

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



La réglementation slalom

Commission de Roller Freestyle

SOMMAIRE :

Chapitre 1 - Slalom classic	Page 2
Chapitre 2 - Slalom battle	Page 10
Chapitre 3 - Slalom vitesse	Page 17
Annexes	Page 24

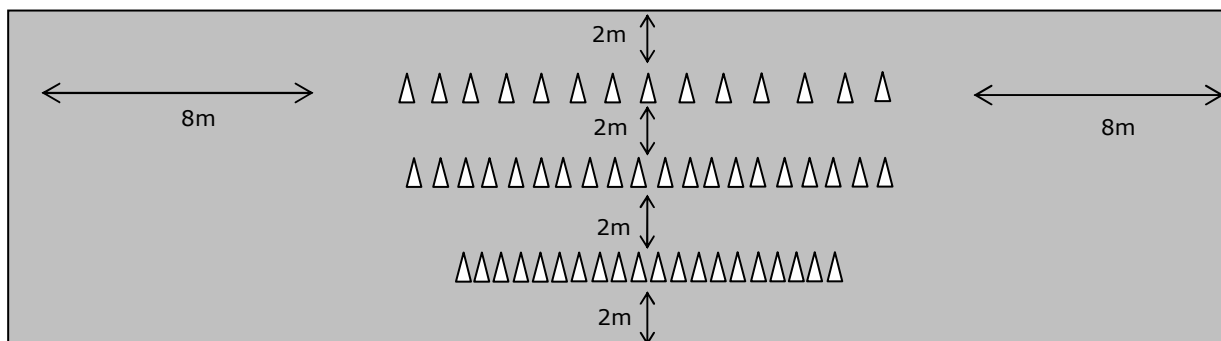
Chapitre I – Le Slalom classic

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

ARTICLE 1.1 – INSTALLATIONS SPORTIVES

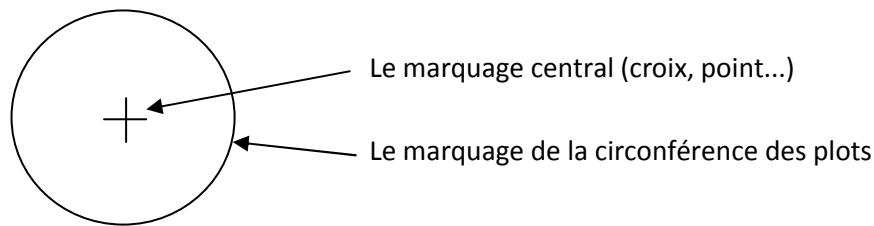
1.1.1. Aire d'évolution

- 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 compétition en cours de validité pour participer.

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.

1.3.4. Passages

Le compétiteur qualifié 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 ou 2 étoile(s) et Championnat de France : 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 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 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 1,5 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 (0,5 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 0,5 points 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 et 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 et 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 sont 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.

Les mouvements ou postures irrespectueux envers les juges (sexuels, violents ou insultants ...) sont interdits et peuvent être pénalisants voir disqualifiants.

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

La musique (10 points)

Il est strictement interdit d'utiliser des chansons dont les textes sont racistes, politiques, violents, sexistes ou grossiers.

Les textes faisant l'apologie du racisme, de la violence et du sexisme sont également interdits.

Le patineur ne respectant pas cette règle se verra sanctionné (perte de points, perte de place au classement, disqualification, amende)

De plus, si des réclamations sont exprimées après la compétition par un tiers, les mêmes sanctions pourront être engagées contre le patineur.

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.

L'organisation se réserve le droit de refuser une musique :

- si celle-ci ne parvient pas dans le bon format,
- si les paroles de la chanson sont jugées trop suggestives (violence, argot, sexe ...),
- si la chanson comprend des textes interdits.

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

(Tableau récapitulatif des pénalités en Annexe 2)

1.4.4. Notation de score

La note s'établit sur deux critères :

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 :

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 spins, 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)

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

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 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.

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.

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...)

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.

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.

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 tiendra compte 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.

1.4.6. Résultats

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

Les juges déterminent ainsi le classement relatif des patineurs.

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

Le classement final est basé sur la comparaison entre chaque classement des juges et les Victory points. (Voir Annexe 1)

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.

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 et/ou sur décision du juge arbitre.

Basé sur le classement mondial, les 8 meilleurs compétiteurs minimum 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 :

Le format des groupes est à l'appréciation du juge arbitre.

Qualifiés d'office
8 meilleurs patineurs du classement WSSA

Q1	Q2
1	2
4	3
5	6
8	7
9	10

Exemple : TOP 8 qualifiés + 2 premiers de chaque groupe.

Chapitre II – Le Slalom battle

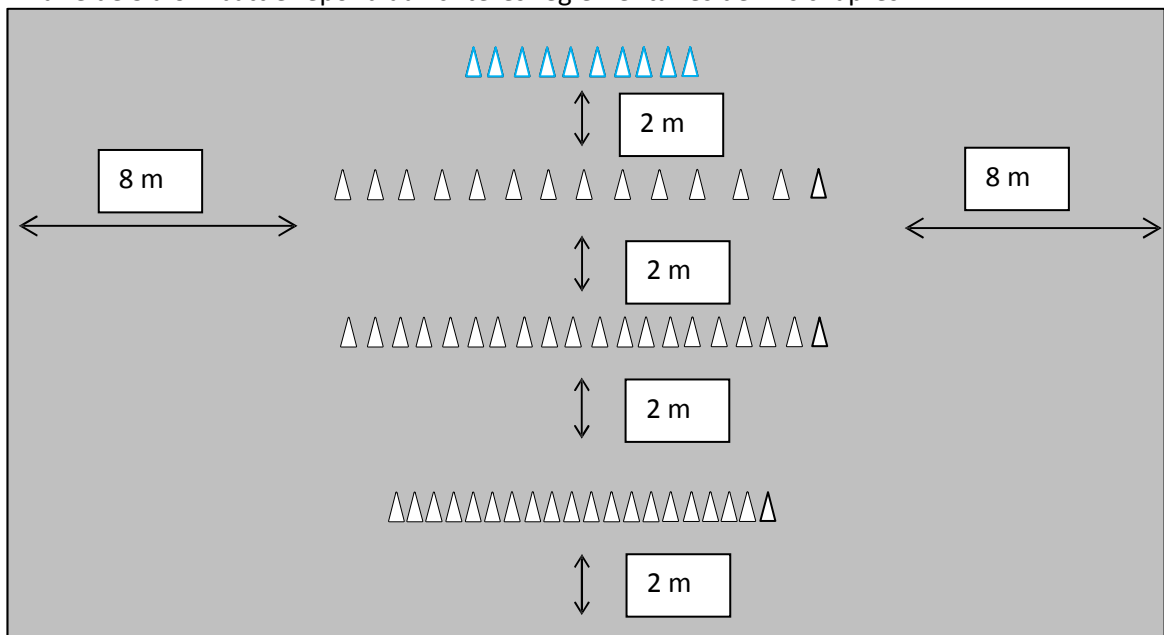
Le Slalom battle consiste à exécuter des figures sur quatre lignes de plots (20 x 50 cm, 20 x 80 cm, 14 x 120 cm et 10 x 80 cm) lors de plusieurs passages de 30 secondes, selon un format de compétition proposant l'affrontement par groupes de trois à quatre.

ARTICLE 2.1 – INSTALLATIONS SPORTIVES

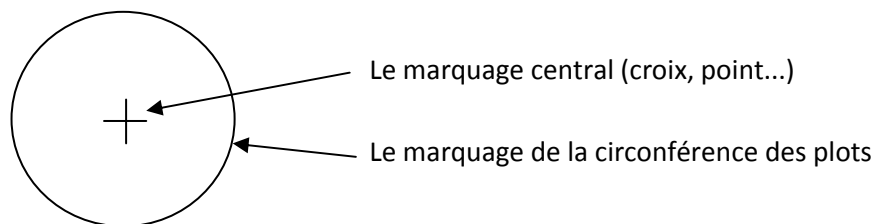
2.1.1. Aire d'évolution

- 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 à l'extérieur des 3 précédentes.
- 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.

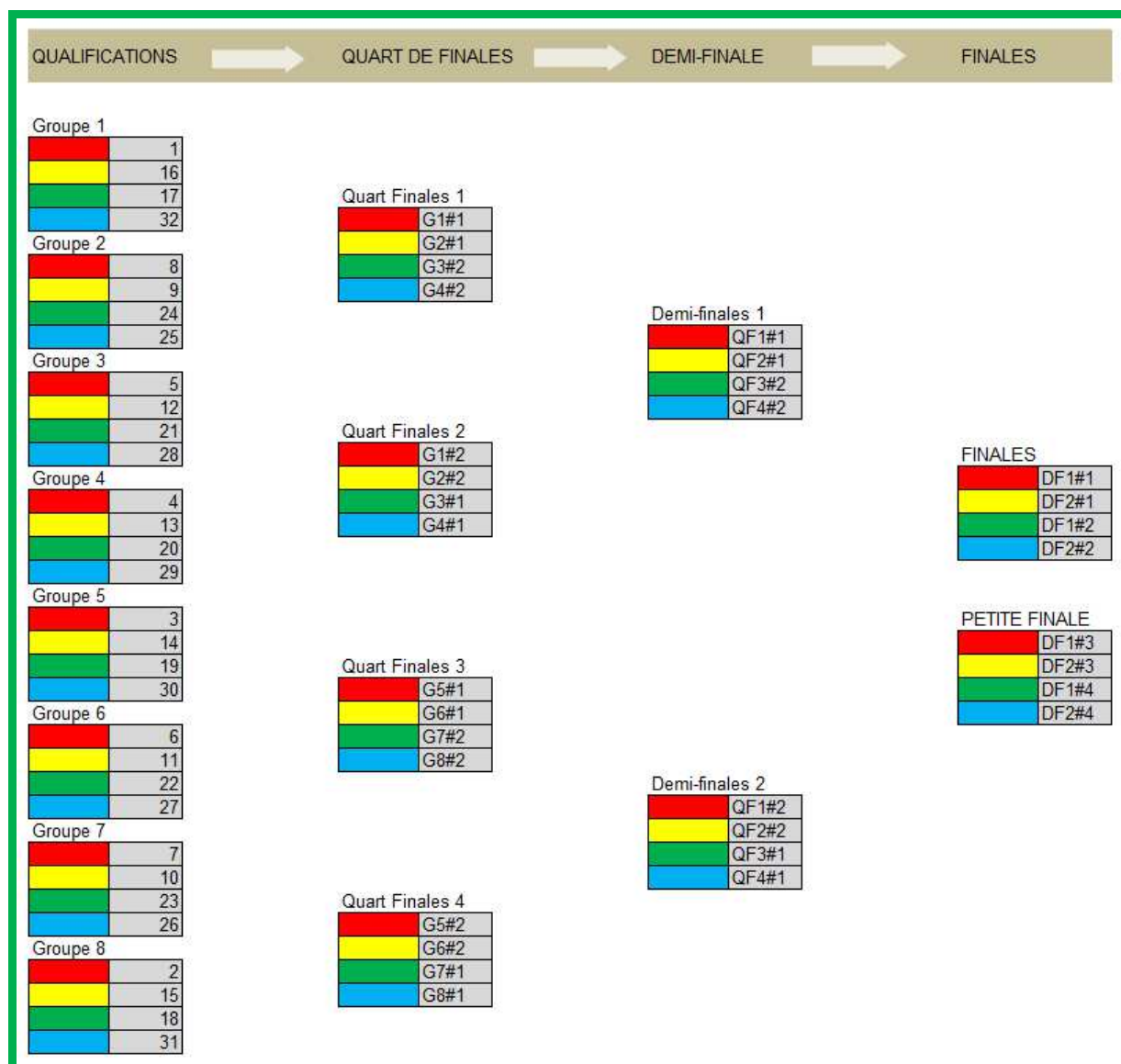
Aucune protection n'est obligatoire.

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 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** ultime 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.

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.

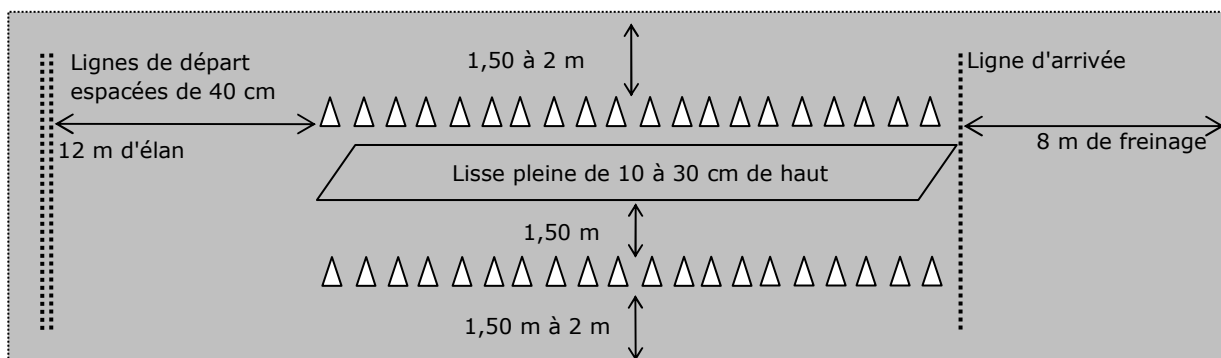
Chapitre III – SLALOM VITESSE

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.

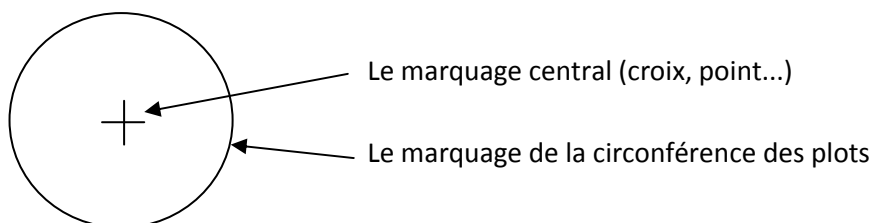
ARTICLE 3.1 – INSTALLATIONS SPORTIVES

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 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.

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.

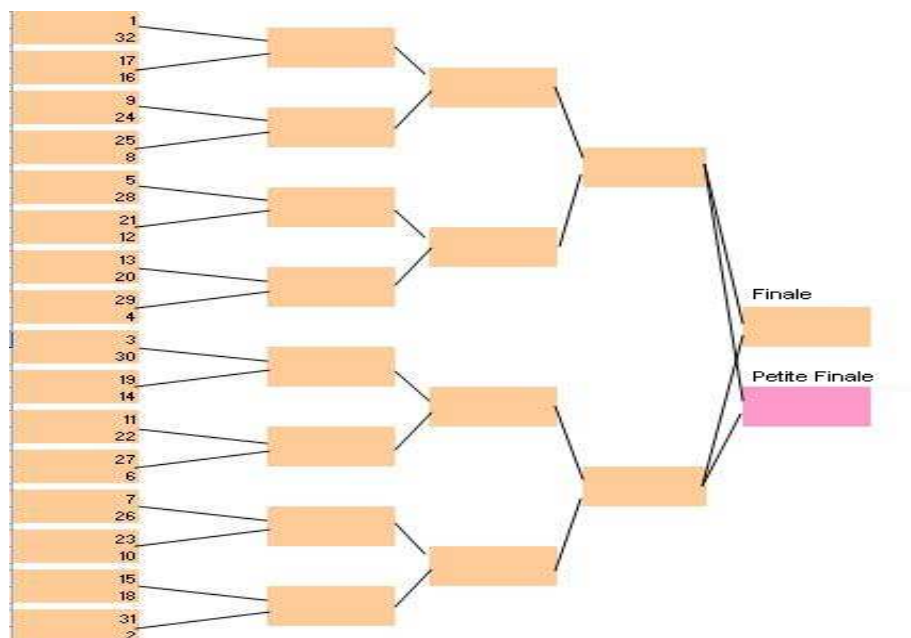
Les 8 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre est compris entre 11 et 20.

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** (*ready*)

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

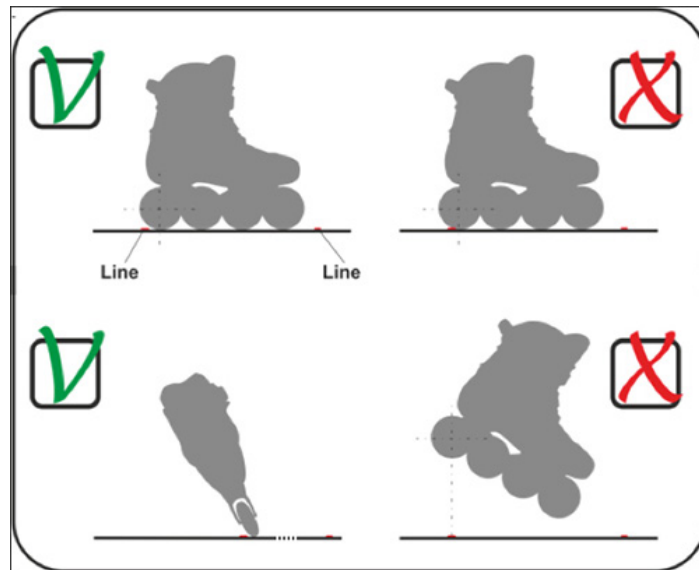
Le pied avant du patineur doit rester dans l'aire de départ (40 cm x 2 m) et aucune partie du pied avant (roues incluses) ne doit toucher ou mordre les lignes de départ avant ou arrière.

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.

- **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 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 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
- 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 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.

Annexe 1

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

Tableau 1 : Notes des juges

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

Tableau 2 : Classement 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

Tableau 3 : Victory points et classement final

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

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.

Annexe 2

Tableau de référence du juge de 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 et 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