



Fédération Française

FFRoller Sports®

**Roller Freestyle -
Règlement Street /
Rampe / Bowl**

Saison 2017-2018

Table des matières

1 - LE CIRCUIT NATIONAL	5
1.1. Compétitions internationales.....	7
1.2. Compétitions 2*	7
1.3. Compétitions 1*	8
1.4. Compétitions Starter	9
2 - CLASSEMENT NATIONAL	11
2.1 Catégories officielles	13
2.2 Règles en cas de regroupement de catégories	13
2.3 Attribution des points	13
2.4 Titre de champion de France.....	15
2.5 Titre de champion régional	16
3 - DEROULEMENT DES COMPETITIONS	17
3.1 Sécurité.....	19
3.2 Echauffement	19
3.3 Rappel des règles.....	19
3.4 Qualifications.....	19
3.5 Phases finales	21
3.6 Formats de passage.....	21
4 - JUGEMENT DES COMPETITIONS.....	23
4.1 L'équipe de jugement.....	25
4.2 Modalités de jugement des épreuves	26
4.3 Evaluation de la valeur technique des figures.....	27
4.4. Evaluation de la réalisation des figures (Style).....	29
4.5 Délais d'information sur les critères d'évaluation d'une compétition.....	29

1 - LE CIRCUIT NATIONAL

La FFRS doit répondre aux enjeux multiples de l'organisation du plus haut niveau de pratique d'une part, et du développement de la pratique sportive pour le plus grand nombre d'autre part. Pour y parvenir, les compétitions de roller freestyle, pour les spécialités street, rampe ou bowl se déclinent donc en 4 niveaux distincts.

1.1. Compétitions internationales

Ce niveau de compétition est défini par la Fédération Internationale de Roller Sports (FIRS).

1.2. Compétitions 2*

1.2.1 Définition

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

1.2.2 Candidatures

Avant le 30 septembre du début de la saison concernée : les candidats à l'organisation d'une étape 2* doivent informer la CRF de la date pour laquelle ils postulent.

Avant le 15 novembre du début de la saison concernée : les candidats à l'organisation d'une étape 2* doivent retourner le dossier de candidature complété, il fait notamment apparaître les éléments suivants :

- Plans ou photos et dimensions du skatepark permettant d'évaluer sa classe d'équipement.
- Pour les skateparks permanents : information sur les modifications du skatepark prévues pour la compétition.
- Règlement de la compétition : information sur les catégories d'âges, les modalités de passage et les règles d'arbitrage.
- Signer et retourner avec la candidature la lettre d'engagement sur le montant minimum des prizes-money prévus pour les catégories pros.

1.2.3 Règles d'attribution des 2*

1.2.3.1 Conditions obligatoires

- Organiser la compétition dans la période comprise entre le début des vacances de février et le début des épreuves scolaires de fin d'année (BEPC et BAC).
- Organiser l'événement sur un skatepark de classe B au minimum (**Voir règlement infrastructures**).
- Organisation d'une étape 1* ou 2* dont la dernière édition date de moins de 3 ans et regroupait au moins 10 clubs et plus de 60 compétiteurs (licenciés et non licenciés confondus)
- L'organisateur doit au minimum ouvrir la compétition aux catégories suivantes : Amateurs, Amatrices, Pros Girls, Pros Men
- L'organisateur doit doter chacune des 2 catégories pros d'un prize money minimum de 250€ pour les vainqueurs, de 150€ pour les seconds et de 100€ pour les troisièmes.
- L'organisateur doit avoir transmis les éléments suivants lors de la précédente édition : liste des juges, nom du speaker et programme au moins deux semaines avant l'événement passé. Envoi des résultats (fichier excel) et de photos libres de droits pour assurer la communication fédérale de l'événement dans les 2 jours qui l'ont suivi. Mise en avant de la fédération (logo, banderoles, flammes...) sur les supports de communication (affiches, site web, vidéos) de l'événement.
- Sauf dérogation, il ne peut pas y avoir plus d'une étape 2* par ligue ou par date pour une même saison sportive.

1.2.3.2 Candidatures multiples dans une même région

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

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

Les cas de dérogation permettant le classement de deux événements 2* dans une même région sont :

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

1.2.3.3 Candidatures multiples pour une même date

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

- Répartition géographique de l'ensemble des étapes 2* pour couvrir le plus équitablement possible le territoire.
- Date de réception du dossier.
- Antériorité de la manifestation.

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

- Si la compétition se déroule à plus de 600km de l'événement classé et sur accord exclusif de son organisateur, elle peut être également classée 2*.
- Dans tous les autres cas de figures, elle sera systématiquement requalifiée en 1*.

1.2.3.4 Candidatures multiples pour un même événement

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

1.3. Compétitions 1*

1.3.1 Définition

Ce niveau de compétition a pour objet de faire le lien entre compétitions de proximité et les compétitions majeures. Il peut à la fois servir de finale d'un championnat départemental ou régional, comme d'étape de préparation aux événements 2*.

1.3.2 Candidatures

Au moins 3 mois avant la date de la compétition : les candidats à l'organisation d'une étape 1* doivent informer la CRF de la date pour laquelle ils postulent et retourner le dossier de candidature complété, il fait notamment apparaître les éléments suivants :

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

1.3.3 Règles d'attribution du classement 1*

1.3.3.1 Conditions obligatoires pour être classé 1*

Organiser la compétition dans la période comprise entre le début des vacances de Toussaint et la fin des vacances de Pâques.

- Skatepark de classe C au minimum (**voir règlement infrastructures**).
- Organisation dont la dernière édition date de moins de 3 ans et regroupait au moins 6 clubs et plus de 45 compétiteurs.
- Proposer au minimum les catégories suivantes : U14 / U18 / Amatrices / Amateurs ~~/ Légendes.~~
- Sauf dérogation exceptionnelle, il ne peut pas y avoir plus d'une étape 1* par département pour une même saison sportive.

1.3.3.2 Candidatures multiples dans une même région pour une même date

Si plusieurs organisateurs de la même ligue demandent un classement 1* pour la même date, les éléments suivants serviront à désigner la compétition qui sera inscrite au calendrier :

- Répartition géographique de l'ensemble des étapes 1* pour couvrir le plus équitablement possible l'offre de compétition dans la ligue concernée.
- Date de réception du dossier.
- Antériorité de la manifestation.

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

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

1.4. Compétitions Starter

1.4.1 Définition

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

1.4.2 Candidatures

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

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

1.4.3 Règles d'attribution du classement starter

Les conditions suivantes sont obligatoires pour être classé starter :

- Skatepark de classe D au minimum (**voir règlement infrastructures**).
- Proposer au minimum les catégories suivantes : filles /U12/Amatrices/U14/U18 ~~/Amateurs.~~

2 - CLASSEMENT NATIONAL

2.1 Catégories officielles

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

- **Filles** : Cette catégorie regroupe les compétitrices âgées de 13 ans et moins.
- **U12** : Cette catégorie regroupe les compétiteurs âgés de 11 ans et moins.
- **U14** : Cette catégorie regroupe les compétiteurs âgés de 12 et 13 ans.
- **U18** : Cette catégorie regroupe les compétiteurs âgés de 14 à 17 ans.
- **Amatrices** : Cette catégorie regroupe les compétitrices de 14 ans et plus et les Pros Girls qui ne remplissent plus les conditions pour se maintenir dans leur catégorie.
- **Amateurs** : Cette catégorie regroupe : les compétiteurs âgés de 18 ans et plus, les pros qui ne remplissent plus les conditions pour se maintenir dans leur catégorie et le Champion de France U18 en titre, sauf contraindication médicale empêchant son surclassement simple, double ou triple quand il est nécessaire (Voir Chapitre X du règlement sportif fédéral).
- **Pros Girls** : Catégorie constituée au regard du classement national des saisons précédentes : elle regroupe les 12 premières compétitrices pros de la saison N-1, et les 8 premières de la saison N-2 n'ayant pas participé à l'année N-1, ainsi que la championne de France Amatrice en titre, sauf contraindication médicale empêchant son surclassement simple, double ou triple quand il est nécessaire (Voir Chapitre X du règlement sportif fédéral)
- **Pros Men** : Catégorie constituée au regard du classement national des saisons précédentes : elle regroupe les 16 premiers pros de la saison N-1 et les 8 premiers de la saison N-2, ainsi que le champion de France et le vice-champion de France Amateur en titres.
- **Légendes** : Cette catégorie est facultative, elle ne permet pas de concourir pour un titre de Champion de France. Elle regroupe les compétiteurs âgés de 30 ans ou plus qui ne souhaitent pas participer en amateur.

2.2 Règles en cas de regroupement de catégories

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




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

2.3 Attribution des points

Les compétitions pouvant être ouvertes aux non licenciés, un classement séparé des licenciés est établi après chaque événement labellisé. En fonction de la place obtenue par chaque compétiteur licencié et du niveau de compétition, les points sont attribués conformément aux tableaux des articles 2.3.1. à 2.3.5 ci-dessous.

Si une même compétition est classée 2* pour plusieurs épreuves différentes (street et/ou rampe et/ou bowl), seul le résultat le plus favorable obtenu par chaque licencié qui participe à plusieurs épreuves de cette compétition est pris en compte.

2.3.1 Tableau général des points

CLASSEMENT des licenciés, par catégorie			
	POINTS	POINTS	POINTS
1	50	110	230
2	38	80	195
3	22	65	162
4	18	52	130
5	16	48	102
6	15	44	92
7	14	41	86
8	13	39	81
9	12	33	76
10	11	28	72
11	10	25	68
12	9	22	64
13	8	20	61
14	7	18	58
15	6	16	55
16	5	14	52
+1...	5	11	-3...




2.3.2 Tableau des points pour une catégorie comprenant 4 licenciés

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




2.3.3 Tableau des points pour une catégorie comprenant 3 licenciés

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

2.3.4 Tableau des points pour une catégorie comprenant 2 licenciés

CLASSEMENT pour catégories à 2 licenciés			
	POINTS	POINTS	POINTS
1	18	52	130
2	16	48	102

2.3.5 Tableau des points pour une catégorie comprenant 1 licencié

CLASSEMENT pour catégories à 1 licencié			
	POINTS	POINTS	POINTS
1	16	48	102

2.4 Titre de champion de France

2.4.1 Catégories Amateurs et pros

2.4.1.1 Résultats pris en comptes

Pour les catégories Amateur, Pro girls et Pro Men, les titres de champion de France sont décernés pour chaque catégorie au regard du classement national établi après la dernière étape 2* d'une saison sportive. C'est en fonction du nombre de compétitions labellisées 2* chaque année qu'est défini le nombre de résultats pris en compte. Il est égal à la moitié du nombre de compétitions 2* labellisées pour l'année en cours, arrondi au nombre inférieur, plus 1. Si un compétiteur participe à un nombre de compétitions supérieur au nombre de résultats pris en comptes, les résultats les moins favorables sont éliminés du calcul.

Ex : s'il y a 4 ou 5 compétitions 2 pour une saison donnée, les 3 meilleurs résultats obtenus sur les compétitions du circuit national seront pris en compte pour établir le classement de cette saison. S'il y a 6 ou 7 compétitions 2*, ce seront alors les 4 meilleurs résultats obtenus sur les compétitions du circuit national qui seront pris en compte.*

2.4.1.2 Règles en cas d'ex-aequo

Si, après la dernière étape 2* d'une saison, deux compétiteurs cumulent le même nombre de points sur le podium d'une même catégorie, les règles suivantes sont appliquées pour les départager :

- On regarde d'abord celui des ex-aequo qui a gagné le plus souvent face à l'autre sur les événements de la saison durant lesquels ils se sont confrontés directement.
- Si cela ne suffit pas, on regarde le niveau des compétitions sur lesquelles ils se sont confrontés, une victoire sur une compétition de niveau inférieur valant dans ce cas moins qu'une victoire sur une compétition de niveau supérieur.
- Si cela ne suffit toujours pas, on regarde alors le rang national final des compétiteurs qu'ils ont battus sur chaque compétition prise en compte pour établir leur classement. L'addition des points cumulés de chaque compétiteur du top 5 de chaque événement pris en compte sert dans ce cas à départager les ex-aequos.

2.4.2 Autres catégories

Pour les catégories **Filles**, **U12**, **Amatrices**, U14 et U18, le titre est décerné à l'issue du championnat de France Jeune. La participation au championnat de France Jeune est réservée aux licenciés ayant obtenus au moins 38 points sur le circuit national pour la saison en cours, ainsi qu'aux champions de France en titre de chacune de ces catégories.

2.5 Titre de champion régional

Si un Comité Régional de Roller Freestyle (ou une ligue de roller sports quand le comité n'existe pas) n'organise pas de championnat régional, les points obtenus au classement national par les licenciés de cette région sont pris en compte pour déterminer les champions régionaux.

3 - DEROULEMENT DES COMPETITIONS

3.1 Sécurité

3.1.1 Port de protections

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

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

3.1.2 Dégagement de l'aire de compétition

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

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

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

En cas de manquement à au moins une des règles définies en 3.1.1 et 3.1.2, le juge arbitre averti officiellement le compétiteur concerné par une annonce au micro, et lui fait part des sanctions qu'il encoure aux prochains avertissements.

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

3.2 Echauffement

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

3.3 Rappel des règles

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

3.4 Qualifications

3.4.1 Objets

Cette phase a plusieurs objets :

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

3.4.2 Modalités de passage

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

Le mode de déroulement et le système d'évaluation choisis doivent permettre de comparer tous les compétiteurs d'une même catégorie entre eux, sauf exception des organisateurs qui souhaitent utiliser le classement national de l'année précédente et/ou le classement de la précédente édition de leur compétition. Dans ce cas et à condition de pouvoir garantir le déroulement des phases finales, l'organisateur peut proposer des épreuves qualificatives à élimination directe dans des groupes de passages (poules) à l'intérieur d'une catégorie. La méthode pour composer les groupes est alors la suivante :

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

Exemple 1 :

22 personnes à faire passer dans des poules de 4.

15 d'entre eux sont classés à l'année N-1.

$22/4 = 5.5$. On aura donc un tableau à 5 colonnes, et 5 lignes (4+1)

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

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

Exemple 2

25 personnes à faire passer dans des poules de 3.

18 d'entre eux sont classés à l'année N-1.

$25/3 = 8.33$. On aura donc un tableau à 8 colonnes et 4 lignes (3+1).

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

3.5 Phases finales

3.5.1 Objet

Cette (ces) phase(s) est(sont) réservée(s) aux compétiteurs qualifiés pour permettre de confronter et classer une sélection des meilleurs pratiquants issus d'une même catégorie. Elle(s) peu(ven)t permettre d'évaluer des prestations identiques ou complémentaires à celles des qualifications.

3.5.2 Modalités de passage

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

- Dans le cas de finales en passages individuels, les compétiteurs sont appelés dans l'ordre inverse des qualifications : le dernier qualifié commence et le premier qualifié termine.
- Dans le cas de passages en poule(s), s'il y a plusieurs poules en finales (1/4 finale, 1/2 finale, petite finale...), on applique la méthode décrite au point 3.4.2 en utilisant les résultats des qualifications pour construire le tableau.

3.6 Formats de passage

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

6 formats de passages officiels sont reconnus : 3 formats cadrent les passages individuels (Run, Jam dirigée, Slopestyle) et 3 formats cadrent les passages collectifs (Jam session, Best trick, Out). Des préconisations sont proposées pour chacun d'entre eux en annexe 1.

3.6.1 Run

3.6.1.1 Définition

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

3.6.1.2 Information des compétiteurs

L'organisateur doit mentionner pour chaque catégorie :

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

3.6.2 Jam dirigée

3.6.2.1 Définition

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

3.6.2.2 Information des compétiteurs

L'organisateur doit mentionner pour chaque catégorie :

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

3.6.3 Slopestyle

3.6.3.1 Définition

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

3.6.3.2 Information des compétiteurs

L'organisateur doit mentionner pour chaque catégorie :

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

3.6.4 Jam session

3.6.4.1 Définition

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

3.6.4.2 Information des compétiteurs

L'organisateur doit mentionner pour chaque catégorie :

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

3.6.5 Best trick

3.6.5.1 Définition

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

3.6.5.2 Information des compétiteurs

L'organisateur doit mentionner pour chaque catégorie :

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

3.6.6 O.U.T.

3.6.6.1 Définition

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

3.6.6.2 Information des compétiteurs

L'organisateur doit mentionner pour chaque catégorie :

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

4 - JUGEMENT DES COMPETITIONS

4.1 L'équipe de jugement

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

- Sur les compétitions 2* et sur le Championnat de France Jeune, la nomination des juges et soumis à une validation de la CRF.
- Sur les compétitions 1*, une même personne peut assurer deux fonctions différentes.
- Sur les compétitions Starter, une seule personne peut assurer l'ensemble des fonctions.

4.1.1 : le juge arbitre

4.1.1.1 Fonction

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

4.1.1.2 Missions

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

4.1.2 les juges de table

4.1.2.1 Fonction

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

4.1.2.2 Mission

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

4.1.3 Le Calculateur

4.1.3.1 Fonction

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

4.1.3.2 Missions

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

4.1.4 Le speaker

4.1.4.1 Fonction

C'est la personne en charge des annonces officielles.

4.1.4.2 Missions

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

4.2 Modalités de jugement des épreuves

Chaque organisateur a le choix d'utiliser un ou plusieurs des modes d'évaluation suivants pour sa compétition. Il peut choisir de varier les modes d'évaluation d'une catégorie ou d'une phase à l'autre (qualification ou finale). Des exemples adaptés à chaque format sont proposés en annexe 1.

4.2.1 Jugement partiel

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

4.2.1.1 Jugement par critères

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

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

4.2.1.2 Jugement par thèmes

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

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

4.2.2 jugement overall

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

4.2.3 Jugement combiné

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

4.3 Evaluation de la valeur technique des figures

La liste des figures est définie dans l'annexe 2.

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

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

4.3.1 Figures de saut

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

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

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

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

4.3.2 Figures de glisse

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

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

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

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

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

4.3.3 Autres figures

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

4.4. Evaluation de la réalisation des figures (Style)

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

4.4.1 Critères objectifs

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

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

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

4.4.2 Critères subjectifs

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

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

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

4.5 Délais d'information sur les critères d'évaluation d'une compétition

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

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