



La réglementation slalom

Commission de Roller Freestyle

SOMMAIRE :

Chapitre 1 - Slalom classic	Page 2
Chapitre 2 - Slalom battle	Page 9
Chapitre 3 - Slalom vitesse	Page 16

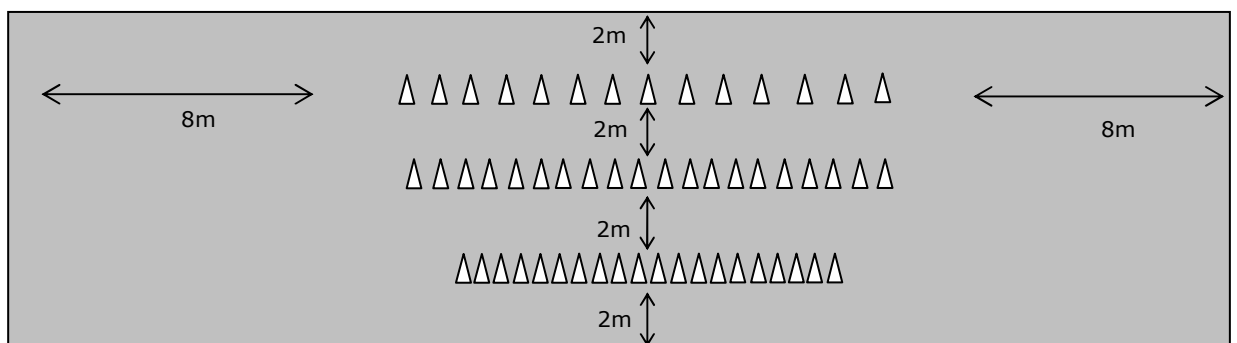
Chapitre I – Le Slalom classic

Le Slalom classic consiste à exécuter des figures lors d'un passage individuel, de 60 à 90 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.

ARTICLE 1.1 – INSTALLATIONS SPORTIVES

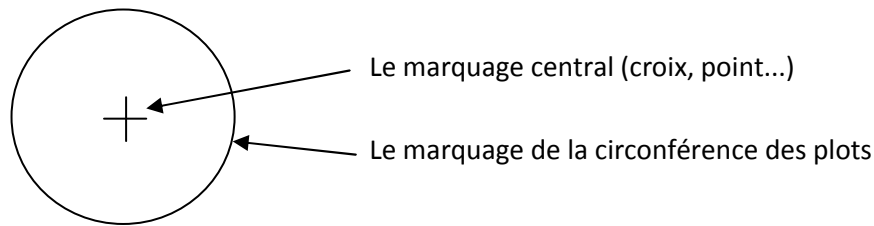
1.1.1. Aire d'évolution

- Le sol est :
 - dur (ex : béton, ciment, enrobé, parquet...)
 - lisse (le moins abrasif possible)
 - 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 classic 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, 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. Equipements

- 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.

ARTICLE 1.2 – COMPETITEURS

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

Le compétiteur utilise des rollers de son choix.

Aucune protection n'est obligatoire.

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

ARTICLE 1.3 – DEROULEMENT DE L'EPREUVE

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 : 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.

1.3.2. Echauffement

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.

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 d'échauffement pour un court échauffement pendant que les juges déterminent leurs notes. Cet échauffement n'entre pas en compte dans la notation des juges.

1.3.3. Passages

Le compétiteur dispose d'un seul passage.

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

Les temps de passage sont fonction du niveau de compétition :

- Starter : 75 à 90 secondes
- 1, 2 ou 3 étoile(s) : 105 à 120 secondes

Le chronomètre est déclenché au lancement de la musique. Il est arrêté au franchissement du dernier plot. Aucun système d'affichage du temps n'est installé sur l'aire d'évolution.

ARTICLE 1.4 – JURY

1.4.1. Composition

Pour les compétitions 3 étoiles : Le jury est composé de cinq juges de table et un juge de pénalités.

Pour les compétitions 1 ou 2 étoile(s) : 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 prévus.

Un DJ / responsable sonorisation est prévu.

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. 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 point)

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

Les chutes (1 à 3,5 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 (0,5 point par plot)

Le juge de pénalités attribue 0,5 points de pénalité pour les plots chutés, les plots déplacés en dehors du tracé et les plots non-slalomés à la fin du temps imparti.

La durée du passage (5 points)

Le juge de pénalités attribue 5 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*)
5 points de pénalités sont attribués pour un passage entre 90 et 120 secondes inclus, au-delà le patineur est interrompu.
- **Pour les 1, 2 et 3 étoile(s)** : (*passage de 105 à 120 secondes*)
5 points de pénalités sont attribués pour un passage entre 120 secondes et 130 secondes inclus, au-delà le patineur est disqualifié.

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.

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

1.4.4. Notation de score

La note s'établit sur deux critères :

Note technique (50 points)

La note technique prend en compte la difficulté générale des différents éléments sur 50 points.

Dans un premier temps, elle s'établit dans la fourchette ci-dessous selon le niveau de difficulté technique des différents éléments réalisés :

Groupe de niveaux	Fourchette de notation
A	40-50
B	30-40
C	20-30
D	10-20
E	00-10

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 spins, les wheeling, les éléments assis, les éléments sautés et les autres éléments.

La continuité

Le juge fait évoluer la difficulté de réalisation des différents éléments techniques en fonction de leurs combinaisons, de leurs enchaînements antérieurs et/ou postérieurs.

La vitesse

Le juge fait évoluer la difficulté de réalisation des différents éléments techniques en fonction de la vitesse de réalisation et de déplacement.

Note artistique (50 points)

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.

L'expression musicale

Le juge évalue la correspondance générale entre la réalisation du patineur et le style de musique utilisée (vitesse, tonicité, accélération, ralentissement...)

La gestion

Le juge évalue la chorégraphie, la synchronisation entre la musique et les éléments techniques.

Il prend également en compte l'endroit où le patineur exécute les figures clés de son run (début, milieu ou fin de ligne).

1.4.5. Procédure de notation

1/ Le juge écrit les éléments techniques réalisés par le patineur lors de son passage.

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.

1.4.6. Résultats

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

Les juges déterminent ainsi leur classement relatif des patineurs.

Pour les compétitions 2 ou 3 étoiles, le classement final est l'addition des classements relatifs des cinq juges, à laquelle sont soustraits le meilleur et le moins bon classement.

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

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

Article 1.5 Pré-qualifications en cas de nombre d'inscrits supérieur à 20.

Ce chapitre s'applique dans le cas où une catégorie dépasse les 20 compétiteurs.

Basé sur le classement mondial, les meilleurs compétiteurs seront automatiquement pré-qualifiés.

Les compétiteurs restants, en accord avec leur classement, seront divisés dans différents groupes selon l'ordre de distribution décrit ci-dessous :

Qualifiés d'office			
Les 16 meilleurs patineurs du classement WSSA			
Constitution des poules de pré-qualifications			
Poule 1	Poule 2	Poule 3	Poule 4
Rang 17	Rang 18	Rang 19	Rang 20
Rang 24	Rang 23	Rang 22	Rang 21
Rang 25	Rang 26	Rang 27	Rang 28
Rang 32	Rang 31	Rang 30	Rang 29

Le juge arbitre adaptera le nombre de pré-qualifiés, le nombre de poules et la taille de la poule finale en fonction du nombre d'inscrits, afin d'équilibrer les groupes.

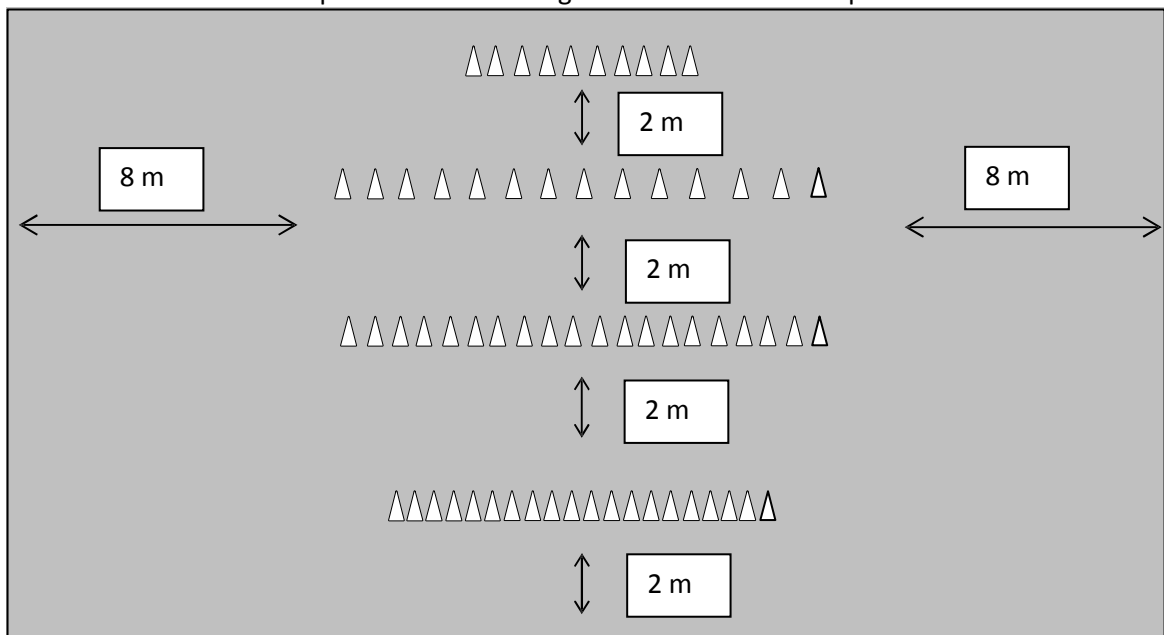
Chapitre II – Le Slalom battle

Le 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.

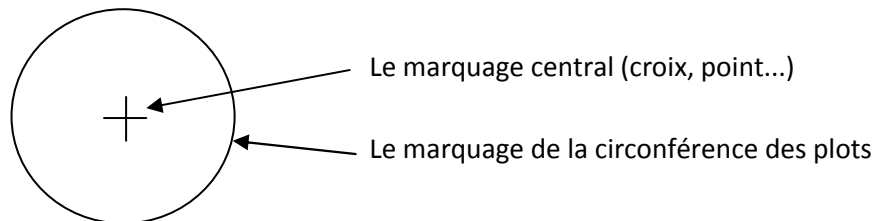
ARTICLE 2.1 – INSTALLATIONS SPORTIVES

2.1.1. Aire d'évolution

- Le sol est :
 - dur (ex : béton, ciment, enrobé, parquet...)
 - lisse (le moins abrasif possible)
 - 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 entre la ligne de 50 cm et la ligne de 80 cm.
- Le marquage au sol répond aux critères 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.

2.1.2. Equipements

- 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.

ARTICLE 2.2 – COMPETITEURS

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

Le compétiteur utilise des rollers de son choix.

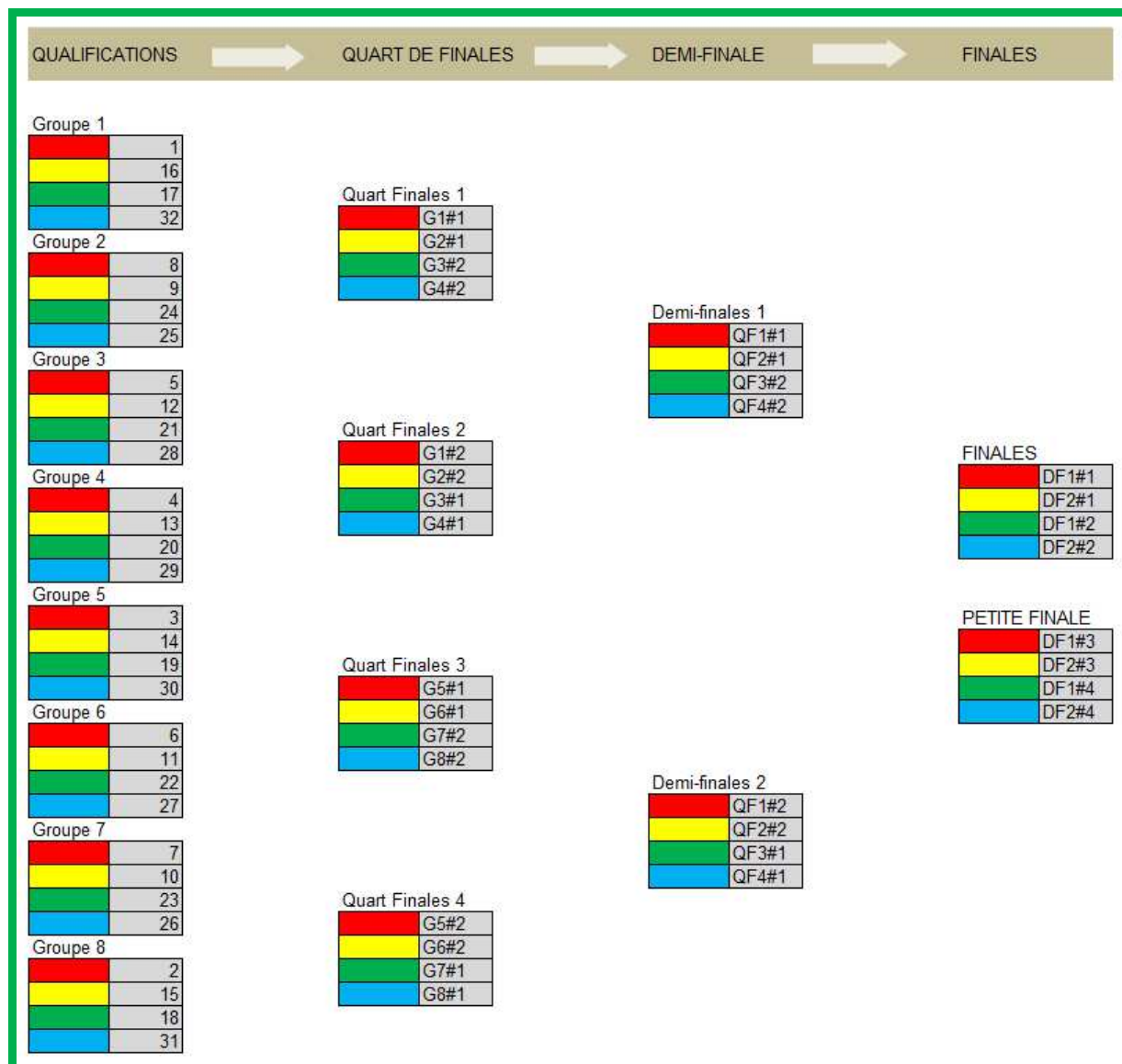
Aucune protection n'est obligatoire.

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

ARTICLE 2.3 – DEROULEMENT DE L'EPREUVE

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. Echauffement

L'échauffement fait partie de l'épreuve. Le speaker 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.

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, pour un nouvel échauffement. Cet échauffement est réalisé lors de la délibération du groupe précédent ; il peut être allongé sur décision du corps arbitral si la délibération a été rapide.

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.

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** ultime figure.

Il permet de départager immédiat 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.

Les deux premiers compétiteurs sont sélectionnés pour le tour suivant qui est organisé selon *l'article 6.3.1*. 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.

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

ARTICLE 2.4 – JURY

2.4.1. Composition

Le jury est composé de trois juges de table

Un responsable chronomètre est prévu.

Des ramasseurs de plots sont prévus.

Un DJ / responsable sonorisation est prévu.

Un speaker est prévu

2.4.2. Missions

Les juges de table :

- ils évaluent et comparent les compétiteurs.
- ils demandent un best trick si nécessaire (article 2.3.5.)
- ils s'accordent entre eux sur un classement.
- ils transmettent le classement au speaker / ils annoncent le classement (article 2.3.7.)

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 DJ / 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 de chaque passage :

- 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 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.

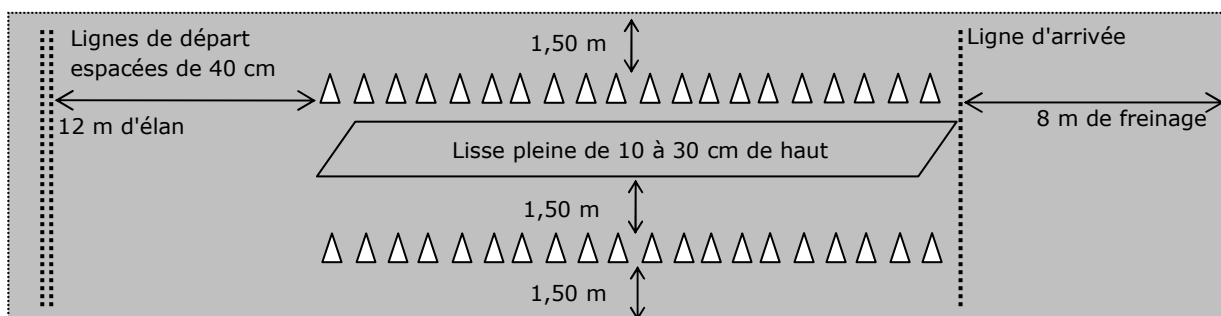
Chapitre III – SLALOM VITESSE

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.

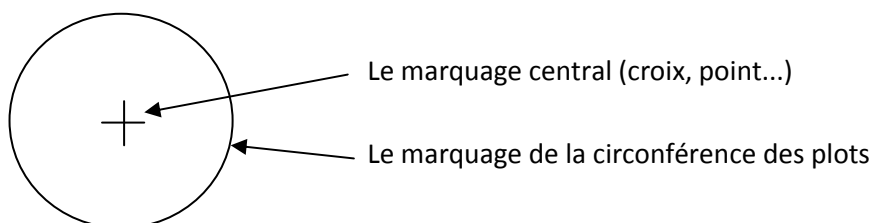
ARTICLE 3.1 – INSTALLATIONS SPORTIVES

3.1.1. Aire d'évolution

- Le sol est :
 - dur (ex : béton, ciment, enrobé...)
 - lisse (le moins abrasif possible)
 - 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, 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.

3.1.2. Equipements

- 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 de couleurs différentes.
- Une séparation stable nommée "lisse" située entre les deux slaloms, qui empêchent aux 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.
- Un système de sonorisation avec micro, audible par les compétiteurs et le public.
- Un panneau d'affichage visible et accessible.

ARTICLE 3.2 – COMPETITEURS

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

Le compétiteur utilise des rollers de son choix.

Aucune protection n'est obligatoire.

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

ARTICLE 3.3 – DEROULEMENT DE L'EPREUVE

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. Echauffement

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.

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.

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 disposent d'un essai supplémentaire pour être départagés.

Un compétiteur absent pour son premier passage est disqualifié.

Un compétiteur dans l'impossibilité technique ou matérielle de passer 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.

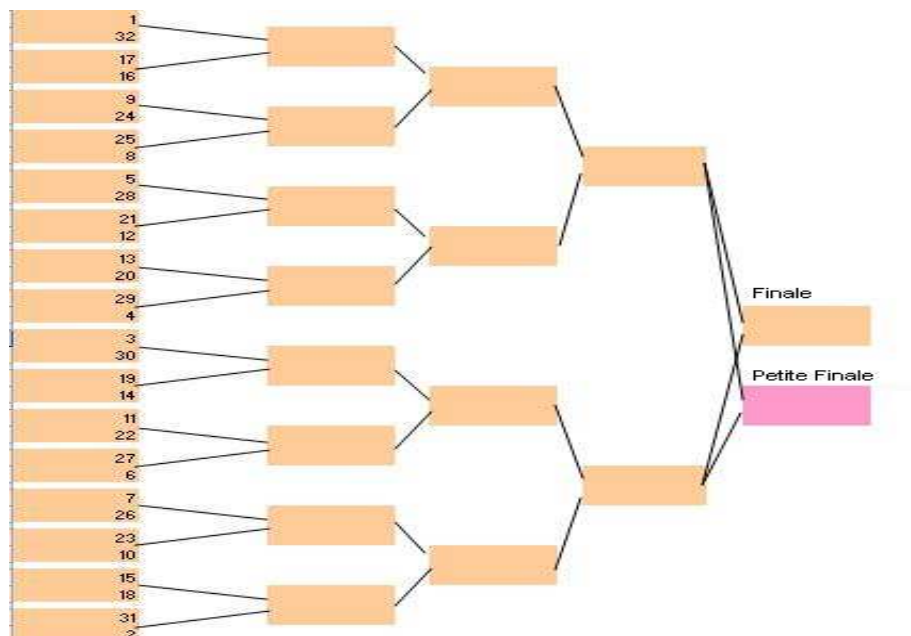
Les 8 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre est compris entre 11 et 20.

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** (*set*)

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

Durant cette phase de préparation, il doit conserver un patin complet entre les deux lignes de départ, aucune des 4 roues du patin en question ne doit toucher les lignes.

Bien que le patineur soit libre de bouger le haut du corps sans risquer de se voir attribuer un faux départ, il doit par son premier mouvement de jambe, franchir la ligne de départ.

Toute pose ou "re-pose" de pied avant la ligne sera considérée comme un faux 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.

- **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.

3.3.7. Pénalités

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

- le compétiteur renverse un plot
- le compétiteur évite un plot ou 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

Pour les compétitions 1, 2 et 3 étoile(s), 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 sans échanger 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 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. En cas d'égalité parfaite, les compétiteurs ne sont pas départagés.

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

ARTICLE 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.