

Réglementation Slalom

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



Commission Roller Freestyle
Version du 08/10/2022

Table des matières

1	Slalom Classique	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	3
1.3.1	Préparation de l'épreuve	3
1.3.2	Échauffement	3
1.4	Jury et Assesseurs	3
1.4.1	Composition	3
1.4.2	Missions	3
1.4.3	Temps de passage	4
1.4.4	Tenue vestimentaire	4
1.4.5	Comportement	4
1.4.6	Notation	4
1.4.7	Notation des pénalités	6
1.4.8	Procédure de notation	7
1.4.9	Résultats	8
1.5	Pré-qualifications en cas de nombre d'inscrits supérieur à 12	8
2	Slalom battle	9
2.1	Installations sportives	9
2.1.1	Aire d'évolution	9
2.1.2	Équipements	10
2.2	Compétiteurs	10
2.3	Déroulement de l'épreuve	10
2.3.1	Préparation de l'épreuve	10
2.3.2	Échauffement	11
2.3.3	Top départ	12
2.3.4	Passages	12
2.3.5	Best trick	12
2.3.6	Last trick	12
2.3.7	Procédure d'annonce des résultats	13
2.3.8	Pré-qualifications	13
2.4	Jury	14
2.4.1	Composition	14
2.4.2	Missions	14
2.4.3	Classement	14
3	Slalom Vitesse	16
3.1	Installations sportives	16
3.1.1	Aire d'évolution	16
3.1.2	Équipements	17
3.2	Compétiteurs	17
3.3	Déroulement de l'épreuve	17
3.3.1	Préparation de l'épreuve	17
3.3.2	Échauffement	18
3.3.3	Qualifications	18
3.3.4	Finales	18

3.3.5	Top départ	19
3.3.6	Passages	20
3.3.7	Pénalités	20
3.3.8	Résultats	21
3.4	Jury	21
3.4.1	Composition	21
3.4.2	Missions	21
4	Slalom classique duo	23
4.1	Les Équipes	23
4.1.1	Composition des équipes	23
4.1.2	Gestion des catégories	23
4.2	Déroulement de l'épreuve	23
4.2.1	Préparation de l'épreuve	23
4.3	Passage	23
4.4	Jury	24
4.4.1	Notation de score	24
5	Slalom vitesse par équipe	25
5.1	Les Équipes	25
5.1.1	Composition des équipes	25
5.1.2	Gestion des catégories	25
5.2	Déroulement de l'épreuve	25
5.2.1	Préparation de l'épreuve	25
5.2.2	Phase de qualification	26
5.2.3	Phase finale	26
6	Annexes	27
6.1	Catégorie Saison 2022-2023	27
6.2	Mutation et Prêt de patineur	28
6.3	Demande prêt de patineur	29
6.4	Matrice Slalom Freestyle	31
6.5	Victory Points	32
6.6	Slalom Vitesse par Equipes	35

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 Slalom Classique

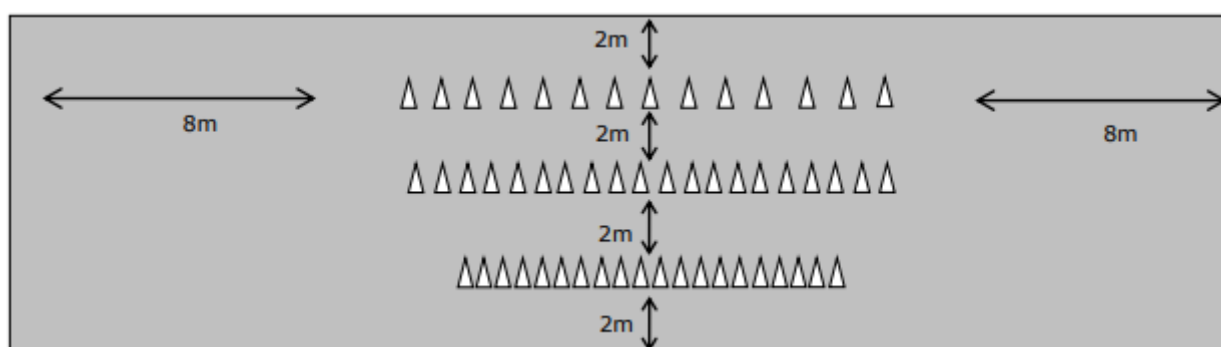
Le Slalom Classique consiste à exécuter des figures lors d'un passage individuel, de 75 à 120 secondes en fonction des niveaux de compétition, sur trois lignes de plots (20 x 50 cm, 20 x 80 cm et 14 x 120 cm) sur une musique de son choix.

1.1 Installations sportives

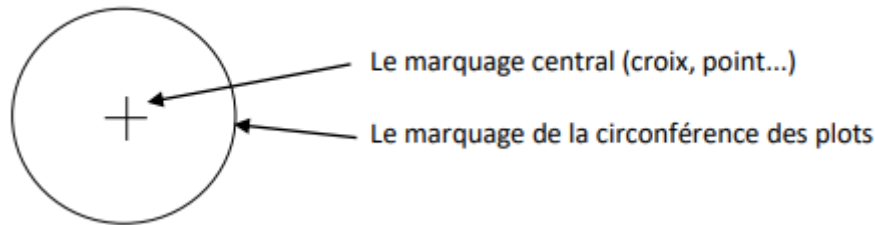
1.1.1 Aire d'évolution

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 Slalom Classique répond aux critères réglementaires définis ci-après :



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



- Une aire d'entraînement, réservée aux compétiteurs, peut être prévue :
Si elle est prévue, elle répond aux mêmes exigences que l'aire officielle.
Les temps d'échauffement sur l'aire officielle sont diminués selon appréciation du corps arbitral.

1.1.2 Équipements

- 54 plots de forme identique dont la base et la hauteur sont compris entre 7 et 9 centimètres, ainsi que quelques plots de secours aux caractéristiques équivalentes aux premiers. Les trois lignes sont au minimum de trois couleurs différentes.
- Un "espace juges" avec source de courant électrique, composé de deux tables et six chaises placées à proximité de la ligne de 50 cm.
- Un chronomètre.
- 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.

Les compétiteurs sont répartis par catégories tel que figurant à l'Annexe des Catégories 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.

1.3 Déroulement de l'épreuve

1.3.1 Préparation de l'épreuve

Liste de passage : Après avoir vérifié les inscriptions, 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 : L'ordre de passage sera communiqué en direct au micro ainsi que sur la plateforme numérique mise en place pour la compétition. (cf. QR code) Les compétiteurs sont appelés à venir s'enregistrer auprès du juge de table lorsqu'ils y sont invités par le juge arbitre.

Appel des compétiteurs : Dès la fin de la performance du compétiteur, le prochain est appelé sur l'aire de compétition à se préparer jusqu'à ce que les juges aient terminé leur notation.

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.

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.

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

1.4 Jury et Assesseurs

1.4.1 Composition

Pour le Championnat de France : Le jury est composé de cinq juges de table et un juge de pénalités pour les phases finales.

Pour les compétitions 1 ou 2 étoile(s) et les qualifications, le jury peut être réduit à trois juges de table et un juge de pénalités.

Pour les starters, le juge arbitre désigne des assesseurs en remplacement des juges manquants.

Des ramasseurs de plots sont déployés pour chaque compétition.

Un DJ / responsable sonorisation est prévu pour chaque manifestation.

1.4.2 Missions

Les juges de table :

- Ils évaluent et notent les compétiteurs.

Les ramasseurs de plots :

- Ils replacent les plots après le passage du compétiteur, au signal du juge pénalité

Le responsable sonorisation :

- il prépare la musique de chaque compétiteur.
- il vérifie avec le compétiteur que la musique prête est bien la sienne
- il lance la musique après l'appel du compétiteur, lorsque celui-ci est prêt

1.4.3 Temps de passage

Le temps de passage du slalom classique est compris entre 105 et 120 sec (1 min 45 sec – 2 min).

Le chronomètre commence lorsque la musique démarre et que le compétiteur est prêt.

La performance prend fin lorsque le compétiteur l'indique ou lorsque la musique s'arrête.

1.4.4 Tenue vestimentaire

Les vêtements peuvent refléter le caractère de la musique tant qu'ils sont dignes et appropriés pour le patinage.

Les vêtements ne doivent pas être trop révélateurs ou de nature sexuelle.

Les accessoires ne sont pas autorisés.

Si une partie d'un costume est délibérément retirée ou jetée, elle est alors considérée comme un accessoire.

L'appréciation d'un vêtement inapproprié revient au juge arbitre.

1.4.5 Comportement

Les mouvements ou gestes irrespectueux (par exemple sexuels, violents, insultants), en particulier envers les juges, ne sont pas appropriés et le patineur sera pénalisé ou disqualifié.

Il est strictement interdit d'utiliser des chansons à textes racistes, politiques, violents, sexistes ou grossiers, ou faisant l'apologie du racisme, de la violence et du sexisme. Le patineur ne respectant pas cette règle se verra sanctionné (perte de points, perte de place au classement, disqualification, amende).

Si des réclamations sont exprimées après la compétition par un tiers, les mêmes sanctions pourront être engagées contre le patineur à posteriori.

1.4.6 Notation

Le résultat final de la performance d'un patineur pour le Slalom Classique est basé sur deux types de critères de notation : le note technique et le note artistique. La notation artistique dépend en partie du niveau de compétence technique.

La note maximum pour la compétition de Slalom Classique est de 130 points. Il y a 2 composantes à ce classement. La note technique comprise entre 10 et 60 points et la note artistique qui est de 0 à 70 points. La note final est arrondie à la décimale la plus proche pour déterminer le résultat final.

Note technique (10 à 60 points)

La note technique prend en compte la difficulté générale des différents éléments sur 60 points. Dans un premier temps, elle s'établit dans la fourchette ci-dessous selon le niveau de difficulté technique des différents éléments réalisés (Voir Annexe Matrice) :

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

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

La variété

Le juge prend en compte la variété des éléments techniques par le biais des cinq familles que sont les rotations, les wheelings, les éléments assis, les éléments sautés et les autres éléments.

Le nombre minimum de figures validées lors du passage est de 8 (quelle que soit la famille de figures et le nombre de figures réalisées par famille). Une figure doit être réalisée sur un minimum de 4 plots ou 3 tours pour les mouvements de rotation.

Si le patineur en réalise moins de 8, il sera pénalisé par le juge.

La continuité

Les figures doivent s'enchaîner de manière fluide pour permettre au compétiteur de se déplacer de manière continue.

La vitesse et le rythme

La vitesse globale du patineur lors du passage impacte la difficulté technique de son programme. Les changements de vitesse, contrôlés par le patineur, indiquent une bonne maîtrise des figures présentées.

Le freestyle

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

Les combos

Un combo (combinaison) est un enchaînement de figures, qui se différencie d'une quelconque série de figures exécutées de façon discontinue. La difficulté des transitions, la vitesse et la variété des mouvements proposés entraîneront une note technique supérieure.

Note artistique (0 à 70 points)

Dans la note artistique, le juge tient compte de la performance scénique apportée et de la capacité du patineur à proposer une performance complète combinant harmonieusement mouvements du corps (chorégraphie), mouvements de freestyle, musique et tonicité ; le tout lors de la réalisation des figures, la partie de la performance artistique réalisée en dehors des phases de slalom n'étant que très peu valorisée. Tous ces détails doivent être combinés de manière commune et avoir une certaine logique.

La note artistique est dans un premier temps identique à la note technique, elle est ensuite ajustée de plus ou moins 10 points selon les critères suivants :

L'expression corporelle

Le juge évalue la personnalisation par le jeu corporel par la finition de réalisation, la qualité de contrôle, l'interprétation.

Les patineurs doivent montrer une capacité à intégrer les mouvements du corps dans leur patinage, une bonne logique dans la synchronisation des bras, du dos et des jambes.

Les juges évalueront la performance corporelle selon les critères suivants :

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

L'expression musicale

Le juge évalue la correspondance générale entre la réalisation du patineur et le style de musique utilisée. Le choix de la musique doit compléter et être cohérent avec le style de patinage du patineur. La performance doit être chorégraphiée avec le tempo de la musique pour exprimer l'ambiance, le rythme et la vitesse de la musique. Les figures réalisées en rythme avec la musique prouvent également qu'elles sont maîtrisées.

La gestion

Le juge évalue la chorégraphie, la synchronisation entre la musique et les éléments techniques. Ce critère concerne le placement des figures à la fois sur la musique et dans les lignes de plots. La chorégraphie doit correspondre aux pauses et aux changements musicaux. Les patineurs sont également encouragés à placer des figures difficiles dans une ligne de cônes et pas seulement aux extrémités. Tous les aspects de la performance doivent être menés à l'intérieur des lignes de cône. Le score de gestion des figures sera réduit si un patineur passe trop de temps en dehors des lignes de cône.

1.4.7 Notation des pénalités

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

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

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

Les chutes (2 à 5 points par chute)

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

Les plots (1 à 5 point(s))

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

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

La durée du passage (10 points)

Le juge de pénalités attribue 10 points de pénalité pour un passage strictement supérieur ou inférieur au temps de passage de la façon suivante :

- Pour les starters : (passage de 75 à 90 secondes)
10 points de pénalités sont attribués pour un passage inférieur à 75 secondes ou supérieur à 90 secondes inclus.
- Pour les 1 ou 2 étoile(s) ou le Championnat de France :(passage de 105 à 120 secondes)
10 points de pénalités sont attribués pour un passage inférieur à 105 secondes ou supérieur à 120 secondes inclus.

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

Les vêtements ou accessoires (2 points ou disqualification)

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

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

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

La musique (10 points)

Une date limite d'envoi de la musique est précisée par l'organisation sur les dossiers d'inscription.

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

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

Interruption de la performance

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

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

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

(Tableau récapitulatif des pénalités en Annexe Pénalités)

1.4.8 Procédure de notation

1. Le juge écrit les éléments techniques réalisés par le patineur lors de son passage. Les figures et les transitions doivent être réalisées correctement et de manière précise.
Si le juge a le moindre doute concernant l'exécution d'une figure (qualité de la figure, touchette, nombre de plots patinés, nombre de rotations réalisées, sol touché durant les sauts, perte de trajectoire ...) il ne validera pas la figure ou la transition et ne valorisera dans son jugement que de la partie réalisée correctement.
2. Il détermine le groupe de niveau technique.
3. Il détermine la note technique.
4. Il détermine la note artistique.
5. Il s'assure de la cohérence des classements ainsi déterminés

1.4.9 Résultats

La note de pénalités est soustraite aux différentes notes des juges de tables.

Si le note de pénalités est supérieur au nombre de points obtenus, le score est ramené à 1 point.

Les juges déterminent ainsi le classement relatif des patineurs.

Pour les compétitions 2 étoiles et le Championnat de France, le classement final est basé sur la comparaison entre chaque classement des juges et les Victory points. (Voir Annexe Résultats Classique)

Pour les compétitions starter ou 1 étoile, le classement final peut être l'addition des classements relatifs des trois juges.

En cas d'égalité :

1. le patineur ayant été placé devant par la majorité des juges est désigné vainqueur
2. le patineur ayant obtenu le plus de points par l'addition des juges est désigné vainqueur
3. le système des Victory points est un critère supplémentaire pour départager les concurrents.

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

1.5 Pré-qualifications en cas de nombre d'inscrits supérieur à 12

Ce chapitre s'applique dans le cas où une catégorie dépasse les 12 compétiteurs et/ou sur décision du juge arbitre.

Basé sur le classement international, les 8 meilleurs compétiteurs minimum seront automatiquement pré-qualifiés.

Les compétiteurs restants, en accord avec leur classement, seront divisés dans différents groupes. Le format des groupes est à l'appréciation du juge arbitre.

2 Slalom battle

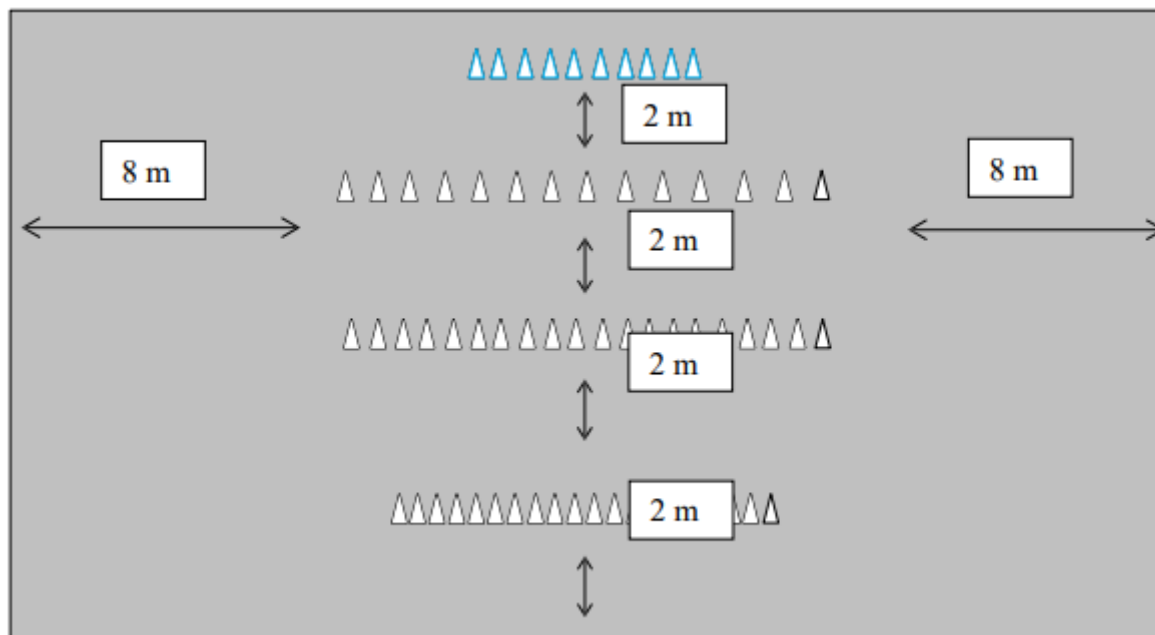
Le Slalom battle ou Freestyle Slalom Battle consiste à exécuter des figures sur quatre lignes de plots (20 x 50 cm, 20 x 80 cm, 14 x 120 cm et 10 x 80 cm) lors de plusieurs passages de 30 secondes, selon un format de compétition proposant l'affrontement par groupe de trois à quatre.

2.1 Installations sportives

2.1.1 Aire d'évolution

Aire d'évolution doit respecter les conditions suivantes :

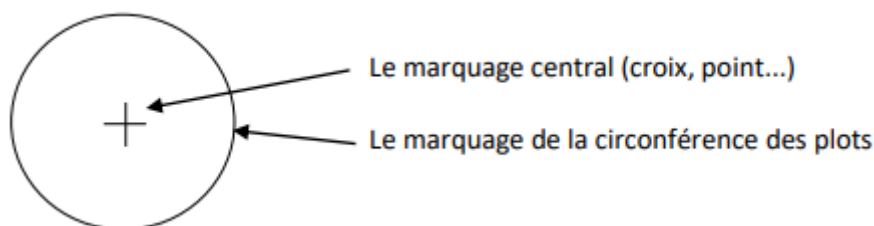
- Le sol est :
 - dur (ex : béton, ciment, enrobé, parquet...)
 - lisse (le moins abrasif possible)
 - peut être en pente ou en dévers
 - sec
 - non glissant
- Les zones de pratique sont délimitées clairement et sécurisées. La zone est libre de tout obstacle ou élément jugé dangereux.
- L'accès à l'aire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



- Le terrain se compose de quatre lignes parallèles et centrées les unes par rapport aux autres
 - 20 marques circulaires espacées de 50 cm en leur centre ; cette ligne est la plus proche des juges.
 - 14 marques circulaires espacées de 120 cm en leur centre ; cette ligne est la plus éloignée des juges.
 - 20 marques circulaires espacées de 80 cm en leur centre ; cette ligne est entre les deux autres.

— 10 marques circulaires espacées de 80 cm en leur centre ; cette ligne facultative, est située à l'extérieur des 3 précédentes.

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



- Une aire d'entraînement, réservée aux compétiteurs, peut être prévue :
Si elle est prévue, elle répond aux mêmes exigences que l'aire officielle.
Les temps d'échauffement sur l'aire officielle sont diminués selon appréciation du corps arbitral.

2.1.2 Équipements

- 64 plots de forme identique dont la base et la hauteur sont compris entre 7 et 9 cm, ainsi que quelques plots de secours aux caractéristiques équivalentes aux premiers. Les quatre lignes sont au minimum de deux couleurs différentes non adjacentes.
- Un "espace juges" avec source de courant électrique, composé de deux tables et quatre chaises placées à proximité de la ligne de 50 cm.
- Une "aire d'attente" composée de quatre places assises à proximité de l'aire de compétition.
- Un chronomètre avec un écran relais affichant le temps restant aux compétiteurs
- Un système de sonorisation avec micro, audible par les compétiteurs et le public.
- Un panneau d'affichage visible et accessible.

2.2 Compétiteurs

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

Les compétiteurs sont répartis par catégories tel que figurant à l'Annexe des Catégories du présent Règlement

Le compétiteur est libre dans le choix de ses équipements et utilise des rollers de son choix.

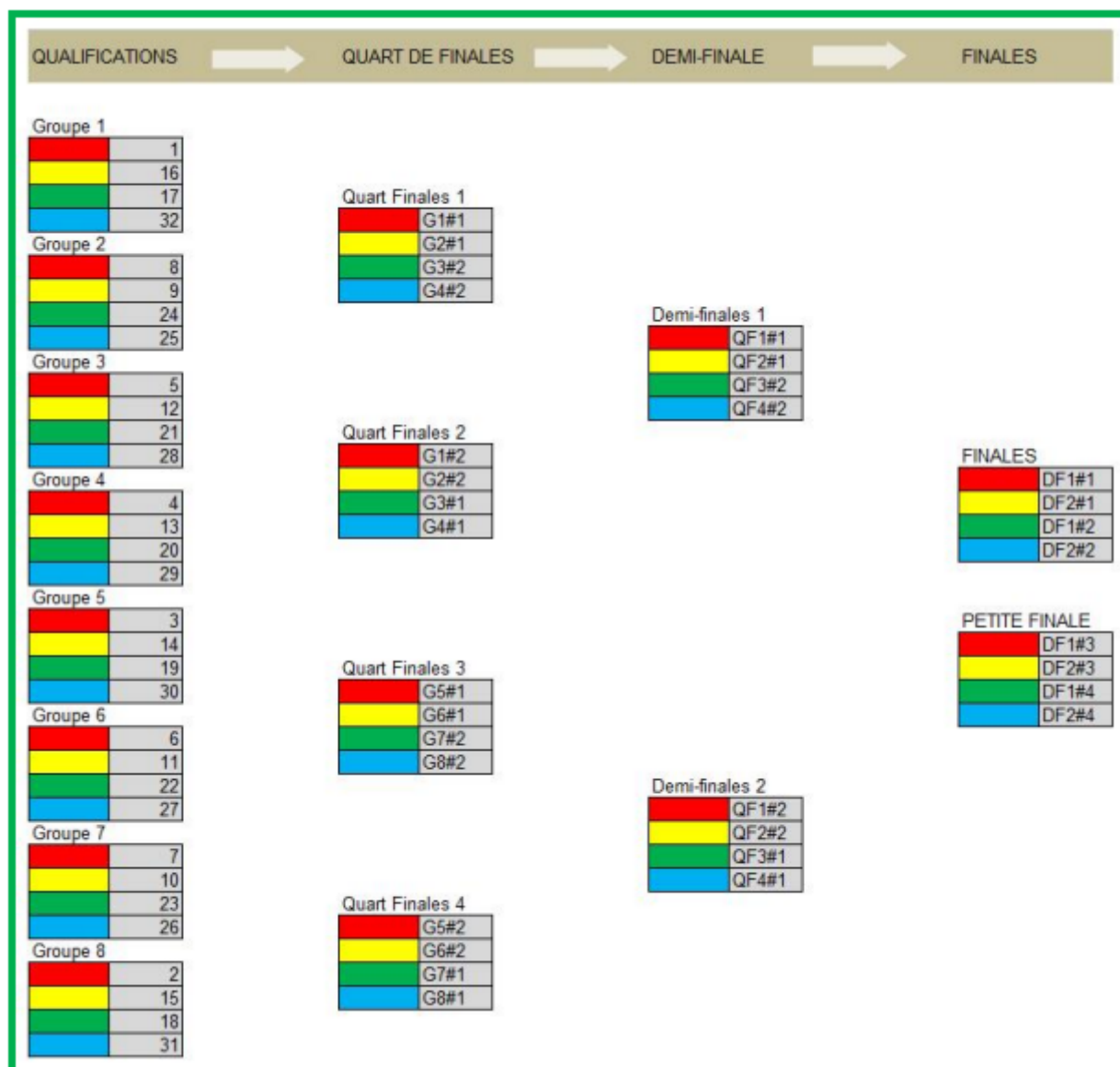
Aucune protection n'est obligatoire, néanmoins le port d'un équipement de protection est recommandé.

Aucune tenue vestimentaire particulière n'est imposée, cependant, le compétiteur porte une tenue correcte en toute circonstance.

2.3 Déroulement de l'épreuve

2.3.1 Préparation de l'épreuve

Liste de passage : Après avoir vérifié les inscriptions, le corps arbitral construit mathématiquement les groupes de passage selon le classement international, selon le type de tableau ci-dessous.



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 speaker appelle l'ensemble des compétiteurs cinq minutes avant le passage de la catégorie. Juste avant le début de l'épreuve, il donne aux compétiteurs les dernières instructions.

2.3.2 Échauffement

L'échauffement fait partie intégrante de l'épreuve.

Le speaker annonce son début et sa dernière minute.

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

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. Avant le passage de chaque groupe, le speaker appelle les compétiteurs qui le composent sur l'aire de compétition.

A l'appel de son nom, le compétiteur dispose d'un délai de 30 secondes pour se présenter, un compétiteur absent est disqualifié.

2.3.3 Top départ

Au lancement de la musique, le speaker annonce le Top départ du groupe.

Dans chaque groupe, à la fin du ramassage des plots, le speaker annonce le Top départ du compétiteur suivant. Si un compétiteur commence son passage avant la fin du ramassage des plots, les ramasseurs laissent les plots non-ramassés tel quel lors de son passage.

2.3.4 Passages

Le compétiteur dispose de deux passages jusqu'en quart de finale.

Le compétiteur dispose de deux à trois passages en demi-finale, sur décision du corps arbitral.

Le compétiteur dispose de deux passages et un last trick en petite finale de 3 ou 4 patineurs. A 2 compétiteurs, ils disposent d'un best trick.

Le compétiteur dispose de trois passages et un last trick en grande finale.

Le corps arbitral, en accord avec l'organisation, peut exceptionnellement ajuster le nombre de passages selon l'organisation prévue et le nombre de compétiteurs. La durée d'un passage est de 30 secondes. Le chronomètre est déclenché au franchissement du premier plot.

2.3.5 Best trick

Le best trick est un passage abrogatif des passages précédents pour réaliser une seule figure.

Il permet de départager immédiatement des compétiteurs ex-æquo sur sa seule base. Il est utilisé lorsque les juges ne peuvent départager des compétiteurs après leurs passages. La durée d'un best trick est de 30 secondes maximum. Le chronomètre est déclenché au franchissement du premier plot.

Si la première réalisation dure moins de 10 secondes, le même trick peut être tenté une seconde fois, seule la meilleure des deux réalisations est retenue.

2.3.6 Last trick

Le last trick est un passage supplémentaire pour réaliser une SEULE ultime figure lors des finales.

Il est additionné aux passages des compétiteurs pour la délibération du jury. En cas de répétition avec une figure réalisée dans les passages, seule la meilleure des deux réalisations est retenue.

La durée d'un last trick est de 30 secondes maximum. Le chronomètre est déclenché au franchissement du premier plot. Si la première réalisation dure moins de 10 secondes, le même trick peut être tenté une seconde fois, seule la meilleure des deux réalisations est retenue.

2.3.7 Procédure d'annonce des résultats

Après chaque passage de groupe, la procédure d'annonce de résultats s'effectue en trois phases :

1. les compétiteurs du groupe rejoignent l'aire d'attente.
2. les juges transmettent au speaker les résultats de leur délibération.
3. le speaker annonce les résultats aux compétiteurs et au public selon les consignes du jury.

En cas de best trick, la procédure d'annonce de résultats s'effectue en quatre phases :

1. les compétiteurs du groupe rejoignent l'aire d'attente.
2. les juges demandent un best trick
3. les compétiteurs réalisent leurs best trick, selon l'ordre défini par un pile ou face.
4. les juges annoncent à tour de rôle leur décision de classement sans délibération.

Les deux premiers compétiteurs sont sélectionnés pour le tour suivant qui est organisé selon l'article **Liste de passage**

Le troisième et le quatrième sont classés selon leur niveau de tour :

Les 4 finalistes se partagent les places 1, 2, 3 et 4 selon l'ordre déterminé par le jury

Les 4 demi-finalistes se partagent les places 5, 6, 7 et 8 selon l'ordre déterminé par le jury lors de la petite finale ou suivant leur classement en demi-finale.

Les 4 compétiteurs classés troisièmes des 1/4 de finale sont classés 9ème ex-æquo

Les 4 compétiteurs classés quatrièmes des 1/4 de finale sont classés 13ème ex-æquo

Les 8 compétiteurs classés troisièmes des 1/8 de finale sont classés 17ème ex-æquo

Les 8 compétiteurs classés quatrièmes des 1/8 de finale sont classés 25ème ex-æquo

etc ...

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

2.3.8 Pré-qualifications

Les pré-qualifications sont la sélection d'un nombre de compétiteurs qui permet l'organisation d'une formule de groupe.

Elles se déroulent exactement selon la même forme qu'une compétition de Slalom battle, uniquement avec, par ordre prioritaire :

1. tous les compétiteurs non classés
2. tous les compétiteurs non classés + les "x" compétiteurs les moins bien classés
3. les "x" compétiteurs les moins bien classés

2.4 Jury

2.4.1 Composition

Pour le Championnat de France : Le jury est composé de cinq juges de table et un juge de pénalités pour les phases finales.

Pour les compétitions 1 ou 2 étoile(s) et les qualifications, le jury peut être réduit à trois juges de table et un juge de pénalités.

Pour les starters, le juge arbitre désigne des assesseurs en remplacement des juges manquants.

Des ramasseurs de plots sont déployés pour chaque compétition Un DJ / responsable sonorisation est prévu pour chaque manifestation

2.4.2 Missions

Les juges de table :

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

Le responsable chronomètre désigné par le juge arbitre :

- il déclenche le chronomètre lorsque qu'un compétiteur franchit le premier plot.
- il remet le chronomètre à zéro après le passage de chaque compétiteur

Les ramasseurs de plots :

- Ils replacent les plots après le passage du compétiteur.

Le responsable sonorisation :

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

Le speaker :

- il annonce les échauffements.
- il rythme les enchaînements de compétiteurs.
- il annonce les résultats aux compétiteurs et au public.

2.4.3 Classement

Les résultats sont établis en fonction des classements déterminés par les juges, après chaque groupe.

Les juges prennent en compte l'ensemble des passages dans leur globalité :

- la difficulté des éléments techniques (figures et enchaînements) et des éléments complémentaires
- la variété des éléments techniques (figures et enchaînements) et des éléments complémentaires

- le volume des éléments techniques (figures et enchaînements) et des éléments complémentaires
- la « propreté » des éléments techniques (entrées, sorties, réalisation) et des éléments complémentaires.
- la vitesse générale
- la vitesse de réalisation
- la maîtrise gestuelle
- la créativité
- l'interprétation des compétiteurs
- les chutes des compétiteurs
- les plots tombés / déplacés
- l'adéquation avec la musique
- etc...

Ils évaluent l'ensemble de chaque passage sans attribution de points et établissent un classement provisoire après chaque passage.

A la fin de chaque groupe, ils comparent entre eux leurs classements.

S'ils sont d'accord, ils communiquent le résultat au speaker.

S'ils ne sont pas d'accord, ils disposent d'une minute chacun pour justifier leurs classements, et s'accorder sur un classement qu'ils transmettent au speaker.

S'ils ne sont toujours pas d'accord, ils disposent de deux possibilités :

- calculer la somme des places données par chaque juge pour chaque compétiteur.
- demander un best trick.

Les pénalités

Les pénalités de plots ne sont pas comptabilisées mathématiquement ; elles font partie de l'ensemble de chaque passage à prendre en compte.

La répétition d'éléments

En cas de répétition d'éléments par un compétiteur dans un même tour, y compris le last trick le cas échéant, les juges prennent en compte uniquement la meilleure réalisation.

3 Slalom Vitesse

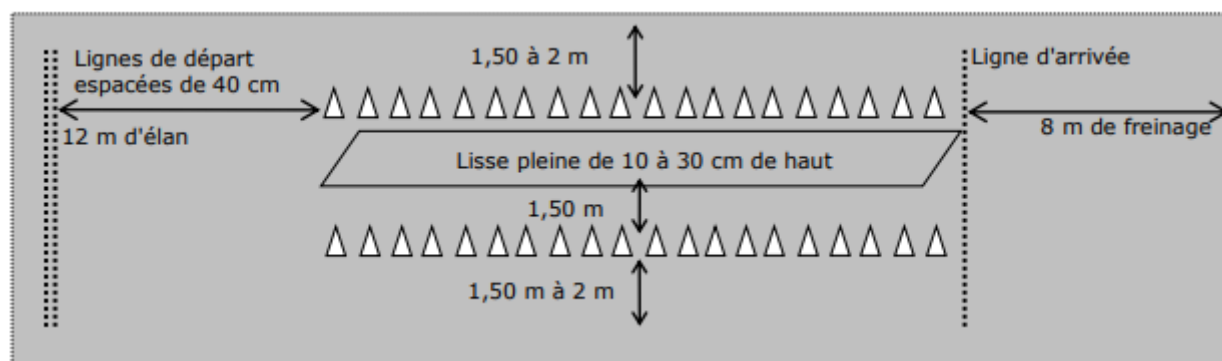
Le Slalom vitesse est une succession de courses à élimination directe sur un parcours constitué d'une zone d'élan de 12 m et une ligne de 20 plots espacés de 0,80 m entre eux.

3.1 Installations sportives

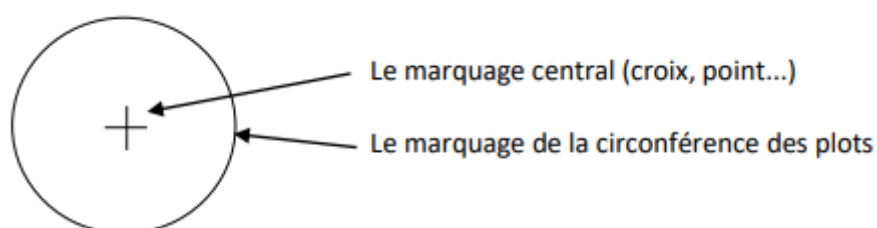
3.1.1 Aire d'évolution

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 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 Slalom vitesse répond aux critères réglementaires définis ci-après :



- Le terrain se compose de deux lignes identiques, parallèles et centrées l'une par rapport à l'autre. Elles sont composées de 20 marques circulaires espacées de 80 cm en leur centre.
- Le marquage au sol répond aux critères définis ci-après :



- Une aire d'entraînement, réservée aux compétiteurs, peut être prévue :
Si elle est prévue, elle répond aux mêmes exigences que l'aire officielle.
Les temps d'échauffement sur l'aire officielle sont diminués selon appréciation du corps arbitral.

3.1.2 Équipements

- 40 plots de forme identique dont la base et la hauteur sont compris entre 7 et 9 cm, ainsi que quelques plots de secours aux caractéristiques équivalentes aux premiers. Les deux lignes sont soit de couleurs différentes, soit de la même couleur mais identifiées par des chiffres)
- Une séparation stable nommée "lisse" située entre les deux slaloms, qui empêche les plots d'une ligne d'être envoyés sur l'autre ligne lors d'un passage de compétiteur.
- Une ligne de départ située 12 m avant le marquage central du premier plot
- Une seconde ligne de départ située 12,40 m avant le marquage central du premier plot
- Une ligne d'arrivée située 80 cm après le marquage central du dernier plot.
- Un "espace juges" avec source de courant électrique, composé de deux tables et trois chaises placées à proximité de l'aire de compétition.
- Un système de chronométrage électronique strictement synchronisé avec le "buzz" de Top départ. Les chronomètres électroniques doivent être utilisés à la fois pour les qualifications et les phases finales.
Pendant les qualifications les capteurs de la ligne de départ doivent être placés à 40 cm (+/-2cm) au-dessus du sol, et ceux de la ligne d'arrivée placés à 20 cm (+/-2cm) au-dessus du sol.

Pendant les phases finales, il n'y a pas de capteur sur la ligne de départ, et ceux de la ligne d'arrivée doivent être placés à 20 cm (+/-2cm) au-dessus du sol.

- Un système de sonorisation avec micro, audible par les compétiteurs et le public.
- Un panneau d'affichage visible et accessible.

3.2 Compétiteurs

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

Les compétiteurs sont répartis par catégories tel que figurant à l'Annexe des Catégories du présent Règlement.

Le compétiteur est libre dans le choix de ses équipements et utilise des rollers de son choix. 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 ...).

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.

3.3 Déroulement de l'épreuve

3.3.1 Préparation de l'épreuve

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 international. 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 cinq minutes avant le passage de la catégorie. Juste avant le début de l'épreuve, il donne aux compétiteurs les dernières instructions et il fait écouter le "buzz" du Top départ.

3.3.2 Échauffement

L'échauffement fait partie intégrante de l'épreuve.

Le speaker annonce son début et sa dernière minute.

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.

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. Avant le passage de chaque groupe, le speaker appelle les compétiteurs qui le composent sur l'aire de compétition.

3.3.3 Qualifications

Le compétiteur dispose de deux passages chronométrés. Le temps du meilleur des deux passages est retenu pour établir le classement des qualifications.

En cas d'égalité, le compétiteur ayant le meilleur temps à son second passage est classé devant l'autre. En cas d'égalité parfaite, les compétiteurs ex-æquo sont départagés par leur classement international.

En cas d'égalité, le premier ayant réalisé le meilleur temps est placé devant.

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

Les 2 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre est inférieur ou égal à 4.

Les 4 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre est compris entre 5 et 10.

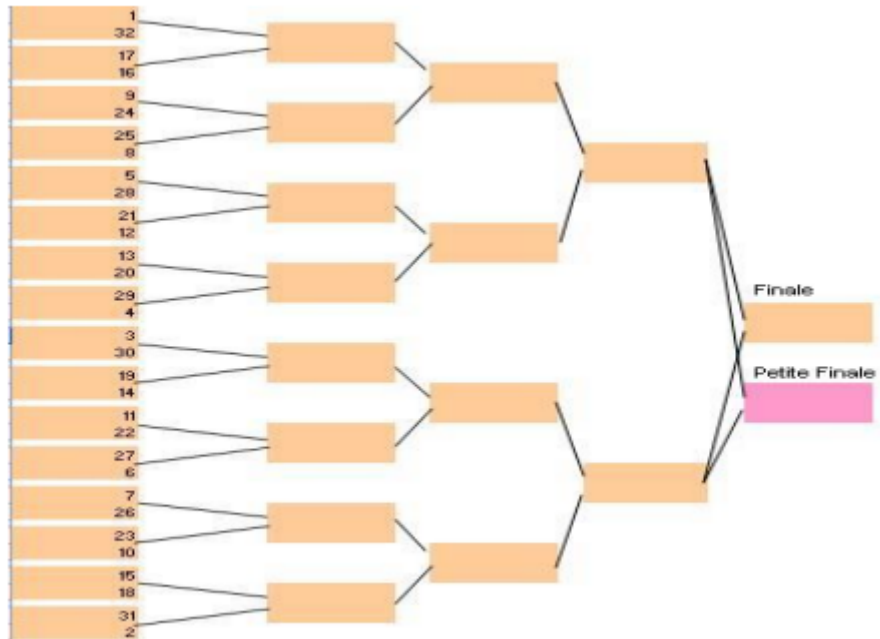
Les 8 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre est compris entre 11 et 20.

Les 16 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre est compris entre 21 et 40.

Les 32 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre supérieur ou égal à 41.

3.3.4 Finales

Les finales se déroulent sous forme de duels, selon le classement des qualifications et selon le type de tableau ci-dessous pour exemple. Ce système se nomme "KO system".



Le compétiteur gagne un duel en deux manches gagnantes. En cas d'égalité parfaite lors d'une manche, celle-ci est reconduite.

3.3.5 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 prépare au niveau des cellules, avec un patin complet entre les deux lignes de départ, aucune des 4 roues du patin en question ne doit toucher les lignes de départ.

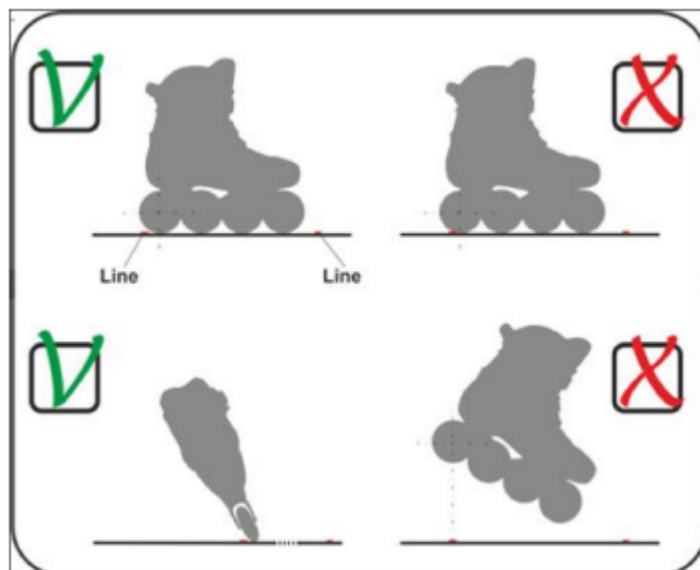
- **Phase 2 : Prêt (ready)**

Le compétiteur dispose de cinq secondes pour s'élancer en déclenchant la cellule. Le pied avant du patineur doit rester dans l'aire de départ (40 cm x 2 m) et aucune partie du pied avant (roues incluses) de doit toucher ou mordre les lignes de départ avant ou arrière.

Des parties du pied arrière du patineur peuvent toucher la ligne de départ arrière.

Les deux rollers ou une partie au moins doivent toucher le sol. Le premier mouvement en avant du roller doit franchir la ligne de départ.

Le patineur est autorisé à faire un mouvement d'oscillation avec son corps.



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

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 (set)**
Le compétiteur se tient prêt, sans bouger.
- **Phase 3 : 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".

3.3.6 Passages

Le compétiteur est chronométré du Top départ au franchissement de la cellule de chronométrage d'arrivée. Le temps d'un passage correspond à l'addition du temps obtenu et des pénalités.

Le compétiteur doit utiliser une seule figure pour slalomer les vingt plots et ce, jusqu'à la ligne d'arrivée.

Le passage de la ligne d'arrivée doit se faire avec au minimum une roue au contact du sol

3.3.7 Pénalités

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

- le compétiteur renverse un plot
- le compétiteur évite un intervalle
- le compétiteur déplace un plot hors du point de marquage central
- le compétiteur utilise une autre figure pour franchir un plot ou la ligne d'arrivée (niveau starter)
- le compétiteur ne réalise pas sa figure au premier plot
- le compétiteur ne réalise pas sa figure au deuxième plot

- le compétiteur renverse un plot et le plot qu'il a heurté renverse un autre plot.

Le compétiteur reçoit alors 2 pénalités de 0,2 chacune, soit un total de 0,4 pour 2 pénalités

Pour les compétitions 1 ou 2 étoile(s) et le Championnat de France, le juge disqualifie le passage si :

- le compétiteur fait plus de quatre pénalités
- le compétiteur utilise une figure différente pour franchir un plot ou la ligne d'arrivée.

Pour les compétitions Starter, le juge disqualifie le passage si :

- le compétiteur fait plus de 8 pénalités.

De plus, une faute est comptée à chaque fois que le compétiteur utilise une figure différente pour franchir un plot ou la ligne d'arrivée.

En cas de disqualification des 2 patineurs dans les phases finales, la manche est recourue en échangeant les lignes.

Au-delà de 3 essais, la manche est attribuée au patineur ayant réalisé le meilleur temps lors des qualifications.

3.3.8 Résultats

La grande finale détermine la première et la deuxième place. La petite finale détermine la troisième et la quatrième place.

Les autres places sont déterminées en fonction du stade de compétition atteint et des résultats obtenus aux qualifications.

En cas d'égalité, le compétiteur ayant réalisé le meilleur temps non-retenu pour le classement est classé devant l'autre.

Les résultats de chaque catégorie sont affichés sur les panneaux d'affichage lors de la remise des prix.

3.4 Jury

3.4.1 Composition

Le jury est composé au minimum de trois juges :

- un juge de départ / de table
- deux juges de parcours
- Un assesseur chronomètre est prévu

Des ramasseurs de plots sont prévus.

3.4.2 Missions

Le juge de départ / de table :

- il prépare les chronomètres
- il applique la procédure de Top départ
- il surveille les faux-départs
- il retranscrit les temps des compétiteurs
- il prend en compte les pénalités des compétiteurs

Les juges de parcours :

- ils surveillent les faux-départs
- ils relèvent les pénalités du compétiteur de leur ligne
- ils transmettent les pénalités du compétiteur de leur ligne au juge de table

Les ramasseurs de plots :

- ils replacent les plots après le passage du compétiteur, au signal des juges de parcours.

4 Slalom classique duo

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

Les règles du Slalom classique en duo sont identiques aux règles du slalom classique excepté pour les règles suivantes qui sont spécifiques aux équipes :

4.1 Les Équipes

4.1.1 Composition des équipes

Chaque membre du duo doit être titulaire d'une licence en cours de validité 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 des catégories différentes.

Pour une même compétition, un compétiteur ne peut faire partie que d'un seul duo. Les membres d'un duo doivent pas forcément faire partie du même club.

4.1.2 Gestion des catégories

Les équipes sont réparties par catégorie tel qu'exposé en Annexe du présent Règlement. Il n'est pas possible de surclasser un membre d'une équipe. Si une équipe mixte est créée à l'exception des catégories déjà mixtes, elle participe avec la catégorie Hommes du même âge.

4.2 Déroulement de l'épreuve

4.2.1 Préparation de l'épreuve

Liste de passage : Après avoir vérifié les inscriptions, le corps arbitral dresse la liste de passage des compétiteurs selon l'ordre inverse de la somme du classement international des deux membres du duo. Les duos non-classés passent les premiers dans un ordre aléatoire. En cas d'égalité, le duo le mieux classé sera celui qui comporte le compétiteur le mieux classé.

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 duos sur l'aire de compétition cinq minutes avant le passage de la catégorie.

4.3 Passage

Le duo qualifié dispose d'un seul passage. A l'appel de leurs noms, le duo dispose d'un délai de 30 secondes pour se présenter. A défaut, le duo est réputé absent. Un duo absent est disqualifié.

Les temps de passage sont déterminés en fonction du niveau de compétition :

- Starter : 80 à 180 secondes

- 1 ou 2 étoile(s) et Championnat de France : 160 à 180 secondes

Le chronomètre est déclenché au lancement de la musique. Il est stoppé lorsque le compétiteur termine clairement son passage. Aucun système d'affichage du temps n'est installé sur l'aire d'évolution.

4.4 Jury

4.4.1 Notation de score

Le résultat final de la performance effectuée par les patineurs en Slalom Classique duo est basé sur 3 critères : la note technique, la note artistique et la note de synchronisation. Les deux notes : artistique et de synchronisation, sont en partie dépendantes du niveau de compétence technique.

Note technique

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

Note artistique

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

Synchronisation

La note de synchronisation devrait suivre la tendance de la note technique à +/- 10. La prestation des deux patineurs devrait avoir la même coordination, gestuelle, synchronisation des mouvements dans la même direction. Des variations dans l'exécution des figures sont possibles (ex : talon/pointe, avant/arrière, droite/gauche).

La synchronisation en miroir, ou tout déplacement synchronisé dans des directions opposées ou sur des lignes différentes, n'est pas jugée dans la note de synchronisation. Elle sera comprise dans la note artistique. La distance entre les deux patineurs est prise en considération dans la note. La note sera meilleure pour les patineurs qui patinent plus près l'un de l'autre durant toute la prestation.

5 Slalom vitesse par équipe

Le Slalom vitesse par équipe (ou Team Speed Slalom) est une épreuve où s'affrontent des équipes de 3 à 4 compétiteurs dans des face à face en slalom vitesse.

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

5.1 Les Équipes

5.1.1 Composition des équipes

Chaque équipe est composée de 3 à 4 compétiteurs.

Pour faire partie de l'équipe, chaque compétiteurs devra être inscrit en Slalom vitesse et participer à l'épreuve de qualification du Slalom vitesse.

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 des catégories différentes.

Pour les compétiteurs internationaux n'ayant pas de licence française, il sera demandé de fournir une licence du pays dans lequel il est licencié et un document du club attestant son appartenance si celui-ci n'est pas mentionné sur la licence.

Les règles du club seront basées sur ce club.

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 est autorisée par club.

De plus, l'équipe doit désigner un capitaine qui s'assure que le règlement est bien respecté.

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

5.1.2 Gestion des catégories

Les équipes sont réparties par catégorie tel qu'exposé en Annexe du présent Règlement.

Il n'est pas possible de surclasser un membre d'une équipe.

Si une équipe mixte est créée à l'exception des catégories déjà mixtes, elle participe avec la catégorie Hommes du même âge.

5.2 Déroulement de l'épreuve

5.2.1 Préparation de l'épreuve

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

Check-in de l'équipe lors de la compétition : A chaque début de match, le capitaine doit définir la composition de l'équipe et donc choisir quels compétiteurs vont concourir et quel compétiteur est remplaçant.

5.2.2 Phase de qualification

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

Les 3 meilleurs temps de l'équipe sont additionnés afin de calculer le temps final de qualification de l'équipe.

Le nombre d'équipes qualifiées sera décidé par le juge arbitre en fonction du nombre d'équipes inscrites : le top 4 ou 8 sera qualifié pour les phases finales.

En cas d'une disqualification d'un des 3 ou 4 compétiteurs sur ses deux temps de qualification en Slalom vitesse, l'équipe entière sera disqualifiée.

5.2.3 Phase finale

A chaque début de match, le capitaine définit la composition de l'équipe (Voir processus d'inscription) et donne l'ordre de passage aux juges sans connaître l'ordre de passage des équipes adverses.

Chaque compétiteur sera classé en tant que Patineur n°1, Patineur n°2 et Patineur n°3 et Remplaçant par le capitaine en début de match avant la première manche.

Les membres de chaque équipe s'affrontent selon l'ordre des duels présents en Annexe Ordre des Duels.

La première équipe à remporter 5 manches gagne le match et passe à la phase finale suivante. L'équipe perdante est éliminée, excepté pour les demi-finales où une petite finale déterminera la 3ème place.

Pour chaque manche, l'équipe reste sur la même ligne durant le match. L'équipe ayant un meilleur temps de qualification sera sur la ligne 1.

L'ordre de passage est décrit en Annexe.

S'il n'y a pas de gagnant lors d'une manche, la manche n'est pas recommencée. Aucun point n'est attribué et l'ordre des duels se poursuit.

S'il y a une égalité après les 9 manches du match, une dernière manche sera accordée opposant un des 3 compétiteurs coureurs de chaque équipe choisi par le capitaine (Le capitaine aura 1 minute pour donner le nom du compétiteur à son juge de ligne). La manche perdurera jusqu'à ce qu'un des compétiteurs remporte la manche, aucun changement ne sera autorisé.

Un remplacement d'un patineur au cours d'une confrontation est autorisé. Le capitaine doit se manifester auprès du juge arbitre avant le début de la manche concernée pour signifier un changement. Ce changement est unique et définitif pour une confrontation.

6 Annexes

6.1 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
Slalom Vitesse	U9 Starter uniquement	U13	U16	U19	Sénior	Vétéran
Slalom Classique	U9 Starter uniquement	U13	U16	U19	Sénior	Vétéran
Slalom Battle	U13 Mixte		U16 Mixte	Sénior		
Slalom Classique duo	U13 Mixte		U16 Mixte	Sénior		
Slalom vitesse par équipe	U13 - U16				U19 - Sénior	

Ouverture des Catégories

Pour les épreuves de Slalom Vitesse, de Slalom Classique et Slalom Classique Dup, l'ouverture des catégorie se fera à 5 patineurs.

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

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

6.2 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 freestylejudgement@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 cosignée 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.

6.3 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.

6.4 Matrice Slalom Freestyle

Toutes les figures techniques sont basées sur la stabilité, la vitesse moyenne, sur la ligne de 80 (minimum 4 cônes pour une figure, minimum 3 cônes ou trois rotations pour les figures en rotations)					
	Others	Sitting	Jumps	Wheeling	Spins
A: 50-60		Christie wheeling Imperial Arrière			Cateliere Wheeling Spin
		Christie wheeling Imperial	Essue (Glacé Wheeling (pointe))		
A: 50-60	Papillon	Cateliere Wheeling Pointe Arrière		Big Machine	Chicken Interne / Externe Arrière 7 Interne / Externe Arrière
		Superman / Théâtre Wheeling		Les Shifts	7 Interne / Externe
		Cateliere Wheeling Pointe		Spécial Sur Une roue	Chicken Interne / Externe
			Cateliere Spin Kasatchok Arrière	Shift 360 (2 en AVT, 2 en ARR, 2 en AVT...) Fishing / Daynight	
B: 40-50	Agile Reverse Pointes	Christie Arrière			
				Machine A Courbe Wheeling Arrière	
	Cobra Arrière	Christie			
B: 40-50	Cobra	Cateliere Arrière	Kasatchok		Compas Croisé Arrière (2 roues, PP ou TP) Compas Croisé Sur Un Plot (2 roues) Compas Croisé (2 roues)
	Agile Reverse				
	Agile sur Deux Roues			Shift à Plat Wheeling Avant	Spin Sur 2 Roues
			Essue Glacé		
			Figure Assise croisé Talon - Pointe Arrière		Compas Croisé (5 roues) Arrière
	Z	Cateliere	Figure Assise croisé Talon - Pointe	Spécial Saute	
C: 30-40	Special		Footspin (rotation sur un pied)		Compas Croisé (5 roues) Spin sur 2 Pieds
	Balail				Total Croisé
	Special Talon pointe	Figure Assise Talon - Pointe Arrière		Talon Pointe Arrière	
	Agile / Agile Croisé / Sidesurf?	Figure Assise Talon - Pointe		Series de Voile / Feuille Morte	
D: 20-30					
E: 10-20	huit	Petite Voiture / (Figure sur 5 roues)			
	Huit Arrière		X sauté	Un Pied Arrière	Italienne / Voile
	Parahesse		Crabe Croisé		
	Ballade / Ballade Arrière				Crazy Sun(Soleil) / Mexicaine
	Double Crazy arrière ????				
	Crazy				
	ChapChapo / X			Crabe	Soleil / Mabrouk
	Nelson / Nelson Arrière	Godille Assise			Un Pied Avant Croisé / Serpent / Godille Arrière Croisé / Serpent / Godille

6.5 Victory Points

L'idée principale est de calculer combien de fois plus de la moitié des juges a voté (à partir de leurs classements) pour un patineur par rapport aux autres.

Exemple :

Nom	Pen	Juge 1			Juge 2			Juge 3			Juge 4			Juge 5		
		Tech	Style	Total	Tech	Style	Total	Tech	Style	Total	Tech	Style	Total	Tech	Style	Total
Patineur 1	1	42	33	74	41	34	74	41	34	74	44	35	78	44	36	79
Patineur 2	0	35	25	60	38	28	66	38	28	66	36	27	63	35	25	60
Patineur 3	2	38	28	64	29	22	49	29	22	49	36	27	61	32	26	56
Patineur 4	2	31	26	55	36	28	62	36	28	62	37	27	62	27	18	43
Patineur 5	0	28	28	56	25	24	49	25	24	49	33	28	61	25	19	44
Patineur 6	2,5	12	16	25,5	22	20	39,5	22	20	39,5	24	20	41,5	22	12	31,5
Patineur 7	2	21	20	39	21	19	38	21	19	38	26	19	43	15	8	21
Patineur 8	3	11	14	22	20,5	20	37,5	20,5	20	37,5	21	19	37	13	8	16

Notes des juges

Nom	J1	J2	J3	J4	J5
Patineur 1	1	2	1	1	1
Patineur 2	3	3	2	2	2
Patineur 3	2	5	4	4	3
Patineur 4	5	4	3	3	5
Patineur 5	4	1	4	4	4
Patineur 6	7	6	6	7	6
Patineur 7	6	7	7	6	7
Patineur 8	8	8	8	8	8

Classement des juges

Le patineur 1 a été déclaré 7 fois vainqueur vis-à-vis des autres patineurs

	Patineur 1	Patineur 2	Patineur 3	Patineur 4	Patineur 5	Patineur 6	Patineur 7	Patineur 8	Win sum	Local WP	Som Pts tech	Total Win Pts	Som Pts tech et art	Place
Patineur 1		5	5	5	4	5	5	5	7					1
Patineur 2	0		4	5	4	5	5	5	6					2
Patineur 3	0	1		2	3	5	5	5	4	5	157	21		3
Patineur 4	0	0	3		2	5	5	5	4	5	157	20		4
Patineur 5	1	1	2	3		5	5	5	4	5	146			5
Patineur 6	0	0	0	0	0		3	5	2					6
Patineur 7	0	0	0	0	0	2		5	1					7
Patineur 8	0	0	0	0	0	0	0		0					8

5 juges déclarent le patineur 1 vainqueur par rapport au patineur 2

Victory points et classement final

Critère 1 : Critère le plus important, le nombre de victoire contre tous les patineurs

Lorsque nous comparons chaque patineur avec les autres, si les Victory points du patineur dans la cellule du tableau sont plus importants que celui de la moitié des juges, nous ajoutons 1 au critère Win Sum.

Le rang le plus haut va au Win Sum le plus haut.

La signification du critère 1 est combien de fois plus de la moitié des juges a voté pour ce patineur contre d'autres patineurs.

En cas d'égalité, les compétiteurs sont départagés de la manière suivante :

Critère 2 : Local win points

S'il y a égalité dans le critère 1 (par exemple dans ce tableau, les patineurs 3, 4 et 5 sont à égalité) alors il faut recalculer des Victory points, uniquement sur les patineurs concernés, ce sont les Local win points.

Critère 3 : Somme des points techniques

S'il y a encore égalité dans le critère 2, nous comparerons alors la somme des notes techniques obtenus par les patineurs.

Critère 4 : Total des Win points

S'il y a encore égalité dans le critère 3, nous calculerons la somme des Victory points des patineurs en question.

Critère 5

S'il y a encore égalité dans le critère 4, nous comparerons la somme de toutes les notes (style et technique).

Et enfin si tous ces critères sont à égalité, les patineurs obtiendront la même place au classement final.

Pénalités

Type	Points pénalités	Description
Chute	2	Chute légère avec appui d'une main qui sert à se rattraper
Chute lourde	5	Chute lourde sur le sol
Durée de la performance	10	Passage inférieur à 105 secondes ou supérieur à 120 secondes
Interruption	5	Performance stoppée par le patineur (à la discrétion du juge arbitre)
Plot	0.5	Plot chuté ou déplacé
Intervalles manquants	5	Pour plus de 5 intervalles non slalomés
Problèmes vestimentaires	2	Une partie des vêtements (chemise, veste, casquette, lunettes ...) est retirée ou tombe pendant la performance
Accessoire	DQ	Utilisation d'accessoires durant la performance
Pénalité de musique	10	Musique adressée après la date fixée par l'organisation

Tableau de référence du juge de pénalités

6.6 Slalom Vitesse par Equipes

Phase de qualification :

N	N° de licence	Genre (H/F)	Liste des membres de l'équipe (Nom prénom)
1			
2			
3			
4			

Phase Finale :

Ce formulaire doit être transmis aux juges au Check-in ou à la fin de la manche précédent

N	Liste des membres de l'équipe (Nom prénom)
1	
2	
3	
Remplaçant	

Formulaire d'inscription Slalom Vitesse par équipe

Equipe A
Membre A1
Membre A2
Membre A3
Remplaçant A

Equipe B
Membre B1
Membre B2
Membre B3
Remplaçant A

N° Manche	Ligne 1 : Equipe A	X	Ligne 2 : Equipe B
1	Membre A3	VS	Membre B3
2	Membre A1	VS	Membre B2
3	Membre A2	VS	Membre B1
4	Membre A1	VS	Membre B3
5	Membre A3	VS	Membre B1
6	Membre A2	VS	Membre B2
7	Membre A1	VS	Membre B1
8	Membre A2	VS	Membre B3
9	Membre A3	VS	Membre B2

Ordre de Passage