

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



La réglementation freeride

Commission de Roller Freestyle

SOMMAIRE :

Chapitre I - HAUTEUR PURE

Page 2

Chapitre II - SKATECROSS

Page 9

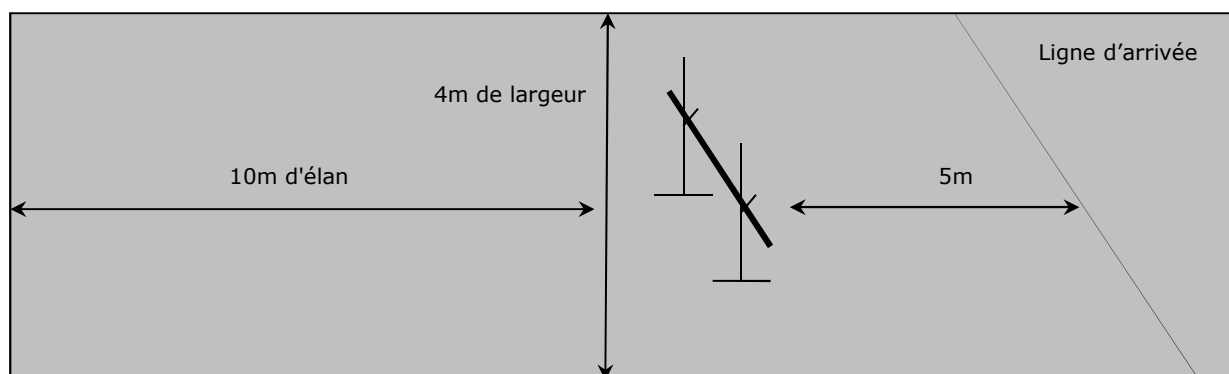
Chapitre I – HAUTEUR PURE

La Hauteur pure est un concours de saut en hauteur.

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)
 - plat (sans bosses, trous, ...)
 - sec
 - non glissant
- Les zones de pratique sont délimitées clairement et sécurisées. La zone est libre de tout obstacle ou élément jugé dangereux.
- L'accès à l'aire est uniquement réservé aux compétiteurs, aux officiels, aux organisateurs et aux photographes accrédités.
- L'aire de Hauteur pure répond aux critères réglementaires définis ci-après :



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

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

1.1.2 Equipements

- Un sautoir composé de 2 supports verticaux stables, gradués de 0m40 jusqu'à 1m70 de centimètres en centimètres, munis de taquets réglables.
- Une barre horizontale d'une section maximale de 15mm et d'une longueur minimale de 2m50.
- Une barre de secours aux caractéristiques équivalentes à la première.
- Un "espace juges" avec source de courant électrique, composé d'une table et deux chaises placées à proximité du sautoir.
- Un système de sonorisation avec micro, audible par les compétiteurs et le public.
- Un panneau d'affichage visible et accessible.

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.

Jusqu'à la catégorie cadet(te)s, tout compétiteur doit porter des protège-poignets. Pour les catégories supérieures les protège-poignets sont fortement recommandés.

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

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

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

1.3.2 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.

La hauteur de la barre d'échauffement est la hauteur de la première barre de la catégorie concernée.

Si une aire d'entraînement est mise à disposition par les organisateurs, la durée des échauffements réglementaires peut être diminuée selon la décision du corps arbitral.

1.3.3 Top départ

A l'appel de son nom, le compétiteur dispose d'un délai de 30 secondes pour passer. En cas d'essais consécutifs le temps de pause est de 30 secondes maximum.

Ces délais augmentent lorsqu'il ne reste qu'un, deux ou trois compétiteur(s) :

- deux ou trois compétiteurs : 1 minute

- un seul compétiteur : 2 minutes

1.3.4 Passages

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

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

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

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

Poussins : 60 cm

Poussines : 40 cm

Benjamins : 70 cm

Benjamines : 50 cm

Minimes garçons : 80 cm

Minimes filles : 60 cm

Cadets et vétérans hommes : 90 cm

Cadettes et vétérans femmes : 70 cm

Juniors et Seniors hommes : 110 cm

Juniors et seniors femmes : 90 cm

La barre est montée de dix centimètres pour les 3 premières hauteurs et ensuite de 5 en 5

Poussins	60	70	80	85	90	95	100	...
Benjamins	70	80	90	95	100	105	110	...
Minimes	80	90	100	105	110	115	120	...
Cadets et vétérans	90	100	110	115	120	125	130	...
Juniors et Seniors	110	120	130	135	140	145	150	...

Poussines	40	50	60	65	70	75	80	...
Benjamines	50	60	70	75	80	85	90	...
Minimes filles	60	70	80	85	90	95	100	...
Cadettes, vétérans	70	80	90	95	100	105	110	...
Juniors, Seniors	90	100	110	115	120	125	130	...

Lorsqu'il ne reste qu'un, deux ou trois compétiteur(s) en lice, ceux-ci choisissent la hauteur de barre à partir de la dernière hauteur franchie, avec un minimum de 2 centimètres d'écart avec la barre précédemment franchie. En cas de désaccord des compétiteurs, le corps arbitral retient la proposition de hauteur la plus faible, ils ont à ce moment le droit à 3 essais

Lorsqu'il ne reste plus qu'un compétiteur, celui-ci peut choisir la hauteur, à partir de la dernière hauteur franchie, pour continuer l'épreuve.

1.3.5 Essais

L'essai est validé si :

- le compétiteur passe au-dessus de la barre
- seuls les rollers touchent le sol lors de la réception

L'essai est invalidé si :

- la barre de saut chute
- le compétiteur s'engage au-delà du sautoir sans franchir la barre

1.3.6 Impasses

Est nommée "impasse" le fait de ne pas franchir certaines hauteurs. Cette méthode peut être utilisée par le compétiteur.

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

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

1.3.7 Résultats

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

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

1 – le compétiteur ayant utilisé le moins d'essais à la hauteur d'ex-æquo est classé devant l'autre.

2 – le compétiteur ayant utilisé le moins d'essais durant la compétition est classé devant l'autre.

3 – le compétiteur dont la hauteur de la première barre chutée est la plus haute est classé devant l'autre.

4- Pour les autres places seules les 3 premières règles s'appliquent, les ex æquo ne seront pas départagés.

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

Pour les autres places : les compétiteurs restent ex-æquo dans le classement final selon chaque hauteur franchie.

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

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

ARTICLE 1.4 – JURY

1.4.1 Composition

Le jury est composé au minimum de trois juges :

- deux juges de parcours
- un juge de table

1.4.2 Missions

Les juges de parcours :

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

Le juge de table :

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

Chapitre II – SKATECROSS

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

ARTICLE 3.1 – INSTALLATIONS SPORTIVES

3.1.1 Aire d'évolution

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

Il revient à la CRF d'homologuer ou non un circuit pour la compétition, ou d'imposer les modifications nécessaires.

3.1.2. Parcours et équipements

- Des "box" de départ sont matérialisés et identifiables. Un module de départ de type plan incliné est conseillé.
- La ligne d'arrivée est matérialisée et identifiable.
- La zone de freinage est matérialisée et identifiable.

- Le parcours peut comprendre :
 - des modules : structures conçues pour la pratique (ex : plan incliné, table, funbox, spine...), dont la fabrication et l'implantation sont conformes aux recommandations fédérales
 - des obstacles annexes : obstacles complémentaires à franchir (exemple : cartons, haies, tapis, pneus...)
- Le parcours ne permet pas aux compétiteurs de se croiser. Les allers retours sont interdits.
- La largeur du parcours permet les dépassements dans plusieurs zones.
- Le parcours est le même pour tous les compétiteurs d'une même catégorie ; les obstacles annexes doivent être replacés après chaque passage, le cas échéant.
- Un "espace juges" avec source de courant électrique, composé d'une table et deux chaises placées à proximité de la zone d'arrivée.
- Un système de chronométrage électronique strictement synchronisé avec le "buzz" de Top départ.
- Un système de sonorisation avec micro, audible par les compétiteurs et le public.
- Un panneau d'affichage visible et accessible.

Au minimum, le parcours doit contenir :

Pour une compétition Starter :

- 4 franchissements d'obstacles (ex : haie, module, chicane...)
- 1 module de saut
- 1 virage vers la droite
- 1 virage vers la gauche

Pour une compétition 1 étoile :

- 5 franchissements d'obstacles (ex : haie, module, chicane...)
- 2 modules de saut
- 2 virages vers la droite
- 2 virages vers la gauche
- 1 zone d'accélération

Pour une compétition 2 étoiles ou le Championnat de France :

- 6 franchissements d'obstacles (ex : haie, module, chicane...)
- 3 modules de saut
- 2 virages vers la droite
- 2 virages vers la gauche
- 2 zones d'accélération

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.

Le compétiteur doit porter des protège-poignets, des genouillères et un casque.

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

Inspection du circuit : Le jury inspecte le circuit pour vérifier l'état du parcours, des modules et des obstacles annexes. Le jury peut modifier un circuit pour le sécuriser, voire annuler l'épreuve en cas de danger irrémédiable.

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

Liste du premier passage : Après avoir vérifié les inscriptions, le corps arbitral dresse la liste de passage des compétiteurs selon l'ordre inverse du classement 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 5 minutes avant le passage de la catégorie. Juste avant le début de l'épreuve, il donne aux compétiteurs les dernières instructions, vérifie le port des protections et il fait écouter le "buzz" du Top départ.

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.

3.3.3 Qualifications

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

Le meilleur temps des deux passages est retenu pour établir le classement des qualifications.

En cas d'égalité, le temps du second passage est utilisé pour départager les compétiteurs ex-æquo.

En cas d'égalité parfaite ou d'absence de second temps, les compétiteurs ex-æquo disposent d'un essai supplémentaire pour être départagés.

Un compétiteur absent pour son premier passage est disqualifié.

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

Si un compétiteur décide de ne pas participer au second passage, il doit le signaler au jury. Dans ce cas, seul le temps de son premier passage est retenu. En cas d'égalité, le compétiteur ayant utilisé les deux passages est classé devant l'autre.

3.3.4 Finales

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

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

1 ^{er} Round				Quarter Finals				Semi Finals				Finals			
G1				QF1				SF1				Final			
1	0	0	Rank	G1 #1	FAUX	FAUX	Rank	QF1 #1	FAUX	FAUX	Rank	SF1#1	FAUX	FAUX	Rank
16	0	0		G2 #1	FAUX	FAUX		QF2 #1	FAUX	FAUX		SF2#1	FAUX	FAUX	
17	0	0		G2 #2	FAUX	FAUX		QF2 #2	FAUX	FAUX		SF2#2	FAUX	FAUX	
32	0	0		G1 #2	FAUX	FAUX		QF1 #2	FAUX	FAUX		SF1#2	FAUX	FAUX	
G2				QF2				SF2				Consolation Final			
8	0	0	Rank	G4 #2	FAUX	FAUX	Rank	G5 #1	FAUX	FAUX	Rank	SF1#3	FAUX	FAUX	Rank
9	0	0		G3 #2	FAUX	FAUX		G6 #1	FAUX	FAUX		SF2#3	FAUX	FAUX	
24	0	0		G3 #1	FAUX	FAUX		G6 #2	FAUX	FAUX		SF2#4	FAUX	FAUX	
25	0	0		G4 #1	FAUX	FAUX		G5 #2	FAUX	FAUX		SF1#4	FAUX	FAUX	
G3				QF3				SF3				Consolation Final			
5	0	0	Rank	G5 #1	FAUX	FAUX	Rank	QF3 #2	FAUX	FAUX	Rank	SF1#3	FAUX	FAUX	Rank
12	0	0		G6 #1	FAUX	FAUX		QF4 #2	FAUX	FAUX		SF2#3	FAUX	FAUX	
21	0	0		G3 #1	FAUX	FAUX		QF3 #1	FAUX	FAUX		SF2#4	FAUX	FAUX	
28	0	0		G4 #1	FAUX	FAUX		QF4 #1	FAUX	FAUX		SF1#4	FAUX	FAUX	
G4				QF4				SF4				Consolation Final			
4	0	0	Rank	G7 #2	FAUX	FAUX	Rank	G7 #2	FAUX	FAUX	Rank	SF1#3	FAUX	FAUX	Rank
13	0	0		G8 #2	FAUX	FAUX		G8 #2	FAUX	FAUX		SF2#3	FAUX	FAUX	
20	0	0		G7 #1	FAUX	FAUX		G7 #1	FAUX	FAUX		SF2#4	FAUX	FAUX	
29	0	0		G8 #1	FAUX	FAUX		G8 #1	FAUX	FAUX		SF1#4	FAUX	FAUX	
G5				QF5				SF5				Consolation Final			
3	0	0	Rank	G5 #1	FAUX	FAUX	Rank	G5 #1	FAUX	FAUX	Rank	SF1#3	FAUX	FAUX	Rank
14	0	0		G6 #1	FAUX	FAUX		G6 #1	FAUX	FAUX		SF2#3	FAUX	FAUX	
19	0	0		G6 #2	FAUX	FAUX		G6 #2	FAUX	FAUX		SF2#4	FAUX	FAUX	
30	0	0		G5 #2	FAUX	FAUX		G5 #2	FAUX	FAUX		SF1#4	FAUX	FAUX	
G6				QF6				SF6				Consolation Final			
6	0	0	Rank	G7 #2	FAUX	FAUX	Rank	G7 #2	FAUX	FAUX	Rank	SF1#3	FAUX	FAUX	Rank
11	0	0		G8 #2	FAUX	FAUX		G8 #2	FAUX	FAUX		SF2#3	FAUX	FAUX	
22	0	0		G7 #1	FAUX	FAUX		G7 #1	FAUX	FAUX		SF2#4	FAUX	FAUX	
27	0	0		G8 #1	FAUX	FAUX		G8 #1	FAUX	FAUX		SF1#4	FAUX	FAUX	
G7				QF7				SF7				Consolation Final			
7	0	0	Rank	G7 #2	FAUX	FAUX	Rank	G7 #2	FAUX	FAUX	Rank	SF1#3	FAUX	FAUX	Rank
10	0	0		G8 #2	FAUX	FAUX		G8 #2	FAUX	FAUX		SF2#3	FAUX	FAUX	
23	0	0		G7 #1	FAUX	FAUX		G7 #1	FAUX	FAUX		SF2#4	FAUX	FAUX	
26	0	0		G8 #1	FAUX	FAUX		G8 #1	FAUX	FAUX		SF1#4	FAUX	FAUX	
G8				QF8				SF8				Consolation Final			
2	0	0	Rank	G7 #2	FAUX	FAUX	Rank	G7 #2	FAUX	FAUX	Rank	SF1#3	FAUX	FAUX	Rank
15	0	0		G8 #2	FAUX	FAUX		G8 #2	FAUX	FAUX		SF2#3	FAUX	FAUX	
18	0	0		G7 #1	FAUX	FAUX		G7 #1	FAUX	FAUX		SF2#4	FAUX	FAUX	
31	0	0		G8 #1	FAUX	FAUX		G8 #1	FAUX	FAUX		SF1#4	FAUX	FAUX	

Pour le premier tour, le compétiteur le mieux classé du groupe lors des qualifications choisit son couloir en premier, suivi du deuxième mieux classé, et ainsi de suite.

Pour les tours suivants, les deux compétiteurs de chaque groupe ayant terminé premiers du tour précédent, choisissent prioritairement leurs couloirs, selon l'ordre des qualifications.

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.

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 Arrivée

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

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

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

3.3.7 Actions litigieuses

Les contacts de course non-volontaires sont tolérés. Cependant, les actions suivantes sont interdites :

- pousser un concurrent
- tirer un concurrent
- retenir un concurrent par le maillot
- bloquer un concurrent de manière dangereuse
- faire tomber un concurrent délibérément
- faire tomber un obstacle délibérément
- réaliser des figures mettant en danger les autres concurrents

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

- un déclassement en dernière position selon l'ordre d'arrivée.
- une disqualification du/des compétiteur(s) mis en cause.

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

3.3.8 Résultats

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

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

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

ARTICLE 3.4 – JURY

3.4.1 Composition

Le jury est composé au minimum de trois juges :

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

3.4.2 Missions

Les juges de parcours :

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

Le juge de table :

- il retranscrit les résultats sur la feuille de marque