

Réglementation Freeride

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



Commission Roller Freestyle
Version du 08/10/2022

Table des matières

1	Hauteur Pure	1
1.1	Installations sportives	1
1.1.1	Aire d'évolution	1
1.1.2	Équipements	2
1.2	Compétiteurs	2
1.3	Déroulement de l'épreuve	2
1.3.1	Préparation de l'épreuve	2
1.3.2	Échauffement	3
1.3.3	Top départ	3
1.3.4	Passages	3
1.3.5	Essais	4
1.4	Impasses	4
1.4.1	Résultats	5
1.5	Jury	5
1.5.1	Composition	5
1.5.2	Missions	5
2	Skatecross	6
2.1	Installations sportives	6
2.1.1	Aire d'évolution	6
2.1.2	Parcours et équipements	6
2.2	Compétiteurs	7
2.3	Déroulement de l'épreuve	8
2.3.1	Préparation de l'épreuve	8
2.3.2	Échauffement	8
2.3.3	Qualifications	9
2.3.4	Finales	10
2.3.5	Top départ	10
2.3.6	Arrivée	11
2.3.7	Actions litigieuses	11
2.3.8	Règle de priorité	12
2.3.9	Résultats	12
2.3.10	Lucky Loser	12
2.4	Jury	12
2.4.1	Composition	12
2.4.2	Missions	13
2.4.3	Réclamations et Jugements Vidéo	13
3	SkateCross par équipe	14
3.1	Les équipes	14
3.1.1	Composition des équipes	14
3.1.2	Gestion des Catégories	14
3.2	Déroulement de l'épreuve	15
3.2.1	Préparation de l'épreuve	15
3.2.2	Qualification	15
3.2.3	Finales	15
3.2.4	Contacts entre équipiers	16

4 Annexes	17
4.1 Catégorie Saison 2022-2023	17
4.2 Mutation et Prêt de patineur	18
4.3 Demande prêt de patineur	19

Le présent règlement est pris en application de l'article R. 131-32 du Code du Sport, qui prévoit que les règles techniques édictées par les fédérations sportives délégataires comprennent :

1. Les règles du jeu applicables à la discipline sportive concernée ;
2. Les règles d'établissement d'un classement national, régional, départemental ou autre, des sportifs, individuellement ou par équipe ;
3. Les règles d'organisation et de déroulement des compétitions ou épreuves aboutissant à un tel classement ;
4. les règles d'accès et de participation des sportifs, individuellement ou par équipe, à ces compétitions et épreuves

1 Hauteur Pure

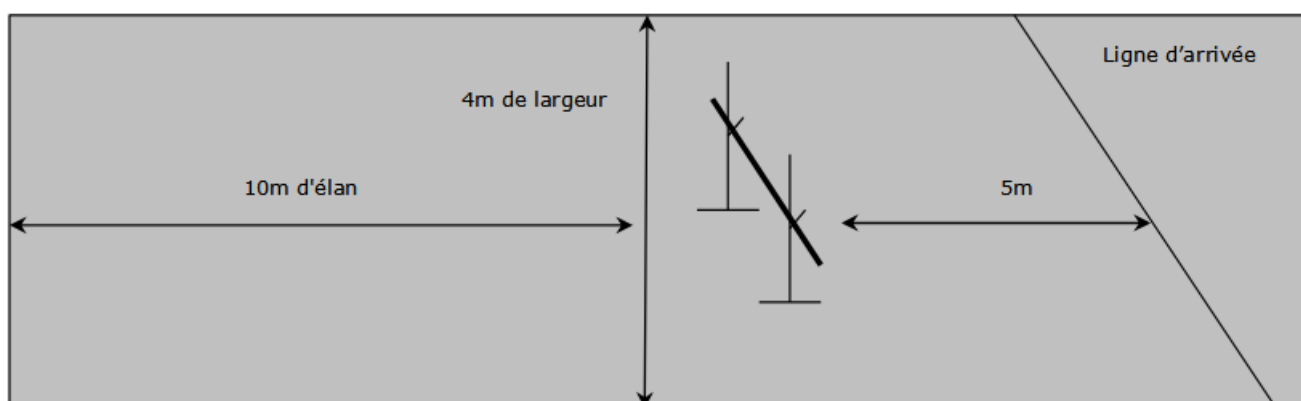
La Hauteur pure est un concours de saut en hauteur.

1.1 Installations sportives

1.1.1 Aire d'évolution

Aire d'évolution doit respecter les conditions suivantes :

- Le sol est :
 - dur (ex : béton, ciment, enrobé, parquet...)
 - lisse (le moins abrasif possible)
 - plat (sans bosses, trous, pas de pente ni de dévers)
 - sec
 - non glissant
- Les zones de pratique sont délimitées clairement et sécurisées. La zone est libre de tout obstacle ou élément jugé dangereux.
- L'accès à l'aire est uniquement réservé aux compétiteurs, aux officiels, aux organisateurs et aux photographes accrédités.
- L'aire de Hauteur pure répond aux critères réglementaires définis ci-après :



- Une aire d'entraînement, réservée aux compétiteurs, est prévue ou non :

- Soit elle n'est pas prévue.
- Soit elle est prévue. Dans ce cas, elle répond aux mêmes exigences que l'aire officielle et les temps d'échauffement sur l'aire officielle sont diminués selon l'appréciation du corps arbitral.

1.1.2 Équipements

- Un sautoir composé de 2 supports verticaux stables, gradués de 0m40 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 2m50.
- 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 compétiteurs et le public.
- Un panneau d'affichage visible et accessible.

1.2 Compétiteurs

Le compétiteur est titulaire d'une licence fédérale compétition en cours de validité pour participer.

Les compétiteurs sont répartis en catégorie tel qu'exposé en Annexe du présent Règlement.

Le compétiteur est libre dans le choix de ses équipements et utilise des rollers de son choix. Aucune protection n'est obligatoire, néanmoins le port d'un équipement de protection est recommandé. Aucune tenue vestimentaire particulière n'est imposée, cependant, le compétiteur porte une tenue correcte en toute circonstance.

Le juge arbitre peut ne pas autoriser un compétiteur à utiliser un certain matériel s'il juge que celui-ci n'est pas conforme (moteur, propulsion, roues bloquées...) ou dangereux (mauvais état, parties coupantes ...).

Jusqu'à la catégorie U16 incluse, tout compétiteur porte obligatoirement des protège-poignets. Pour les catégories supérieures, les protège-poignets et autres équipements de protection sont fortement recommandés.

1.3 Déroulement de l'épreuve

1.3.1 Préparation de l'épreuve

Liste de passage : le corps arbitral dresse la liste de passage des compétiteurs selon l'ordre inverse du classement international. Les compétiteurs non-classés passent les premiers dans un ordre aléatoire.

Affichage de la liste de passage : le juge de départ annonce l'ordre de passage de façon audible et l'affiche sur le(s) panneau(x) d'affichage.

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

1.3.2 Échauffement

L'échauffement fait partie de l'épreuve. Le juge de départ annonce son début et sa dernière minute.

La zone d'échauffement n'est accessible qu'aux compétiteurs en compétition.

La durée d'échauffement est de 10 minutes pour 20 compétiteurs (+5 minutes par tranche de 10 compétiteurs). Le corps arbitral peut modifier la durée de cet échauffement en fonction des conditions particulières de chaque événement.

La hauteur de la barre d'échauffement est la hauteur de la première barre de la catégorie concernée. Si une aire d'entraînement est mise à disposition par les organisateurs, la durée des échauffements réglementaires peut être diminuée selon la décision du corps arbitral.

1.3.3 Top départ

A l'appel de son nom, le compétiteur 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 compétiteur(s) :

- deux ou trois compétiteurs : 1 minute
- un seul compétiteur : 2 minutes

1.3.4 Passages

Le compétiteur dispose de deux ou trois essais par barre pour franchir une hauteur, c'est le juge arbitre qui décide du nombre d'essais.

S'il réussit le franchissement, il pourra passer à la hauteur supérieure.

Le compétiteur peut également choisir de faire l'impasse et d'attendre la prochaine barre pour sauter.

Le première barre doit être obligatoirement franchie par tous les compétiteurs.

La hauteur initiale de la barre est fonction de la catégorie d'âge, du sexe et du type de compétition tel que défini ci-après :

- Pour les Starters la barre initiale est définie par le juge arbitre
- Pour les 1* :

	Femme	Homme
U13	50	60
U16	60	80
U19	70	90
Senior	70	100
Vétéran	70	90

Figure 1 - Tableaux des hauteurs de départ en cm

— Pour les 2* :

	Femme	Homme
U13	50	70
U16	70	90
U19	80	100
Senior	80	110
Vétéran	80	100

Figure 2 - Tableaux des hauteurs de départ en cm

Les deux premières montées de barre seront de 10 cm et ensuite de 5 cm en 5 cm.

Lorsqu'il ne reste qu'un, deux ou trois compétiteur(s) en lice, ceux-ci choisissent la hauteur de barre supérieure à partir de la dernière hauteur franchie, avec un minimum de 2 centimètres d'écart avec la barre précédemment franchie.

En cas de désaccord des compétiteurs, le corps arbitral retient la proposition de hauteur la plus faible, ils ont à ce moment le droit à 3 essais.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un compétiteur, celui-ci peut choisir la hauteur supérieure, à partir de la dernière hauteur franchie, pour continuer l'épreuve et ce en accord avec le juge arbitre.

1.3.5 Essais

L'essai est validé si :

- le compétiteur 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 située à 5 mètres.

L'essai est invalidé si :

- les règles ci-dessus ne sont pas respectées
- la barre de saut chute
- le compétiteur s'engage au-delà du sautoir sans franchir la barre
- le compétiteur dépasse le temps imparti pour réaliser son saut

1.4 Impasses

Est nommée "impasse" le fait de ne pas franchir certaines hauteurs. Cette méthode peut être utilisée par le compétiteur. Le compétiteur qui souhaite réaliser des impasses doit le signifier clairement à l'arbitre au moment où il est appelé.

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

Après un essai raté, le compétiteur peut décider de passer à la hauteur suivante. Dans ce cas, son nombre d'essais restants est reporté à la hauteur suivante.

1.4.1 Résultats

Le vainqueur est celui qui franchit la barre la plus haute.

En cas d'égalité, on ne départage que les trois premiers compétiteurs de la manière suivante :

- le compétiteur ayant utilisé le moins d'essais à la hauteur d'ex-æquo est classé devant l'autre
- le compétiteur ayant utilisé le moins d'essais durant la compétition est classé devant l'autre
- le compétiteur dont la hauteur de la première barre chutée est la plus haute est classé devant l'autre

Si les compétiteurs sont encore ex-æquo, la barre est placée à la dernière hauteur non franchie. La compétition reprend avec un seul essai par hauteur, sans impasse possible. La barre est montée de 2 centimètres si les compétiteurs ex-æquo la franchissent, et baissée dans le cas contraire, de 2 centimètres.

A partir de la 4^e place on applique les règles 1, 2 et 3 pour départager les compétiteurs ayant atteint la même hauteur. Si après application de ces 3 règles, aucune différence n'est constatée, ils seront déclarés ex-æquo.

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

1.5 Jury

1.5.1 Composition

Le jury est composé au minimum de trois juges :

- deux juges de parcours
- un juge de table

1.5.2 Missions

Les juges de parcours :

- vérifient le port des protections tout au long de l'épreuve
- contrôlent la validité des sauts
- replacent la barre tombée le cas échéant

Le juge de table :

- retranscrit sur la feuille de marque le résultat des juges de parcours

2 Skatecross

Le Skatecross est une course à obstacles en roller qui se déroule en deux parties : les qualifications individuelles ou en winpool puis les finales en groupes.

2.1 Installations sportives

2.1.1 Aire d'évolution

Aire d'évolution doit respecter les conditions suivantes :

- Le sol est :
 - dur (ex : béton, ciment, enrobé, parquet...)
 - lisse (le moins abrasif possible)
 - peut être en pente ou en dévers
 - sec
 - non glissant
- Les zones de pratique sont délimitées clairement et sécurisées. La zone est libre de tout élément jugé dangereux (ex : pilier, arêtes, irrégularités importantes ...)
- L'accès à l'aire est uniquement réservé aux compétiteurs, aux officiels, aux organisateurs et aux photographes accrédités
- Une zone de dégagement est prévue pour permettre au compétiteur de sortir ou rejoindre le départ.

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

2.1.2 Parcours et équipements

Le parcours doit contenir :

- Des "box" de départ sont matérialisés et identifiables. 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 : cartons, haies, tapis, pneus...)
- Le parcours ne permet pas aux compétiteurs 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 compétiteurs 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 compétiteurs et le public.

- Un panneau d'affichage visible et accessible.

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

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 de ce parcours.

À tout moment, le juge arbitre peut décider de ne pas autoriser un compétiteur à participer s'il estime que celui-ci n'a pas le niveau requis et/ou qu'il représente un danger pour lui-même ou les autres compétiteurs.

2.2 Compétiteurs

Le compétiteur est titulaire d'une licence fédérale en cours de validité pour participer à une compétition.

Les compétiteurs sont répartis en Catégorie tel qu'exposé en Annexe du présent Règlement.

Le compétiteur utilise les rollers de son choix sans parties saillantes.

Le juge arbitre peut ne pas autoriser un compétiteur à utiliser un certain matériel s'il juge que celui-ci n'est pas conforme (moteur, propulsion) ou dangereux (mauvais état, parties coupantes).

Le compétiteur porte une tenue correcte. Aucune tenue vestimentaire particulière n'est imposée.

Un concurrent ne peut participer à une course qu'avec l'équipement conforme à ce qui suit. Un concurrent est responsable de l'équipement qu'il utilise (patins, casque, protections genoux, protège-poignets). 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.

L'équipement obligatoire d'un compétiteur doit comprendre des patins, un casque, des genouillères, des gants avec renfort rigide / protège-poignets (obligatoire pour U16 et plus jeunes). Par ailleurs il est fortement conseillé de porter un crash pad, des coudières, des protèges tibias, un protège dent et une protection dorsale.

Le corps arbitral, selon le profil de course et la taille des rampes, peut décider de sélectionner certaines de ces protections et de les rendre obligatoires. Ces informations doivent être communiquées aux patineurs inscrits au moins 1 semaine avant la compétition.

L'organisation peut faire une annonce personnelle par e-mail ou mettre à jour le site internet de la compétition. Un patineur qui se trouve sur la piste sans les protections obligatoires sera disqualifié. L'équipement de protection complet est obligatoire lors de l'entrée sur la piste, y compris :

- Casque
 - Sur la piste, chaque concurrent doit porter un casque attaché à tout moment.
 - Les casques de vélo MotoX ou VTT de descente sont autorisés, la jugulaire doit être correctement fixée,
 - Les casques de hockey sont également autorisés,
 - Les casques de roller agressifs sont également autorisés,
 - Les casques de roller de descente sont également autorisés.
- Gants / Protège -poignets :

- Jusqu'à la catégorie U16 incluse le port des protèges-poignets (protection du poignet avec renfort) est obligatoire.
 - Pour les catégories supérieures, la protection des mains sera assurée soit par des protèges-poignets (fortement recommandé) soit par des gants (protection du dessus des mains et de la paume).
- Genouillères
 - Si un concurrent se présente au départ sans l'équipement obligatoire, il ne sera pas autorisé à participer à la course.

De plus, il est recommandé de porter :

- Protection des épaules, protection de la poitrine et du dos
- Coudières
- Crash pad
- Protection dorsale
- Protège-dents
- Protège-tibias

2.3 Déroulement de l'épreuve

2.3.1 Préparation de l'épreuve

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 : Le jury définit les possibilités de franchissement des obstacles (saut, gap, contournement...)

Liste du premier passage : Après avoir vérifié les inscriptions, le corps arbitral dresse la liste de passage des compétiteurs selon l'ordre inverse du classement national. Les compétiteurs non-classés passent les premiers dans un ordre aléatoire.

Liste du second passage : Après le premier passage, le classement provisoire est établi. Le second passage se déroule selon l'ordre inverse du classement provisoire.

Affichage de la liste de passage : Le juge de départ annonce l'ordre de passage de façon audible et l'affiche sur le(s) panneau(x) d'affichage.

Appel des compétiteurs : Le juge de départ appelle les compétiteurs sur l'aire de compétition 5 minutes avant le passage de la catégorie. Juste avant le début de l'épreuve, il donne aux compétiteurs les dernières instructions, vérifie le port des protections et il fait écouter le "buzz" du Top départ.

2.3.2 Échauffement

L'échauffement fait partie de l'épreuve. Le juge de départ annonce son début et sa dernière minute.

La zone d'échauffement n'est accessible qu'aux compétiteurs en compétition.

La durée d'échauffement est de 10 minutes pour 20 compétiteurs (+ 5 minutes par tranche de 10 compétiteurs). Le corps arbitral peut modifier la durée de cet échauffement en fonction des conditions particulières de chaque événement.

2.3.3 Qualifications

- **Passages chronométrés**

Le compétiteur dispose de deux passages individuels non-consécutifs chronométrés. Le corps arbitral peut réduire le nombre de passages à un en fonction des conditions particulières de chaque événement, sur les événements starter ou 1 étoile.

Le meilleur temps des deux passages est retenu pour établir le classement des qualifications. En cas d'égalité, le temps du second passage est utilisé pour départager les compétiteurs ex-æquo. En cas d'égalité parfaite ou d'absence de second temps, le meilleur classé au ranking est placé devant. En cas d'égalité, le premier à avoir réalisé le temps est placé devant.

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

Si un compétiteur 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 compétiteur ayant utilisé les deux passages est classé devant l'autre.

- **WINPOOL**

Un système winpool peut être organisé pour les qualifications :

- La liste des patineurs est triée dans l'ordre du classement mondial.
- Les patineurs non classés seront ajoutés au hasard à la liste après les patineurs classés.
- Chaque patineur se verra attribuer un numéro de 1 à 4 en fonction de sa position dans le classement mondial.
- Chaque groupe sera composé au hasard d'un patineur numéro 1, patineur numéro 2, patineur numéro 3 et patineur numéro 4.

Après chaque course, chaque patineur obtient des points en fonction de son classement :

- Le patineur terminant à la première place obtiendra 9 points
- Le patineur terminant à la deuxième place obtiendra 7 points
- Le patineur terminant à la troisième place obtiendra 4 points
- Le patineur terminant à la quatrième place ou DNF ou les patineurs disqualifiés obtiendront 1 point

En fonction du nombre de concurrents, 3 tours ou plus peuvent être organisés selon la décision du juge.

La somme des points de chaque patineur est calculée pour établir un classement de qualification afin de préparer les phases finales.

Si 2 patineurs ou plus ont le même nombre de points, les patineurs peuvent s'affronter lors d'une course supplémentaire sinon, le patineur le mieux classé au classement mondial sera placé devant au choix du juge-arbitre.

Si 2 patineurs ou plus ont le même nombre de points et aucun classement mondial, ils seront classés au hasard.

2.3.4 Finales

Les finales se déroulent par groupes de 2, 3 ou 4 compétiteurs, selon le format de compétition souhaité par l'organisateur et validé par la CRF.

Les groupes sont composés selon le classement des qualifications, selon le type de tableau ci-dessous :

Quart Finale 1	
1	
8	
9	
16	

Quart Finale 2	
4	
5	
12	
13	

Quart Finale 3	
3	
6	
11	
14	

Quart Finale 4	
2	
7	
10	
15	

Demi Finale 1	
QF1#1	
QF2#1	
QF2#2	
QF1#2	

Demi Finale 2	
QF4#1	
QF3#1	
QF3#2	
QF4#2	

Finale	
DF1#1	
DF2#1	
DF2#2	
DF1#1	

Petite Finale	
DF1#3	
DF2#3	
DF2#4	
DF1#4	

Figure 3 - Exemple de tableau de finale avec départ à 16 compétiteurs

Pour le premier tour, le compétiteur le mieux classé du groupe lors des qualifications (Rouge) choisit son couloir en premier, suivi du deuxième mieux classé (Jaune), et ainsi de suite (Vert puis Bleu).

Pour les tours suivants, les deux compétiteurs de chaque groupe ayant terminé premiers du tour précédent, choisissent prioritairement leurs couloirs, selon le tableau ci-dessus.

Les dossards sont répartis selon le rang des compétiteurs. Sachant que si un compétiteur gagne contre un range plus élevé que lui, il obtient alors son rang. (Rouge en premier, jaune en deuxième, Vert en troisième, Bleu en quatrième).

2.3.5 Top départ

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

Pour les qualifications, la procédure de départ, appelée Freestart, s'effectue en deux phases :

- **Phase 1 : A vos marques** (on your marks)

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

- **Phase 2 : Prêt** (ready)

Le compétiteur dispose de cinq secondes pour s'élancer en déclenchant la cellule.

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

- **Phase 1 : A vos marques** (on your marks)

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

- **Phase 2 : Prêt** (ready)

Le compétiteur se tient prêt et ne bouge plus.

- **Buzz électronique de départ**

Le compétiteur peut partir.

Un faux départ correspond à tout comportement qui ne respecte pas ces trois phases, un seul faux départ par course est autorisé par compétiteur.

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

Dans le cas où le module de départ est équipé de porte automatique, un faux départ sera considéré seulement si le compétiteur force l'ouverture de la porte, dans ce cas, celui-ci sera directement disqualifié.

2.3.6 Arrivée

Le compétiteur doit franchir la ligne d'arrivée sur les patins.

Lors des qualifications, si le compétiteur passe par-dessus le chronomètre et que celui-ci ne s'arrête pas, il doit revenir en arrière pour l'arrêter, sous peine d'être disqualifié pour ce passage.

Lors des finales, la chute jugée volontaire (exemple : glissade ...) entraîne la disqualification pour le passage.

De plus, c'est la première roue au sol qui coupe la ligne qui détermine le vainqueur de la poule.

2.3.7 Actions litigieuses

Les actions suivantes sont interdites :

- Pousser un concurrent,
- Tirer un concurrent,
- Retenir un concurrent par le maillot,
- Bloquer un concurrent de manière dangereuse,
- Faire tomber un concurrent délibérément,
- Faire tomber un obstacle délibérément,
- Réaliser des figures mettant en danger les autres concurrents,
- Tout mouvement discontinu de la séquence de patinage entraînant une mise en danger ou créant un avantage pour le patineur.

Cependant, certains contacts non volontaires sont tolérés (Exemple : 2 compétiteurs peuvent être au coude à coude ou bien un compétiteur plus rapide qu'un autre, peut mettre ses mains sur le dos du compétiteur devant lui pour amortir sa vitesse sans le déséquilibrer).

Toute action litigieuse peut aboutir, après délibération du jury, à :

- un simple déclassement (1 ou deux places)
- un déclassement en dernière position selon l'ordre d'arrivée.

- une disqualification du/des compétiteur(s) mis en cause.

Une course ne sera jamais retentée pour cause de disqualification(s).

Un compétiteur n'est pas automatiquement qualifié après avoir subi un litige, s'il n'est pas dans les deux premiers après déclassement/reclassement.

2.3.8 Règle de priorité

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

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

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

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

2.3.9 Résultats

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

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

En cas d'égalité, le compétiteur ayant réalisé le meilleur temps, non-retenu pour le classement, est classé devant l'autre. En cas d'égalité parfaite, les compétiteurs ne sont pas départagés.

2.3.10 Lucky Loser

Un compétiteur qui ne se présente pas au premier tour de la compétition sera directement remplacé par le meilleur compétiteur non qualifié (Lucky Looser)

Le compétiteur qualifié, qui ne s'est pas présenté, prendra la dernière place du classement des finales.

2.4 Jury

2.4.1 Composition

Le jury est composé d'au minimum 3 juges :

- deux juges de parcours (dont un juge de départ)
- un juge de table

2.4.2 Missions

Les juges de parcours :

- ils vérifient le port des protections tout au long de l'épreuve
- ils contrôlent le comportement des compétiteurs
- ils contrôlent la validité des départs
- ils replacent les obstacles annexes le cas échéant

Le juge de table :

- il retranscrit les résultats sur la feuille de marque

2.4.3 Réclamations et Jugements Vidéo

L'organisation doit fournir du matériel pour permettre l'arbitrage vidéo tout au long du parcours. Dès qu'un juge observe un contact, un gros déséquilibre dû à un contact, ou une chute il pourra vérifier la vidéo s'il en ressent le besoin.

Le compétiteur doit rester poli et se comporter de manière appropriée pendant toute la procédure de jugement.

Le bénévole filmant ne doit en aucun cas donner son avis, l'analyse et la décision reste la tâche du corps arbitral.

Les images de la course entière ou de toute séquence spécifique utilisée pour juger ne seront pas fournies ou partagées avec les concurrents. De plus, les vidéos de coach, famille ou amis ne seront pas considérées par le corps arbitral sauf si celui-ci le demande spécifiquement.

Une fois la décision finale du jury annoncée, aucun recours n'est possible.

Les compétiteurs ainsi que les entraîneurs doivent accepter la décision du jury.

Tout mauvais comportement ou réaction violente ou inappropriée envers le jury, ou envers les autres compétiteurs voire les membres de l'organisation pourront être sanctionnés par une sanction sportive ou disciplinaire (perte de points, interdiction de compétition ...)

3 SkateCross par équipe

Le Skatecross par équipes (ou Teamcross) 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 Skatecross individuel) et les finales durant lesquelles les équipes sont en confrontation directe sur le circuit.

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

3.1 Les équipes

3.1.1 Composition des équipes

Chaque équipe est composée de 2 à 3 patineurs.

Pour faire partie de l'équipe, chaque membre de l'équipe doit être inscrit en Skatecross et participer à l'épreuve de qualification du Skatecross.

Les membres de l'équipe sont titulaires d'une licence fédérale en cours de validité pour participer à une compétition et doivent obligatoirement appartenir au même club. Il n'est pas possible pour un compétiteur d'être dans plusieurs équipes, même si ces équipes sont dans une catégorie différente.

Pour les compétiteurs internationaux n'ayant pas de licence française, il sera demandé de fournir une licence nationale et les règles du club seront basées sur le club présent sur la licence nationale.

Pour les événements 1* et 2*, il n'y a pas de restriction de nombre d'équipes par club. Pour le championnat de France, une seule équipe par catégorie et par club est autorisée.

De plus un entraîneur ou un capitaine doit être désigné pour chaque équipe lors du Check-in. Il s'assure que le règlement est bien respecté.

Enfin, le nom des équipes est défini par le nom du club et d'un numéro attribué par le corps arbitral.

3.1.2 Gestion des Catégories

Les équipes sont réparties en catégories telles qu'exposées en Annexe du présent règlement.

Les équipes peuvent être formées par des patineurs de différentes catégories. Elles concourent automatiquement dans la catégorie du patineur la plus élevée. Un compétiteur ne peut au maximum concourir que dans une catégorie une fois au-dessus de celle-ci.

Si une équipe mixte est créée (à l'exception des catégories déjà mixtes), elle participe avec la catégorie Hommes du même âge. Les vétérans peuvent participer dans la catégorie Séniors s'ils le souhaitent.

Les règles concernant les regroupements de catégories sont identiques aux règles de regroupements de catégories du Skatecross.

3.2 Déroutement de l'épreuve

3.2.1 Préparation de l'épreuve

Liste des membres de l'équipe : La liste des membres de l'équipe sera transmise avec le dossier d'inscription remis par le club. Un pré-enregistrement des patineurs sera alors effectué.

Check-in de l'équipe lors de la compétition : Au début de la compétition, un Check-in est réalisé. A ce moment, un capitaine ou un entraîneur est désigné comme point focal règlement

3.2.2 Qualification

La phase de qualification individuelle du Skatecross sera utilisée comme phase de qualification du Skatecross par équipe.

Le 2 meilleurs temps de qualification en Skatecross de l'équipe sont additionnés afin de calculer le temps total de qualification de l'équipe. Ensuite les équipes sont classées par l'ordre inverse du temps total.

Le nombre d'équipes qualifiées sera décidé par le du Juge Arbitre en fonction du nombre d'équipes inscrites, le top 4, top 8 ou top 16 sera qualifié pour les phases finales.

En cas d'une disqualification d'un des patineurs sur ses deux temps de qualification en Skatecross, l'équipe entière sera disqualifiée même pour une équipe composée de 3 patineurs.

3.2.3 Finales

Tous les membres de l'équipe doivent porter un même dossard donnée par l'organisation avant le départ de la course. Le dossard de couleur sera ROUGE ou JAUNE pour l'équipe ayant le meilleur temps de qualification et BLEU ou VERT pour une équipe ayant le moins bon temps.

Ils seront remis en fonction du rang des équipes. Si une équipe moins bien classée bat une équipe mieux classée qu'elle, l'équipe la moins bien classée vole le rang de l'autre équipe pour le reste de la compétition.

Le comité des juges peut fournir des autocollants de numéro de casque (1,2,3) aux membres de toutes les meilleures équipes qui se sont qualifiées pour la compétition de Skatecross par équipes. Les numéros sont attribués en fonction du classement contre-la-montre de l'équipe.

Les deux équipes sélectionnent les portes selon l'ordre suivant :

- L'équipe ayant le meilleur rang place ses deux compétiteurs sur les portes de départ de leur choix.
- Les 2 dernières portes seront prises par l'autre équipe.

Il n'y a aucune restriction quand à la composition des équipes partantes. Il faut toujours aligner 2 membres de l'équipe au départ. Si une équipe est dans l'impossibilité de fournir 2 compétiteur à un départ, celle-ci est éliminée.

A chaque course, l'équipe qui est considérée comme gagnante est celle dont aucun des membres ne termine à la dernière position.

Un seul faux départ est accepté par équipe.

Si plusieurs disqualifications ont lieu, l'équipe qui sera éliminée sera l'équipe qui a réalisé la faute en premier.

Les équipes s'arrêtant au même tour de finale seront classées par le temps de qualification.

3.2.4 Contacts entre équipiers

Les contacts entre les membres d'une même équipe sont autorisés, mais l'équipe ne peut pas rester "connectée" de manière continue et le contact créé ne doit pas bloquer les autres concurrents.

4 Annexes

4.1 Catégorie Saison 2022-2023

Catégories par date de naissance

Saison 2022-2023	Année de Naissance	2018 et après	2017	2016	2015	2014	2013	2012	2011	2010	2009	2008	2007	2006	2005	entre 2004 et 1994	1993 et avant
	Catégorie d'âge affichée sur la licence	U6	U7	U8	U9	U10	U11	U12	U13	U14	U15	U16	U17	U18	U19	Senior	Vétéran
	Catégorie de Compétition	U9 (Starter Uniquement)				U13				U16			U19		Senior	Vétéran	

Catégories par épreuves

Saison 2022 - 2023	Né en 2015 et avant	Né entre 2011 et 2014	Né entre 2008 et 2009	Né entre 2005 et 2007	Né entre 1992 et 2004	Né 1993 et avant
Hauteur Pure	U9 Starter uniquement	U13	U16	U19	Sénior	Vétéran
Skate Cross	U9 Starter uniquement	U13	U16	U19	Sénior	Vétéran
Skate Cross par équipe	U9 Starter uniquement	U13 Mixte	U16	U19	Sénior	Vétéran

Ouverture des Catégories

Pour l'épreuve de Hauteur Pure, l'ouverture des catégorie se fera à 5 patineurs.

Pour l'épreuve de Skatecross, l'ouverture de le catégorie se fera à 6 patineurs.

Pour l'épreuve de Skatecross par Équipe, l'ouverture de la catégorie se fera à 4 équipes.

4.2 Mutation et Prêt de patineur

Mutations

Les mutations peuvent être librement effectuées du 15 juin de l'année qui se termine au 15 octobre de l'année qui débute.

Entre le 16 octobre et le 31 décembre les mutations ne peuvent être effectuées qu'avec l'accord du club quitté.

A compter du 1 janvier, seules les mutations pour raisons exceptionnelles (déménagement, mutation, etc...) pourront être autorisées.

Prêt de patineur

Le prêt de patineurs a pour but de favoriser le développement des épreuves par équipes du Roller Freestyle, dans un cadre bienveillant pour la stabilité des clubs et des patineurs.

Toute demande de prêt de patineur devra être envoyée par mail sur freestylejugement@gmail.com pour une validité de la saison en cours. Toutes les demandes devront être réceptionnées avant le 1er Décembre 2022 après cette date une demande de dérogation devra être faite à la Commission. Toute demande de dérogation devra être faite à minima 15 jours avant l'événement concerné.

Toute demande devra être accompagnée de la fiche en annexe consignée par les présidents des deux clubs.

Si pour une raison impérieuse, les clubs signataires de la présente demande souhaitent rompre le prêt de patineur. Ils devront adresser à la Commission une demande de rupture étayée d'un justificatif. La Commission statuera sur cette demande sans justification.

Ce prêt est uniquement valable pour les épreuves par équipes :

- Skatecross par Équipe
- Slalom Vitesse par Équipe
- Slalom Classique Duo

Les conditions du prêt sont les suivantes :

- Le patineur concourra avec le club prêté sur l'ensemble de la saison nationale et internationale dans les disciplines concernées par le prêt.
- De plus, le patineur sera dans l'impossibilité de concourir avec son club d'origine sur les épreuves où il est prêté.
- Un même patineur ne peut être soumis qu'à un seul prêt par discipline au cours d'une saison.
- Pour toutes les disciplines en dehors de l'accord de prêt, il concourra avec son club d'origine.

4.3 Demande prêt de patineur



Demande de prêt de patineur.euse

Je soussigné.e Président.e du club
..... que le patineur ou la patineuse
.....n° de licence est prêté.e au club
..... pour l'ensemble de la saison 2022 - 2023 pour les épreuves
suivantes :

- Slalom Vitesse par Équipe
- Skatecross par Équipe
- Slalom Classique Duo

Je soussigné.e Président.e du club
..... accepte pour l'ensemble de la
saison le que le patineur ou la patineuse précédemment nommé.e pour les épreuves
mentionnées ci-dessus.

Je soussigné.e patineur.euse ou
représentant.e légal.e du patineur.euse, a pris connaissance des règles de prêt et accepte la
proposition des deux présidents.

Signature du club prêteur

Signature du club receveur

Signature du patineur.euse
ou représentant.e légal.e.