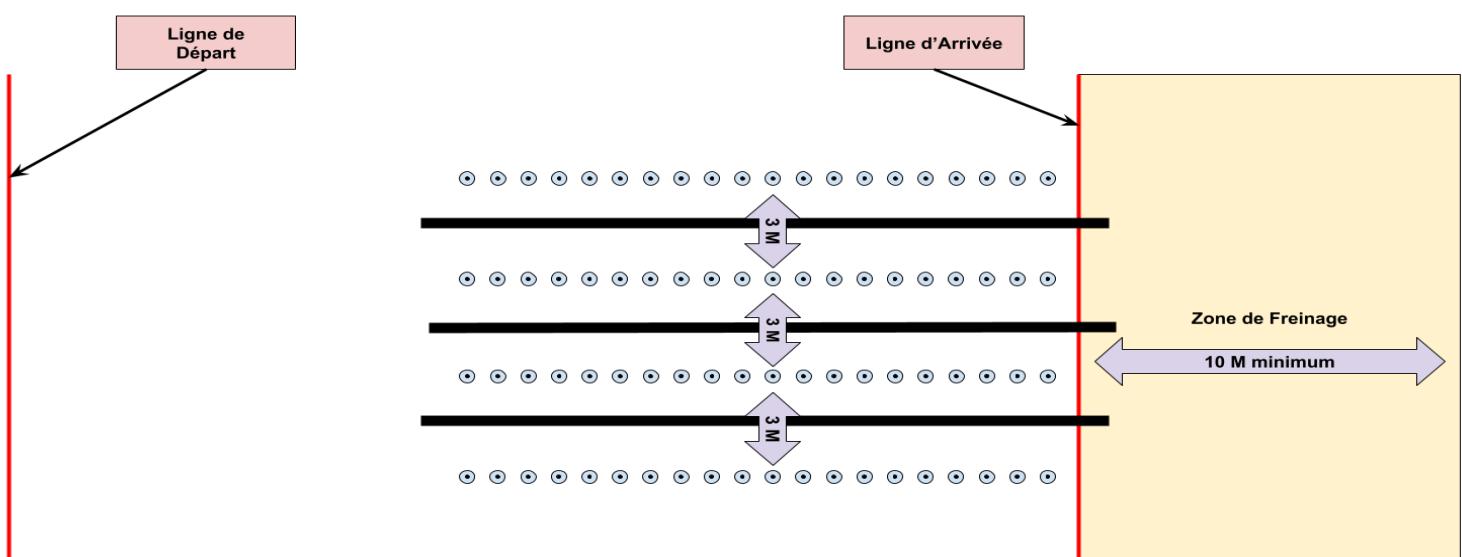
Dans ce format sans Chronomètre, les compétiteurs sont classés en fonction du nombre de pénalités et de leur ordre d'arrivée.

L'application de ce format est définie en fonction du niveau de la compétition dans le règlement "*Inline Freestyle - Règlement Particulier des Compétitions*".

### 11.1 - Organisation des compétitions

#### 11.1.1 - Aire de compétition

La typologie des sols applicable est définie dans la section [3.1.1 - Typologie de Sol](#).



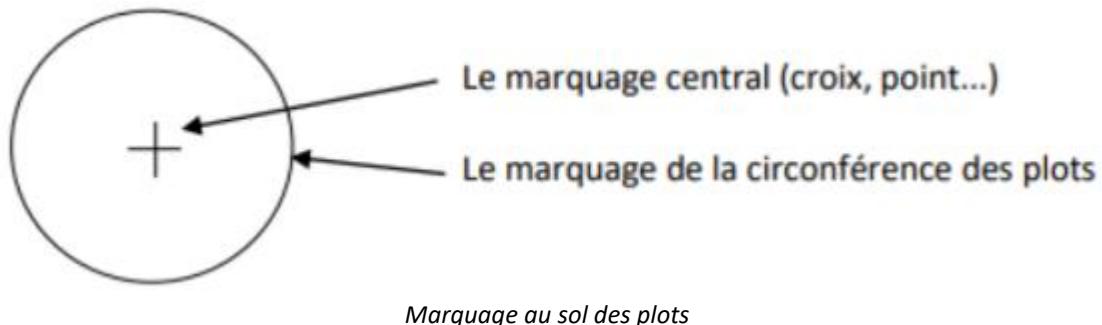
Aire de compétition Slalom Vitesse - Win Pool

L'aire de Slalom Vitesse répond aux critères réglementaires définis ci-après :

- ❖ Le terrain se compose de quatre lignes identiques, parallèles et centrées l'une par rapport à l'autre. Elles sont composées de 10 à 20 marques circulaires espacées de 80 cm en leur centre. Les lignes sont espacées de 3m.
  - Le nombre de plot à slalomer doit être le même pour toute les lignes et tout le long d'une catégorie
  - Le nombre est définie en accord entre le juge arbitre et l'organisateur
- ❖ Une ligne de départ située 12 m avant le marquage central du premier plot
- ❖ Une ligne d'arrivée située 80 cm après le marquage central du dernier plot.

#### 11.1.2 - Marquage au sol

Le marquage au sol répond aux critères définis ci-après :



### 11.1.3 - Équipements

L'équipement obligatoire pour la tenue d'une compétition de slalom vitesse comprend :

- ❖ 80 plots de forme identique dont la base et la hauteur sont compris entre 7 et 9 cm, ainsi que quelques plots de secours aux caractéristiques équivalentes aux premiers. Les deux lignes sont soit de couleurs différentes, soit de la même couleur mais identifiées par des chiffres) ;
- ❖ Une lisse de séparation stable doit être installée entre les lignes. Elle doit mesurer au moins 16 mètres de long et avoir une hauteur minimale de 15 centimètres. Son rôle est d'empêcher que les plots d'une ligne ne soient projetés sur l'autre ligne lors du passage d'un patineur ;
- ❖ Un espace "juges" avec source de courant électrique, composé de deux tables et trois chaises placées à proximité de l'aire de compétition ;
- ❖ Un système de sonorisation avec micro audible par les patineurs et le public pouvant être connecté à un ordinateur.

### 11.1.4 - Chambre d'appel

Une chambre d'appel avec des places assises est mise à disposition des patineurs à proximité de la ligne de départ. Cet espace leur permet de s'asseoir et de se reposer pendant la durée de passage de leur catégorie. Un seul entraîneur ou un encadrant référencé par club est admis dans la chambre d'appel

### 11.1.5 - Aire d'échauffement

Une aire d'échauffement, réservée aux patineurs, est prévue, elle est composée de plusieurs lignes répondant aux critères suivants :

- ❖ Un ligne composée de 20 marques circulaires espacées de 80 cm en leur centre.
- ❖ Une ligne de départ située 12 m avant le marquage central du premier plot ;
- ❖ Une ligne d'arrivée située 80 cm après le marquage central du dernier plot.

L'aire d'échauffement n'est accessible qu'aux patineurs et aux encadrants ou entraîneurs en compétition.

### 11.1.6 - Protections

Aucune protection n'est obligatoire, néanmoins le port d'un équipement de protection est recommandé.

## 11.2 - Déroulement des compétitions

### 11.2.1 - Préparation de l'épreuve

#### 11.1.2.1 - Echauffement sur l'aire de compétition

La durée d'échauffement est de 10 minutes pour 20 patineurs (+ 5 minutes par tranche de 10 patineurs).

Les encadrants ne sont pas autorisés à être en roller sur l'aire de compétition.

## 11.2.2 - Déroulement de l'épreuve

### 11.2.2.1 - Fonctionnement

Le Slalom Vitesse en format "win pool" est structuré en plusieurs phases : qualifications, demi-finales, finales, etc.

Chaque phase se compose de trois rondes, elles-mêmes composées de plusieurs séries. Dans chaque série, trois à quatre patineurs s'affrontent. Un classement est établi pour chaque série, en fonction de l'ordre d'arrivée des patineurs et des pénalités reçues. Ce classement permet d'attribuer des points aux patineurs.

À la fin des trois rondes, un classement général est établi en cumulant les points de chaque patineur. Ce classement final détermine quels patineurs se qualifient pour la phase suivante.

### 11.2.2.2 - Génération des Rondes

Les séries de quatre patineurs sont formées selon la méthode du "*snake seeding*"

- ❖ en utilisant le classement international des patineurs pour les qualifications. Les patineurs sans classement international sont ajoutés de manière aléatoire à la fin de cette liste avant la répartition ;
- ❖ en utilisant le classement intermédiaire de la phase précédente pour les demi-finales et finales.

À partir de la deuxième ronde, la composition des séries est basée sur les résultats de la ronde précédente, en respectant la règle suivante :

- ❖ Un patineur ne peut pas affronter un adversaire ayant eu le même classement que lui lors de la ronde précédente.

Il est important de noter que chaque ronde doit être différente de la précédente, bien que certaines séries puissent se répéter.

### 11.2.2.3 - Procédure de départ

Pour les phases finales, la procédure de départ, s'effectue en quatre phases :

- ❖ **Phase 1 : "On your marks"** - A vos marques

Le patineur se place à la ligne de départ et s'immobilise.

- ❖ **Phase 2 : Pause de 3 secondes**

- ❖ **Phase 3 : "Set"** - Prêt

Le patineur se tient prêt et ne bouge plus.

- ❖ **Phase 4 : "Bip"** - aléatoirement entre 1 et 3 secondes après "Set"

Après le « Bip », les patineurs commencent la série.

### 11.2.2.4 - Faux départ

Un faux départ correspond à tout comportement qui ne respecte pas ces quatre phases, un seul faux départ par série est autorisé par patineur.

Le patineur peut demander à interrompre la procédure de départ en cas de problème constaté. Dans ce cas, il lève distinctement la main avant le "Set".

### 11.2.2.5 - Passages

Après le "Bip" de la procédure de départ, les patineurs s'élancent et doivent slalomer en utilisant la même figure jusqu'à la ligne d'arrivée.

#### **11.2.2.5.1 - Classements des patineurs**

Pour chaque série, les patineurs reçoivent des points qui sont ensuite additionnés pour établir un classement. Ces points sont attribués selon deux critères :

- ❖ Ordre d'arrivée
  - Premier : 5 points ;
  - Deuxième : 4 points ;
  - Troisième : 3 points ;
  - Quatrième : 2 points.
- ❖ Les points sont attribués en fonction de deux seuils (curseurs) qui doivent être annoncés par le juge arbitre avant le début de la compétition.
  - 0 pénalité jusqu'au premier seuil (inclus) : 10 points
  - Entre le premier seuil (exclu) et le deuxième seuil (inclus) : 5 points
  - Plus que le deuxième seuil : 1 point

#### **11.2.2.5.2 - Points Accordés**

Après chaque série, des points sont attribués à chaque patineur selon son classement, comme suit :

- ❖ Le patineur classé à la première place obtient 9 points ;
- ❖ Le patineur classé à la deuxième place obtient 7 points ;
- ❖ Le patineur classé à la troisième place obtient 4 points ;
- ❖ Le patineur classé à la quatrième place, ou ayant été non-partant (DNS), non-terminant (DNF), ou disqualifié (DQ), obtient 1 point.

#### **11.2.2.5.3 - Classement intermédiaire**

Pour chaque phase, après les trois rondes, un classement intermédiaire est édité en totalisant les points accumulés par chaque patineur sur l'ensemble des rondes.

En cas d'égalité de points :

- ❖ Si plusieurs patineurs obtiennent le même nombre de points, le patineur ayant le meilleur Classement International sera prioritaire ;
- ❖ Si plusieurs patineurs sont à égalité de points et qu'aucun d'eux ne possède de Classement International, leur position sera déterminée par un tirage au sort aléatoire.

#### **Exception pour la dernière place qualificative :**

Une disposition spécifique s'applique à la dernière place qualificative pour la phase suivante. Si plusieurs patineurs sont à égalité de points pour cette position, une série de départage sera organisée entre tous les patineurs concernés afin de déterminer qui accède aux phases suivantes. Le résultat de cette course de départage modifiera alors le classement intermédiaire pour ces patineurs.

Exemple : Entre la phase de qualifications et les demi-finale. Si plusieurs patineurs sont à égalité de points pour la 8ème place (la dernière place qualificative), une série sera organisée entre eux pour les départager.

#### **Exception pour la finale :**

Une disposition spécifique durant la finale, si à la suite des trois rondes, des patineurs sont à égalité de points une série de départage sera organisée entre tous les patineurs concernés afin de déterminer les positions. Le résultat de cette course de départage modifiera alors le classement intermédiaire pour ces patineurs.

#### **11.2.2.6 - Critère de jugement**

##### **11.2.2.6.1 - Entrée dans les plots**

Une ligne, perpendiculaire aux plots et située au niveau du bord avant du premier plot, délimite la fin de la zone d'accélération et le début de la zone de slalom.

Le patineur doit utiliser la même figure pour slalomer les plots et ce, jusqu'à la ligne d'arrivée.

#### **11.2.2.6.2 - Ligne d'arrivée**

Le franchissement de la ligne d'arrivée doit s'effectuer en réalisant la même figure.

#### **11.2.2.6.3 - Pénalités**

Le juge attribue une pénalité :

- ❖ Le patineur renverse un plot ;
- ❖ Le patineur ne slalome pas un intervalle ;
- ❖ Le patineur déplace un plot hors du point de marquage central ;
- ❖ Le patineur ne réalise pas sa figure au premier plot ;
- ❖ Le patineur ne réalise pas sa figure sur les deux premiers plots ;
  - Le patineur reçoit alors 2 pénalités de 0,2 chacune, soit un total de 0,4.
- ❖ Le patineur renverse un plot et le plot qu'il a heurté renverse un autre plot.
  - Le patineur reçoit alors 2 pénalités de 0,2 chacune, soit un total de 0,4.
- ❖ Le patineur change de figure sur un intervalle
- ❖ Le patineur passe la ligne d'arrivée avec une figure différente ;

#### **11.2.2.7 - Résultats**

Le classement final est établi de la manière suivante :

- ❖ **Pour les 4 premières places** : Les patineurs sont classés selon les résultats intermédiaires de la finale.
- ❖ **Pour les 5e à 8e places (si une demi-finale est organisée)** : Les patineurs qui ne se sont pas qualifiés pour la finale sont classés en fonction de leurs résultats intermédiaires lors de la demi-finale.
- ❖ **Pour les autres places** : Les patineurs qui ne se sont pas qualifiés pour la demi-finale (si elle a lieu) ou pour la finale (si la demi-finale n'est pas organisée) sont classés en fonction de leurs résultats intermédiaires lors des qualifications.

### **11.3 - Jury et bénévoles**

#### **11.3.1 - Composition**

Le jury est composé au minimum de 1 juge et 5 bénévoles :

- ❖ Un juge de table (obligatoire) ;
- ❖ 4 bénévoles suiveurs ;
- ❖ 1 bénévole ligne d'arrivée.

Des bénévoles ramasseurs de plots sont également prévus.

#### **11.3.2 - Missions**

Le juge de table :

- ❖ Il lance la procédure de Top départ ;
- ❖ Il surveille les faux-départs ;
- ❖ Il retranscrit les pénalités des patineurs ;
- ❖ Il retranscrit l'ordre d'arrivée des patineurs.

Les bénévoles suiveurs :

- ❖ Placent les patineurs sur la ligne de départ
- ❖ Annoncent les faux-départs ;
- ❖ Annoncent les pénalités du patineur de leur ligne.

Le bénévole ligne d'arrivée équipé d'une caméra :

- ❖ Détermine l'ordre d'arrivée des patineurs
- ❖ Annoncent l'ordre d'arrivée des patineurs

Les ramasseurs de plots :

- ❖ Ils replacent les plots après le passage du patineur, au signal des bénévoles suiveurs.

## 12 - Team speed

Le Team speed (ou Slalom Vitesse par équipe) est une épreuve où s'affrontent des équipes de 3 à 4 patineurs dans des face à face en Slalom Vitesse.

Cette épreuve est mise en place pour les Compétitions 1 Étoile et 2 Étoiles uniquement.

Les règles du Slalom Vitesse par équipe sont identiques aux règles du Slalom Vitesse excepté pour les règles suivantes qui sont spécifiques aux équipes :

### 12.1 - Les équipes

#### 12.1.1 - Composition des équipes

Chaque équipe doit être constituée de 3 à 4 patineurs. Il est formellement interdit à un patineur d'être membre de plusieurs équipes

Pour être éligible, chaque membre de l'équipe doit obligatoirement être inscrit à l'épreuve de Slalom Vitesse et prendre part à sa phase de qualification.

Les équipes doivent scrupuleusement respecter les catégories définies par le règlement particulier des compétitions. Il est interdit de former une équipe avec des patineurs de catégories ou de sexes différents, à l'exception des catégories explicitement désignées comme mixtes dès le départ.

La composition est libre et est réalisée sur un formulaire disponible sur la page d'inscription de l'événement sur Rolskanet.

### 12.2 - Déroulement des compétitions

#### 12.2.1 - Déroulement de l'épreuve

##### 12.2.1.1 - Qualifications

Les trois meilleurs temps de qualification individuels de chaque membre seront additionnés pour obtenir le temps total de qualification de l'équipe. Les équipes seront ensuite classées par ordre croissant de ce temps total (du plus rapide au plus lent).

Si l'un des patineurs d'une équipe est disqualifié sur ses deux tentatives de qualification en Slalom Vitesse, l'équipe entière sera disqualifiée, si elle est composée de trois patineurs.

Si deux patineurs d'une équipe sont disqualifiés sur ses deux tentatives de qualification en Slalom Vitesse, l'équipe entière sera disqualifiée, si elle est composée de quatre patineurs.

##### 12.2.1.1.1 - Qualifications aux Finales

Les résultats des qualifications déterminent quelles sont les équipes qualifiées pour les finales. Le nombre exact d'équipes qualifiées est établi par le juge arbitre en concertation avec l'organisateur et le CTSIF.

Ce nombre est annoncé au public avant le début de la compétition. Cependant, le juge arbitre a l'autorité de modifier ce nombre après la fin des qualifications, dans des circonstances exceptionnelles (conditions météo défavorables,

problème technique, nombre de participants élevé, etc ...).

#### 12.2.1.2 - Finales

##### 12.2.1.2.1 - Format

Les finales se déroulent en duels, avec des séries établies selon le classement des qualifications et un tableau de type "KO System" (système à élimination directe). Les équipes qualifiées sont regroupées par paires comme suit : la première qualifiée affronte la dernière qualifiée, la deuxième affronte l'avant-dernière, et ainsi de suite.

Une équipe gagne le duel de trois façons :

- ❖ En étant la première à remporter cinq manches.
- ❖ Si aucune équipe n'a atteint les cinq victoires, celle qui a le plus grand nombre de manches gagnées après la neuvième manche remporte le duel.
- ❖ Via Golden Run.

Si au cours d'une manche, il n'est pas possible de déterminer un vainqueur, le duel se poursuit et on passe à la manche suivante.

L'équipe ayant le meilleur temps de qualification est toujours placée sur la ligne 1. Les équipes restent sur cette même ligne tout au long du match.

##### 12.2.1.2.2 - Format des Duels

Les membres de chaque équipe s'affrontent selon un ordre de passage précis :

N° Manche	Equipe Ligne 1	VS	Equipe Ligne 2
1	Patineur 3	vs	Patineur 3
2	Patineur 1	vs	Patineur 2
3	Patineur 2	vs	Patineur 1
4	Patineur 1	vs	Patineur 3
5	Patineur 3	vs	Patineur 1
6	Patineur 2	vs	Patineur 2
7	Patineur 1	vs	Patineur 1
8	Patineur 2	vs	Patineur 2
9	Patineur 3	vs	Patineur 3

*Ordre de passage pour une manche de Team Speed*

##### 12.2.1.2.3 - Ordre de Passage

A chaque début de duel, le capitaine définit la composition de l'équipe et affecte les numéros à ses patineurs. Il le communique ensuite au juge de table. Ceci sans connaître l'ordre de passage de l'équipe adverse.

##### 12.2.1.3 - Golden Run

En cas d'égalité après les 9 manches du match, une manche nommée Golden Run est disputée pour désigner l'équipe gagnante.

- Chaque capitaine a une minute pour choisir un de ses trois patineurs et communiquer son nom au juge de ligne.

- Le patineur désigné affrontera l'adversaire jusqu'à ce que l'un des deux remporte la manche.
- Aucun changement de patineur n'est autorisé après la désignation.

#### **12.2.1.4 - Gestion des remplacements**

En cas de blessure d'un patineur durant une manche, l'équipe doit en informer le juge. Le patineur blessé sera disqualifié pour le passage suivant, après quoi il pourra être remplacé par un patineur remplaçant.

#### **12.2.1.4.1 - Résultats**

Le classement final est déterminé selon les règles suivantes :

- ❖ **Classement des 2 premiers** : Les équipes qui terminent aux deux premières places sont classées en fonction de leur position d'arrivée en finale.
- ❖ **Classement de la 3e et 4e place** : Les équipes sont classées en fonction de leur performance lors de la Finale de Consolation.
- ❖ **Si des quarts de finale sont organisés (places de la 5e à la 8e)** : Les équipes sont classées selon la priorité suivante :
  - Les équipes qui ont terminé deuxièmes en quarts de finale sont classées en fonction de leur classement aux qualifications.
- ❖ Ce système de classement se poursuit pour les tours suivants.

## 13 - Slalom Battle

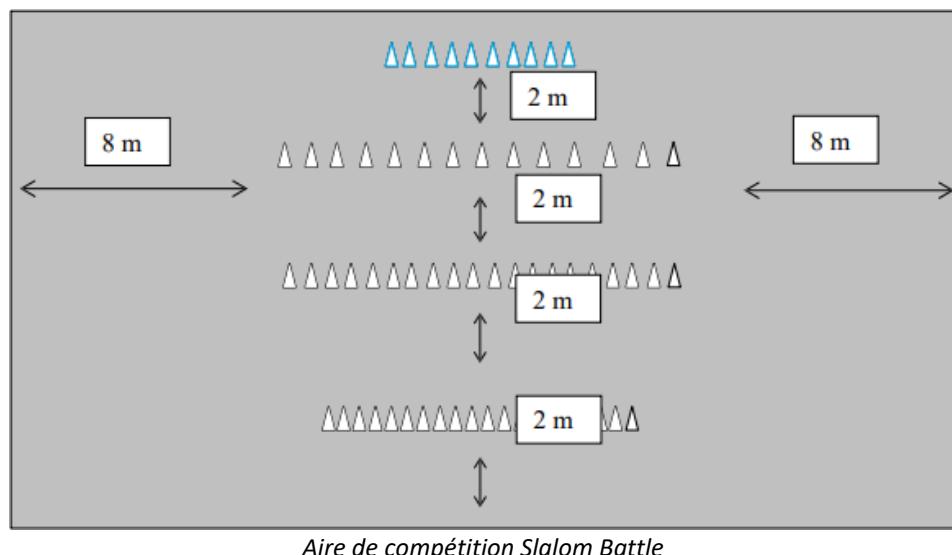
Le Slalom Battle ou Freestyle Slalom Battle consiste à exécuter des figures sur quatre lignes de plots (20 x 50 cm, 20 x 80 cm, 14 x 120 cm et 10 x 80 cm) lors de plusieurs passages de 30 secondes, selon un format de compétition proposant l'affrontement par groupe de trois à quatre.

### 13.1 - Organisation des compétitions

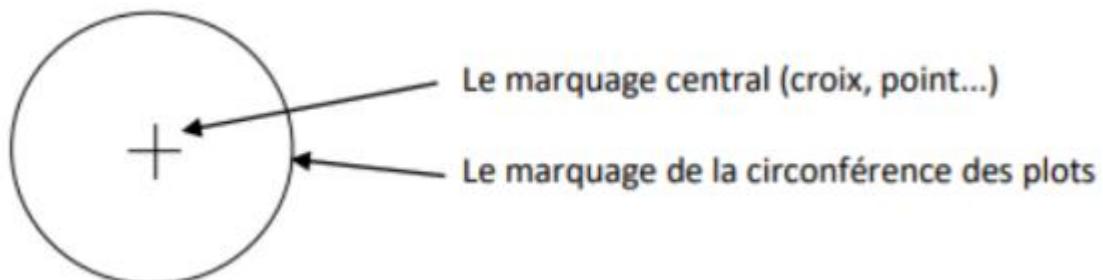
#### 13.1.1 - Aire de compétition

La typologie des sols applicable est définie dans la section [3.1.1 - Typologie de Sol](#).

L'aire de Slalom Battle répond aux critères réglementaires définis ci-après :



- ❖ Le terrain se compose de trois lignes parallèles et centrées les unes par rapport aux autres :
  - 20 marques circulaires espacées de 50 cm en leur centre ; cette ligne est la plus proche des juges ;
  - 14 marques circulaires espacées de 120 cm en leur centre ; cette ligne est la plus éloignée des juges ;
  - 20 marques circulaires espacées de 80 cm en leur centre ; cette ligne est entre les deux autres ;
  - 10 marques circulaires espacées de 80 cm en leur centre ; cette ligne facultative est située à l'extérieur des 3 précédentes.
- ❖ Le marquage au sol répond aux critères définis ci-après :



#### 13.1.2 - Équipements

- ❖ 64 plots de forme identique dont la base et la hauteur sont compris entre 7 et 9 cm, ainsi que quelques plots de secours aux caractéristiques équivalentes aux premiers. Les quatre lignes sont au minimum de deux couleurs différentes non adjacentes ;

- ❖ Un espace "juges" avec source de courant électrique, composé de deux tables et quatre chaises placées à proximité de la ligne de 50 cm ;
- ❖ Une aire d'attente composée de quatre places assises à proximité de l'aire de compétition ;
- ❖ Un espace "juges" avec source de courant électrique, composé de deux tables et quatre chaises placées à proximité de l'aire de compétition ;
- ❖ Un système de sonorisation avec micro audible par les patineurs et le public pouvant être connecté à un ordinateur ;
- ❖ Un système de d'affichage numérique (écran ou télévision) pouvant être connecté à un ordinateur.

### 13.1.3 - Chambre d'appel

Une chambre d'appel avec des places assises est mise à disposition des patineurs à proximité de l'aire de compétition. Cet espace leur permet de s'asseoir et de se reposer pendant la durée de passage de leur catégorie. Un seul entraîneur ou un encadrant référencé par club est admis dans la chambre d'appel

### 13.1.4 - Aire d'échauffement

Une aire d'échauffement, réservée aux patineurs, est prévue, elle est composée de plusieurs lignes répondant aux critères suivants :

- 20 marques circulaires espacées de 50 cm en leur centre ;
- 14 marques circulaires espacées de 120 cm en leur centre ;
- 20 marques circulaires espacées de 80 cm en leur centre.

L'aire d'échauffement n'est accessible qu'aux patineurs et aux encadrants ou entraîneurs en compétition.

### 13.1.5 - Protections

Aucune protection n'est obligatoire, néanmoins le port d'un équipement de protection est recommandé.

## 13.2 - Déroulement des compétitions

### 13.2.1 - Echauffement sur l'aire de compétition

La durée d'échauffement est de 10 minutes pour 20 patineurs (+ 5 minutes par tranche de 10 patineurs).

Les encadrants ne sont pas autorisés à être en roller sur l'aire de compétition.

### 13.2.2 - Déroulement de l'épreuve

#### 13.2.2.1 - Format

L'épreuve se déroule en format à élimination directe. À chaque tour, les deux meilleurs patineurs de chaque groupe se qualifient pour le tour suivant.

La composition des groupes est définie selon :

- ❖ Chaque groupe est composé de 3 à 4 patineurs,
- ❖ Pour le premier tour, les groupes sont formés selon un **format "Snake seeding"** basé sur le classement international. Les patineurs sans classement sont placés à la fin.
- ❖ Pour les tours suivants, les groupes sont formés en fonction des résultats obtenus lors du tour précédent.

Des exemples sont disponibles ci-dessous :

**Schéma à 8 Patineurs :**

Demi-Finale - 1		Finale	
1			
4			
5			
8			
Demi-Finale - 2		Petite Finale	
2		SF1#3	
3		SF2#3	
6		SF1#4	
7		SF2#4	

*Exemple de tableau passages Slalom Battle*

Une fois que les groupes sont officiellement publiées, elles ne peuvent pas être modifiées.

#### 13.2.2.2 - Tour de Qualification

Un tour de qualifications peut être organisé dans le cas où le nombre de patineurs ne permet pas de rentrer dans un tableau final en ayant au minimum 3 patineurs par groupe.

Pour ce tour, un certain nombre de patineurs sont automatiquement qualifiés pour le schéma principal selon le classement international, tandis que les patineurs restants sont placés dans des groupes de qualification.

Le juge arbitre décide du nombre de patineurs qualifiés, du nombre de groupes qui sont formés et du nombre de patineurs de chaque groupe qui avancent aux tours finaux. Ces détails seront annoncés en amont de la compétition.

Voici un exemple de schéma :

Qualification - 1		Demi-Finale - 1		Finale	
7		1			
8		4			
9		5			
10		PQ#2			
Demi-Finale - 2		Petite Finale			
2		SF1#3			
3		SF2#3			
6		SF1#4			
PQ#1		SF2#4			

#### 13.2.2.3 - Procédure des Groupes

Les patineurs effectuent leurs passages de manière séquentielle : tous les patineurs d'un groupe réalisent leur premier passage, puis leur deuxième, et ainsi de suite.

Chaque passage a une durée de 30 secondes. Le chronomètre démarre au franchissement du premier plot.

L'ordre de passage est généralement défini selon des schémas spécifiques pour les compétitions.

Cependant, pour la finale, les patineurs choisissent leur position en fonction de leur classement international. Le patineur le mieux classé a le privilège de choisir son ordre de passage en premier.

#### 13.2.2.4 - Passages

Lors d'un passage, il n'est pas obligatoire de passer sur toutes les lignes.

La répartition du nombre de passages pour les patineurs est la suivante :

- ❖ Jusqu'en quart de finale : Deux (2) passages par patineur.

- ❖ Demi-finale : Deux (2) à trois (3) passages par patineur, selon la décision du corps arbitral.
- ❖ Petite finale :
  - À 3 ou 4 patineurs : Deux (2) passages et un "*last trick*".
  - À 2 patineurs : Un "*best trick*".
- ❖ Grande finale : Trois (3) passages et un "*last trick*".

Exceptionnellement, le nombre de passages peut être ajusté par le corps arbitral, en accord avec l'organisation, en fonction du nombre de participants et du déroulement de l'événement.

#### **13.2.2.5 - Best trick**

Le "*Best Trick*" est un passage décisif qui annule les passages précédents. Une seule figure doit être réalisée et sert à départager des patineurs ex aequo lorsque le jury ne peut les départager à l'issue de leurs passages réguliers. L'ordre de passage du best trick est déterminé par lancé de pièce.

La durée maximale d'un "*Best Trick*" est de 30 secondes. Le chronomètre démarre au franchissement du premier plot.

Si la première tentative dure moins de 10 secondes, une deuxième tentative de la même figure est autorisée. Seule la meilleure des deux réalisations sera prise en compte.

#### **13.2.2.6 - Last trick**

Le "*Last Trick*" est un passage additionnel. Une seule figure doit être réalisée. Si une figure est répétée, c'est-à-dire qu'elle a déjà été réalisée pendant un passage précédent, seule la meilleure des deux tentatives sera prise en compte pour le score final.

La durée maximale d'un "*Last Trick*" est de 30 secondes. Le chronomètre démarre au franchissement du premier plot.

Si la première tentative dure moins de 10 secondes, une deuxième tentative de la même figure est autorisée. Seule la meilleure des deux réalisations sera prise en compte.

#### **13.2.2.7 - Résultats des groupes**

À la fin de chaque groupe, les juges élaborent leur propre classement. Pour déterminer le résultat final, la procédure suivante s'applique :

- **En cas d'unanimité** : Si tous les classements des juges sont identiques, le résultat est immédiatement transmis au speaker.
- **En cas de désaccord** : Chaque juge dispose de **trois minutes** pour argumenter son classement. L'objectif est de parvenir à un consensus et de s'accorder sur un classement unique, qui sera ensuite communiqué au speaker.
- **En cas de désaccord persistant** : Si aucun accord n'est trouvé, les juges peuvent demander un "**Best Trick**" pour départager les patineurs. Cette option n'est pas applicable pour la finale.

#### **13.2.2.8 - Annonce des résultats de groupes**

Voici la procédure d'annonce des résultats de groupe :

- ❖ Procédure standard
  - Les patineurs rejoignent l'aire d'attente.
  - Les juges transmettent les résultats de leur délibération au speaker.
  - Le speaker annonce les résultats aux patineurs et au public, selon les directives du jury.
- ❖ En cas de "*Best Trick*"
  - Les patineurs rejoignent l'aire d'attente.
  - Les juges demandent un "*Best Trick*".
  - L'ordre de passage est déterminé par un tirage au sort (pile ou face).
  - Les patineurs effectuent leur "*Best Trick*".
  - Les juges annoncent leur décision de classement individuellement, sans délibération supplémentaire.

### 13.2.2.9 - Classement Final

Le classement final est déterminé selon les règles suivantes :

- ❖ **Classement des 4 Premiers** : Les patineurs qui terminent aux quatre premières places sont classés en fonction de leur position d'arrivée en finale ;
- ❖ **Si une Finale de Consolation est organisée (places de la 5e à la 8e)** : Les patineurs sont classés en fonction de leur performance lors de la Finale de Consolation ;
- ❖ **Si aucune Finale de Consolation n'est organisée (places de la 5e à la 8e)** : Les patineurs sont classés selon la priorité suivante :
  - Les patineurs qui ont terminé troisièmes en demi-finale sont classés cinquièmes ;
  - Les patineurs qui ont terminé quatrièmes en demi-finale sont classés septièmes.
- ❖ **Si des quarts de finale sont organisés (places de la 9e à la 16e)** : Les patineurs sont classés selon la priorité suivante :
  - Les patineurs qui ont terminé troisièmes en quarts de finale sont classés neuvièmes ;
  - Les patineurs qui ont terminé quatrièmes en quarts de finale sont classés treizièmes.
- ❖ Ce système de classement se poursuit pour les tours suivants ;
- ❖ **Patineurs non qualifiés pour les Finales ou le Tour de Qualifications** : Ces patineurs sont classés en fonction de leur classement aux qualifications.

### 13.2.3 - Critères de jugement

#### 13.2.3.1 - Critères d'évaluation des juges

Les juges évaluent chaque passage dans sa globalité, sans prendre en compte les performances des tours précédents.

Pour établir un classement, ils se basent sur les critères suivants :

- ❖ **Quantité, Qualité et Difficulté des Figures**
  - **Qualité d'exécution** : La qualité de la figure est jugée de son entrée à sa sortie. Une figure courte mais parfaitement maîtrisée et exécutée avec précision sera mieux notée qu'une figure plus longue dont la sortie est ratée.
  - **Volume et difficulté** : Les juges évaluent la difficulté des figures et leur nombre total. Un grand nombre de figures complexes et bien maîtrisées augmente la note technique.
  - **Maîtrise de la ligne** : Une figure est considérée comme réussie si les roues du patineur franchissent les lignes parallèles aux côtés des cônes.
- ❖ **Continuité et Fluidité (Flow)**
  - Les juges évaluent la capacité du patineur à enchaîner les figures sans rupture. Les transitions doivent être fluides et contrôlées. Une pause, un déséquilibre ou un mouvement non maîtrisé peut pénaliser le patineur.
- ❖ **Variété des Figures**
  - La diversité des figures et l'utilisation d'un large éventail de mouvements techniques sont cruciales. Un patineur qui répète les mêmes figures ou des figures de la même famille sera moins bien classé qu'un patineur qui présente une grande variété de mouvements.
- ❖ **Freestyle et Liaisons**
  - L'intégration de transitions complexes dans les figures, ainsi que l'utilisation de mouvements de freestyle entre elles, démontre un haut niveau de maîtrise technique. La complexité du freestyle lui-même est un critère de jugement à part entière.

Les juges ne donnent pas de points, ils classent les patineurs par comparaison directe. Les "tentatives" de figures ou de transitions ne sont pas considérées comme réussies.

#### 13.2.3.2 - Validation des figures et transitions

- ❖ **Figures** : Pour qu'une figure soit validée sans pénalité, elle doit être exécutée sur au moins **4 cônes**, ou inclure **3 rotations complètes**. En dessous de ces seuils, la figure est reconnue, mais sa valeur est réduite.
- ❖ **Transitions** : Les transitions entre les figures sont autorisées, mais doivent être effectuées sans pause pour être validées.

### 13.2.3.3 - Pénalités

- ❖ **Chutes et déséquilibres :** Il n'y a pas de pénalité directe. Cependant, ces événements diminuent la qualité technique du passage. Une figure n'est prise en compte que jusqu'au moment de la perte de contrôle du patineur.
- ❖ **Plots touchés ou manqués :** Le nombre de cônes touchés ou manqués est pris en compte et réduit la "longueur" de la figure. Par exemple, si 2 cônes sont touchés lors d'une figure sur 8 cônes, elle sera comptée comme une figure sur 6 cônes. Une figure réalisée sur des cônes déjà déplacés ne sera pas prise en compte.
- ❖ **Répétition d'éléments :** Si une même figure est répétée au cours du même tour, seule la meilleure réalisation est prise en compte. La répétition de figures similaires peut réduire la note de variété.

## 13.3 - Jury et bénévoles

### 13.3.1 - Composition

La composition du jury est définie en fonction du niveau de compétition dans le règlement "*Inline Freestyle - Règlement Particulier des Compétitions*".

Des ramasseurs de plots sont prévus.

Un DJ ou un responsable sonorisation est prévu.

### 13.3.2 - Missions

Les juges de table :

- ❖ Ils évaluent et comparent les patineurs ;
- ❖ Ils s'accordent entre eux sur un classement ;
- ❖ Ils demandent un best trick si nécessaire ;
- ❖ Ils transmettent le classement au speaker / ils annoncent le classement.

Le responsable chronomètre désigné par le juge arbitre :

- ❖ Il déclenche le chronomètre lorsqu'un patineur franchit le premier plot ;
- ❖ Il remet le chronomètre à zéro après le passage de chaque patineur.

Les ramasseurs de plots : replacent les plots après le passage du patineur, au signal du juge pénalité.

Le responsable sonorisation :

- ❖ Prépare la musique de chaque groupe ;
- ❖ Il lance la musique au signal du speaker et/ou des juges de tables ;
- ❖ Il augmente le volume sonore durant les passages et le diminue lors des délibérations ;
- ❖ Il choisit et change la musique selon les consignes du jury.

Le speaker :

- ❖ il annonce les échauffements ;
- ❖ il rythme les enchaînements de patineurs ;
- ❖ il annonce les résultats aux patineurs et au public.

## 14 - Slalom Classique

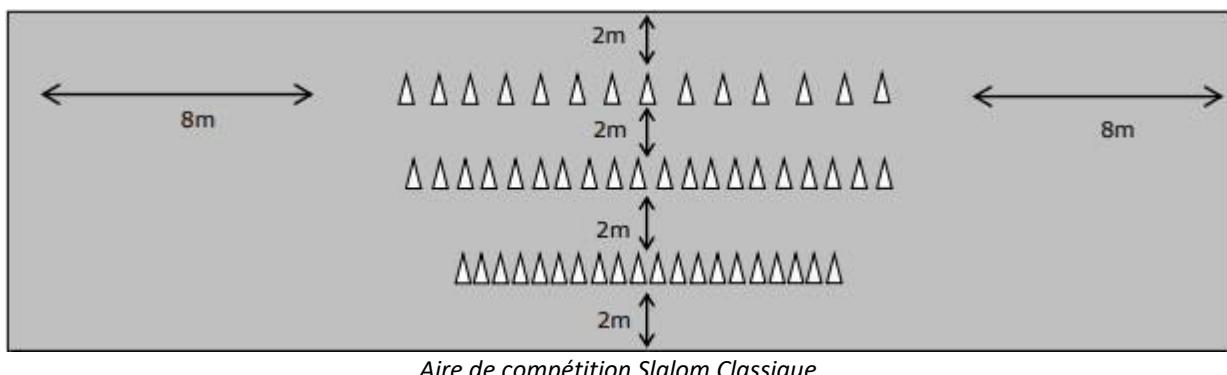
Le Slalom Classique ou Freestyle Slalom Classic consiste à exécuter des figures lors d'un passage individuel, de 75 à 120 secondes en fonction des niveaux de compétition, sur trois lignes de plots (20 x 50 cm, 20 x 80 cm et 14 x 120 cm) sur une musique de son choix.

### 14.1 - Organisation des compétitions

#### 14.1.1 - Aire de compétition

La typologie des sols applicable est définie dans la section [3.1.1 - Typologie de Sol](#).

L'aire de slalom classique répond aux critères réglementaires définis ci-après :



- ❖ Le terrain se compose de trois lignes parallèles et centrées les unes par rapport aux autres :
  - 20 marques circulaires espacées de 50 cm en leur centre ; cette ligne est la plus proche des juges ;
  - 20 marques circulaires espacées de 80 cm en leur centre ; cette ligne est entre les deux autres ;
  - 14 marques circulaires espacées de 120 cm en leur centre ; cette ligne est la plus éloignée des juges.
- ❖ Le marquage au sol répond aux critères définis ci-après :



Figure - Marquage au sol des plots

#### 14.1.2 - Equipement

- ❖ 54 plots de forme identique dont la base et la hauteur sont compris entre 7 et 9 centimètres, ainsi que quelques plots de secours aux caractéristiques équivalentes aux premiers. Les trois lignes sont au minimum de trois couleurs différentes ;
- ❖ Un espace "juges" avec source de courant électrique, composé de deux tables et six chaises placées à proximité de la ligne de 50 cm ;
- ❖ Un système de sonorisation avec micro audible par les patineurs et le public pouvant être connecté à un ordinateur ;
- ❖ Un système de d'affichage numérique (écran ou télévision) pouvant être connecté à un ordinateur.

### **14.1.3 - Chambre d'appel**

Une chambre d'appel avec des places assises est mise à disposition des patineurs à proximité de l'aire de compétition. Cet espace leur permet de s'asseoir et de se reposer pendant la durée de passage de leur catégorie. Un seul entraîneur ou un encadrant référencé par club est admis dans la chambre d'appel

### **14.1.4 - Aire d'échauffement**

Une aire d'échauffement, réservée aux patineurs, est prévue, elle est composée de plusieurs lignes répondant aux critères suivants :

- 20 marques circulaires espacées de 50 cm en leur centre ;
- 14 marques circulaires espacées de 120 cm en leur centre ;
- 20 marques circulaires espacées de 80 cm en leur centre.

L'aire d'échauffement n'est accessible qu'aux patineurs et aux encadrants ou entraîneurs en compétition.

### **14.1.5 - Protections**

Aucune protection n'est obligatoire, néanmoins le port d'un équipement de protection est recommandé.

## **14.2 - Déroulement des compétitions**

### **14.2.1- Préparation de l'épreuve**

#### **14.2.1.1 - Echauffement sur l'aire de compétition**

La durée d'échauffement est de 10 minutes pour 20 patineurs (+ 5 minutes par tranche de 10 patineurs).

Les encadrants ne sont pas autorisés à être en roller sur l'aire de compétition.

Après le passage d'un patineur, le patineur suivant est autorisé à entrer sur l'aire de compétition pour un court échauffement pendant que les juges se préparent. Cet échauffement n'entre pas en compte dans la notation des juges.

### **14.2.2 - Déroulement de l'épreuve**

#### **14.2.2.1 - Format**

L'épreuve se déroule en une seule manche finale. Toutefois, si le nombre de participants est élevé, le juge arbitre peut décider d'organiser des phases de qualification. Ces détails (nombre de qualifiés d'office, nombre de groupes, etc.) seront communiqués avant le début de la compétition.

Les patineurs passent les uns après les autres dans chaque manche.

#### **14.2.2.2 - Groupe de Qualification**

Si des qualifications sont nécessaires, les groupes seront formés comme suit :

- ❖ Un certain nombre de patineurs sont directement qualifiés pour la finale en se basant sur leur classement international.
- ❖ Les patineurs restants sont répartis dans des groupes de qualification via un système de "Snake Seeding" basé sur leur classement international. Les patineurs non classés sont ajoutés à la fin de la liste.
- ❖ Le juge arbitre détermine le nombre de patineurs qualifiés d'office, le nombre de groupes et le nombre de patineurs de chaque groupe qui se qualifient pour les tours finaux.

#### **14.2.2.2.1 - Ordre de Passage**

Au sein d'un même groupe (que ce soit en qualification ou en finale), l'ordre de passage est déterminé comme suit :

- ❖ L'ordre de départ est établi en fonction du dernier Classement International, en commençant par le patineur

- le moins bien classé.
- ❖ Les patineurs non classés sont ajoutés de manière aléatoire au début de la liste et s'élancent en premier.
- ❖ Si le Classement International n'est pas disponible, l'ordre de départ est généré de manière aléatoire.

#### **14.2.2.2.2 - Passage**

##### **14.2.2.2.2.1 - Passage des lignes**

Les patineurs doivent exécuter leur passage sur les trois lignes de cônes : 50 cm, 80 cm et 120 cm.

Il est obligatoire de franchir chaque intervalle de cônes sur ces lignes.

##### **14.2.2.2.2.2 - Durée du Passage**

La durée du passage est de 105 à 120 secondes (1 minute 45 secondes à 2 minutes).

Le chronomètre est déclenché au début de la musique, une fois que le patineur est prêt. La performance s'achève lorsque le patineur l'indique ou lorsque la musique s'arrête.

##### **14.2.2.2.2.3 - Tenue vestimentaire**

Les vêtements doivent être appropriés pour le patinage et peuvent refléter le caractère de la musique.

- ❖ Les tenues ne doivent pas être excessivement révélatrices ou à caractère sexuel.
- ❖ Les accessoires sont strictement interdits.
- ❖ Si une partie du costume est délibérément retirée ou jetée, elle est considérée comme un accessoire.
- ❖ Le juge arbitre est le seul à pouvoir juger de l'appropriation d'une tenue.

##### **14.2.2.2.2.4 - Comportement et Musique**

Le comportement du patineur et le contenu de sa musique sont strictement réglementés :

- ❖ Comportement : Les gestes ou mouvements irrespectueux (sexuels, violents, insultants), en particulier envers les juges, sont interdits. Le patineur pourra être pénalisé ou disqualifié.
- ❖ Musique : Il est strictement interdit d'utiliser des chansons dont les paroles sont racistes, politiques, violentes, sexistes ou grossières, ou qui font l'apologie de ces thèmes. Un patineur qui ne respecte pas cette règle s'expose à des sanctions (perte de points, perte de place au classement, disqualification, amende).

Des sanctions peuvent être appliquées après la compétition si une réclamation est déposée par un tiers.

#### **14.2.2.2.3 Notation**

À la fin de la performance, chaque juge attribue sa propre note, qui se décompose en deux parties pour un score maximal de **130 points** :

- ❖ **Note technique** : de 10 à 60 points.
- ❖ **Note artistique** : de 0 à 70 points.

La note artistique est partiellement influencée par le niveau de la note technique.

Le score final, obtenu en additionnant les notes et en soustrayant les pénalités, est arrondi à la décimale la plus proche. Si le total des pénalités est supérieur au score obtenu, le résultat est ramené à un minimum de **1 point**.

#### **14.2.2.3. - Résultat du groupe**

Pour obtenir le résultat d'un groupe (finale ou qualification, on compare le classement personnel de chaque juge et on applique le système de victory points. Les détails sont dans l'**ANNEXE B : Système Victory Points**.

Les classements personnels des juges sont basés sur leurs propres notes et sur les pénalités appliquées par le juge de pénalités, lesquelles sont directement soustraite de chaque score individuel.

### **14.2.3 - Résultat final**

Le classement final est établi de la manière suivante :

- ❖ Classement des finalistes : Les patineurs ayant participé à la manche finale sont classés en fonction de leur performance dans cette finale.
- ❖ Classement des non-qualifiés : Les patineurs qui ne se sont pas qualifiés pour la finale sont classés après les finalistes. Pour garantir l'équité, tous les patineurs ayant obtenu le même classement dans des groupes de qualification différents reçoivent le même classement final.
- ❖ Numérotation des rangs : Le classement final ne suit pas une séquence numérique continue après les finalistes. Si plusieurs patineurs obtiennent le même rang dans leurs groupes de qualification (par exemple, tous les 3e), ils partagent ce même rang au classement final. Par conséquent, les rangs suivants sont "sautés" en fonction du nombre de patineurs classés à la même place.

### **14.2.4 - Critères de Jugement**

#### **14.2.4.1 - Note technique**

La note technique prend en compte la difficulté générale des différents éléments sur 60 points. Dans un premier temps, elle s'établit dans la fourchette ci-dessous selon le niveau de difficulté technique des différentes figures réalisées :

<b>Groupe de niveaux</b>	<b>Fourchette de notation</b>
A	50-60
B	40-50
C	30-40
D	20-30
E	10-20

*Groupe de niveau de la note technique*

Les niveaux des figures doivent obligatoirement être respectés par les juges, les figures étant réalisées correctement : vitesse moyenne, ligne de cônes à 80 cm, minimum 4 cônes ou 3 tours pour les mouvements de rotation.

Le niveau des figures est défini dans le document [ANNEXE A : Matrice Figures Slalom Classique](#)

Puis, elle se finalise selon les critères de notation ci-après :

#### **La variété**

Le juge prend en compte la variété des éléments techniques par le biais des cinq familles que sont

- ❖ les rotations ;
- ❖ les wheelings ;
- ❖ les figures assises ;
- ❖ les figures sautées ;
- ❖ les autres éléments.

Une déduction de 3 points est appliquée pour chaque famille dans laquelle le patineur ne réussit pas au moins une figure.

Le patineur doit valider au moins 8 figures au cours de sa performance, quelle que soit leur famille. Chaque figure doit être réalisée sur un minimum de 4 plots (ou 3 tours pour les rotations). Si le total de 8 figures n'est pas atteint, une pénalité de 2 points est appliquée par figure manquante.

#### **La continuité**

Les figures doivent s'enchaîner de manière fluide pour créer une performance continue. Les combos (séries de figures sans interruption) sont particulièrement valorisés et permettent d'obtenir une note plus élevée. La difficulté des transitions, la vitesse et la variété des mouvements dans les combos sont prises en compte.

#### **La vitesse et le rythme**

La vitesse globale du patineur et les changements de vitesse contrôlés pendant sa performance sont des indicateurs de

sa maîtrise technique et impactent la note.

### **Le freestyle**

Les mouvements de freestyle effectués lors du passage impactent également la note technique. La difficulté, la vitesse et la variété des mouvements proposés entraîneront une note supérieure. De la même manière, les mouvements de freestyle basiques et simples réduisent la note technique.

#### **14.2.4.2 - Note artistique**

Dans la note artistique, le juge tient compte de la performance scénique apportée et de la capacité du patineur à proposer une performance complète combinant harmonieusement mouvements du corps (chorégraphie), mouvements de freestyle, musique et tonalité; le tout lors de la réalisation des figures.

La partie de la performance artistique réalisée en dehors des phases de slalom n'étant que très peu valorisée. Tous ces détails doivent être combinés de manière commune et avoir une certaine logique.

Initialement basée sur la note technique, elle est ensuite ajustée de plus ou moins 10 points en fonction des critères suivants.

### **L'expression corporelle**

Ce critère évalue l'intégration des mouvements du corps dans le patinage, la synchronisation des bras, du dos et des jambes, ainsi que la finition et le contrôle des mouvements.

Les juges évalueront la performance corporelle selon les critères suivants :

- La note artistique sera beaucoup diminuée si la performance corporelle est absente. Le patineur ne contrôle pas son corps pendant les figures et les transitions, son corps est forcé de manière non naturelle à suivre le patinage ;
- La note artistique sera diminuée si la performance corporelle est presque absente avec des mouvements de danse non liés au slalom (pendant les arrêts, hors des lignes de plots, etc.) ;
- La note artistique reste autour de 0 – la performance du corps est présente – les juges peuvent remarquer une certaine logique dans la synchronisation des mains et des jambes, l'apparence est généralement agréable ;
- La note artistique sera augmentée si très bonne performance corporelle, le corps reflète les mouvements du patineur, les bras et les jambes sont synchronisés, reflète les figures et montre également quelques chorégraphies liées au slalom.

### **L'expression musicale**

Le juge évalue la cohérence entre le patineur et la musique qu'il a choisie. La performance doit être chorégraphiée selon le tempo, l'ambiance et le rythme de la musique. Réaliser des figures en rythme avec la musique est un signe de maîtrise.

### **La gestion**

Ce critère concerne le placement des figures dans le temps et l'espace. Le juge évalue la capacité du patineur à placer ses figures au bon moment de la musique (correspondant aux pauses ou aux changements de rythme) et au bon endroit sur la ligne de cônes.

Les patineurs sont encouragés à placer les figures difficiles au cœur de la ligne de plots et non seulement à ses extrémités. De plus, la majorité de la performance doit se dérouler à l'intérieur des lignes de cônes ; un temps excessif passé à l'extérieur entraînera une réduction de la note.

#### **14.2.4.3 - Notation des pénalités**

La note de pénalité n'a pas de limite de points. Elle s'établit selon les types de fautes :

#### **Perte d'équilibre (0,5 à 1,5 point(s))**

Le juge de score attribue 0,5 à 1,5 point(s) de pénalité pour les déséquilibres n'impliquant pas la chute. Il inclut cette

pénalité dans sa notation personnelle.

### **Les chutes (2 à 5 points par chute)**

Le juge de pénalités distingue l'appui qui sert à se rattraper avec une main, la chute qui implique plusieurs parties du corps et la chute lourde qui présente un aspect de dangerosité.

### **Les plots (1 à 5 point(s))**

Les patineurs doivent slalomer les 3 lignes de plots espacés de 50, 80 et 120 cm. Le juge de pénalités attribue 1 point de pénalité pour les plots chutés et les plots déplacés en dehors du centre du tracé.

Si plus de 5 intervalles entre les plots ne sont pas slalomés par le patineur, il lui sera attribué une pénalité de 5 points.

### **La durée du passage (10 points)**

Le juge de pénalités attribue 10 points de pénalité pour un passage strictement supérieur à 120 secondes ou inférieur à 105.

Le juge de pénalités signale le dépassement de plus de 10 secondes du temps imparti aux autres juges, les juges de score arrêtent alors la notation.

### **Les vêtements ou accessoires (2 points ou disqualification)**

Les vêtements peuvent évoquer la chanson, du moment qu'ils soient appropriés au patinage, ils ne doivent en aucun cas être suggestifs ou vulgaires.

L'utilisation d'accessoires est interdite et peut entraîner la disqualification. Si une partie des vêtements (chemise, veste, casquette) est retirée pendant le passage, cela sera considéré comme un accessoire.

La chute involontaire d'objet (lunettes, clefs, casquette ...) entraîne une pénalité de 2 points.

### **La musique (10 points)**

La musique doit être mise en ligne sur le site d'inscription au moins 10 jours avant le début de la compétition.

Si celle-ci n'est pas respectée, une pénalité de 10 points sera attribuée au patineur.

Si la musique ne parvient pas à l'organisation avant 18 heures, la veille de la compétition, le patineur ne sera pas autorisé à concourir.

### **Interruption de la performance**

Si le patineur arrête de performer en raison d'une interruption externe, il n'y a pas de pénalité pour la répétition de la performance.

Si le patineur arrête de performer en raison d'une interruption interne, il y a une pénalité de 5 points pour la répétition de la performance.

La deuxième performance doit commencer depuis le début et sera jugée à partir du point d'interruption de la première performance.

Type	Points	Description
Plots	1	Par plots chutés ou déplacés
Intervalles Manquants	5	Si plus de 5 intervalles non slalomés
Chute	2 à 5	Chute Légère : appui d'une qui sert à se rattraper Chute lourde : Chute lourde avec l'entièreté du corps au sol
Durée de la performance	10	Si la performance inférieur à 105s ou supérieur à 120s
Interruption interne	5	Si la performance stoppée par le patineur
Musique	5	Si la Musique envoyée en retard
Problèmes vestimentaires	2	Si une partie des vêtements est retirée ou tombe pendant la performance
Utilisation d'accessoire	DQ	Si le patineur utilise un accessoire durant la performance

Tableau récapitulatif des pénalités du juge de pénalité

### 14.3 - Jury et bénévoles

#### 14.3.1 - Composition

La composition du jury est définie en fonction du niveau de compétition dans le règlement “ *Inline Freestyle - Règlement Particulier des Compétitions* ”.

Des ramasseurs de plots sont prévus.

Un DJ ou un responsable sonorisation est prévu.

#### 14.3.2 - Missions

Les juges de score :

- ❖ Evaluent et notent les patineurs.

Le juge de pénalités :

- ❖ Détermine les pénalités des patineurs.

Les ramasseurs de plots :

- ❖ Replacent les plots après le passage du patineur, au signal du juge de pénalités.

Le responsable sonorisation :

- ❖ Prépare la musique de chaque patineur ;
- ❖ Vérifie avec le patineur que la musique prête est bien la sienne ;
- ❖ Lance la musique après l'appel du patineur, lorsque celui-ci est prêt.

## 15 - Pair Slalom

Le Pair Slalom ou Slalom Classique Duo consiste à exécuter des figures lors d'un passage en duo, de 80 à 180 secondes en fonction des niveaux de compétition, sur trois lignes de plots (20 x 50 cm, 20 x 80 cm et 14 x 120 cm) sur une musique de leur choix. La synchronisation entre les deux membres du duo est un élément essentiel de la notation.

Les règles du Pair Slalom sont identiques aux règles du slalom classique excepté pour les règles suivantes qui sont spécifiques aux équipes.

### 15.1 - Les duos

Pour une même compétition, un patineur ne peut faire partie que d'un seul duo.

### 15.2- Déroulement de la compétition

#### 15.2.1 - Passage

##### 15.2.1.1 - Classement international Slalom Classique Duo

Pour établir les groupes et l'ordre de passage, le classement international du duo est calculé en additionnant les classements internationaux de ses deux membres. Si l'un des membres n'a pas de classement, sa valeur sera fixée à 9999.

##### 15.2.1.2 - Durée du Passage

La durée du passage est de 160 à 180 secondes (1 minute 45 secondes à 2 minutes).

Le chronomètre est déclenché au début de la musique, une fois que le patineur est prêt. La performance s'achève lorsque le patineur l'indique ou lorsque la musique s'arrête.

##### 15.2.1.3 - Notation de score

À la fin de la performance, chaque juge attribue sa propre note, qui se décompose en deux parties pour un score maximal de **200 points** :

- ❖ **Note technique** : de 10 à 60 points.
- ❖ **Note artistique** : de 0 à 70 points.
- ❖ **Note artistique** : de 0 à 70 points.

Les deux notes : artistique et de synchronisation, sont en partie dépendantes du niveau de compétence technique.

Le score final, obtenu en additionnant les notes et en soustrayant les pénalités, est arrondi à la décimale la plus proche. Si le total des pénalités est supérieur au score obtenu, le résultat est ramené à un minimum de **1 point**.

#### 15.2.2 - Critères de jugement

##### 15.2.2.1 - Note technique

Les règles concernant la note technique sont identiques aux règles du Slalom Classique.

La note technique est déterminée en fonction du niveau de performance du patineur considéré comme le moins expérimenté des deux.

##### 15.2.2.2 - Note artistique

Les règles concernant la note artistique sont identiques aux règles du Slalom Classique.

Synchronisation en miroir : Les mouvements en miroir ou les déplacements synchronisés sur des lignes opposées sont évalués dans la note artistique.

#### **15.2.2.3 - Synchronisation**

Le score de synchronisation doit se situer dans la fourchette de la note technique, avec un écart de +/- 10 points en se basant sur les critères suivants :

- ❖ Harmonie générale : Les deux patineurs doivent faire preuve d'une coordination, d'une gestuelle et d'une synchronisation identiques, en effectuant les mêmes mouvements dans la même direction. Des variations dans l'exécution des figures sont autorisées (ex : talon/pointe, avant/arrière, droite/gauche).
- ❖ Positionnement : Le score sera plus élevé pour les patineurs qui restent proches l'un de l'autre tout au long de leur performance.

## 16. Classement National

### 16.1 - Généralités

Le Classement National est un système officiel qui classe les patineurs selon leurs performances aux événements 1 étoile et 2 étoiles. Les Championnats de France sont considérés comme étant une compétition 2 étoiles.

La participation aux compétitions Starter n'octroie pas de point au classement national.

Le classement national est mis à jour chaque mois pour refléter les patineurs les plus réguliers et les plus performants de la saison.

Le classement national est disponible sur le site de la Fédération sur le lien suivant : [Classement National](#)

### 16.2 - Épreuves

Les épreuves ayant un classement national sont les suivantes :

- ❖ Skate Cross
- ❖ Hauteur Pure
- ❖ Slalom Vitesse
- ❖ Slalom Freestyle (Battle et Slalom Slalom Classique)

### 16.3 - Catégories

Toutes les catégories ouvertes pour les compétitions 2 étoiles, pour les épreuves mentionnées ci-dessus, sont incluses dans le classement de la saison en cours.

Les catégories spécifiques sont détaillées dans le règlement "*Inline Freestyle - Règlement Particulier des Compétitions*".

### 16.4 - Règles du classement

#### 16.4.1 Table des points

Les points sont attribués en fonction du type d'événement et du classement du patineur, conformément au tableau de distribution des points officiels suivant :

Position	Points 1 étoile	Points 2 étoiles
1	100	200
2	87	174
3	77	154
4	70	140
5	66	132
6	62	124
7	58	116
8	54	108
9	52	104
10	20	100

<b>11</b>	48	96
<b>12</b>	46	62
<b>13</b>	44	88
<b>14</b>	42	84
<b>15</b>	40	80
<b>16</b>	38	76
<b>17</b>	37	74
<b>18</b>	36	72
<b>19</b>	35	70
<b>20</b>	34	68
<b>+1</b>	-1	-2

#### 16.4.2 Attribution des points

Tout patineur qui s'inscrit et participe à un événement homologué gagne des points, avec un minimum de 1 point pour la participation.

Les patineurs qui s'inscrivent mais ne participent pas (DNS - Did Not Start) ne reçoivent aucun point.

En cas d'annulation de l'événement, aucun point n'est attribué.

#### 16.4.3 Best X

Les X meilleurs événements (Best X) les mieux notés d'un patineur au cours de la saison déterminent son classement.

Cette règle garantit que les patineurs les plus actifs et les plus performants sont classés équitablement.

Voici la répartition des Best X en fonction des classements :

- ❖ Skate Cross: Best 4
- ❖ Hauteur Pure: Best 3
- ❖ Slalom Vitesse: Best 3
- ❖ Slalom Freestyle: Best 4

#### 16.4.4 Total des points

Si deux patineurs ou plus ont le même total au Best X, leur total de points sur l'ensemble des points obtenus sur la saison sert à les départager.

#### 16.4.5 Égalités et résolution

Si deux patineurs ont le même nombre de points au Best X et le même total de points sur la saison, ils partagent le même rang.

Dans ce cas, la position de classement suivante est sautée afin de maintenir la cohérence du classement.

## **17 - Résultats officiels de compétition**

### **17.1 - Généralités**

Les résultats de l'ensemble des compétitions nationales font l'objet d'une publication officielle en ligne.

Les résultats des compétitions sont disponibles sur le site de la Fédération Française de Roller et Skateboard sur le lien suivant : [Résultats Compétitions](#)

### **17.2 - Publication des résultats officiels des compétitions**

La publication des résultats est effectuée par le juge arbitre sur le site officiel de la Fédération Française de Roller et Skateboard.

Le juge arbitre de la compétition a la responsabilité de publier les résultats après la fin de la compétition dans un délai d'une semaine après la fin de la compétition.

### **17.3 - Homologation des résultats**

L'homologation des résultats des compétitions est prononcée par le juge arbitre de compétition.

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.

## **18 - Forfait**

### **18.1 - Constat initial**

Sauf circonstances exceptionnelles appréciées par la CTSIF, un patineur est déclaré "*forfait*" dans les cas suivants, et sur constat du juge arbitre :

- En cas d'absence du patineur, lorsque le patineur ne se présente pas lors de son épreuve,
- Pour raison médicale sur présentation de certificat médical.

### **18.2 - Forfait sur blessure**

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

Un participant se blessant lors des échauffements 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. Ce document doit être adressé au service compétition à l'adresse suivante : [competitions@ffroller-skateboard.com](mailto:competitions@ffroller-skateboard.com)

## 19 - Méconduite sportive

Tout patineur 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 juge arbitre.

Un comportement anti-sportif est une attitude inappropriée qui va à l'encontre de l'esprit du sport, des règlements, du respect de l'adversaire, des officiels et de leurs décisions. En bref, c'est tout ce qui nuit à la saine pratique de l'activité sportive et à l'équité.

Voici les caractéristiques principales d'un comportement anti-sportif :

- Manque de respect : Envers les adversaires, les coéquipiers, les arbitres, les officiels, les spectateurs et le règlement.
- Volonté de nuire ou d'intimider : Par des gestes, des paroles, des mimiques ou des actions physiques.
- Tricherie : Chercher un avantage illicite.
- Non-respect de l'intégrité physique : Mettre en danger la sécurité des autres patineurs.
- Mauvaise image du sport : Porter atteinte aux valeurs fondamentales du sport (fair-play, intégrité, respect) ou tout organe de la FFRS.

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

Les patineurs, entraîneurs, officiels et spectateurs ne doivent pas utiliser un langage ou des gestes obscènes, racistes ou grossiers sur le lieu de la compétition (Aire de compétition et environnement). En cas d'infraction à cette règle, un avertissement ou une pénalité peut être infligé par le juge arbitre, entraînant une exclusion de la compétition et ou du lieu de l'événement pour méconduite sportive. Le juge arbitre rédigera un rapport d'incident adressé au service juridique de la FFRS.

## **20 - Discipline : sanctions - litiges**

### **20.1 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.

### **20.2 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 juges arbitres 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 patineur 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.

### **20.3 Applications des pénalités financières**

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

### **20.4 Sanctions**

#### **20.4.1 Non-admissibilité à une compétition**

Tout patineur 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 le juge arbitre de la discipline, admis à participer à cette compétition.

#### **20.4.2 Suspension sportive**

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

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

### **19.5 Examen des réserves et litiges**

Les dispositions du Règlement des infractions disciplinaires et réglementaires et de son annexe s'appliquent au Roller

Inline Freestyle.

## **21 - Suspension sportive**

Tout patineur expulsé d'une épreuve suite à une méconduite sportive est suspendu immédiatement pour toutes les épreuves de 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.

## 22 - Réclamations

### 22.1 - Réclamation pendant la compétition

Seules sont recevables par le Juge Arbitre les réclamations concernant les résultats d'une épreuve.

#### 22.1.1 - Délégué de réclamation

Pour déposer une réclamation recevable, la personne responsable dépend du type de licence :

- Si le patineur est membre d'un club, c'est le président du club ou l'entraîneur officiel qui doit la déposer.
- S'il a une licence individuelle, la réclamation doit être faite par le patineur majeur ou par son représentant légal s'il est mineur.

#### 22.1.2 - Délai de réclamation

Afin que la réclamation soit recevable, le délégué de réclamation doit manifester son intention au Juge Arbitre dans les CINQ (5) minutes qui suivent l'annonce des résultats par le speaker officiel ou par affichage. Le Juge Arbitre indiquera alors qu'une réclamation a été prononcée en érigeant le drapeau rouge de réclamation sur sa table d'arbitrage. La réclamation ne sera étudiée par le Juge Arbitre qu'après le versement du droit de réclamation (vu au chapitre "*Coût du droit de réclamation*") et la réception du formulaire de réclamation et ce, dans les DIX (10) minutes qui suivent la manifestation d'intention de réclamation.

#### 22.1.3 - Formulaire de la réclamation

Pour être valable, la réclamation doit être écrite sur le formulaire disponible auprès de la table des juges.

Le modèle du formulaire de réclamation est dans le document : [ANNEXE C : Formulaire de réclamation](#).

#### 22.1.2 - Coût du droit de réclamation

Pour être valable, la réclamation doit être accompagnée d'un droit réglé en espèces ou chèque à l'ordre de la FFRS dont le montant est précisé dans le règlement financier des compétitions de la Fédération Française de Roller et Skateboard, partie VI, article 2.4.

#### 22.1.2 - Règle d'examen de la réclamation

La réclamation doit être très précise et doit porter sur une action, une décision précise et non sur une globalité de faits. Le formulaire de réclamation est disponible sur le site de la FFRS et sur la table de marque.

Toute information manquante rendra la demande de réclamation caduque.

Le Juge Arbitre et les membres d'arbitrage examinent la réclamation et doivent rendre une réponse écrite au délégué l'ayant déposée à l'aide du pré-imprimé.

- Si la réclamation est acceptée, le Juge Arbitre doit :
  - Modifier le résultat si nécessaire
  - Rendre le droit versé
- Si le Juge Arbitre maintient sa décision :
  - Le droit est conservé
  - Une facture acquittée sera adressée au club concerné

### 22.2 - Réclamation après la compétition

La CTSIF est le niveau de première instance pour les réclamations concernant une application erronée de la réglementation sportive générale de la part du juge arbitre. La CTSIF évalue si la réclamation est recevable et si tel était le cas, elle donnera une réponse officielle.

- ❖ Toute réclamation d'après compétition doit être formulée par le délégué de réclamation défini précédemment.
- ❖ 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 de la CTSIF 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.

### **22.3 - Voies de recours**

Conformément à l'article 19 du Règlement des Infractions Disciplinaires et Réglementaires, cette décision est susceptible d'appel dans le délai de 7 jours interjeté par :

- ❖ La personne poursuivie et, le cas échéant, son représentant légal, son conseil ou son avocat
- ❖ Le Président de la FFRS, auquel cas la sanction est susceptible d'être aggravée par l'organe d'appel
- ❖ Le Président de la ligue régionale concernée pour toute décision prise par la Commission disciplinaire régionale de ladite ligue
- ❖ L'association avec laquelle la personne poursuivie a un lien juridique.

## 23 - Éthique

Veuillez-vous référer à la « *Charte éthique et déontologie* » de la FFRS

Le non-respect du Code d'éthique et de la politique de conflit d'intérêts par un officiel de compétition entraînera une suspension immédiate sur décision du juge arbitre qui établira un rapport d'incident envoyé à la commission d'éthique de la FFRS.

### 23.1 - Comportements publics inappropriés ou comportement déplacé

Les patineurs et les officiels qui, directement ou par l'intermédiaire d'un tiers, s'expriment publiquement de manière inappropriée à l'égard des officiels ou de leurs décisions, peuvent être sanctionnés disciplinairement.

Les comportements ci-dessous pourront faire l'objet d'une procédure disciplinaire :

- ❖ Les entraîneurs ne sont pas autorisés à envoyer des commentaires, questions ou plaintes via des messages, chats, messageries directes ou applications de réseaux sociaux aux officiels impliqués dans la compétition.
- ❖ Les membres du jury ne doivent pas prendre de photos avec des athlètes et/ou des entraîneurs dans l'exercice de leurs fonctions, ni les publier sur les réseaux sociaux.
- ❖ Les membres du jury ne peuvent ni encourager ni conseiller les athlètes.

Cette liste n'est pas exhaustive. Tout autre cas particulier pourra faire l'objet d'une étude.

### 23.2 - Code éthique spécifique au jury

Engagement des membres du jury

- ❖ Agir avec indépendance et neutralité, en donnant l'exemple d'un comportement éthique irréprochable.
- ❖ Ne montrer aucun favoritisme ou préjugé envers un athlète, entraîneur, juge, officiel, bénévole ou toute autre personne impliquée dans une compétition.
- ❖ Adopter une conduite et des commentaires favorisant la confiance et le respect auprès des athlètes et entraîneurs. L'apparence de conduite inappropriée peut être nuisible.
- ❖ S'engager à éviter toute forme de corruption dans le cadre de leur participation aux compétitions.

Évaluation

Si un juge évalue injustement un ou des athlètes, notamment en Slalom, cela sera considéré comme un comportement inapproprié et pourra faire l'objet de l'ouverture d'une procédure disciplinaire sur rapport d'incident du juge arbitre.

Influence

Tout club qui tente d'influencer un juge de son club, avant ou pendant une compétition, pour favoriser un ou plusieurs athlètes pourra faire l'objet de l'ouverture d'une procédure disciplinaire sur rapport d'incident du juge arbitre.

## Annexes

### ANNEXE A : Matrice Figures Slalom Classique

		Toutes les figures techniques sont basées sur la stabilité, la vitesse moyenne, sur la ligne de 80 (minimum 4 cônes pour une figure, minimum 3 cônes ou trois rotations pour les figures en rotations)		
		<b>Others</b>	<b>Jumps</b>	<b>Spins</b>
		<b>Sitting</b>	<b>Wheeling</b>	<b>Spins</b>
<b>E: 10-20</b>		Papillon	Catétière Wheeling Pointe Arrière	Catétière Wheeling Spin
<b>D: 20-30</b>		Christie wheeling, Imperial Arrière		
<b>C: 30-40</b>		Christie wheeling, Imperial		
<b>B: 40-50</b>		Essie Glace Wheeling [pointe]		
<b>A: 50-60</b>				
<b>E: 10-20</b>				
<b>D: 20-30</b>				
<b>C: 30-40</b>				
<b>B: 40-50</b>				
<b>A: 50-60</b>				

## ANNEXE B : Système Victory Points

Le principe de base est de comparer chaque patineur à tous les autres. Pour chaque comparaison, on compte le nombre de juges qui ont classé un patineur plus haut que l'autre. Le patineur qui a été préféré par plus de la moitié des juges gagne la confrontation.

Exemple :

Nom	Pen	Juge 1			Juge 2			Juge 3			Juge 4			Juge 5		
		Tech	Style	Total												
Patineur 1	1	42	33	74	41	34	74	41	34	74	44	35	78	44	36	79
Patineur 2	0	35	25	60	38	28	66	38	28	66	36	27	63	35	25	60
Patineur 3	2	38	28	64	29	22	49	29	22	49	36	27	61	32	26	56
Patineur 4	2	31	26	55	36	28	62	36	28	62	37	27	62	27	18	43
Patineur 5	0	28	28	56	25	24	49	25	24	49	33	28	61	25	19	44
Patineur 6	2,5	12	16	25,5	22	20	39,5	22	20	39,5	24	20	41,5	22	12	31,5
Patineur 7	2	21	20	39	21	19	38	21	19	38	26	19	43	15	8	21
Patineur 8	3	11	14	22	20,5	20	37,5	20,5	20	37,5	21	19	37	13	8	16

Notes des juges

Nom	J1	J2	J3	J4	J5
Patineur 1	1	2	1	1	1
Patineur 2	3	3	2	2	2
Patineur 3	2	5	4	4	3
Patineur 4	5	4	3	3	5
Patineur 5	4	1	4	4	4
Patineur 6	7	6	6	7	6
Patineur 7	6	7	7	6	7
Patineur 8	8	8	8	8	8

Classement des juges

Le patineur 1 a été déclaré 7 fois vainqueur vis-à-vis des autres patineurs

	Patineur 1	Patineur 2	Patineur 3	Patineur 4	Patineur 5	Patineur 6	Patineur 7	Patineur 8	Win sum	Local WP	Som Pts tech	Total Win Pts	Som Pts tech et art	Place
Patineur 1		5	5	5	4	5	5	5	7					1
Patineur 2	0		4	5	4	5	5	5	6					2
Patineur 3	0	1		2	3	5	5	5	4	5	157	21		3
Patineur 4	0	0	3		2	5	5	5	4	5	157	20		4
Patineur 5	1	1	2	3		5	5	5	4	5	146			5
Patineur 6	0	0	0	0	0		3	5	2					6
Patineur 7	0	0	0	0	0	2		5	1					7
Patineur 8	0	0	0	0	0	0	0		0					8

5 juges déclarent le patineur 1 vainqueur par rapport au patineur 2

Victory points et classement final

Un système de critère successif est appliqué

1 : Win Sum

Ce critère mesure combien de fois un patineur a été préféré par la majorité des juges. Chaque patineur est comparé à tous les autres. Si plus de la moitié des juges ont classé un patineur au-dessus d'un autre, ce patineur gagne la confrontation.

Chaque victoire rapporte un point. La somme de ces points constitue le "Win Sum".

Le patineur avec le "Win Sum" le plus élevé est classé premier. En cas d'égalité, les critères suivants sont utilisés pour les départager.

## **2 : Local Win Points**

S'il y a égalité entre plusieurs patineurs sur le premier critère, on ne les compare qu'entre eux pour déterminer un classement.

Les points de victoire gagnés dans ce mini-classement sont appelés Local Win Points. Le patineur avec le plus de points dans ce groupe est le mieux classé.

## **3 : Somme des points techniques**

Si l'égalité persiste après le deuxième critère, on compare le total des notes techniques de chaque patineur.

Le patineur avec le score technique le plus élevé gagne.

## **4 : Total des Win points**

Si les patineurs sont toujours à égalité, on additionne tous les points de victoire qu'ils ont obtenus contre tous les autres patineurs.

Le patineur avec le total le plus élevé est le mieux classé.

## **5. Total des notes**

En cas de nouvelle égalité, on additionne toutes les notes données par les juges, qu'elles soient de technique ou d'artistique ou de synchronisation dans le cadre du Pair Slalom.

Le patineur avec le plus grand total est classé plus haut.

Si, après tous ces critères, les patineurs restent à égalité, ils partagent la même place au classement final.

## ANNEXE C : Formulaire de réclamation

### Formulaire de réclamation Inline Freestyle



La réclamation doit être très précise et doit porter sur une action, une décision précise et non sur une globalité de faits. **Toute information manquante rendra la demande de réclamation caduque.**

<b>A remplir par le délégué de la réclamation</b>	
Epreuve :	Catégorie :
Moment objet de la réclamation :	
Nom des patineurs concernés :	
Endroit du litige :	
Objet de la réclamation :	
Nom du délégué de la réclamation :	
Date :	Heure précise de la demande :

Le Juge Arbitre et les membres d'arbitrage examinent la réclamation et doivent rendre une réponse écrite au délégué l'ayant déposée à l'aide du pré-imprimé.

<b>A remplir par le Juge Arbitre</b>
<input type="checkbox"/> Réclamation acceptée <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Modification du résultat : _____</li><li>➤ Droit versé rendu</li></ul>
<input type="checkbox"/> Réclamation refusée <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Conservation du droit versé</li><li>➤ Facture adressé au club concerné</li></ul>
Nom Juge Arbitre :