



RÈGLEMENT OFFICIEL CHAMPIONNAT FREESTYLE ROLLER NORMANDIE



**CHAMPIONNAT
DE NORMANDIE
FREESTYLE**

Table des matières - règlement

1. GÉNÉRALITÉS

1.1. Catégories

1.2. Licence

1.3. Surclassement

1.4. Équipement obligatoire

1.5. Attitude sportive

2. DÉROULEMENT DES COMPÉTITIONS OFFICIELLES

2.1 Règles de jeu SKATECROSS

2.1.1. Format

2.1.2. Parcours

2.1.3. Règles de course

2.1.4. Description des épreuves

2.1.5. Attribution des dossards de couleur

2.1.6. Procédure de Départ et Faux Départs

2.2. Règles de jeu HAUTEUR PURE

2.2.1. Format

2.2.2. Les Essais

2.2.3. Hauteur initiale

2.2.4. Validation des sauts

2.2.5. Départage

2.3. Règles de jeu SPEED SLALOM

2.3.1. Format

2.3.2. Parcours

2.3.3. Règles de course

2.3.4. Description des épreuves

2.3.5. Points et Pénalités

2.3.6. Procédure de Départ et Faux Départs

3. DÉROULEMENT DES COMPÉTITIONS NON OFFICIELLES (OPEN)

3.1. Règles de jeu LIMBO

3.1.1. Format

3.1.2. Les Essais

3.1.3. Hauteur Initiale

3.1.4 Validation des passages sous barre

3.1.5. Départage

4. CLASSEMENTS & RÉCOMPENSES

4.1. Classement par manche

4.2. Classement du championnat- Attribution des points

5. ARBITRAGE

6. INSCRIPTIONS

1. GÉNÉRALITÉS

C'est avec une immense fierté que **la Ligue de Normandie avec son Comité de Roller Freestyle met en place un circuit de Roller Freestyle pour cette saison 2025-2026**, baptisé officiellement :

« Championnat de Roller Freestyle Normandie 2026 ».

CFN 2026

Cet événement est organisé sous l'égide de la **Fédération Française de Roller et Skateboard (FFRS)**, garantissant la conformité des règles et la reconnaissance officielle des résultats.

Ce championnat est bien plus qu'une simple compétition ; c'est le rendez-vous incontournable des meilleurs patineurs de la région, prêts à défier et à repousser les limites de leur créativité sur leurs rollers. Il sert de tremplin pour les compétitions nationales, offrant aux vainqueurs l'opportunité de représenter fièrement la Normandie.

Nous sommes particulièrement fiers de lancer cette édition. En effet, ce circuit régional est créé afin de créer une dynamique entre tous les clubs normands demandeurs d'un tel circuit. Il répond à un besoin criant de la communauté : depuis de nombreuses années, les patineurs freestyle Normands, s'ils veulent faire de la compétition, sont obligés de changer de région pour participer à des compétitions fédérales. Ce championnat met fin à cette nécessité et ancre la pratique compétitive directement chez nous !

Que le meilleur gagne et que le spectacle commence !

1.1. Catégories

- **U06-U09** : 6 à 9 ans
- **U10-U13** : 10 à 13 ans
- **U14-U16** : 14 à 16 ans
- **U17-U19** : 17 à 19 ans
- **Seniors** : 20 à 30 ans et plus
- **Vétérans** : 31 ans et plus

Hommes et femmes peuvent courir séparément ou en mixte selon les compétitions.

1.2. Licence

Les patineurs inscrits doivent obligatoirement disposer d'une licence FFRS en cours de validité pour la saison en cours.

1.3. Surclassement

Le surclassement est la possibilité pour un patineur de concourir dans une catégorie d'âge immédiatement supérieure à la sienne cela permet au patineur de se tester sans priver la

catégorie du dessus de leurs titres Dans le cadre de cette compétition, le cumul est autorisé sous des conditions strictes.

- **Conditions d'Éligibilité**

1. **Demande Formelle** : Le surclassement doit être demandé par le club du patineur (ou par le patineur individuel) auprès de la Commission Freestyle.
2. **Validation** : La Commission Freestyle de la Ligue de Normandie doit valider l'éligibilité.
3. **Limite d'Âge** : Le surclassement est limité à la catégorie d'âge immédiatement supérieure à celle d'origine du patineur.

- **Cumul Autorisé et Contraintes Horaires**

Le patineur est autorisé à concourir dans sa catégorie d'âge d'origine ET dans la catégorie supérieure (cumul) pour la même discipline.

- **Attribution des Classements en Cas de Surclassement**

Afin de garantir l'équité pour les athlètes de la catégorie supérieure, le classement des patineurs surclassés est géré comme suit :

1. **Catégorie Supérieure**

Si un patineur surclassé réalise la meilleure performance dans la catégorie supérieure, il est classé « Hors Concours » (HC) dans cette catégorie.

- Le titre officiel (médaille d'or, 1ère place) de la catégorie supérieure sera attribué au premier patineur qui n'est pas surclassé.
- L'athlète surclassé pourra recevoir une récompense ou un trophée symbolique pour sa performance.

2. **Catégorie d'Origine**

Le patineur surclassé est classé normalement dans sa catégorie d'âge d'origine et peut y remporter le titre officiel.

1.4. Équipement obligatoire

- Casque (toutes disciplines),
- Protège-poignets,
- Genouillères,
- Coudières fortement recommandées
- Rollers en bon état (aucune roue fendue ou roulement défectueux)

1.5. Attitude sportive

Le respect Avant tout et avant la vitesse !

Le Roller Freestyle est un sport de passion, de vitesse, de technique et, par-dessus tout, de respect. Notre compétition est fondée sur le fair-play, que vous soyez sur la piste, dans la chambre d'appel, l'aire de repos, ou face à un officiel.

- **Envers les adversaires** : Une course propre est plus valorisante qu'une victoire obtenue par l'intimidation ou une manœuvre dangereuse. Les accrochages ou l'obstruction non réglementaire seront sanctionnés.
- **Envers les officiels et Bénévoles** : Les arbitres et les organisateurs veillent au bon déroulement de l'évènement. Leurs décisions doivent être acceptées. Toute contestation doit être menée calmement par le coach désigné. L'abus verbal ou le comportement agressif est inacceptable.
- **Envers le matériel et le site** : Maintenez le lieu de compétition propre et respectez les installations mises à votre disposition. Toute dégradation, même minime, ou tout manquement flagrant à la propreté compromettra la possibilité d'organiser de futures compétitions dans ces lieux. **Votre comportement est la clé de la pérennité de l'évènement.**

2. DÉROULEMENT DES COMPÉTITIONS OFFICIELLES

2.1. Règles de jeu SKATECROSS

2.1.1 Format

Le Skatecross est une discipline de course d'obstacles variés, très dynamique. Le format choisit est de type « win pool »

- Épreuves par manches éliminatoires de 4 riders : l'objectif est d'arriver le premier à la ligne d'arrivée.
- L'épreuve se divise en deux phases distinctes : Qualifications et Finales

2.1.2. Parcours (aire de compétition)

- **Aménagement** : il doit comporter une grande variété de modules inspirés des skateparks (bosses, slaloms, chicanes, plan inclinés, tables (fun box) tremplins, virages relevés (bank ou quarter pipe). Il y a la possibilité d'utiliser des obstacles complémentaires à franchir (Haies, tapis, pneus, boudins gonflables, ...).
- **Dimensions circuit** : Longueur entre 80 et 150 mètres
- Configuration validée par le Juge-Arbitre ou le Responsable de la Commission Freestyle avant le début des épreuves (*cette validation assure la conformité du parcours aux normes de sécurité et aux exigences réglementaires de la compétition*).

- **Marquage** : Couloirs de départ et ligne d'arrivée matérialisées et identifiables, chaque couloir doit faire entre 80 cm et 1,2m de largeur, la largeur de la piste doit faire un minimum de 4m sur la ligne droite de départ. (Pour permettre les dépassements dans plusieurs zones du circuit).
- **Croquis**
- **Disposition** : Espace « juges » avec source de courant électrique, composé d'une table et de chaises placées à proximité de la zone d'arrivée. La chambre d'appel avec des places assises doit être à proximité de la ligne de départ, un seul entraîneur ou encadrant référencé par club est admis.

L'objectif est de maintenir une vitesse maximale tout en réalisant des franchissements précis, ce qui exige un mélange de puissance, d'agilité et de fluidité dans les trajectoires.

2.1.3. Règles de course

- **Reconnaissance de la piste** : la durée sera définie par l'organisateur, la piste sera ouverte aux patineurs et aux entraîneurs en début du programme de la journée.
- **Echauffement** : il y aura un entraînement d'un minimum de 10 min avant les premières qualifications et finales.
- **Départ** : depuis une rampe ou du sol, le patineur doit rester strictement dans son couloir jusqu'au point de fusion.
- **Point de Fusion** : passé cette marque (souvent matérialisée par un cône, une ligne, ou simplement la fin de la rampe de départ), les couloirs disparaissent, et les trajectoires sont autorisées à se croiser. Le point de fusion sera placé par le Juge-Arbitre ou le Responsable de la Commission Freestyle. Le couloir donne un espace de sécurité (et/ou de sprint) pour prendre de la vitesse, c'est ce qui rend un spectacle si intense par la suite.
- **Déplacement sur l'aire** : Pas la possibilité de se croiser, les allers retours sont interdits ainsi que de bloquer volontairement un concurrent.
- **Autorisé** : possibilité de passer par-dessus des séparateurs de voies (sauf en cas de décision du juge-arbitre). Chaque rider doit suivre **une trajectoire cohérente** et éviter les changements brusques qui pourraient couper la route aux autres. Les dépassements sont autorisés, mais ils doivent être faits **sans contact**.
Interdit : de passer par-dessus et/ou de déplacer un plot (même un pied), barrière de manifestation ou une rubalise (ce qui délimite la piste ou signale un danger). Pousser, le tirage de bras, d'épaule contre épaule volontaire, blocage ou gêne intentionnelle.
 Passage hors parcours = disqualification de la manche
- **Sécurité** : Le patineur (ou son représentant pour les mineurs) doit s'assurer (avec l'aide de son coach) que ses capacités physiques et techniques lui permettent de franchir toutes les étapes du parcours. Si, au cours des échauffements ou de la compétition, le juge arbitre observe qu'un patineur subit un nombre excessif de chutes ou présente des déséquilibres importants, il est autorisé à le retirer de la compétition.

2.1.4. Description des épreuves

Qualifications :

Pour assurer l'équité et l'intérêt du championnat, l'utilisation du classement de l'année précédente permettra d'équilibrer les poules en répartissant les patineurs plus forts.

La technique choisie est la méthode du serpent : Cette technique garantit que les têtes de série (les meilleurs de l'année précédente) soient réparties équitablement dans chaque poule. Une fois que les équipes classées sont réparties, les nouveaux participants sont tirés au sort aléatoirement dans les poules restantes.

Pour les qualifications, le format **Win Pool** est un format de qualification par **manches de course en groupes** (de 3 à 5, les riders doivent réaliser un parcours), avec attribution de points selon les positions en fonction de l'ordre d'arrivée des patineurs.

L'objectif est d'accumuler un maximum de points sur l'ensemble des manches de qualification.

Avantages du Win Pool : Tous les riders courent plusieurs fois, ce format est plus équitable que le chrono seul (moins d'impact d'une erreur unique) et cela permet de classer les riders selon leurs résultats réels en confrontation, pas seulement en temps.

L'attribution des points est la suivante :

Le 1^{er} gagne 9pts, le 2^{ème} : 7pts, le 3^{ème} : 4pts, le 4^{ème} : 1pt, le 5^{ème} : 0 pt.

Finales :

Les phases de finales sont des phases éliminatoires. Il est crucial de comprendre que, contrairement aux phases de qualifications (système de points), les phases éliminatoires fonctionnent par classement direct par place.

À partir de la première phase à élimination directe (Quarts de Finale, Demi-Finales, ou directement Finale, selon le cas), le système de points issues des performances précédentes n'est plus en vigueur pour le classement final :

- Les points des qualifications servent uniquement à déterminer le classement immédiat de l'épreuve en cours.
- L'objectif n'est plus d'accumuler un score sur plusieurs manches, mais d'obtenir la place nécessaire pour progresser ou remporter le titre.





Il peut y avoir des ajustements de la structure éliminatoire des phases finales (Quarts de Finale, Demi-Finales, Finale) qui sera déterminée par le nombre total de patineurs qualifiés dans chaque catégorie et par le temps alloué :

- Catégories avec un grand nombre de patineurs : Elles suivront la structure complète (Quarts, Demis, Finale) pour réduire progressivement le champ des concurrents.
- Catégories avec un nombre limité de patineurs : Pour des raisons d'horaire ou de nombre de concurrents, certaines phases pourront être omises. La compétition pourrait passer directement aux Demi-Finales ou même à la Finale si le nombre de places disponibles le permet.

2.1.5. Attribution des dossards de couleur

Lors des phases de course par manches de quatre patineurs, l'attribution des couleurs de dossards est basée sur le classement de la qualification (ou le classement de la manche précédente) afin de déterminer la priorité de choix de ligne de départ.

L'ordre d'attribution et de priorité de choix est le suivant, du plus rapide au moins rapide :

1.  **ROUGE** (Priorité de choix n°1)
2.  **VERT** (Priorité de choix n°2)
3.  **JAUNE** (Priorité de choix n°3)
4.  **BLEU** (Priorité de choix n°4)

Le patineur avec le dossard **ROUGE** a le premier choix de couloir de départ, le patineur **VERT** le deuxième, **JAUNE** le troisième, et le patineur **BLEU** se voit attribuer le couloir restant.

2.1.6. Procédure de Départ et Faux Départs

Procédure de Départ : Le départ de chaque run est géré par un Juge de Départ (Starter).

1. **"À vos marques" (On your Marks)**
Les patineurs prennent place derrière la ligne de départ. Les patins doivent être immobiles et ne doivent en aucun cas toucher ou dépasser la ligne.
2. **"Prêts" (Set)**
Les patineurs entrent en position d'attente.
Immobilité Stricte : Les patineurs doivent alors observer une immobilité totale des patins. Tout mouvement des rollers qui traverse la ligne de départ est considéré comme un Faux Départ.
3. **Signal Sonore (BIP)**
Le Signal Sonore marque le départ officiel du run. Les patineurs ne peuvent commencer leur mouvement qu'au déclenchement de ce signal.

Faux Départ : Un faux départ est déclaré si un patineur quitte la ligne de départ (mouvement des patins vers l'avant) avant le signal sonore.

Note Importante : Le compte des faux départs est réinitialisé à chaque nouveau duel du tableau à élimination. Cependant, si le patineur commet un deuxième faux départ sur le même run (après le rejeu), il perd automatiquement la manche.

2.2. Règles de jeu HAUTEUR PURE

2.2.1. Format

Le concours est une épreuve éliminatoire qui vise à trouver le patineur capable de sauter le plus haut en étant sur ses rollers.

Dernier à réussir la hauteur = vainqueur

2.2.2. Les Essais

À chaque nouvelle hauteur proposée, le compétiteur dispose de **trois essais consécutifs** pour franchir la barre.

3 échecs consécutifs = élimination

Si le patineur réussit l'essai, son saut est validé et il est qualifié pour la hauteur suivante.

Si le patineur échoue à ses trois essais pour une même hauteur, il est **éliminé** de la compétition.

2.2.3. Hauteur initiale de départ

Une hauteur de départ est fixée par les juges en fonction de la catégorie et du niveau des compétiteurs.

Les patineurs peuvent choisir de faire l'impasse sur les premières hauteurs pour économiser leur énergie, mais ne peuvent plus revenir en arrière.

2.2.4. Validation des sauts

Pour qu'un saut soit validé, les conditions suivantes doivent être remplies :

- **Franchissement** : Le patineur passe au-dessus la barre, sans la faire tomber.
- **Réception** : La réception se fait sur les rollers. Exceptés ces derniers, aucune autre partie du corps, des vêtements et des protections ne doit toucher le sol avant que le patineur ne franchisse la ligne d'arrivée
- Le patineur franchit la ligne d'arrivée sur les rollers

Le saut n'est pas validé si :

- Les règles ci-dessus ne sont pas respectées,
- Le patineur d'engage au-delà du sautoir sans franchir la barre,
- Le patineur dépasse le temps imparti pour réaliser son saut.

2.2.5. Départage

En cas d'égalité (plusieurs patineurs échouent à la même hauteur maximale), le départage se fait selon ces critères successifs :

- Le patineur qui a réalisé le saut victorieux avec le **moins d'échecs** (toutes hauteurs confondues) est classé devant l'autre.
- Si l'égalité persiste, celui qui a réalisé le saut victorieux avec le **moins d'essais à cette hauteur** est classé devant.
- Si l'égalité persiste, on départage par le patineur qui a franchi la hauteur maximale avec le **moins d'essais** à cette hauteur spécifique.
- **Saut de Barrage** : En dernier recours, on organise un **saut supplémentaire** où la barre est soit abaissée pour un essai unique, soit augmentée d'un palier minimal jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge.

2.3. Règles de jeu SPEED SLALOM

2.3.1. Format

Le Speed slalom est une discipline où l'objectif est d'être le plus rapide à slalomer. Le format choisit est de type « win pool »

- Épreuves par **manches éliminatoires** de 4 riders. L'objectif est d'arriver le premier à la ligne d'arrivée.
- L'épreuve se divise en deux phases distinctes : Qualifications et Finales

2.3.2. Parcours

- Ligne de départ située 12m avant le marquage central du premier plot
- Ligne d'arrivée située 80 cm après le marquage central du dernier plot
- Slalom sur 20 plots espacés de 80 cm

2.3.3. Règles de course

L'objectif du patineur est de traverser la ligne de plots en exécutant un mouvement de slalom propre et continu. Le jugement est basé sur :

- **Propreté et Contrôle** : Maîtrise du mouvement et absence de déséquilibre majeur ou de touches au sol non intentionnelles.
- **Continuité** : Maintien d'un flux de mouvement constant sans arrêt ni perte de rythme.
- **Technique** : Utilisation correcte et complète des roues (pas de glisse excessive ou incontrôlée).

2.3.4. Description des épreuves

Cette épreuve combine la nécessité de la **rapidité** (déterminée par l'ordre d'arrivée) avec l'exigence de la **précision technique** (déterminée par les pénalités), sur la configuration du parcours de Speed Slalom (20 plots, 80 cm).

Qualifications :

Pour assurer l'équité et l'intérêt du championnat l'utilisation du classement de l'année précédente permet d'équilibrer les poules en répartissant les patineurs plus forts.

La technique choisie est la méthode du serpent, Cette technique garantit que les têtes de série (les meilleurs de l'année précédente) seront réparties équitablement dans chaque poule. Une fois que les patineurs classés sont répartis, les nouveaux participants sont tirés au sort aléatoirement dans les poules restantes

La qualification s'effectue par des affrontements en séries, où l'ordre d'arrivée est le critère initial, ajusté par les pénalités.

Pour les qualifications, le format **Win Pool** est un format de qualification par **manches de course en groupes** (passage simultané de 3 à 5 riders), avec attribution de points selon les positions en fonction de l'ordre d'arrivée des patineurs et aussi en fonction du nombre de pénalités. L'objectif est d'accumuler un maximum de points sur l'ensemble des manches de qualification.

Finales :

Les phases de finales sont des phases éliminatoires. Il est crucial de comprendre que, contrairement aux phases de qualifications (système de points), les phases éliminatoires fonctionnent par classement direct par place.

À partir de la première phase à élimination directe (Quarts de finale, demi-finales, ou directement finale, selon le cas), le système de points issues des performances précédentes n'est plus en vigueur pour le classement final :

- Les points des qualifications servent uniquement à déterminer le classement immédiat de l'épreuve en cours.
- L'objectif n'est plus d'accumuler un score sur plusieurs manches, mais d'obtenir la place nécessaire pour progresser ou remporter le titre.

Il peut y avoir des ajustements de la structure éliminatoire des phases finales (Quarts de finale, demi-finales, finale) déterminés par le nombre total de patineurs qualifiés dans chaque catégorie et par le temps alloué :

- Catégories avec un grand nombre de patineurs : Elles suivront la structure complète (Quarts, demis, finale) pour réduire progressivement le champ des concurrents.
- Catégories avec un nombre limité de patineurs : Pour des raisons d'horaire ou de nombre de concurrents, certaines phases pourront être omises. La compétition pourrait passer directement aux demi-finales ou même à la finale si le nombre de places disponibles le permet.

2.3.5. Points et Pénalités

Les points sont attribués aux patineurs en fonction de leur ordre d'arrivée à la fin de la course, comme suit :

Le 1^{er} gagne 5pts, le 2^{ème} : 4pts, le 3^{ème} : 3pts, le 4^{ème} : 2pt.

Les seuils de points de Pénalité :

Ces points sont attribués en fonction d'un curseur que le juge arbitre doit annoncer avant le début de la compétition.

Ils servent de pénalité.

0 pénalité jusqu'au premier seuil (inclus) : 10 points,

Entre le premier seuil (exclu) et le deuxième seuil (inclus) : 5 points

Au-delà du deuxième seuil : 1 point

Après chaque série, des points sont attribués à chaque patineur selon son classement dans cette série. Ces points semblent être distincts des points d'ordre d'arrivée listés ci-dessus (Critère 1) et sont attribués après chaque série.

Le patineur classé à la 1^{ère} place obtient 9 points

Le patineur classé à la 2^{ème} place obtient 7 points

Le patineur classé à la 3^{ème} place obtient 6 points

Le patineur classé à la 4^{ème} place obtient 5 points

2.3.6. Procédure de Départ et Faux Départs

Procédure de Départ : Le départ de chaque run est géré par un Juge de Départ (Starter).

1. "À vos marques" (On your Marks)

Les patineurs prennent place derrière la ligne de départ. Les patins doivent être immobiles et ne doivent en aucun cas toucher ou dépasser la ligne.

2. « Prêts » (Set)

Les patineurs entrent en position d'attente.

Immobilité Stricte : Les patineurs doivent alors observer une immobilité totale des patins. Tout mouvement des rollers qui traverse la ligne de départ est considéré comme un Faux Départ.

3. Signal Sonore (BIP)

L'audition du signal sonore marque le départ officiel du run. Les patineurs ne peuvent commencer leur mouvement qu'au déclenchement de ce signal.

Faux Départ

Un faux départ est déclaré si un patineur quitte la ligne de départ (mouvement des patins vers l'avant) avant le Signal Sonore.

Note Importante : Le compte des faux départs est réinitialisé à chaque nouveau duel du tableau à élimination. Cependant, si le patineur commet un deuxième faux départ sur le même run (après le rejeu), il perd automatiquement la manche.

3.DÉROULEMENT DES COMPÉTITIONS NON OFFICIELLES (OPEN)

Accessibilité élargie : Contrairement à des compétitions officielles réservées à certaines catégories, une compétition open permet à un public plus large de s'inscrire et de concourir.

Objectifs variés : Pour certains, il s'agira d'une occasion de se mesurer à d'autres et de progresser ; pour d'autres, ce sera une opportunité de participer à un événement sportif dans une ambiance conviviale.

3.1. Règles de jeu LIMBO

3.1.1. Format

Le concours est une épreuve éliminatoire qui vise à trouver le patineur capable de passer le plus bas en étant sur ses rollers.

Dernier à réussir à passer sous la barre la plus basse = vainqueur

3.1.2. Les Essais

- À chaque nouvelle barre proposée, le compétiteur dispose de **trois essais consécutifs** pour franchir la barre.

3 échecs consécutifs = élimination

- Si le patineur réussit l'essai, son passage est validé et il est qualifié pour la barre suivante.
- Si le patineur échoue à ses trois essais pour une même hauteur, il est **éliminé** de la compétition.

3.1.3. Hauteur initiale

Une hauteur de départ est fixée par les juges en fonction de la catégorie et du niveau des compétiteurs.

Les patineurs peuvent choisir de faire l'impasse sur les premières hauteurs pour économiser leur énergie, mais ne peuvent plus revenir en arrière.

3.1.4. Validation des passages sous barre

La tentative est immédiatement invalidée si l'un des événements suivants se produit :

- Le participant **touche** la barre ou le support de la barre et celle-ci **tombe ou bouge** de manière visible.
- Une **partie du corps ou de l'équipement** touche le sol (sauf les roues des rollers).
- Le participant **s'arrête** ou **recule** pendant le passage.
- Le participant **tombe** après avoir franchi la barre

3.1.5. Départage

En cas d'égalité (plusieurs patineurs échouent à la même hauteur minimale), le départage se fait selon ces critères successifs :

- Le patineur qui a réalisé le passage victorieux avec le **moins d'échecs** (toutes hauteurs confondues) est classé devant l'autre.
- Si l'égalité persiste, celui qui a réalisé le passage victorieux avec le **moins d'essais à cette hauteur** est classé devant.
- Si l'égalité persiste, on départage par le patineur qui a franchi la hauteur minimale avec le **moins d'essais** à cette hauteur spécifique.
- **Saut de Barrage** : En dernier recours, on organise un **passage supplémentaire** où la barre est soit abaissée pour un essai unique, soit augmentée d'un palier minimal jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge.

4. CLASSEMENTS & RÉCOMPENSES

4.1. Classement par manche

Podiums or/argent/bronze pour chaque catégorie (avec séparation filles/ garçons).

Médaille pour l'ensemble des participants, attribuée à l'issue de chaque manche par le club organisateur de la manche.

4.2. Classement pour le championnat- Attribution des points

Les points sont attribués en fonction du classement sur chaque manche :

1. = 50 points,
2. = 41 points,
3. = 36 points,
4. = 33 points,
5. = 31 points,
6. = 29 points,
7. = 27 points,
8. = 25 points,
9. = 24 points,
10. = 23 points, etc...

Les points de toutes les manches disputées sont repris pour établir le classement final. L'approche de ce championnat est de récompenser la régularité et la constance tout au long de la saison. Un patineur qui performe bien à chaque événement sera logiquement avantagé.

5. ARBITRAGE

Les règles applicables :

- Présence d'au minimum **2 juges par discipline**
- Droit de réclamation dans les 10 minutes après la manche
- Comité arbitral tranchant en cas de litige

6. INSCRIPTIONS

Les frais d'inscription sont fixés à **5 €** par personne et par manche

- Ce montant est unique et couvre l'accès à la compétition, quelle que soit la discipline choisie par le patineur et quel que soit le nombre d'épreuves auxquelles il participe.
- La compétition est ouverte à tous : patineurs de la Ligue de Normandie, participants indépendants, et membres d'autres Ligues régionales de Roller et Skateboard.

Les modalités d'inscription peuvent se faire par deux biais distincts, afin de faciliter la participation des clubs et des patineurs indépendants :

- Par l'intermédiaire de votre Club (Inscription Groupée) :
 - Les clubs sont invités à transmettre la liste complète de leurs patineurs.
 - Le club assure le règlement groupé de l'ensemble des frais
- Inscription Individuelle (Contact Direct) :
 - Il est possible de s'inscrire de manière individuelle en contactant directement le responsable de la commission Freestyle de Ligue de Normandie roller et skateboard
 - Contact : M. Delory Jean-Baptiste jbdelory@wanadoo.fr ou 07.69.68.49.53 pour valider votre participation et procéder au paiement des 5 €.

Rappel Important :

Quel que soit le mode d'inscription choisi, assurez-vous de respecter la date limite fixée. Cette date est fixée au mercredi précédant la compétition.