

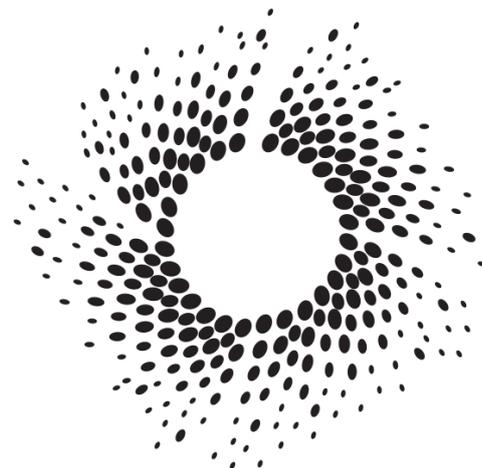
Fédération  
Française **Roller**  
& **Skateboard**



ANNEXE TECHNIQUE  
ROLLER ARTISTIQUE  
**CATEGORIES RÉGIONALES**

Version : 29 septembre 2025

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



ANNEXE TECHNIQUE  
ROLLER ARTISTIQUE  
**CATEGORIES REGIONALES**

<b>ARTICLE 1 : REGLES GENERALES .....</b>	<b>4</b>
1.1 FONCTIONNEMENT DE L'EVALUATION .....	4
1.2 EVALUATION DES COMPOSANTES.....	5
1.3 LES ATTITUDES.....	6
1.4 DEFINITIONS .....	7
1.5 PENALITES APPLICABLES EN CATEGORIES REGIONALES .....	8
DISPOSITIONS PARTICULIERES.....	8
REGLEMENT PARTICULIER DES COMPETITIONS .....	8
REGLE SPECIFIQUE AUX CATEGORIES REGIONALES.....	8
<b>ARTICLE 2: FREE SKATING / INLINE .....</b>	<b>9</b>
2.1 CONTENUS TECHNIQUES REGIONAL - FREE SKATING / INLINE .....	9
2.1.1 R2 - FREE SKATING / INLINE.....	9
2.1.2 R1 - FREE SKATING / INLINE.....	10
2.2 CONFORMITE DES POSITIONS DE PIROUETTES .....	11
UPRIGHT SPINS (PIROUETTES DEBOUT).....	11
SIT SPINS (PIROUETTES ASSISES).....	11
CAMEL SPINS (PIROUETTES ALLONGEES).....	11
2.3 – L'EVALUATION EN REGIONAL (FREE SKATING / INLINE) .....	12
<b>ARTICLE 3 : DANSE .....</b>	<b>13</b>
3.1 CONTENU TECHNIQUE DIVISION REGIONALES - DANSE.....	13
3.2 LES VALEURS EN REGIONAL (DANSE).....	14
3.3 LES CARACTERISTIQUES DES TRAVELLING (DANSE).....	15

# Article 1 : Règles générales

## 1.1 Fonctionnement de l'évaluation

### 1. Généralité

L'évaluation des patineurs est réalisée par 3 juges « catégorie régionale » de la spécialité évaluée.

Le score « Technique » est la somme des points des éléments évalués,

Le score « Composantes » est la somme des scores de chaque composante (après délibération du jury),

Le score « Total » est la somme des scores « technique » et « composantes ».

Une fiche d'ordre des éléments doit être fournie par les entraîneurs. C'est cette fiche qui servira de fiche de prise de note pour le jury.

### 2. Fonctionnement du jury

L'évaluation des patineurs est réalisée par 3 juges « catégorie régionale » de la spécialité évaluée.

- un juge assistant
- un juge spécialiste
- un juge controller

L'évaluation se fait sur accord des 3 juges. L'évaluation est réalisée, de préférence, avec des micro-casques.

- L'assistant annonce l'élément à venir ( sur le format Pre-Calls de Rollart )
- Le spécialiste annonce l'élément présenté et le niveau qu'il évalue
- Le data saisie l'élément
- En cas de désaccord, l'assistant ou le controller annonce « Review » avec le niveau souhaité qui est immédiatement conforté ou non par la troisième personne du panel. En cas de désaccord restant, la confirmation du niveau ou de l'élément aura lieu en fin de programme. La décision est prise à la majorité.

Durant le programme, les attitudes présentées en transitions sont appelées par le spécialiste pour être notées par les assistants et controller afin de préciser le niveau de la composante associée. Les body movement de la séquence « Footwork » ne sont pas comptabilisés comme attitude.

En fin de programme, les composantes sont évaluées de la même manière que les éléments présentés. Le juge spécialiste annonce un niveau et les assistants et controller confirment ou infirment pour définir le niveau final accordé au patineur

Le temps d'évaluation d'un programme ne doit pas dépasser 1min après la fin du programme. Il est du devoir des juges « catégorie régionale » de s'entraîner à évaluer de la manière la plus juste dans le temps imparti.

### 3. Logistique

Méthode avec PC : Le Data est également dans le panel et saisie au PC les éléments sur un logiciel dédié

Méthode sans PC : Le Data est également dans le panel et écrit sur une fiche les éléments évalués, un autre manager est présent pour récupérer la fiche et calculer les points attribués avant de diffuser le classement.

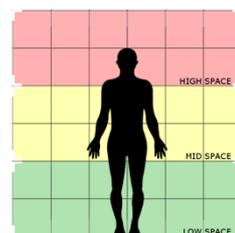
A l'issue de la compétition, les résultats devront être consolidés et envoyés sous format informatique à la commission nationale pour archivage et diffusion.

## 1.2 Evaluation des composantes

**Les composantes sont au nombre de 6.  
chacune est évaluée séparément selon un niveau présenté.**

Composantes	Pauvre	Faible	Correcte	Bonne
Nb points	0,5	1	2	3
<b>Posture</b>	Aucune tenue, absence de contrôle	Corps relâché, bras et tête peu tenus	Bonne tenue, parfois instable	Posture droite, élégante et maîtrisée
<b>Vitesse</b>	Patinage très lent	Poussées faibles, vitesse lente	Vitesse suffisante mais inconstante	Propulsion fluide, vitesse bien maintenue
<b>Qualité de patinage</b>	Pas de poussées ou sur les freins	Peu d'étirement et de poussées	Poussées et étirements présents	Belles accélérations et bons étirements
<b>Chorégraphie</b>	Aucun lien musical, pas chorégraphié	Peu liée à la musique, pauvre en variété	Bien intégrée, quelques idées d'espace et de rythme	Lien musical fort, riche et bien structurée
<b>Implication</b>	Aucune implication, aucun engagement	Peu d'implication, mouvements faibles	Implication présente mais variable	Engagement fort, mouvements amples, interprétation
<b>Attitudes</b>	Moins de 3 catégories validées	3 catégories validées	4 catégories validées	4 catégories étoiles validées

## 1.3 Les attitudes



Les attitudes sont définies sur 4 catégories :

- **2 pieds** : les patins sont tous les deux en appui au sol
- **Low** : le bassin est au niveau du genou ou en dessous
- **Middle** : le pied OU les épaules placés entre la hauteur initiale des épaules et celle des hanches
- **High** : un pied est situé au-dessus de la hauteur initiale des épaules

Une attitude avec étoile correspond à une prise de risque importante avec un réel impact sur l'équilibre. Si une attitude non référencée est présentée, la classification « étoile » est décidée à la majorité des juges.

L'évaluation des attitudes est réalisée tout au long du programme. Les attitudes doivent être bien abouties et identifiables. Les attitudes doivent être tenues pendant 2 secondes.

Voici quelques **exemples** d'attitudes qui peuvent être présentées, **elles ne sont pas exhaustives** :



## 1.4 Définitions

### Retournements

Mohawk	Retournement d'avant en arrière ou d'arrière en avant avec changement de pied et sans changement de carre
Choctaw	Retournement d'avant en arrière ou d'arrière en avant avec changement de pied et avec changement de carre
Trois	Retournement d'avant en arrière ou d'arrière en avant sans changement de pied et avec changement de carre, rotation dans la direction de la carre d'origine
Bracket	Retournement d'avant en arrière ou d'arrière en avant sans changement de pied et avec changement de carre, rotation dans la direction opposée à la carre d'origine
Rocker	Retournement d'avant en arrière ou d'arrière en avant sans changement de pied et sans changement de carre, rotation dans la direction de la carre d'origine
Counter	Retournement d'avant en arrière ou d'arrière en avant sans changement de pied et sans changement de carre, rotation dans la direction opposée à la carre d'origine
Travelling	Un ensemble d'au moins deux tours consécutifs sur un pied et tournant avec des trois en ligne droite.
Loop	Rotation sur un pied, même carre, direction identique, en forme d'ovale.

### Sauts

Wo	Waltz Outside
1S	Salchow
1T	Toe Loop
1Lo	Loop
1Th	Thoren
1F	Flip
1Lz	Lutz

### Pirouettes

Ufo	Upright forward outside
Ubi	Upright backward inside
Ubo	Upright backward outside
Sfo	Sit forward outside
Sbi	Sit backward inside
Sbo	Sit backward outside
Cfo	Camel forward outside
Cbi	Camel backward inside
Cbo	Camel backward outside

## 1.5 Pénalités applicables en catégories régionales

Rappel des règles précisées dans les règlements :

### Dispositions particulières

#### Musique

La musique vocale est autorisée. Les musiques avec des mots parlés (narration) peuvent être utilisées seulement deux fois dans le programme au début et/ou à la fin et pour un maximum de 10 secondes. Une pénalité de 1 point sera appliquée en cas de non-respect de cette règle.

La pénalité pour une durée de programme inférieur au minimum ou supérieur au maximum (time violation) sera de 0.5 par tranche de 10 secondes.

Pour toutes les spécialités, le temps entre le début de la musique et le premier mouvement de l'athlète ne doit pas excéder 10 secondes. Une pénalité de 0.5 point sera appliquée.

Une musique avec des paroles explicites ou offensantes, quel que soit la langue n'est pas autorisée. Une pénalité de 1 point sera appliquée.

#### Entrée et sortie de piste

Le premier athlète de chaque groupe de compétition dispose d'un maximum d'une (1) minute pour entrer sur la piste après la fin de l'échauffement. Tous les athlètes ont trente (30) secondes pour quitter la piste afin de permettre à l'athlète suivant d'entrer. Tous les athlètes suivant le premier de chaque groupe de compétition doivent entrer sur la piste immédiatement après l'annonce de leur nom. Une pénalité de 0,5 sera appliquée aux athlètes ne respectant pas ces règles.

### Règlement particulier des compétitions

#### Costume

Les règles relatives aux costumes s'appliquent à tout ce qui est porté sur le corps.

Une déduction pour infraction relative au costume sera appliquée par l'arbitre si **un quelconque élément** du costume de l'athlète se détache. Il est impératif que tous les éléments du costume soient solidement fixés.

Les costumes pour toutes les spécialités et les accessoires (show) ne doivent PAS contenir de logos sous copyright, de marques déposées, de symboles, d'images ou de messages religieux ou politiques.

Les costumes d'entraînement et de compétition, filles et garçons, ne doivent en aucun cas embarrasser les patineurs, juges ou spectateurs.

- Les costumes doivent être modestes, dignes et adaptés à une compétition sportive – ils ne doivent pas être criards ni avoir un design théâtral. Les vêtements ne doivent pas donner l'impression d'une nudité excessive,
- Les plumes, franges, perles, boutons, cristaux, miroirs, clous, perles, demi-perles, strass, paillettes etc. sont autorisés. Ils doivent être solidement **collés ou cousus** afin de ne pas gêner les autres concurrents,
- Tous types et taille de strass ou pierres **sont autorisés**,
- La marque du fabricant déjà présente sur la tenue est autorisée. Les logos de clubs sont autorisés.

Le non-respect de cette règle est pénalisé de 1 point.

### Règle spécifique aux catégories régionales

S'agenouiller ou s'allonger au sol plus d'une fois ou pendant plus de cinq (5) secondes maximum est pénalisé de 1.0 point

Patiner en dehors de la surface de compétition désignée ou toucher la barrière de la piste pendant le programme est pénalisé de 0.5 point

## Article 2: Free Skating / Inline

### 2.1 Contenus Techniques Régional - Free Skating / Inline

#### 2.1.1 R2 - Free skating / Inline

Epreuve	Durée	Echauffement (Modulable)	Nb patineurs par grp (Modulable)
Prog. Libre	02:15 +/-5 sec	10 min - pas d'entraînement	8

	Nombre max	Types	Autorisés	Répétition
<b>Sauts</b>	5 sauts maximum	Sauts isolés & 1 combinaison maximum, de 2 sauts parmi Wo, 1S, 1To	Wo, 1S, 1T, Lo, F (F ou Lo ne peuvent pas être tous les deux présents dans le programme)	1 saut parmi Wo 1S 1T peut être présenté 2 fois maximum
<b>Pirouettes</b>	3 pirouettes maximum	Pirouettes isolées uniquement	Ufo, Ubi, Ubo Sans variation difficile	Chaque pirouette ne peut être présentée qu'une seule fois

	Niveau	5 maximum autorisés
<b>Séquence de Footwork (Fosq)</b> Pas de Chrono	NL : Aucune famille validée Lvl 1 : 1 famille validée Lvl 2 : 2 familles validées Lvl 3 : 3 familles validées Lvl 4 : 4 familles validées	Famille 1 : trois dehors Famille 2 : trois dedans Famille 3 : Mohawk d'avant à arrière, ouvert ou fermé en dehors Famille 4 : Mohawk d'avant à arrière, ouvert ou fermé en dedans  Une seule famille de pas peut-être présentée deux fois. Une seule validation possible par famille

## 2.1.2 R1 - Free skating / Inline

Epreuve	Durée	Echauffement (Modulable)	Nb patineurs par grp (Modulable)
Prog. Libre	02:15 +/- 5 sec	10 min - pas d'entraînement	8

	Nombre max	Types	Autorisés	Présentation max
<b>Sauts</b>	8 sauts maximum	Sauts isolés & 2 combinaisons maximum : Une de 3 sauts max Une de 2 sauts max	Wo, 1S, 1T, 1Lo, 1Th, 1F, 1Lz	1 seul saut peut être présenté 2 fois dans le programme
<b>Pirouettes</b>	3 pirouettes maximum	2 pirouettes isolées maximum  Une combinaison de 2 pirouettes est obligatoire si 3 pirouettes sont présentées	Ufo, Ubi, Ubo Sfo, Sbi, Sbo Cfo, Cbi, Cbo Sans variation difficile	Chaque pirouette ne peut être présentée qu'une seule fois

	Niveau	5 maximum autorisés
<b>Séquence de Footwork (Fosq)</b> Pas de Chrono	Lvl 1 : 1 famille validée Lvl 2 : 2 familles validées Lvl 3 : 3 familles validées Lvl 4 : 4 familles validées	Famille 1 : Travelling pied gauche (2 tours minimum) Famille 2 : Travelling pied droit (2 tours minimum) Famille 3 : Mohawk d'avant à arrière, en dehors ou en dedans, ouvert ou fermé Famille 4 : Trois en dehors ou en dedans  Une seule famille de pas peut-être présentée deux fois, avec une seule validation possible par famille.

## 2.2 Conformité des positions de pirouettes

### Upright Spins (Pirouettes debout)

- Axe du corps perpendiculaire au sol,
- Rotation centrée (déplacement d'axe minimal),
- Les bras peuvent être placés librement,
- La jambe porteuse est tendue ou légèrement fléchie,
- La position de la jambe libre doit respecter les règles suivantes :

- **UFO**

- Le pied de la jambe libre est derrière ou latérale à la jambe porteuse



- **UBI**

- Le pied de la jambe libre est au niveau ou devant le mollet de la jambe porteuse



- **UBO**

- Le pied de la jambe libre est devant le pied porteur ou croisé au-dessus de celui-ci



### Sit Spins (Pirouettes assises)

- Les hanches sont alignées avec le genou de la jambe porteuse ou situées en dessous du genou de la jambe porteuse.



### Camel Spins (Pirouettes allongées)

- Le genou et le pied de la jambe libre sont au-dessus des hanches
- La jambe libre est tendue



## 2.3 – L'évaluation en régional (Free skating / Inline)

Un élément non autorisé ne sera pas évalué mais sera comptabilisé dans le nombre maximum d'éléments à présenter. Les éléments dépassant le nombre maximum de présentations autorisées ne seront pas pris en compte pour l'évaluation. Chaque chute entraîne une déduction de 1 point.

Sauts	No Level	Level 1	Level 2	Level 3
W - S - T	0	0.5	1	2
F - Lo - Th - Lz! <sup>1</sup>	0	1	2	3
Lz	0	2	3	4

(1) Un lutz qui n'est pas en dehors au moment du piqué est appelé « No Edge » et se note Lz !  
 (2) Les points d'un saut en combinaison sont incrémentés de 0,5 si l'évaluation n'est pas « No Level »

Niveaux	Critères
<b>No Level</b>	Chute ou deux mains au sol Réception avec double trois ou demi ToeLoop, Stepping-out Réception sur 2 pieds ou sur le mauvais pied Plus de 5min de rotation manquante Saut triché
<b>Level 1</b>	Lenteur Position aérienne incorrecte Instabilité marquée en impulsion ou réception Réception directe ou prolongée sur le frein Combinaison : Rupture de rythme
<b>Level 2</b>	Bonne vitesse Position aérienne correcte Sortie réalisée
<b>Level 3</b>	Sortie Stable et étirée Bonne hauteur, longueur Saut réalisé sans effort

Pirouettes	No Level	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
Up	0	2	4	6	8
Sit - Camel	0	5	7	9	11

Niveaux	Critères
<b>No Level</b>	Pirouette non confirmée
<b>Level 1</b>	1 tour en carre confirmé
<b>Level 2</b>	2 tours en carre confirmé
<b>Level 3</b>	3 tours en carre confirmé
<b>Level 4</b>	+ de 3,5 tours en carre confirmé

Lorsqu'une position de pirouette est non conforme :

- si le Level accordé est > 1 : attribution du Level 1
- si le Level accordé est = 1 : No Level

Une pirouette chutée n'est pas considérée comme No Level, les tours réalisés avant la chute sont comptabilisés dans la notation. La chute reste néanmoins comptabilisée.

En combinaison, dans le cas où une seule pirouette est validée, celle-ci est comptabilisée.

Séquence de pas	No Level	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
FoSq	0	2	4	6	8

## Article 3 : Danse

### 3.1 Contenu Technique Division Régionales - Danse

Epreuve	Durée	Echauffement (Modulable)	Nb patineurs par grp (Modulable)
Danse combinée	02:15 à +/- 5 secondes	10 min - pas d'entraînement	8
Le programme doit débuter par la séquence danse imposée Les éléments ne sont pas chronométrés			

	Niveau	Éléments
<p><b>Danse imposée (PtSq)</b></p> <p>1 séquence (voir annexe)</p>	<p>Lvl B : Aucun key point validé. Lvl 1 : 1 key point validé. Lvl 2 : 2 key point validé. Lvl 3 : 3 key point validé. Lvl 4 : 4 key point validé.</p>	<p><b>Avenir à Espoir :</b> And Samba <b>Cadet à Senior :</b> Skaters March</p> <p>Les musiques officielles doivent être utilisées pour la séquence danse imposée. Le départ de la danse imposée (premier pas de la danse) doit être à gauche du jury.</p>
<p><b>Séquence Artistique (Asq)</b></p> <p>Pas de chrono</p>	<p>Lvl B : aucun élément validé Lvl 1 : 1 élément validé Lvl 2 : 2 éléments validés Lvl 3 : 3 éléments validés Lvl 4 : 4 éléments validés</p>	<p>5 éléments maximum autorisée</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 aigle 6 roues ou 4 roues, fente Ina Bauer</li> <li>• Saut écart, Saut Biche, Waltz jump, stag jump ou saut d' ½ tour créatif</li> <li>• 1 changement de carre</li> <li>• 1 toupie ou 1 pirouette créative (2 tours) (frein autorisé)</li> </ul> <p>Une seule famille de pas peut-être présentée 2 fois, avec une seule validation possible par famille</p>
<p><b>Séquence Travelling (Tr)</b></p> <p>Pas de chrono</p>	<p>Lvl B: 1 set réalisé Lvl 1 : 2 sets réalisés Lvl 2 : 2 sets + 1 caractéristique Lvl 3 : 2 sets + 2 caractéristiques Lvl 4 : 2 sets + 3 caractéristiques</p>	<p>1 set = 2 révolutions</p> <p>3 caractéristiques à valider parmi les suivantes (voir annexes pour les positions) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bras</li> <li>• Jambes</li> <li>• 2 sets de 3 révolutions</li> </ul> <p>Une caractéristique ne peut être comptabilisée qu'une seule fois</p>
<p><b>Séquence de Footwork (FoSq)</b></p> <p>Pas de chrono</p>	<p>Lvl B : aucune famille validée + 1 BM Lvl 1 : 1 familles validées + 1 BM Lvl 2 : 2 familles validées + 1 BM Lvl 3 : 3 familles validées + 2 BM Lvl 4 : 4 familles validées + 2 BM</p>	<p>5 éléments maximums autorisés parmi :</p> <p>Famille 1 : trois (3t) dehors ou dedans Famille 2 : Mohawk d'avant à arrière en dehors ou dedans ouvert ou fermé Famille 3 : Cross Back ou Cross Front Famille 4 : Retournement codifié sur 1 pied comptabilisé : rocket, contre-rocking, bracket, loop non comptabilisé : trois et travelling</p> <p>Une seule famille de pas peut-être présentée 2 fois, avec une seule validation possible par famille</p> <p>BM = Body Movement du règlement World Skate (cf. Artistic Impression 2026).</p>

## 3.2 Les valeurs en Régional (Danse)

Chaque chute entraîne une déduction de 1 point.

### Danse imposée

Si la séquence a plus de 8 temps hors tempo, un départ à droite ou une musique qui ne fait pas partie des musiques officielles, le niveau accordé est No Level (0). Si aucun key point n'est validé mais que la séquence est en tempo, le niveau accordé est Base.

Niveau	Points
No Level	0
Level B	2
Level 1	3
Level 2	4
Level 3	6
Level 4	8

### Séquence Artistique (Asq)

Niveau		Points
No Level	Elément non présenté	0
Level B	Aucun élément validé	2
Level 1	1 élément validé	3
Level 2	2 éléments validés	4
Level 3	3 éléments validés	6
Level 4	4 éléments validés	8

### Séquence Travelling

- Dégradation d'un niveau en cas de poussée avec les freins entre les 2 sets.
- Une rupture de rythme marquée entraîne la dégradation d'un niveau.
- La caractéristique doit être tenue pendant toute la durée du travelling pour être pris en compte.

Niveau		Points
No Level	Elément non présenté ou niveau « B » non atteint.	0
Level B	1 set réalisé	2
Level 1	2 sets réalisés	3
Level 2	2 sets + 1 caractéristique	4
Level 3	2 sets + 2 caractéristiques	6
Level 4	2 sets + 3 caractéristiques	8

### Séquence de Footwork (Fosq)

Niveau		Points
No Level	Elément non présenté ou niveau « B » non atteint.	0
Level B	aucune famille validée ou aucun BM validé	2
Level 1	1 famille validée + 1 BM	3
Level 2	2 familles validées + 1 BM	4
Level 3	3 familles validées + 2 BM	6
Level 4	4 familles validées + 2 BM	8

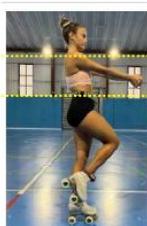
### 3.3 Les caractéristiques des Travelling (Danse)

#### Travelling caractéristique bras

1 coude au-dessus des épaules



Mouvement continu des bras



Bras tendus devant, mains accrochées entre les épaules et la taille

#### Travelling caractéristique jambe

Une roue d'un patin tenue par une ou deux mains



Jambe libre tendue sur le côté avec un angle minimum de 45 °

