

Fédération Française

**FFRoller
Sports®**



PATINAGE ARTISTIQUE

Challenge Régional
Manuel Pratique

Manuel pratique du Challenge

Généralités

Les compétitions Challenges sont des compétitions officielles sous l'égide de la Fédération française de roller sport (FFRS) et réglementée par la commission patinage artistique (CPA). L'organisation est déléguée aux Ligues régionales.

Le challenge est une compétition à rayonnement régional ou interrégional. Elle est ouverte à tous les licenciés de la FFRS.

Il appartient à chaque ligue régionale de planifier les challenges qu'elle organisera, ainsi que les modalités d'inscription (dates, tarifs) tout en respectant le présent règlement.

Chaque Ligue communiquera au secrétariat de la CPA pour le 1^{er} novembre, le calendrier des challenges prévus pour la saison en cours.

L'objectif est le développement d'un socle commun de compétences du patineur pour l'ensemble des disciplines de compétition gérées par la CPA :

- Solo artistique
- Couple artistique
- Solo danse
- Couple danse
- Patinage de groupe

Les catégories

Les challenges sont organisés en trois niveaux de pratique : niveau 1, niveau 2 et niveau 3.

Les patineurs peuvent participer aux challenges dans les catégories suivantes :

Age	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17 et +
Challenge Niv 1		U10			U13			U16			Senior
Challenge Niv 2		U10			U13			U16			Senior
Challenge Niv 3		U10			U13			U16			Senior

Afin de répondre à des besoins territoriaux, les ligues ont toutes libertés de fermer certaines tranches d'âges et de créer des manifestations complémentaires à celles des challenges

Les épreuves

Le Challenge est composé de 3 épreuves :

- 1) Epreuve technique
- 2) Epreuve séquence de pas
- 3) Epreuve danse

Un patineur doit obligatoirement participer aux 3 épreuves.

Chaque épreuve donne lieu à un classement ; il n'y a pas de classement combiné sur les 3 épreuves.

Cas particuliers du patineur qui pratique une spécialité au niveau national et qui souhaite faire une autre spécialité dans un challenge :

Pour les spécialités artistique et danse, Le patineur est inscrit uniquement à l'épreuve correspondant à la spécialité qu'il ne pratique pas en national. Il ne participe pas à l'épreuve série de pas.

Pour la spécialité patinage de groupe, le patineur peut s'inscrire aux 3 épreuves.

Dans le cas d'un patineur qui pratique en nationale les spécialités artistique ou danse et patinage de groupe, c'est la spécialité artistique ou danse qui sera prise en compte.

Exemple : Patineur artistique en national → participation au challenge uniquement en épreuve danse

Un patineur peut être inscrit dans des niveaux différents suivant l'épreuve :

Exemple :

- Technique niveau 1
- Pas niveau 3
- Danse niveau 2



Challenge Régional Technique

L'épreuve technique consiste à réaliser un parcours composé de sauts et de pirouettes les uns après les autres en respectant le contenu ci dessous :

4 blocs de sauts :

- 1 bloc = 1 saut isolé ou une combinaison de 2 à 3 sauts ;
- Chaque saut ne peut être présenté que 2 fois au maximum ;
- Si un saut est présenté 2 fois, il doit être présenté au moins une fois en combinaison ;
- Les sauts autorisés sont fonction du niveau ;
- Les sauts en gras doivent obligatoirement être présentés.

2 blocs de pirouettes :

1 bloc = 1 pirouette isolée ou une combinaison de 2 à 4 pirouettes ;
Chaque pirouette ne peut être présentée que 2 fois au maximum ;
Si une pirouette est présentée 2 fois, elle doit être au moins une fois en combinaison ;
Les pirouettes autorisées sont fonction du niveau ;
Les pirouettes en gras doivent obligatoirement être présentées.

L'ordre de présentation des éléments est libre

Tableaux des éléments A : Élément autorisé O : Élément obligatoire

	Abréviation	Valeur de base	Dégradé (<<)	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Saut de valse	V	1	0	A	A	
Salchow	1S	1	0	A	A	A
Boucle piqué	1T	1	0	A	O	A
Boucle	1Lo	3	0		A	A
Boucle en dedans	1Li	3	0	A	A	A
Flip	1F	3	0		A	A
Lutz	1Lz	4	0		A	O
Axel	1A	5	2			A
Double salchow	2S	6	2			A
Double boucle piqué	2T	6	2			A

	Abréviation	Valeur de base	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Dedans arrière debout	Ubi	3	A	A	
Dehors arrière debout	Ubo	3	A	O	A
Dehors avant debout	Ufo	3	A	A	A
Dedans avant debout	Ufi	3	A	A	A
Dedans arrière assise	Sbi	4		A	O*
Dehors arrière assise	Sbo	4		A	O*
Dehors avant assise	Sfo	4		A	O*
Dedans avant assise	Sfi	4		A	O*
Dehors arrière arabesque	Cbo	6			A
Dehors avant arabesque	Cfo	6			A
Dedans arrière arabesque	Cbi	6			A
Dedans avant arabesque	Cfi	6			A

* 1 pirouette assise au choix est obligatoire

QOE (un des critères doit être observé)

-3	-2	-1	0	+1	+2
Sauts					
Un composant de l'élément est triché	Retournement en sortie	Saut à l'arrêt		Vitesse	Préparation de l'élément réalisée à partir de pas clairement identifiables et sans rupture de rythme.
Mauvaise carre à l'entrée du saut	Rupture du rythme de la combinaison	Une main ou la jambe libre touche le sol		Sortie stable roulée au moins 2 mètres	
Chute	Axe de rotation non vertical	Mauvaise carre en sortie			

-3	-2	-1	0	+1	+2
2 pieds directement en réception du saut		Frein en sortie			
2 mains pour éviter la chute					
Pirouettes					
Chute	Mauvaise position	Double centrage (2 tours ou plus avant d'entrer dans la pirouette)		Pour les pirouettes combinées : nombre de tours supérieur à 2 sur toutes les positions	Position difficiles définies dans la réglementation Roll Art
2 mains pour éviter la chute	Mauvais changement de pied (pirouette relancée)	Une main ou la jambe libre touche le sol		Pour les pirouettes isolées : nombre de tours supérieur à 3	Entrée sautée
		Mauvaise carre en sortie			
		Frein en sortie			

Chaque bloc recevra en valeur de base la somme de la valeur de ses éléments.

A cette valeur de base s'ajoutera une valeur de QOE (qualité d'exécution) calculée pour l'intégralité du bloc et non élément par élément, tant pour les sauts que pour les pirouettes.

Aucun bloc ne pourra avoir une valeur négative. Aussi, un bloc pourra être évalué en négatif mais sera comptabilisé à 0 point.

La note finale est composée de la somme des valeurs de chacun des blocs.

Précisions :

- Un saut à qui il manque plus d'1/4 de tour sera considéré comme dégradé et recevra en valeur de base la valeur de la colonne <<.
- Un saut comportant un appel triché sera considéré comme dégradé, recevra en valeur de base la valeur de la colonne << et sera pénalisé en QOE.
- Une position de pirouette ne sera considérée que si elle comporte au minimum 2 tours pour une pirouette combinée et 3 tours pour une pirouette isolée.
- Toute pirouette dont la position n'est pas recevable mais qui réalise le nombre de tours requis sera considérée comme une pirouette debout et sera pénalisée en QOE.

Challenge Régional

Séquence de pas

L'épreuve séquence de pas consiste à réaliser une suite de pas en forme de cercle ou de serpentine suivant le niveau.

Le départ est dans une position à l'arrêt, ensuite le patineur doit réaliser la série de pas dans un sens puis immédiatement dans l'autre sens.

Les séries de pas sont décrites dans un document annexe.

Evaluation	Critères cumulatifs		
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Retournements difficiles	15 pts par retournement difficile correctement réalisé		
Prise de carres	Roulage 5 pts Précision 5 pts Profondeur 5 pts		
Stabilité	Stabilité du patineur 10 pts		
Lignes du corps	Ligne des bras 5 pts Lignes des jambes 5 pts		

Challenge Régional

Danse

L'épreuve de Danse est un programme sur une musique de 2 minutes (+/- 5 secondes) dont le thème est imposé et composé :

D'une séquence d'1 tour de danse imposée ;

D'une séquence d'attitudes qui doit couvrir les 2/3 de la piste au minimum ;

D'une séquence de pas chorégraphique d'une durée de 20 secondes minimum.

L'ordre des 3 séquences est libre.

Ci-dessous le tableau des thèmes et des danses imposées à réaliser suivant la saison :

Saisons	Thématique/niveau	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
2017-2018	Foxtrot	And Foxtrot	Olympic Foxtrot	Swing Foxtrot
2018-2019	Tango	Carlos tango	Tango canasta	Werner tango
2019-2020	Blues	Society Blues	City Blues	Rythmo blues

La séquence danse imposée doit être patinée sur l'une des musiques officielles.

Concernant la séquence d'attitudes et la séquence pas chorégraphique le choix des musiques est libre en fonction du thème.

Foxtrot : foxtrot, charleston, jazz, swing.

Tango : latino, tango, boléro, flamenco.

Blues : Blues, soul, rock, boggie, pop.

Les attitudes comprennent les pivots, les canadiennes, les arabesques, les aigles, les cygnes, les fentes. 2 pas maximum sont autorisés entre chaque attitude.

Le programme devra comporter des mouvements des bras, du corps, de la tête en liaison avec le patinage, la musique et démontrer de la qualité d'exécution dans les enchaînements et les attitudes.

Evaluation	Critères cumulatifs		
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Danse imposée	Tempo 20 pts Qualité des poussées 10pts	Justesse des pas 20 pts	Précision du schéma 10 pts
Attitudes	Stabilité 5 pts	Vitesse 2 pts	Souplesse 3 pts
Séquence Chorégraphique	Chorégraphie 10 pts	Performance 10 pts	Performance 10 pts
Transitions	Fluidité 5 pts Vitesse 5 pts		



Inscription

La possession de la roue artistique est obligatoire pour pouvoir s'inscrire au Challenge. Le patin de Bronze de l'EFPA est admis en équivalence.

Organisation de la piste.

Les épreuves Technique et Série de pas des niveaux 1 et 2 peuvent être réalisées sur une ½ piste.

L'épreuve Danse niveau 1 et 2 et toutes les épreuves niveaux 3 sont réalisées sur une piste entière.

Cependant, au vu des contraintes de taille de piste, il appartient à chaque organisateur de définir l'organisation piste avant le début de la compétition.

Ordre de Passage

L'ordre de passage pour chacune des épreuves est réalisé par l'organisateur.

Les patineurs disposent de 3'00 d'échauffement par groupe de patineurs (nombre de patineurs par groupe identique à la catégorie Espoir).

Evaluation

Chaque épreuve des challenges sera jugée par au minimum 2 juges.

Pour les niveaux 1 et 2, le jury sera composé à minima de :

- 1 patineur des catégories jeunesse, junior ou senior ayant participé à une finale de championnat de France en DN2 ou DN1. Le juge référent de la région assurera la formation et validera la capacité du patineur à juger.
- 1 juge départemental ou régional

Pour le niveau 3, le jury sera composé à minima de :

- 1 juge départemental ou régional
- 1 juge national

Les éléments à réaliser au sein de chaque épreuve sont évalués à partir du code de pointage.

Une note sur 100 est affichée par les juges après le passage du patineur sur une épreuve. Le patineur qui totalise le plus de points remporte l'épreuve.

A l'issue de chaque épreuve, le classement est affiché

A l'issu du Challenge, chaque patineur dispose d'un bilan de son évaluation par le jury.

Le bilan par patineur indiquera le nombre de points obtenus sur chacun des critères de chacune des épreuves.