



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 19

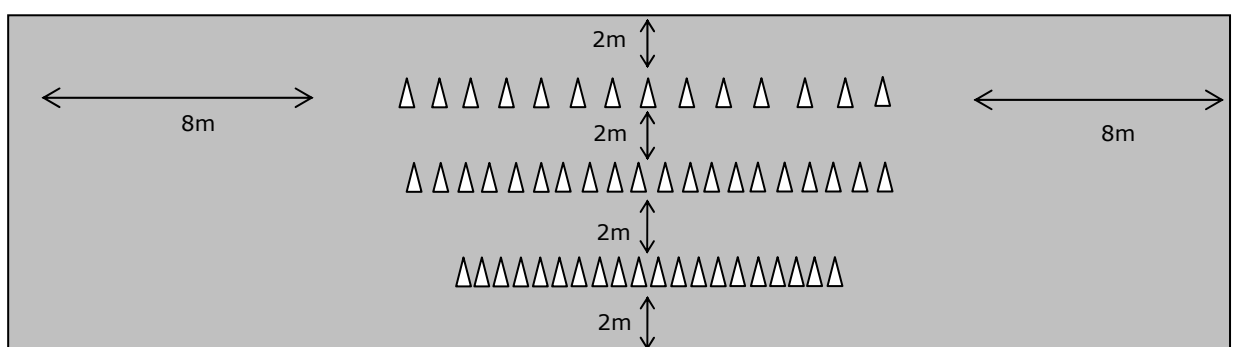
Chapitre I – SLALOM CLASSIC

Le Slalom classic consiste à exécuter des figures lors d'un passage individuel de 60 à 90 secondes sur trois lignes de plots (20 x 50cm, 20 x 80cm et 4 x 120cm) sur une musique de son choix.

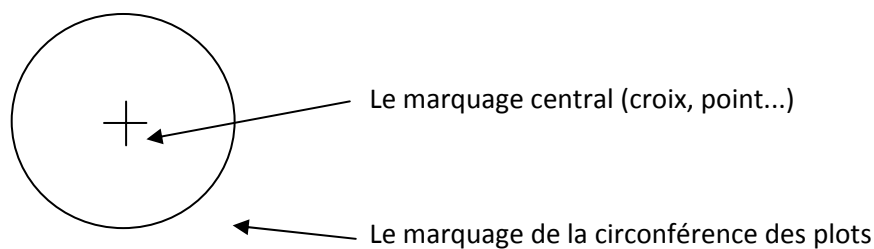
ARTICLE 1.1 – INSTALLATIONS SPORTIVES

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 50cm en leur centre ; cette ligne est la plus proche des juges.
 - 20 marques circulaires espacées de 80cm en leur centre ; cette ligne est entre les deux autres.
 - 14 marques circulaires espacées de 120cm 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 deux couleurs différentes non adjacentes.
- Un "espace juges" avec source de courant électrique, composé de deux tables et cinq chaises placées à proximité de la ligne de 50cm.
- 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

Deux déroulements sont privilégiés en fonctions des catégories et/ou du niveau de la compétition.

- **CAS 1** : Catégories Poussin/Benjamin/Minime pour tout niveau d'événement et toutes catégories pour événement « starter »
- **CAS 2** : Catégories Cadet/Junior/Senior sauf pour événement « starter »

1.3.1. 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 panneau 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.

1.3.3. Qualifications

Le compétiteur dispose d'un passage de qualification.

Un compétiteur absent pour son premier passage est disqualifié.

- **CAS 1 :**
 - Les 4 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre est inférieur ou égal à 7.
 - Les 6 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre est compris entre 8 et 12.
 - Les 8 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre est compris entre 13 et 16.
 - Les 10 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre est supérieur ou égal à 17.

- **CAS 2 :**
 - Les 4 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre est inférieur ou égal à 8.
 - Les 6 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre est compris entre 9 et 15.
 - Les 8 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre est supérieur ou égal à 16.

1.3.4. Finales

Les compétiteurs qualifiés disposent d'un passage de finale.

L'ordre de passage correspond à l'ordre inverse du classement des qualifications.

1.3.5. Top départ

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

1.3.6. Passages

Le temps d'un passage est fonction de la catégorie d'âge tel que défini ci-après :

Poussins : 60 secondes

Benjamins / Minimes : 75 secondes

Cadets / Juniors / Seniors : 90 secondes

Le chronomètre est déclenché au franchissement du premier plot, il est arrêté au dernier plot franchi par le patineur.

1.3.7. Résultats.

Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points.

Les compétiteurs finalistes sont classés selon la note des finales.

Les compétiteurs non-finalistes sont classés selon la note des qualifications.

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

1 – le compétiteur qui totalise le plus de points avec ses deux passages est classé devant l'autre.

2 – le compétiteur qui a la meilleure note technique en finale est classé devant l'autre.

3 – le compétiteur qui a la meilleure note technique en qualification est classé devant l'autre.

Pour les autres places : les compétiteurs restent ex-æquo dans le classement final.

Les résultats de chaque catégorie sont affichés sur le panneau d'affichage dans la journée.

ARTICLE 1.4 – JURY

1.4.1. Composition

Le jury est composé au minimum de quatre juges de table.

Deux 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 des juges de table.

Le responsable sonorisation :

- il prépare la musique de chaque compétiteur.
- il lance la musique après l'appel du compétiteur, lorsque celui-ci est prêt.

1.4.3. Notation

La note d'un Slalom classic est l'addition des quatre critères de notation et de la note d'interprétation.

Note de technique (sur 70 points)

La note de technique s'établit sur trois critères :

- la difficulté des figures et des enchaînements
- les bonus
- la vitesse d'exécution

La difficulté des figures et des enchaînements (60 points)

Le juge technique prend en compte une figure exécutée au minimum sur quatre plots consécutifs ou répétée consécutivement.

Le juge technique évalue la difficulté de la figure, quelle que soit son exécution (plot tombé, déséquilibré...)

Le juge technique retient les dix meilleurs figures ou enchaînements réalisés.

Les bonus (5 points)

Le juge technique prend en compte les éléments complémentaires aux figures et aux enchaînements, qui apportent une valeur ajoutée au passage.

La vitesse d'exécution (5 points)

Le juge technique évalue la vitesse générale en fonction d'une vision globale du passage.

Le juge technique pénalise de 50% la répétition, au cours d'un même passage, de figures, d'enchaînements ou de bonus.

Note de maîtrise gestuelle (20 points)

Le juge de maîtrise gestuelle évalue la finition des figures et des enchaînements, la qualité de maîtrise des réalisations.

Note de musique (10 points)

La note de Musique s'établit sur deux critères :

- le rythme général
- la chorégraphie

Le rythme général (5 points)

Le juge de musique évalue l'adéquation générale entre le rythme de la musique et la réalisation du passage (vitesse, tonicité, accélération, ralentissement...)

La chorégraphie (5 points)

Le juge de musique évalue la synchronisation entre la musique et les éléments techniques (figures, enchaînements, bonus)

Note de pénalités

La note de pénalités n'a pas de limite de points. Elle s'établit sur quatre critères :

- les plots
- les chutes
- la durée du passage
- la variété des figures

Les plots (0,5 point par plot)

Le juge de pénalités attribue 0,5 point de pénalité par plot chuté, plot déplacé en dehors du tracé et plot non-slalomé à la fin du temps imparti.

Les chutes (0,5 à 5 points par chute)

Le juge de pénalités distingue la touchette, l'appui, la chute et leur importance pour attribuer une note à chaque chute.

La durée du passage (5 points)

Le juge attribue 5 points de pénalité pour un passage inférieur ou supérieur de dix secondes au temps réglementaire.

La variété des figures

Le juge de pénalités attribue 1 point de pénalité pour la non-réalisation d'une des familles de figures suivantes :

- Les aigles : figures exécutées les pieds ouverts ou fermés, en formant un angle de plus ou moins 180°.
- Les figures assises : figures exécutées avec les fesses situées sur le plan inférieur ou égal au genou de l'unique pied porteur.
- Les wheelings : figures exécutées sur une roue pour les patins en ligne / sur une ou deux roues du même pied pour les patins traditionnels.
- Les spins : figures exécutées sur une ou deux roues pour les patins en ligne / sur une, deux, trois ou quatre roues pour les patins traditionnels, lors desquelles le compétiteur réalise 720°.
- Les figures sautées : figures exécutées sur un pied, avec plusieurs phases d'impulsion, plusieurs phases aériennes et plusieurs phases de réception.

Note d'interprétation (5 points)

Les juges évaluent la créativité, l'originalité et l'intensité des passages.

Pour chaque passage, la note d'interprétation correspond à la moyenne des quatre notes des juges.

1.4.4. Organisation et adaptation des règlements

Le corps arbitral désigné pour la compétition a la possibilité de faire toutes modifications qu'il juge utiles afin de permettre un meilleur déroulement de l'événement.

Ces modifications sont jugées nécessaires en raison de circonstances particulières (planning, météo, nombre de compétiteurs, espace de compétition, bris de matériel...) et doivent être annoncées clairement pendant le déroulement de la compétition.

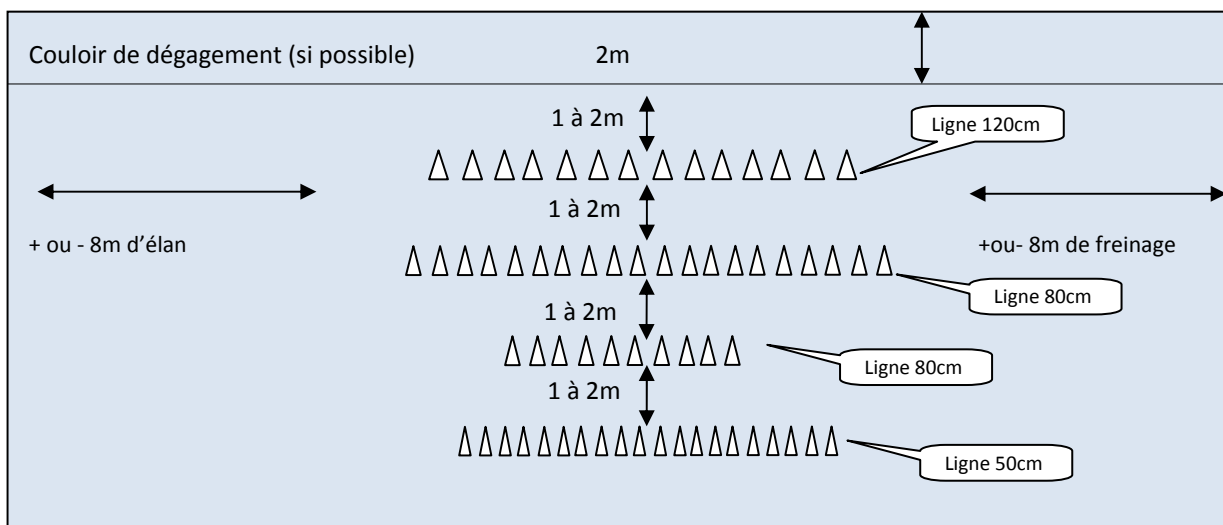
Chapitre II – SLALOM BATTLE

Le Slalom battle consiste à exécuter des figures sur quatre lignes de plots (20 x 50cm, 20 x 80cm, 14 x 120cm et 10 x 80cm) 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 :



- Disposition :

Une ligne de 14 plots espacés de 120cm, une ligne 20 plots espacés de 80cm, une ligne de 10 plots espacés de 80cm, et une ligne de 20 plots espacés de 50cm.

Ces lignes sont centrées entre elles tant que possible.

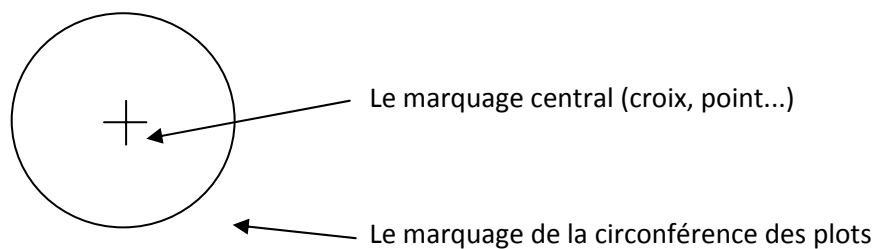
La ligne de 50 doit se trouver côté table des juges et la ligne de 120 côté public.

Si l'espace utilisé apporte des contraintes, il est possible de changer le centrage des lignes ainsi que la quantité de cônes sur une ligne.

Il est également possible de retirer la 2^{ème} ligne de 80 qui comporte 10 plots.

(Nota : Le nombre de plots par ligne est libre pour les événements starter.)

- 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 centimètres, 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 50cm.

Affichage de la liste de passage : le juge de départ annonce l'ordre de passage de façon audible et l'affiche sur le panneau 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, un juge 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 réduit sur décision du corps arbitral si la délibération a été rapide.

2.3.3. Top départ

Le lancement de la musique correspond au lancement du groupe.

Dans chaque groupe, le speaker donne le top départ individuel après le ramassage des plots.

2.3.4. Passages

2 déroulements sont privilégiés en fonctions des catégories et/ou du niveau de la compétition

- **CAS 1** : Catégories Minimales pour tout niveau d'événement et toutes catégories pour événement « starter »
- **CAS 2** : Catégories Cadet/Junior/Senior sauf pour événement « starter »

- **CAS 1 :**
 - Le compétiteur dispose de deux passages en quart de finale et plus.
 - Le compétiteur dispose de deux passages en demi-finale.
 - Le compétiteur dispose de deux passages et un last trick en petite finale.
 - Le compétiteur dispose de deux passages et un last trick en grande finale.
- **CAS 2 :**
 - Le compétiteur dispose de deux passages en quart de finale et plus.
 - Le compétiteur dispose de trois passages en demi-finale.
 - 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 permettre trois passages en petite finale.

Dans tous les cas la durée d'un passage est de 30 secondes.

Le chronomètre est déclenché au franchissement du premier plot.

2.3.5. Best trick

Le best trick est un passage abrogatif des passages précédents pour réaliser une seule figure ou combinaison de figures. Il permet le départage 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 sa réalisation dure moins de 10 secondes, il peut recommencer 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 ultime figure lors des finales. Il est additionné aux passages des compétiteurs pour la délibération du jury.

La durée d'un last trick est de 30 secondes maximum. Le chronomètre est déclenché au franchissement du premier plot.

Si sa réalisation dure moins de 10 secondes, il peut recommencer une seconde fois ; seule la meilleure des deux réalisations est retenue.

2.3.7. Résultats

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

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

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

- Phase 1 : les compétiteurs du groupe rejoignent l'aire d'attente.
- Phase 2 : les juges demandent un best trick.
- Phase 3 : les compétiteurs réalisent leur best trick, selon l'ordre défini par un pile ou face.
- Phase 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 2.3.1*. 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 21ème ex-æquo. Etc. ...

Les résultats de chaque catégorie sont affichés sur le panneau d'affichage dans la journée.

2.3.8. Pré-qualifications

Les pré-qualifications sont la sélection d'un nombre de compétiteur 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.

Deux 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 :

- 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, au signal des juges de table.

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.

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 fonction des classements déterminés par les juges, après chaque groupe.

Les juges prennent en compte pour l'ensemble des passages de :

- 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
- l'adéquation avec la musique
- la créativité
- l'interprétation
- les chutes
- les plots tombés / déplacés
- etc.

Ils évaluent l'ensemble des passages 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 leur classement, 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 moyenne des places données par chaque juge pour chaque compétiteur.
- Demander un best trick.

Les pénalités

A chaque plot tombé ou renversé ne correspond pas une note de pénalité, cela est pris en compte dans l'évaluation globale.

La répétition d'éléments

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

2.4.4. Organisation et adaptation des règlements

Le corps arbitral désigné pour la compétition a la possibilité de faire toutes modifications qu'il juge utiles afin de permettre un meilleur déroulement de l'événement.

Ces modifications sont jugées nécessaires en raison de circonstances particulières (planning, météo, nombre de compétiteurs, espace de compétition, bris de matériel...) et doivent être annoncées clairement pendant le déroulement de la compétition.

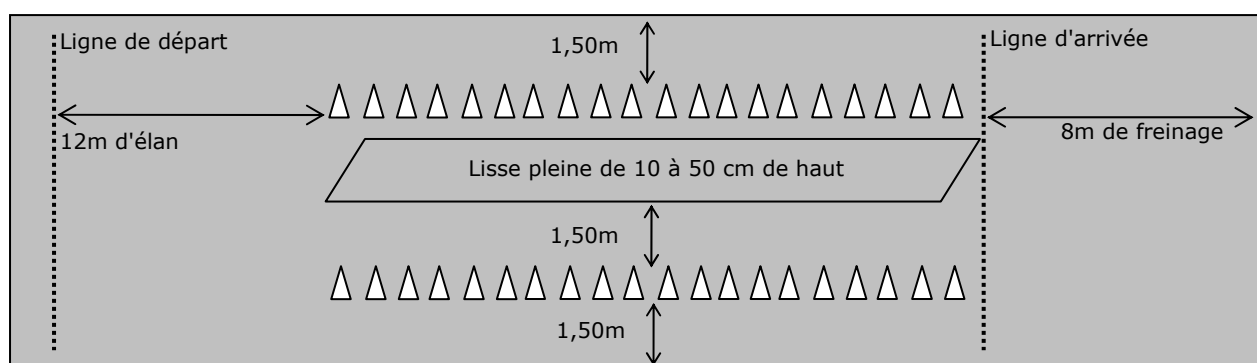
Chapitre III – SLALOM VITESSE

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

ARTICLE 3.1 – INSTALLATIONS SPORTIVES

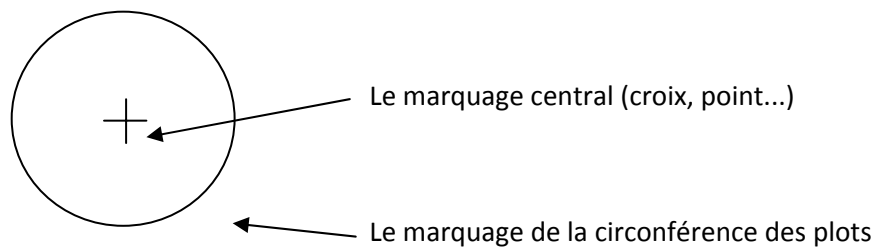
3.1.1. Aire d'évolution

- 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 80cm 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 centimètres, 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 lignes de slalom, qui empêchent aux plots d'une ligne d'être envoyés sur l'autre ligne lors du passage d'un compétiteur.
- Une ligne de départ située douze mètres avant le marquage central du premier plot.
- Une ligne d'arrivée située 80 centimètres 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

Deux déroulements sont privilégiés en fonctions des catégories et/ou du niveau de la compétition

- **CAS 1** : Catégories Poussin/Benjamin/Minimes pour tout niveau d'événement et toutes catégories pour événement « starter »
- **CAS 2** : Catégories Cadet/Junior/Senior sauf pour événement « starter »

3.3.1. Préparation de l'épreuve

3.3.1.1 Définition des passages pour les qualifications

- **CAS 1** :
 - Premier passage** : Les compétiteurs passent par paires simultanément sur 2 lignes dans un ordre aléatoire.
 - Second passage** : Il s'effectue avec les mêmes paires, immédiatement après le premier passage.
- **CAS 2** :
 - 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.

3.3.1.2 Annonce et appel des compétiteurs

Affichage de la liste de passage : Le juge de départ annonce l'ordre de passage de façon audible et l'affiche sur le panneau 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 fait écouter le "buzz" du Top départ.

3.3.2. Echauffement

L'échauffement fait partie de l'épreuve ; le juge de départ en annonce le début et la 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.

- **CAS 1 :**

Les 4 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre est inférieur à 9.

Les 8 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre est compris entre 9 et 18.

Les 16 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre est compris entre 19 et 34.

Les 32 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre est supérieur ou égal à 35.

- **CAS 2 :**

Les 4 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre est inférieur à 6 et 10.

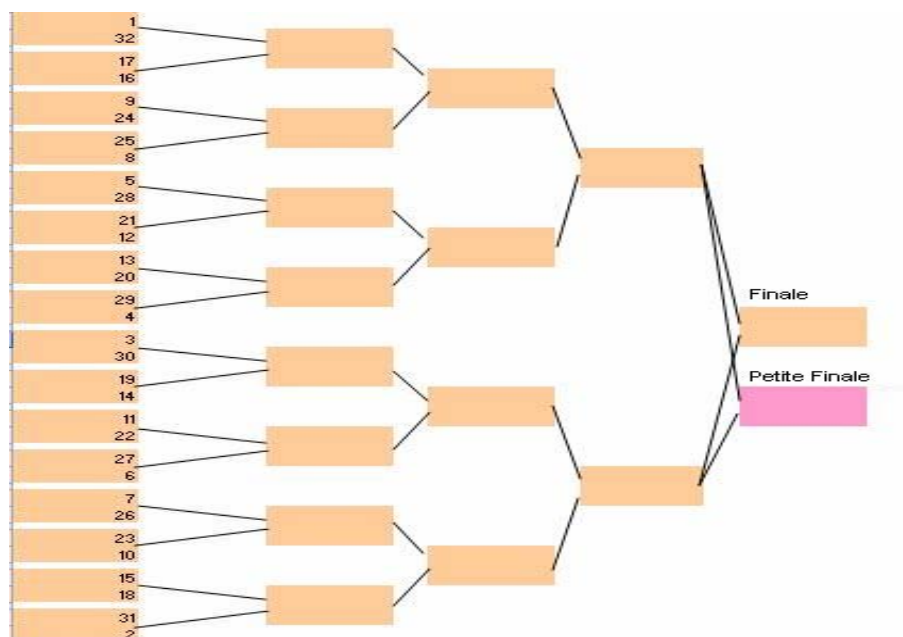
Les 8 premiers compétiteurs sont qualifiés, si leur nombre est compris entre 11 et 20.

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. 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.

La procédure de départ s'effectue en trois phases :

Phase 1 : "à vos marques" ("on your marks"). Le compétiteur se place à la ligne de départ et se positionne.

Phase 2 : "prêt" ("set"). Le compétiteur s'immobilise dans un dernier mouvement, derrière la ligne de départ.

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 est autorisé par compétiteur et par manche.

Le compétiteur peut demander à interrompre la procédure de départ en cas de problème constaté ; dans ce cas, il lève distinctement la main.

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 :

- par plot renversé
- par plot ou intervalle évité
- par plot déplacé hors du marquage de circonférence
- si le compétiteur utilise une autre figure pour franchir un plot

Pour les catégories Cadets/Juniors/Seniors, le juge disqualifie le passage si :

- le compétiteur fait plus de quatre pénalités
- le compétiteur utilise une autre figure pour franchir un plot.

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 le panneau d'affichage lors de la remise des prix.

ARTICLE 3.4 – JURY

3.4.1. Composition

Le jury est composé de trois juges :

- un juge de départ / de table
- deux juges de parcours

Deux 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 et signale 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 au juge de table les pénalités du compétiteur de leur ligne.

Les ramasseurs de plots :

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

3.4.2. Organisation et adaptation des règlements

Le corps arbitral désigné pour la compétition a la possibilité de faire toutes modifications qu'il juge utiles afin de permettre un meilleur déroulement de l'événement. Ces modifications sont jugées nécessaires en raison de circonstances particulières (planning, météo, nombre de compétiteurs, espace de compétition, bris de matériel...) et doivent être annoncées clairement pendant le déroulement de la compétition.