Règlement de la Jam Session

I. Règles générales

Seuls les licenciés de la Fédération Française de Roller & Skateboard peuvent participer à l'Halloween Jam Session.

A. Sécurité

1. Port de protections

• Pour les élèves du clubs, le port du casque attaché, des genouillères et des coudières est obligatoire, celui des protège-poignets est facultatif. Ces équipements doivent être conformes aux normes Européennes en vigueur.
• Pour les moniteurs, animateurs et adultes « invités », le port d'un casque conforme à la norme Européenne en vigueur, attaché, est vivement conseiller.

2. Dégagement de l'aire de compétition

Dès qu'une catégorie est appelée à l'échauffement, seuls les compétiteurs de la catégorie concernée ont accès à l'aire de compétition les autres doivent évacuer rapidement.
Dès qu'une catégorie est appelé à passer, seul ces compétiteurs sont autorisés à utiliser le skatepark.

3. Sanctions en cas de non-respect d'une règle de sécurité

En cas de manquement à au moins une des règles définies en 1 et 2, le juge arbitre averti officiellement le compétiteur concerné par une annonce au micro, et lui fait part des sanctions qu'il encoure aux prochains avertissements.
• Au deuxième avertissement, le juge arbitre peut déclasser le compétiteur.
• Au troisième avertissement, le juge arbitre peut exclure le compétiteur de la compétition.

B. Echauffement

Le temps d'échauffement minimum avant le passage d'une catégorie est d'au moins 4mn. Afin de ne pas perdre le bénéfice de l'échauffement et garantir une certaine équité, si une catégorie regroupe plus de 15 compétiteurs, plusieurs groupes de passage homogènes seront définis. Dans ce cas, seul le groupe concerné peut s'échauffer, puis réaliser l'ensemble de ses passages. Puis le groupe suivant bénéficie à son tour d'un temps d'échauffement identique avant de réaliser l'ensemble de ses passages.

C. Modalités de passage

Le speaker est la personne en charge des annonces officielles. Avec son micro :
• Il fait le rappel des règles pour les compétiteurs et le public
• Il rappelle les consignes de sécurité (port des protections obligatoires, respect des temps d'échauffements des différentes catégories, respect du passage de chaque compétiteur).
• Il annonce le début et fin de chaque périodes : échauffement et prestation

D. L'équipe de jugement

Elle est composée d'un juge arbitre, et de 2 juges de tables.
• Le juge arbitre est le responsable de l'équipe de juges et le garant du bon déroulement sportif de l'événement.
•Les juges de table sont les personnes en charge de l'évaluation des prestations des compétiteurs.

II. Règles de la « Jam »

La jam session est caractérisée par un temps de passage durant lequel chaque groupe de participants issus d'une même catégorie dispose du skatepark à l'exception de la mini-rampe. Durant leur passage, ils enchainent librement des tricks. Les « débutants » rident durant 8 minutes, les « intermédiaires » durant 10 minutes et le groupe « open » durant 15 minutes.
Chaque catégorie comprend 15 participants maximum.

III. Règle du « Best Tricks »

Cette phase est réservée aux compétiteurs qualifiés pour permettre de les confronter et obtenir une sélection des 3 meilleurs pratiquants issus d'une même catégorie.
Le Best trick est caractérisé par un temps de passage durant lequel chaque groupe de compétiteurs issus d'une même catégorie dispose chacun leur tour de la mini-rampe, ou de la table à manual, ou de la pyramide ou de la Big. Durant leur passage, les compétiteurs disposent d'un seul run pour exécuter leur best trick et pour la mini, de 3 allers/retours maximum avant de lancer leur trick.