



La réglementation Street, mini-rampe, Bowl, Rampe (big)

Commission de Roller Freestyle

SOMMAIRE:

Chapitre 1 - Street	Page 2
Chapitre 2 - Mini-rampe	Page 10
Chapitre 3 - Bowl	Page 16
Chapitre 4 – Rampe (big)	Page 25

Chapitre I – STREET

Le Street est une épreuve qui consiste à proposer un enchaînement de figures aériennes et glissées sur différents modules, regroupés sous le terme de skatepark, en un temps limité.

ARTICLE 1.1 – INSTALLATIONS SPORTIVES

1.1.1. Aire d'évolution

L'ensemble de l'aire d'évolution est nommé skatepark, plus précisément, il s'agit d'une aire plate composée d'obstacles, appelés « modules », reproduisant un environnement urbain (plans inclinés, courbes, murets, mains courantes, dénivelés, marches)

- Le sol doit être :
 - Dur (exemple : béton, ciment, enrobé...)
 - Lisse (le moins abrasif possible)
 - Plat (sans bosse, trou, ...)
 - Sec (non glissant)
- Les zones de pratique doivent être délimitées clairement et sécurisées.

La zone doit être 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.

Les dimensions de l'aire pourront varier suivant l'agencement du skatepark.

1.1.2. Équipements

- Espace juges : Il est composé d'une table et 3 chaises placées sur l'aire à un endroit qui permet d'avoir une vue d'ensemble sans gêner les compétiteurs.
- Un chronomètre.
- Deux panneaux d'affichage officiels : un premier visible et accessible à tous, compétiteurs et spectateurs, et un second dans l'aire d'échauffement des compétiteurs.

- Un skatepark :

Les indications de structure du skatepark (nombre d'éléments et dimensions) sont fournies à titre de recommandation.

Il revient à la CRF, en consultation avec l'ensemble des juges nationaux, de juger de la capacité d'un skatepark à recevoir une compétition.

Dans tous les cas, tous les modules, dans leur fabrication et leur implantation doivent être conformes à la norme AFNOR NF EN 14 974 (norme européenne) et aux recommandations fédérales.

Au minimum, le skatepark doit contenir :

Pour une compétition régionale

- 2 modules de slide
- 2 modules de saut

Exigences dimensionnelles :

- **Pour les modules de slide :**

Longueur minimale (barre, trottoir ou curb, muret, handrail) : 3 m, pour une hauteur minimale de 50 cm au-dessus du sol ou 40 cm au-dessus des modules.

Largeur minimale des modules à coping (quarter, hip, spine) : 4,50 m, pour une hauteur minimale de 1m.

- **Pour les modules de saut :**

Largeur minimale : 3 m

Hauteur minimale : chin : 1 m ; hip : 1,30 m ; spine : 1,50 m ; quarter : 1,70 m

Pour une compétition nationale :

- 4 modules de slide
- 4 modules de saut

Exigences dimensionnelles :

- **Pour les modules de slide :**

Longueur minimale (barre, trottoir ou curb, muret, handrail) : 3m, pour une hauteur minimale de 60 cm au dessus du sol ou 40 cm au dessus des modules.

Largeur minimale des modules à coping : quarter : 6 m ; hip, spine : 4,50 m, pour une hauteur minimale de 1 m.

- **Pour les modules de saut :**

Largeur minimale : 3 m

Hauteur minimale : chin : 1,20 m ; hip : 1,50 m ; spine : 1,70 m ; quarter : 2 m

ARTICLE 1.2 – COMPETITEURS

1.2.1. Licence

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

1.2.2. Roller

Les compétiteurs utilisent des rollers de leur choix (quad ou in-line).

1.2.3. Protections

Le port du casque est obligatoire.

1.2.4. Tenue vestimentaire

Aucune tenue vestimentaire particulière n'est imposée.

Les concurrents doivent avoir une tenue correcte, ils ne peuvent pas se présenter torse nu.

ARTICLE 1.3 – DEROULEMENT DE L'EPREUVE

1.3.1 Liste de passage.

Après avoir vérifié les inscriptions, le Juge Arbitre dresse la liste de passage des compétiteurs par tirage au sort.

1.3.2 Affichage de la liste de passage.

L'ordre de passage est annoncé de façon audible par le juge de départ et indiqué sur des panneaux d'affichage visibles des compétiteurs.

1.3.4 Appel des compétiteurs.

Le juge de départ appelle les compétiteurs pour les inviter à se présenter à la chambre d'appel, 5 minutes avant le passage de la catégorie. Juste avant le début de l'épreuve, il donne aux compétiteurs les dernières instructions.

Selon le nombre de compétiteurs, le juge arbitre pourra prendre la décision de procéder par poules.

1.3.5 Échauffement

L'échauffement fait partie de l'épreuve.

Le juge de départ annonce le début de l'épreuve afin de permettre le démarrage de l'échauffement réglementaire pour la catégorie.

La durée d'échauffement réglementaire est de dix minutes pour 20 compétiteurs (+ 5 minutes par tranche de 10 compétiteurs).

Le juge arbitre a la possibilité de modifier la durée de cet échauffement en fonction du nombre de participants.

La dernière minute d'échauffement est annoncée par le juge de départ.

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

Au terme de l'échauffement, tous les compétiteurs devront impérativement gagner l'aire d'attente.

1.3.6 Top départ

Le compétiteur s'élance au top donné par le juge de départ, ce dernier devant s'assurer que les juges de table sont prêts.

Le compétiteur commence en s'engageant sur le module de son choix.

1.3.7 Essais

En phase de qualification comme en phase finale, le compétiteur va avoir à effectuer une prestation en jam session dirigée.

Lors d'une jam session dirigée, trois, quatre ou cinq compétiteurs évoluent sur le skatepark les uns à la suite des autres.

Pour les catégories 12 ans et moins, 13-16 ans, féminines, 17 ans et plus et vétérans, chaque compétiteur dispose de 2 passages non consécutifs.

Pour la catégorie Elite, chaque compétiteur dispose de 3 passages non consécutifs (sauf dans le cas où les patineurs sont 16 ou plus, dans ce cas, chacun dispose de 2 passages non consécutifs en phase de qualification.)

Chaque passage a une durée de trente secondes minimum.

Si le concurrent tombe dans le délai des trente secondes, il peut continuer son passage.

Au-delà des trente secondes dès que le concurrent tombe ou s'arrête de rider plus de 5 secondes (arrêt total), son passage est terminé.

Dans tous les cas, le temps de passage maximum est fonction de la catégorie d'âge :

- 1 minute pour les 12 ans et moins
- 1 minute et 30 secondes pour les 13-16 ans, les féminines et les vétérans
- 2 minutes pour les 17 ans et plus et les élites

1.3.7 Qualifications

Sur une compétition donnée, dans l'ordre, on procèdera d'abord aux qualifications pour l'ensemble des catégories, puis aux phases finales pour l'ensemble des catégories, le même jour ou un jour ultérieur.

Quel que soit le nombre de compétiteurs, on procèdera à une phase qualificative.

En phase de qualification, les compétiteurs concourent sous forme de jam session dirigée, par poules de trois, quatre ou cinq selon le nombre de concurrents.

Pour les catégories 12 ans et moins, 13-16 ans, 17 ans et plus et féminines :

- S'il y a 31 ou plus de 31 compétiteurs ou plus en qualification, les 12 premiers sont retenus pour les phases finales.
- S'il y a entre 11 et 30 compétiteurs en qualification, les 8 premiers sont retenus pour les phases finales.
- S'il y a entre 3 et 10 compétiteurs, les 4 premiers sont retenus pour les phases finales.

Le nombre de compétiteurs qui sera retenu pour la phase finale est rappelé par le juge de départ avant le début des qualifications.

Pour la catégorie élite :

- S'il y a 11 ou plus de 11 compétiteurs en qualification, les 8 premiers sont retenus pour les phases finales.
- S'il y a entre 3 et 10 compétiteurs, les 5 premiers sont retenus pour les phases finales.

Le nombre de compétiteurs qui sera retenu pour la phase finale est rappelé par le juge de départ avant le début des qualifications.

1.3.8 Phase finale

En phase finale, les compétiteurs concourent sous forme de jam session dirigée, par poules de quatre. Les points obtenus lors des qualifications permettent de déterminer le classement des compétiteurs dans les poules (1, 3, 5, 7 et 2, 4, 6, 8).

Ils permettent aussi d'établir la liste de passage des compétiteurs dans les poules (points croissants).

1.3.9 Résultats

Les concurrents sont classés dans l'ordre croissant du résultat. Le premier est celui qui totalise le plus grand nombre de points.

Les non qualifiés pour les phases finales seront classés selon le classement des qualifications.

En cas d'ex-æquo, on ne départagera que les trois premiers. On retiendra la meilleure note technique pour départager les concurrents ex-aequo.

Si l'aire de compétition se situe en extérieur et que le mauvais temps empêche le déroulement de la phase finale, on retiendra le classement des qualifications pour le classement final.

Ce point est annoncé par le juge de départ en début d'épreuve.

1.3.10 Affichage des résultats

Les résultats de chaque catégorie seront affichés sur les panneaux d'affichage officiels dans la journée même de l'épreuve.

Concernant les résultats de la finale, ils seront annoncés puis affichés lors de la remise des prix, au terme de l'épreuve.

La feuille de résultats doit être signée par le Juge Arbitre.

ARTICLE 1.4 – JURY

1.4.1. Composition

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

Le juge arbitre peut être l'un d'eux ou une quatrième personne.

Le juge de départ peut être l'un d'eux (juge gestion du run) ou une quatrième personne.

1.4.2. Missions

Les juges de table :

Ils sont au nombre de trois et évaluent chaque run en fonction de critères différents (technique, style, gestion). Chaque juge gère un critère de notation.

L'addition des trois critères définit la note finale d'un run.

Le juge de gestion du run vérifie le port des protections.

La note technique 100 points maximum

La note de technique s'établit à partir de deux critères :

- la difficulté technique des figures (chaque tricks /5)
- les bonifications

La note de style sur 50 points

La note de style s'établit à partir de quatre critères :

- la vitesse
- l'amplitude
- la maîtrise et la fluidité des figures
- La finition et personnalisation des figures

La vitesse sur 10 points

Appréciation donnée à la vitesse du compétiteur durant son run.

L'amplitude sur 10 points

On évalue la longueur des slides et la hauteur des sauts, avec 5 (cinq) pour les sauts et 5 (cinq) pour les slides.

La maîtrise et la fluidité des figures sur 20 points

C'est l'estimation du niveau de maîtrise de l'ensemble des figures présentées dans le run.

La finition et personnalisation des figures sur 10 points

La note de gestion du run sur 50 points

La note de gestion du run s'établit à partir de deux critères :

- l'utilisation de l'espace
- la polyvalence

L'utilisation de l'espace sur 35 points

Le juge prend en compte la difficulté, la diversité et l'originalité des lignes (trajectoires) utilisées.

La polyvalence sur 15 points

Le juge prend en compte la proportion de sauts par rapport aux slides

Chapitre II – MINI RAMPE

La mini rampe est une épreuve qui consiste à proposer un enchaînement de figures glissées et aériennes sur un module de type mini rampe, en un temps limité.

Une mini rampe est un module de type « rampe » dont la hauteur ne dépasse pas 2,20 m maximum et qui ne comporte pas de segment de courbe verticale (à 90° par rapport au sol), pouvant être agrémenté ou pas d'un spine, hip, volcano ou corner.

Une compétition nationale de mini rampe peut se dérouler sur une seule journée ou deux journées consécutives.

Dans le cas d'une compétition se déroulant sur une seule journée l'organisateur devra limiter à 50 le nombre de participants.

ARTICLE 2.1 – INSTALLATIONS SPORTIVES

2.1.1. Aire d'évolution

L'aire d'évolution est restreinte à un module appelé « mini rampe » (hauteur inférieur à 2,2 m et pas de verticale), pouvant éventuellement être pourvu d'un spine, hip, volcano ou corner (mais ne peut être fermé des deux cotés)

La zone de pratique doit être délimitée clairement et sécurisée. La zone doit être 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.

2.1.2. Équipements

- Espace juges : Il est composé d'une table et 3 chaises placées sur l'aire à un endroit qui permet d'avoir une vue d'ensemble sans gêner les compétiteurs.
- Un chronomètre
- Deux panneaux d'affichage officiels : un premier visible et accessible à tous, compétiteurs et spectateurs et un second dans l'aire d'échauffement compétiteurs.

- Une mini rampe : il revient à la CRF, en consultation avec l'ensemble des juges nationaux, de juger de la capacité d'une rampe à recevoir une compétition.

Dans tous les cas, elle devra respecter rigoureusement les normes AFNOR.

ARTICLE 2.2 – COMPETITEURS

2.2.1. Licence

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

2.2.2. Roller

Les compétiteurs utilisent des rollers de leur choix (quad ou in-line).

2.2.3. Protections

Le port du casque est obligatoire.

2.2.4. Tenue vestimentaire

Aucune tenue vestimentaire particulière n'est imposée.

Les concurrents doivent avoir une tenue correcte. Ils ne peuvent pas se présenter torse nu.

ARTICLE 2.3 – DEROULEMENT DE L'EPREUVE

2.3.1 Liste de passage

Après avoir vérifié les inscriptions, le Juge Arbitre dresse la liste de passage des compétiteurs par tirage au sort.

L'ordre de passage est annoncé de façon audible par le juge de départ et indiqué sur des panneaux d'affichage visibles des compétiteurs.

2.3.4 Appel des compétiteurs

Le juge de départ appelle les compétiteurs à la chambre d'appel 5 minutes avant le passage de la catégorie.

Juste avant le début de l'épreuve, il donne aux compétiteurs les dernières instructions.

Selon le nombre de compétiteurs, le juge arbitre pourra prendre la décision de procéder par poules.

2.3.5 Échauffement

L'échauffement fait partie de l'épreuve.

Le juge de départ annonce le début de l'épreuve afin de permettre le démarrage de l'échauffement réglementaire pour la catégorie.

La dernière minute d'échauffement est annoncée par le juge de départ.

La zone d'échauffement n'est accessible qu'aux athlètes en compétition. Au terme de l'échauffement, tous les compétiteurs devront impérativement gagner l'aire d'attente.

2.3.6 Top départ

Le compétiteur s'élance au top donné par le juge de départ, ce dernier devant s'assurer que les juges de table sont prêts.

Le compétiteur commence en s'engageant du côté de son choix dans la mini rampe directement ou dans le cas où celle-ci serait doter d'un transfert (hip, volcano ...) donnant sur l'extérieur le compétiteur peu s'élancer en prenant l'élan depuis l'extérieur de la mini rampe et y rentrer par le transfert.

Le compétiteur peut également utiliser ce type de transfert quand celui-ci existe sur la mini rampe sur laquelle se déroule la compétition pour finir sa prestation. (Une fois le transfert utilisé en sortie le passage s'arrête quel que soit le temps restant au chronomètre.)

2.3.7 Essais

En phase de qualification comme en phase finale, le compétiteur va avoir à effectuer une prestation en Jam session dirigée.

Lors d'une jam session dirigée, trois, quatre ou cinq compétiteurs évoluent sur la mini rampe les uns à la suite des autres.

Chaque compétiteur dispose de 4 passages non consécutifs + 1 best trick non consécutif (dont les points comptent double dans la note technique).

Temps de passage maximum :

- 30 secondes pour les mini et 40 secondes pour les mini à spine toutes les catégories (13-16 ans, 17ans et plus, féminines, vétérans et élite)

2.3.8 Qualifications

- S'il y a 31 ou plus de 31 compétiteurs ou plus en qualification, les 12 premiers sont retenus pour les phases finales.
- S'il y a entre 11 et 30 compétiteurs en qualification, les 8 premiers sont retenus pour les phases finales.
- S'il y a entre 3 et 10 compétiteurs, les 4, 5 ou 6 premiers sont retenus pour les phases finales.

Le nombre de compétiteurs qui sera retenu pour la phase finale est rappelé par le juge de départ avant le début des qualifications.

2.3.9 Finale

En phase finale, les compétiteurs concourent sous forme de Jam Session dirigée, par poules de quatre. Les points obtenus lors des qualifications permettent de déterminer le classement des compétiteurs dans les poules (exemple : 1, 3, 5, 7 et 2, 4, 6, 8). Ils permettent aussi d'établir la liste de passage des compétiteurs dans les poules (points croissants).

2.3.10 Résultats

Les concurrents sont classés dans l'ordre croissant du résultat. Le premier est celui qui totalise le plus grand nombre de points.

Les non qualifiés pour les phases finales seront classés selon le classement des qualifications.

En cas d'ex-æquo, on ne départagera que les trois premiers.

On retiendra la meilleure note technique pour départager les concurrents ex-aequo.

Si l'aire de compétition se situe en extérieur et que le mauvais temps empêche le déroulement de la phase finale, on retiendra le classement des qualifications pour le classement final.

Ce point est annoncé par le juge de départ en début d'épreuve.

2.3.11 Affichage des résultats

Les résultats de chaque catégorie et spécialité seront affichés sur les panneaux d'affichage officiels dans la journée même de l'épreuve.

La feuille de résultats doit être signée par le Juge Arbitre.

ARTICLE 2.4 – JURY

2.4.1. Composition

Le jury est composé au minimum de trois juges de table

Le juge arbitre peut être l'un d'eux ou une quatrième personne.

Le juge de départ peut être l'un d'eux (juge gestion) ou une quatrième personne.

2.4.2. Missions

Les juges de table :

Ils sont au nombre de trois et évaluent chaque run en fonction de critères différents (technique, style, gestion). Chaque juge s'occupe d'un critère de notation. L'addition des trois critères définit la note finale d'un run. Le juge de gestion du run vérifie le port des protections.

La note technique, 100 points maximum

La note de technique s'établit à partir de trois critères :

- la difficulté technique des figures (chaque tricks /5)
- les bonifications

La note de style sur 50 points

La note de style s'établit à partir de trois critères :

- la finition des enchaînements
- l'amplitude
- la maîtrise et la finition des figures

La finition des enchaînements sur 10 points

C'est l'estimation du niveau de maîtrise de l'ensemble des enchaînements des figures présentées.

L'amplitude sur 10 points

On évalue la longueur des slides et la hauteur des sauts, avec 5 pour les sauts et 5 pour les slides.

La maîtrise et la finition des figures sur 30 points

C'est l'estimation du niveau de la qualité d'exécution de l'ensemble des figures présentées.

La note de gestion du run sur 50 points

La note de gestion du run s'établit à partir de trois critères :

- l'utilisation de l'espace
- la polyvalence
- La difficulté des enchaînements

L'utilisation de l'espace sur 20 points

Le juge prend en compte les déplacements et l'utilisation de la mini rampe: utilisation du coping, des airs et des spécificités éventuelles de la mini rampe sur laquelle a lieu la compétition (spine, hip ...).

La polyvalence sur 15 points

Le juge attribue 3 points à chaque fois qu'une figure est réalisée dans un nouveau groupe de difficulté ; les différents groupes sont : les airs, les rotations, les flips, les slides et les « hand-tricks » (invert, monkey plant ...)

La difficulté des enchaînements sur 15 points

C'est l'estimation du niveau de difficulté de l'ensemble des enchaînements des figures présentées.

Chapitre III – BOWL

Le bowl est une épreuve qui consiste à proposer des figures aériennes et glissées sur un module de type appelé bowl, en un temps limité.

ARTICLE 3.1 – INSTALLATIONS SPORTIVES

3.1.1. Aire d'évolution

L'ensemble de l'aire d'évolution est nommé « bowl ».

La zone de pratique doit être délimitée clairement et sécurisée. La zone doit être 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.

3.1.2. Équipements

- Espace juges

Il est composé d'une table et 3 chaises placées sur l'aire à un endroit qui permet d'avoir une vue d'ensemble sans gêner les compétiteurs.

- Un chronomètre
- Deux panneaux d'affichage officiels, un premier visible et accessible à tous, compétiteurs et spectateurs et un second dans l'aire d'échauffement compétiteurs.
- Un bowl

Il revient à la CRF, en consultation avec l'ensemble des juges nationaux, de juger de la capacité d'un bowl à recevoir une compétition.

Pour les compétitions nationales, L'aire d'évolution doit contenir au minimum trois niveaux de courbes de profondeur différentes

Dans tous les cas, le bowl devra respecter rigoureusement les normes AFNOR.

ARTICLE 3.2 – COMPETITEURS

3.2.1. Licence

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

3.2.2. Roller

Les compétiteurs utilisent des rollers de leur choix (quad ou in-line).

3.2.3. Protections

Le port du casque est obligatoire.

3.2.4. Tenue vestimentaire

Aucune tenue vestimentaire particulière n'est imposée.

Les concurrents doivent avoir une tenue correcte. Ils ne peuvent pas se présenter torse nu.

3.2.5. Catégories

Pour cette épreuve, les catégories sont les suivantes:

- 12 ans et moins
- 13-16 ans
- 17 ans et plus
- Fille
- Vétérans (30 ans et plus)
- Pro / Elite

Une catégorie est ouverte à partir de 3 participants minimum.

Dans le cas où les compétiteurs d'une catégorie sont moins de trois, ils passent dans la catégorie au-dessus ;

Sauf exception, les Vétérans qui passeront dans la catégorie 17 ans et plus, les catégories Pro / Elite, les filles garderont leur catégorie.

ARTICLE 3.3 – DEROULEMENT DE L'EPREUVE

3.3.1 Liste de passage

Après avoir vérifié les inscriptions, le Juge Arbitre dresse la liste de passage des compétiteurs par tirage au sort.

3.3.2 Affichage de la liste de passage

L'ordre de passage est annoncé de façon audible par le juge de départ et indiqué sur des panneaux d'affichage visibles des compétiteurs.

3.3.4 Appel des compétiteurs

Le juge de départ appelle les compétiteurs à la chambre d'appel 5 minutes avant le passage de la catégorie. Juste avant le début de l'épreuve, le juge arbitre donne aux compétiteurs les dernières instructions.

Selon le nombre de compétiteurs, le juge arbitre pourra prendre la décision de procéder par poules.

3.3.5 Échauffement

L'échauffement fait partie de l'épreuve.

Le juge de départ annonce le début de l'épreuve afin de permettre le démarrage de l'échauffement réglementaire pour la catégorie.

La durée d'échauffement réglementaire est de dix minutes pour 20 compétiteurs (+ 5 minutes par tranche de 10 compétiteurs). Le juge arbitre a la possibilité de modifier la durée de cet échauffement en fonction du nombre de participants.

La dernière minute d'échauffement est annoncée par le juge de départ.

La zone d'échauffement n'est accessible qu'aux athlètes en compétition. Au terme de l'échauffement, tous les compétiteurs devront impérativement gagner l'aire d'attente.

3.3.6 Top départ

Le compétiteur s'élance au top donné par le juge de départ, ce dernier devant s'assurer que les juges de table sont prêts.

Le compétiteur s'élance en s'engageant du côté de son choix.

3.3.7 Essais

En phase de qualification le compétiteur va avoir à effectuer une prestation en Jam session dirigée.

Lors d'une jam session dirigée, trois, quatre ou cinq compétiteurs (selon le nombre d'inscrits) évoluent sur le skatepark les uns à la suite des autres.

Chaque compétiteur dispose de **2** passages non consécutifs.

Chaque passage a une durée de 1 minute maximum.

3.3.8 Qualifications

Sur une compétition donnée, dans l'ordre, on procèdera d'abord aux qualifications pour l'ensemble des catégories, puis aux phases finales pour l'ensemble des catégories, le même jour ou un jour ultérieur.

Quel que soit le nombre de compétiteurs, on procèdera à une phase qualificative.

En phase de qualification, les compétiteurs concourent sous forme de Jam Session dirigée, par poules de trois, quatre ou cinq selon le nombre de concurrents.

Pour les catégories 12 ans et moins, 13-16 ans, 17 ans et plus, vétéran et féminines :

- S'il y a 31 ou plus de 31 compétiteurs ou plus en qualification, les 12 premiers sont retenus pour les phases finales.
- S'il y a entre 11 et 30 compétiteurs en qualification, les 8 premiers sont retenus pour les phases finales.
- S'il y a entre 3 et 10 compétiteurs, les 4 premiers sont retenus pour les phases finales.

Le nombre de compétiteurs qui sera retenu pour la phase finale est rappelé par le juge de départ avant le début des qualifications.

Pour la catégorie élite :

- S'il y a 11 ou plus de 11 compétiteurs en qualification, les 8 premiers sont retenus pour les phases finales.
- S'il y a entre 3 et 10 compétiteurs, les 5 premiers sont retenus pour les phases finales.
- Pour la catégorie vétérans : Cette catégorie est pour les 30 ans et plus.

Le nombre de compétiteurs qui sera retenu pour la phase finale est rappelé par le juge de départ avant le début des qualifications.

3.3.9 Phases demi-finales et finales

En phase de demi-finale, les compétiteurs concourent sous forme de Jam Session dirigée, par poules de quatre.

- Dans un premier temps :

Chaque compétiteur dispose d'un passage individuel de 30 secondes maximum, appelé run de présentation, dans l'ordre de passage de la poule définit en qualification.

- Second temps :

Les quatre compétiteurs de la poule disposent de 3 minutes en commun pour évoluer en même temps.

- Troisième temps :

Chaque compétiteur dispose d'un dernier passage individuel de 30 secondes maximum, appelé run de fin (last tricks).

En phase de finale, les compétiteurs concourent sous forme de Jam Session dirigée, par poules de quatre. Les 2 meilleurs compétiteurs de chaque poule de demi-finale sont retenus en finale.

- Dans un premier temps :

Chaque compétiteur dispose d'un passage individuel de 30 secondes maximum, comme run de présentation, dans l'ordre de passage de la poule définit en qualification.

- Second temps :

Les quatre compétiteurs de la poule disposent de 4 minutes en commun pour évoluer en même temps.

- Troisième temps :

Chaque compétiteur dispose d'un dernier passage individuel de 30 secondes maximum, (last tricks).

3.3.10 Résultats

Les concurrents sont classés dans l'ordre croissant du résultat. Le premier est celui qui totalise le plus grand nombre de points.

Les non qualifiés pour les phases finales seront classés selon le classement des qualifications.

En cas d'ex-æquo, on ne départagera que les trois premiers.

On retiendra la meilleure note technique gestion pour départager les concurrents ex-aequo.

Si l'aire de compétition se situe en extérieur et que le mauvais temps empêche le déroulement de la phase finale, on retiendra le classement des qualifications pour le classement final.

Ce point est annoncé par le juge de départ en début d'épreuve.

3.3.11 Affichage des résultats

Les résultats de chaque catégorie et spécialité seront affichés sur les panneaux d'affichage officiels dans la journée même de l'épreuve. Concernant les résultats de la finale, ils seront annoncés puis affichés lors de la remise des prix, au terme de l'épreuve. La feuille de résultats doit être signée par le Juge Arbitre

ARTICLE 3.4 – JURY

3.4.1. Composition

Le jury est composé au minimum de trois juges de table

Le juge arbitre peut-être l'un d'eux ou une quatrième personne.

Le juge de départ peut être l'un d'eux ou quatrième personne

3.4.2. Missions

Les juges de table

Pour les qualifications

Ils sont au nombre de trois et évaluent chaque run en fonction de critères différents (technique, style, gestion). Chaque juge s'occupe d'un critère de notation.

L'addition des trois critères définit la note finale d'un run.

Le juge de gestion du run vérifie le port des protections.

La note technique sur 50 points

La note de technique s'établit à partir de trois critères :

- Les modes d'accès
- les figures
- le last trick

Les modes d'accès sur 15 points

Le juge tient compte de la difficulté technique des modes d'accès utilisés (sur 5 pts) et de la variété d'utilisation des modes d'accès (sur 10 points)

Les figures sur 30 points

Le juge tient compte de la difficulté technique des figures (sur 10 points), de la variété des figures réalisées (sur 10 points) et de la difficulté des enchaînements réalisés (sur 10 points).

Le last trick sur 5 points

La note de style sur 50 points

La note de style s'établit à partir de trois critères :

- la recherche de lignes
- l'amplitude
- la finition des figures

La recherche de lignes sur 10 points

Le juge note l'originalité des trajectoires sur 10 points.

L'amplitude sur 20 points

On évalue la longueur des slides et la hauteur des sauts, avec 10 (dix) pour les sauts et 10 (dix) pour les slides.

La finition des figures sur 15 points

Le juge note l'équilibre et le maintien des figures réalisées (sur 10 points) et la fluidité des mouvements réalisés (sur 5 points).

Le last trick sur 5 points

La note de gestion du run sur 50 points

La note de gestion du run s'établit à partir de quatre critères :

- la vitesse de déplacement
- l'utilisation de l'espace
- la polyvalence
- le bonus run parfait (les pénalités)

La vitesse de déplacement sur 10 points

L'utilisation de l'espace sur 20 points

Le juge prend en compte la capacité à utiliser toute l'aire mise à disposition et la capacité à enchaîner des figures pendant le run, sans temps mort.

La polyvalence sur 10 points

Le juge attribue 2 (deux) points à chaque fois qu'une figure est réalisée dans un nouveau groupe de difficulté ; les différents groupes sont : les airs, les rotations, les flips, les slides et les invertés

Le bonus run parfait pénalités sur 10 points

Il s'agit d'un capital de points acquis sans chutes.

Des pénalités, dues aux chutes, seront amputées à la note gestion de run de la manière suivante :

- 1 POINT : Pose d'un genou ou d'une main au sol lors de la réception
- 2 POINTS : Chute légère du compétiteur (deux membres au sol sur un court laps de temps)
- 3 POINTS : Chute du compétiteur sur la plate-forme de la rampe

DEMI-FINALE et FINALE

Les trois juges évaluent le run de présentation en fonction de critères différents (technique, style, gestion).

Chaque juge s'occupe d'un critère de notation. L'addition des trois critères définit la note finale de chaque participant.

Le juge de gestion du run vérifie le port des protections.

La répartition des points pour chaque critère de notations (technique, style et gestion du run) se présente de la manière suivante :

- Le run de présentation est noté sur 5 points
- La Jam Session est notée sur 10 points
- Le run de fin (last tricks) est noté sur 5 points

La note technique sur 20 points

La note de technique s'établit sur les mêmes critères qu'en qualifications :

- Les modes d'accès
- les figures
- le last trick

La note de style sur 20 points

La note de style s'établit sur les mêmes critères qu'en qualifications :

- la recherche de lignes
- l'amplitude
- la finition des figures

La note de gestion du run sur 20 points

La note de gestion du run s'établit sur les mêmes critères qu'en qualifications :

- la vitesse de déplacement
- l'utilisation de l'espace
- la polyvalence
- le bonus run parfait (les pénalités)

Chapitre IV – RAMPE (Big)

La rampe est une épreuve qui consiste à proposer un enchaînement de figures aériennes et glissées sur un module de type rampe (demi-U), en un temps limité.

ARTICLE 4.1 – INSTALLATIONS SPORTIVES

4.1.1. Aire d'évolution

- L'aire d'évolution est restreinte à un module appelé « rampe ».

La zone de pratique doit être délimitée clairement et sécurisée. La zone doit être 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.

4.1.2. Équipements

- Espace juges : Il est composé d'une table et 3 chaises placées sur l'aire à un endroit qui permet d'avoir une vue d'ensemble sans gêner les compétiteurs.
- Un chronomètre.
- Deux panneaux d'affichage officiels : un premier visible et accessible à tous, compétiteurs et spectateurs et un second dans l'aire d'échauffement compétiteurs.
- Une rampe, il revient à la CNRA, en consultation avec l'ensemble des juges nationaux, de juger de la capacité d'une rampe à recevoir une compétition. Dans tous les cas, elle devra respecter rigoureusement les normes AFNOR.

ARTICLE 4.2 – COMPETITEURS

4.2.1. Licence

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

4.2.2. Roller

Les compétiteurs utilisent des rollers de leur choix (quad ou in-line).

4.2.3. Protections

Le port des genouillères avec coquilles et du casque est obligatoire.

4.2.4. Tenue vestimentaire

Aucune tenue vestimentaire particulière n'est imposée.

Les concurrents doivent avoir une tenue correcte. Ils ne peuvent pas se présenter torse nu.

ARTICLE 4.3 – DEROULEMENT DE L'EPREUVE

4.3.1 Liste de passage

Après avoir vérifié les inscriptions, le Juge Arbitre dresse la liste de passage des compétiteurs par tirage au sort.

4.3.2 Affichage de la liste de passage

L'ordre de passage est annoncé de façon audible par le juge de départ et indiqué sur des panneaux d'affichage visibles des compétiteurs.

4.3.4 Appel des compétiteurs

Le juge de départ appelle les compétiteurs à la chambre d'appel 5 minutes avant le passage de la catégorie.

Juste avant le début de l'épreuve, il donne aux compétiteurs les dernières instructions.

Selon le nombre de compétiteurs, le juge arbitre pourra prendre la décision de procéder par poules.

4.3.5 Échauffement

L'échauffement fait partie de l'épreuve.

Le juge de départ annonce le début de l'épreuve afin de permettre le démarrage de l'échauffement réglementaire pour la catégorie.

La dernière minute d'échauffement est annoncée par le juge de départ.

La zone d'échauffement n'est accessible qu'aux athlètes en compétition. Au terme de l'échauffement, tous les compétiteurs devront impérativement gagner l'aire d'attente.

4.3.6 Top départ

Le compétiteur s'élance au top donné par le juge de départ, ce dernier devant s'assurer que les juges de table sont prêts.

Le compétiteur commence en s'engageant du côté de son choix.

4.3.7 Essais

Le compétiteur dispose de deux essais non consécutifs. Un essai est appelé « run ».

Au cours de chacun d'eux, il propose un enchaînement de figures.

Le temps d'un run est de 50 secondes.

Le jugement s'effectue du top donné par le juge de départ, à la fin du temps imparti.

4.3.8 Qualifications

S'il y a plus de 8 compétiteurs dans une catégorie, on procédera à une phase qualificative.

En qualification, les compétiteurs ont deux runs.

Le nombre de compétiteurs retenu pour la phase finale est décidé par le juge arbitre. Ce nombre est annoncé avant le début des qualifications.

4.3.9 Finale

Les finalistes passent dans l'ordre inverse à celui du classement des qualifications. Autrement dit, le dernier qualifié passe premier et le premier des qualifications passe dernier de la finale. Les finalistes disposent de deux runs.

4.3.10 Résultats

Pour la phase qualificative comme pour la phase finale la note finale d'un concurrent correspond à la note du meilleur des deux runs.

Les concurrents sont classés dans l'ordre croissant du résultat. Le premier est celui qui totalise le plus grand nombre de points.

S'il y a eu qualifications, les non qualifiés seront classés selon le classement des qualifications.

4.3.11 Affichage des résultats

Les résultats de chaque catégorie et spécialité seront affichés sur les panneaux d'affichage officiels dans la journée même de l'épreuve.

La feuille de résultats doit être signée par le Juge Arbitre.

ARTICLE 4.4 – JURY

4.4.1. Composition

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

Le juge arbitre peut être l'un d'eux ou une quatrième personne.

Le juge de départ peut être l'un d'eux (juge gestion) ou une quatrième personne.

4.4.2. Missions

Les juges de table :

Ils sont au nombre de trois et évaluent chaque run en fonction de critères différents (technique, style, gestion). Chaque juge s'occupe d'un critère de notation. L'addition des trois critères définit la note finale d'un run. Le juge de gestion du run vérifie le port des protections.

La note technique

Il n'y a pas de note maximale en technique.

La note de technique s'établit à partir de trois critères :

- la difficulté technique des figures
- les bonifications
- les pénalités

Des pénalités, dues aux chutes, seront amputées à la note technique de la manière suivante :

- 1 POINT : Pose d'un genou ou d'une main au sol lors de la réception
- 2 POINTS : Chute légère du compétiteur (deux membres au sol sur un court laps de temps)
- 3 POINTS : Chute du compétiteur sur la plate-forme de la rampe.

La note de style sur 30 points

La note de style s'établit à partir de trois critères :

- la finition des enchaînements
- l'amplitude
- la finition des figures

La finition des enchaînements sur 5 points

C'est l'estimation du niveau de maîtrise de l'ensemble des enchaînements des figures présentées dans le run.

L'amplitude sur 10 points

On évalue la longueur des slides et la hauteur des sauts, avec 5 (cinq) pour les sauts et 5 (cinq) pour les slides.

La finition des figures sur 15 points

C'est l'estimation du niveau de maîtrise de l'ensemble des figures présentées dans le run.

La note de gestion du run

Il n'y a pas de note maximale pour la note de gestion du run.

La note de gestion du run s'établit à partir de trois critères :

- le nombre de figures
- l'utilisation de l'espace
- la polyvalence

Le nombre de figures

Le juge attribue 1 (un) point pour chaque nouvelle figure réussie.

L'utilisation de l'espace sur 10 points

Le juge prend en compte les déplacements sur la rampe (utilisation du coping et des airs sur toute la largeur de la rampe dans les deux sens de circulation).

La polyvalence sur 10 points

Le juge attribue 2 (deux) points à chaque fois qu'une figure est réalisée dans un nouveau groupe de difficulté ; les différents groupes sont : les airs, les rotations, les flips, les slides et les inverts