

Règlement général

Le règlement s'appliquant à la "Paris Slalom World Cup 2003" a été adapté du règlement de l'ISSA, "International Skateboard Slalom Association", qui a été développé dans les années 80-90.

Ce règlement a été approuvé par les associations nationales ou des représentants des pays membres de l'ISSA : République Tchèque, Grande-Bretagne, Estonie, France, Allemagne, Italie, Lituanie, Russie, Suède, Suisse et Etats-Unis.

Il a été nécessaire d'adapter le règlement de l'ISSA pour cette compétition pour les raisons suivantes :

- Le site du Trocadéro présente une forte pente, et utiliser une rampe de départ de 1.80 m de hauteur comme décrit dans le règlement de l'ISSA rendrait la course beaucoup trop rapide.
- Il a été décidé de créer deux groupes, "Professionnels" et "Amateurs", de façon à rendre la compétition plus intéressante pour tous :
 - dans la catégorie "Professionnels", les skaters les plus expérimentés pourront se confronter aux meilleurs skaters "Amateurs", et
 - ceux qui ont moins d'expérience pourront concourir dans la catégorie "Amateurs" face à des concurrents plus à leur niveau.
- Le "Slalom Spécial" aura lieu en face à face plutôt qu'en course individuelle, de façon à rendre le spectacle plus intéressant pour le public.

1. DIFFUSION DU REGLEMENT

Il est de la responsabilité des organisateurs de fournir une copie du règlement à chaque participant à sa demande. Au moins une copie devra toujours être conservée au secrétariat pour permettre aux participants de vérifier tel ou tel point.

2. DISCIPLINES

Trois courses de slalom seront organisées selon la tradition de l'ISSA : slalom parallèle, slalom spécial et slalom géant.

Il y aura également un parcours supplémentaire de glisse, pour ceux qui apprécient la vitesse de la glisse en "longboard".

3. CATEGORIES "PROFESSIONNELS" ET "AMATEURS"

L'existence de deux groupes "Professionnels" et "Amateurs" doit permettre aux meilleurs skaters et aux moins expérimentés de rencontrer des concurrents correspondant à leur niveau.

Aucune qualification particulière n'est requise pour participer dans la catégorie "Professionnels". Elle est ouverte à tout skater qui s'estime d'un niveau suffisant. Les skaters les plus expérimentés sont invités à concourir dans la catégorie "Professionnels", de façon à donner la possibilité aux moins expérimentés de se confronter à des concurrents de niveau similaire, et rendre ainsi la compétition plus intéressante pour le plus grand nombre.

4. CHRONOMETRAGE

Un équipement électronique permettant le chronométrage au 1/100^{ème} de seconde sera utilisé.

5. EQUIPEMENT DE PROTECTION

Casque, coudières et genouillères doivent être utilisés. Aucun skater ne sera autorisé à concourir s'il n'est pas protégé de façon satisfaisante. Le port de protection aux poignets et de gants est vivement recommandé.

6. RECONNAISSANCE DU PARCOURS

Les skaters pourront essayer le parcours de la course dans la mesure où cela n'interfère pas avec la préparation de celle-ci et avec le travail des organisateurs.

Les skaters auront la possibilité de tester la surface sur laquelle les courses auront lieu.

7. CATEGORIE FEMININE

Une catégorie féminine pourra être créée si elle comporte au moins trois participantes. Sinon, les participantes féminines concourront dans la catégorie "Amateurs". Il n'y aura pas de remise de prix séparée pour chacune des trois disciplines de slalom, mais les résultats de ces trois disciplines seront additionnés pour donner un score global, et les prix seront remis aux trois meilleures concurrentes. Les points pour le classement général sont alloués selon le tableau ci-dessous.

8. FRAIS D'INSCRIPTION

Les frais d'inscription devront être réglés et un document signé avant qu'un skater ne puisse commencer les qualifications le samedi ou le dimanche de la compétition.

9. TABLEAU D'INFORMATIONS GENERALES

Un tableau d'informations générales sera installé à un emplacement adéquat sur le site de la compétition, et y seront affichés les listes de participants, les résultats et toute autre information importante pouvant être utile aux participants.

10. PLUIE

En cas de pluie ou d'intempéries rendant impossible la poursuite de la compétition, celle-ci sera ajournée et repoussée plus tard dans la même journée, ou le lendemain. S'il est possible de conserver le système de chronométrage et la rampe de départ en place, la compétition pourra être reprise là où elle s'était arrêtée, sinon, elle devra être reprise du début. S'il n'est pas possible de reprendre la compétition dans le temps imparti pour la compétition, les résultats de la première course (si disponibles) ou des qualifications (si disponibles), seront re-utilisés. Si aucun de ces résultats n'est disponible, tous les résultats obtenus seront annulés.

S'il pleut le samedi, les courses prévues ce jour seront reprogrammées plus tard dans la journée ou le dimanche. S'il pleut le dimanche, la compétition pourra éventuellement être organisée à un autre emplacement qui serait communiqué le dimanche matin. Les skaters doivent donc se rendre au site prévu de la compétition, de façon à pouvoir se rendre tous ensemble sur le nouveau site choisi.

Dans le cas où la compétition serait complètement annulée, le comité d'organisation de la compétition pourra décider de rembourser tout ou partie des frais d'inscription. Cependant, les repas ainsi que les T-shirts ne seront pas remboursés.

11. PREMIERS SECOURS

Un équipement de premiers secours ainsi que du personnel médical sera disponible sur le site de la compétition.

12. IDENTIFICATION DES CONCURRENTS

Pour permettre l'identification des participants, des organisateurs et des invités, des badges ou des bracelets seront distribués. Les organisateurs porteront probablement des T-shirts de couleur identique de façon à les repérer plus facilement.

Les personnes qui souhaiteraient prendre des photographies ou des vidéos pendant la compétition, et auraient donc besoin d'accéder au site de la course sans y participer, doivent contacter le comité d'organisation de la compétition pour obtenir une autorisation.

13. ASSURANCE

Les concurrents français peuvent bénéficier d'une couverture par l'assurance de l'association "Riderz", à condition que les frais d'inscription à la compétition et à l'association "Riderz", ainsi que la licence FFSS aient été réglés.

Les skaters de nationalité étrangère doivent souscrire leur propre assurance aussi bien lors des qualifications que lors des courses proprement dites. Les organisateurs ne peuvent être tenus pour responsables des accidents qui pourraient survenir ou de leurs conséquences.

14. JURY

Un comité sera mis en place pour prendre les décisions nécessaires en cas de contestations, de changement temporaire de règlement etc... Ce comité sera constitué des membres suivants :

- Angéline Nobre, Riderz Association, responsable de la compétition
- Camille Grand, Riderz Association, président de l'association
- Nicolas Gazzola, Riderz Association, responsable de la communication
- Dan Gesmer, responsable du chronométrage

En cas de changement de composition de ce comité, ceci sera annoncé le jour de la compétition.

15. DOSSARDS

Des dossards numérotés seront distribués par les organisateurs et devront être portés par les participants.

16. ORDRE DE DEPART

L'ordre de départ des concurrents dans chaque discipline sera établi par tirage au sort. Une liste de départ, avec ordre de départ, numéro, nom et nationalité, sera affichée sur le tableau d'informations générales ainsi que près de la rampe de départ avant le début de la compétition. De façon à leur permettre de participer à la fois aux courses de roller et de skateboard, certains concurrents pourront se voir attribuer différents ordres de départ.

17. CONES

Les cônes utilisés pour le slalom doivent avoir un diamètre d'environ 140 mm à la base, une hauteur d'environ 250 mm et être en plastique. Si le vent fait bouger les cônes, deux cônes pourront être placés l'un sur l'autre. Dans ce cas, si la paire de cônes ainsi formée est touchée et déplacée par un skater, cela ne comptera que comme un cône.

18. INSTALLATION DU PARCOURS

Les parcours des slaloms spécial et géant seront établis et approuvés par les représentants de trois pays tirés au sort. Pour gagner du temps le dimanche matin, le parcours pourra être préparé à l'avance, mais il devra être accepté et si besoin rectifié par les représentants sélectionnés.

19. JUGES DE CONES

Il doit y avoir un juge de cône tous les 10-15 cônes, mais la zone couverte par un seul juge ne doit pas excéder 30 mètres de long. Après chaque course, chaque juge doit indiquer au juge principal le nombre de cônes touchés dans la zone qu'il couvre. Ceci est fait à l'aide de panneaux préparés à l'avance et portant les numéros de 1 à 10. Le chiffre 0 doit être indiqué si aucun cône n'a été touché, de façon à être sûr que chaque juge a bien rendu compte au juge principal. Un panneau indiquant que le skater est disqualifié devra aussi être disponible. Ce panneau sera rouge, et aucun texte ne sera écrit dessus.

20. INTERRUPTION DE LA COURSE D'UN SKATER

Si le parcours d'un skater est interrompu par une personne, un animal ou tout autre problème survenant pendant le déroulement de sa course, ou si un ou plusieurs cônes sont déplacés avant le départ de la course, le skater aura droit à un nouveau départ. Ceci est habituellement fait quand tous les autres skaters ont effectué leur parcours.

21. RESULTATS OFFICIELS

Les organisateurs doivent fournir les résultats complets incluant les temps et le nombre de cônes touchés au cours de chaque course de la compétition, et remettre au moins une copie à un représentant de chacun des pays participants. Les résultats des trois disciplines de slalom devront être présentés séparément pour chaque discipline, ainsi que de façon combinée.

22. POINTS

Les points seront attribués de la façon suivante :

1. 25 points
2. 20
3. 17
4. 15
5. 13
6. 11
7. 10
8. 9
9. 8
10. 7
11. 6
12. 5
13. 4
14. 3
15. 2
16. 1

DQ 1

Les skaters de la 16ème place et en-dessous recevront un point chacun pour leur participation. Les skaters disqualifiés reçoivent également un point. Si deux slalomeurs obtiennent la même place, et ne peuvent être départagés par un second tour, les deux reçoivent le nombre de points correspondant à cette place: une première place partagée donnera droit à chacun des deux slalomeurs à 25 points.

23. CONTESTATIONS

Les contestations peuvent concerner n'importe quelle décision. Un document écrit et signé doit être émis dans les 30 minutes suivant la cause de la contestation. Il est important que les contestations soient annoncées suffisamment tôt pour ne pas perturber la suite de la compétition. Le jury prendra une décision au sujet de chaque contestation, et cette décision sera définitive.

24. DEPLACEMENTS DE CONES

La pénalité pour chaque cône déplacé est de 1/10^{ème} de seconde.

Un cône est considéré comme déplacé quand tout le cône est en-dehors du cercle tracé autour de sa base, ou quand le cône est tombé. Un cône déplacé par un autre cône de la même course sera également compté comme déplacé.

Un cône déplacé par un cône d'une autre course ne sera pas, en revanche, compté comme déplacé.

25. DISQUALIFICATION

Un skater est disqualifié :

- a) s'il passe un cône
- b) s'il pose un pied par terre entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée
- c) s'il ne passe pas la ligne d'arrivée

Un skater peut aussi être disqualifié de la course pour comportement anti-sportif.

En slalom parallèle ou spécial : si un skater est disqualifié dans un parcours, il doit quand même faire son second parcours au cas où le gagnant du premier parcours soit à son tour disqualifié. **Dans ce cas, chaque skater aura droit à un autre parcours et le meilleur temps sera pris en compte.**

26. RAMPES DE DEPART

Des rampes de départ de 1 mètre de haut seront utilisées.

27. TROPHEES

Des trophées seront remis aux trois meilleurs skaters de chaque discipline, sauf pour la catégorie féminine où seuls les résultats combinés des trois disciplines seront pris en compte.

Les résultats globaux dans les deux catégories "Professionnels" et "Amateurs" seront calculés et publiés après la compétition, mais aucun trophée spécifique ne sera attribué. Cependant, des prix spéciaux pourront être remis dans ces catégories.

Bien qu'une somme d'argent soit normalement remise aux gagnants de la catégorie "Professionnels", il est peu probable que le sponsoring et les frais d'inscription permettent une telle dépense. Nous nous en excusons et comptons sur votre compréhension.

Slalom parallèle

1. PARCOURS

1.1 Le parcours doit comprendre le départ, la ligne déclenchant le chronométrage, une série de cônes placés en ligne droite, une ligne d'arrivée et une zone d'arrêt. La zone d'arrêt doit mesurer au moins 20 mètres de long, présenter une bonne surface et être libre de tout objet.

Deux parcours identiques seront installés, espacés d'au moins 2.5 mètres.

2. CONES

2.1 Le premier cône ne doit pas être posé à moins de 4 mètres de la rampe de départ.

2.2 Chaque parcours est constitué d'une série de cônes placés en ligne droite. Les cônes devront être espacés de 2.0 mètres (mesuré de centre à centre) pour la catégorie "Professionnels" et 2.5 mètres pour la catégorie "Amateurs".

2.3 Il est de la responsabilité des juges de cônes de vérifier que les cônes soient bien (re)placés après chaque course. Si un cône n'était pas bien placé avant une course, le skater peut choisir de refaire un parcours ou de conserver le temps qu'il a fait.

2.4 Le nombre de cônes sera approximativement de 40 pour la catégorie "Professionnels" et de 30 pour la catégorie "Amateurs".

2.5 La ligne d'arrivée sera placée au niveau du dernier cône ou juste après.

3. COURSE

3.1 Les concurrents doivent passer le premier cône par la droite. Les organisateurs sont invités à en indiquer la direction à l'aide d'une flèche tracée sur le sol.

3.2 La personne indiquant le départ doit vérifier que les deux skaters sont prêts en posant la question d'abord au skater effectuant le parcours gauche puis au skater effectuant le parcours droit, de la façon suivante : "*Left ready?*" "*Right ready?*". Si les deux skaters sont prêts, le départ doit être donné dans les 15 secondes.

3.3 Le départ est indiqué par un équipement électronique et est annoncé par 4 bips sonores. Le chronométrage démarrera au 4^{ième} bip. Si un skater part avant le 4^{ième} bip, un faux départ sera détecté par l'ordinateur et un son sera émis.

Si le système électronique ne peut pas être utilisé, le départ est donné manuellement par une personne utilisant les mots "*THREE, TWO, ONE, GO!*" à un intervalle d'environ 1 seconde.

4. COMPETITION

4.1 Chaque skater aura droit à deux parcours de qualification. Le meilleur des deux temps comptera. Si deux skaters font le même temps, le second meilleur temps comptera. Les qualifications peuvent être effectuées sur un seul, mais préférablement sur deux parcours.

Si 24 skaters ou plus se sont inscrits pour la compétition, les 16 meilleurs skaters passeront deux par deux, de la façon suivante : 1-16, 8-9, 4-13, 5-12, 2-15, 7-10, 3-14, 6-11. Ils effectueront deux parcours l'un contre l'autre, chacun des deux côtés. Les temps des deux parcours seront additionnés. Le skater qui fait le moins bon temps (combinaison des deux parcours) est éliminé.

Si moins de 24 skaters se sont inscrits pour la compétition, les 8 meilleurs skaters passeront deux par deux, de la façon suivante : 1-8, 4-5, 3-6, 7-2. Ils effectueront deux parcours l'un contre l'autre, chacun des deux côtés. Les temps des deux parcours seront additionnés. Le skater qui fait le moins bon temps (combinaison des deux parcours) est éliminé.

Slalom special

1. PARCOURS

1.1 Le parcours doit comprendre le départ, la ligne déclenchant le chronométrage, une série de cônes placés sur une piste en pente, une ligne d'arrivée et une zone d'arrêt. La zone d'arrêt doit mesurer au moins 20 mètres de long, présenter une bonne surface et être libre de tout objet.

Deux parcours identiques seront installés, espacés d'au moins 2.5 mètres.

2. CONES

2.1 Le premier cône ne doit pas être posé à moins de 4 mètres de la rampe de départ.

2.2 Le parcours doit être déterminé ou approuvé par trois skaters représentant trois pays sélectionnés par tirage au sort. Le capitaine de chacune des équipes sélectionnées choisira qui établira le parcours de la course.

2.3 Chaque parcours est constitué d'une série de cônes placés de façon à obtenir un parcours **intéressant**. Les cônes devront être espacés de 1.6-4 mètres (mesuré de centre à centre), la distance moyenne entre les cônes devant être de 2-2.5 mètres.

2.4 Il est de la responsabilité des juges de cônes de vérifier que les cônes soient bien (re)placés après chaque course. Si un cône n'était pas bien placé avant une course, le skater peut choisir de refaire un parcours ou de conserver le temps qu'il a fait.

2.5 Des **cônes isolés** devront indiquer les virages.

2.6 Le nombre de cônes sera de 30 à 60.

3. COURSE

3.1 Les concurrents doivent passer le premier cône par la droite. Les organisateurs sont invités à en indiquer la direction à l'aide d'une flèche tracée sur le sol.

3.2 La personne indiquant le départ doit vérifier que les deux skaters sont prêts en posant la question d'abord au skater effectuant le parcours gauche puis au skater effectuant le parcours droit, de la façon suivante : "*Left ready?*" "*Right ready?*". Si les deux skaters sont prêts, le départ doit être donné dans les 15 secondes.

3.3 Le départ est indiqué par un équipement électronique et est annoncé par 4 bips sonores. Le chronométrage démarrera au 4^{ième} bip. Si un skater part avant le 4^{ième} bip, un faux départ sera détecté par l'ordinateur et un son sera émis.

Si le système électronique ne peut pas être utilisé, le départ est donné manuellement par une personne utilisant les mots "*THREE, TWO, ONE, GO!*" à un intervalle d'environ 1 seconde.

4. COMPETITION

4.1 Chaque skater aura droit à deux parcours de qualification. Le meilleur des deux temps comptera. Si deux skaters font le même temps, le second meilleur temps comptera. Les qualifications peuvent être effectuées sur un seul, mais préférablement sur deux parcours.

Si 24 skaters ou plus se sont inscrits pour la compétition, les 16 meilleurs skaters passeront deux par deux, de la façon suivante : 1-16, 8-9, 4-13, 5-12, 2-15, 7-10, 3-14, 6-11.

Ils effectueront deux parcours l'un contre l'autre, chacun des deux côtés. Les temps des deux parcours seront additionnés. Le skater qui fait le moins bon temps (combinaison des deux parcours) est éliminé.

Si moins de 24 skaters se sont inscrits pour la compétition, les 8 meilleurs skaters passeront deux par deux, de la façon suivante : 1-8, 4-5, 3-6, 7-2.

Ils effectueront deux parcours l'un contre l'autre, chacun des deux côtés. Les temps des deux parcours seront additionnés. Le skater qui fait le moins bon temps (combinaison des deux parcours) est éliminé.

Slalom géant

1. PARCOURS

1.1 Le parcours doit comprendre le départ, la ligne déclenchant le chronométrage, une série de cônes placés sur une piste en pente, une ligne d'arrivée et une zone d'arrêt. La zone d'arrêt doit mesurer au moins 20 mètres de long, présenter une bonne surface et être libre de tout objet.

La course sera effectuée sur un seul parcours, et non en face à face, ou en parallèle comme dans les deux autres disciplines.

2. CONES

2.1 Le premier cône ne doit pas être posé à moins de 4 mètres de la rampe de départ.

2.2 Le parcours doit être déterminé ou approuvé par trois skaters représentant trois pays sélectionnés par tirage au sort. Le capitaine de chacune des équipes sélectionnées choisira qui établira le parcours de la course.

2.3 Chaque parcours est constitué d'une série de cônes placés de façon à obtenir un parcours **intéressant**. Les cônes devront être espacés de 2-10 mètres (mesuré de centre à centre), la distance moyenne entre les cônes devant être de 3-5 mètres.

2.4 Il est de la responsabilité des juges de cônes de vérifier que les cônes soient bien (re)placés après chaque course. Si un cône n'était pas bien placé avant une course, le skater peut choisir de refaire un parcours ou de conserver le temps qu'il a fait.

2.5 Des **cônes isolés** devront indiquer les virages.

2.6 Le nombre de cônes sera de 20 à 40.

3. COURSE

3.1 Les concurrents doivent passer le premier cône par la droite. Les organisateurs sont invités à en indiquer la direction à l'aide d'une flèche tracée sur le sol.

4. COMPETITION

4.1 Chaque skater aura droit à deux parcours de qualification. Le meilleur des deux temps comptera. Si deux skaters font le même temps, le second meilleur temps comptera.