

SLOPE STYLE (SBS)

A. ORGANISATION

1. LE SLOPE STYLE (SBS)

Une compétition de Slope Style doit comporter un ou plusieurs parcours comprenant au minimum trois et maximum six différentes zones de modules de freestyle.

Un parcours de Slope Style peut être composé de :

- Sauts droits (table, hip, spine)
- Quarters pipe (front side, backside)
- Rails, fun box, pool jam, wall

Il est souhaitable lorsque cela est possible d'avoir plusieurs lignes de course et plusieurs tailles de kickers en parallèle.

2. DIMENSIONS SBS

Inclinaison : Pente moyenne de 12 degrés

Dénivelé : Min 100 m / Max 200 m

Largeur : Min 30m

3. ORGANISATION DE COMPETITIONS DE SLOPE STYLE

Echauffement / entraînement

Toutes les conditions de course doivent être en place lors des échauffements et des entraînements.

Les sessions d'entraînement ne sont pas obligatoires mais recommandées.

Il n'y a pas d'ordre de départ pour les sessions d'entraînement. Cependant, il peut être organisé des entraînements selon un ordre spécifique lorsqu'il y a plus de quatre-vingt compétiteurs engagés (ex. : composition de deux ou plusieurs groupes).

Les horaires des sessions d'entraînement sont communiqués par le jury pendant la 1^{ère} réunion des Chefs d'Equipe.

Cas particulier pour les compétitions régionales

Dans des cas particuliers, le jury de course peut modifier l'ordre de départ (exemple : si les conditions de neige sont difficiles, le jury peut décider de faire partir les plus petites catégories en dernier et de faire partir les femmes après les hommes).

Annulation

Les juges doivent voir l'intégralité du run du compétiteur. De plus, si les conditions de vent ne garantissent pas la sécurité du coureur, le départ ne pourra être donné.

Dans le cas particulier où les conditions ne permettent pas de terminer la compétition, le jury de course peut prendre la décision de clore la compétition à l'issue de la seconde qualification

4. DEFINITION D'UN « RUN » JUGE EN COMPETITION

En FREESTYLE, un run jugé commence lorsque le compétiteur passe les portes de départ.

Le run est jugé jusqu'à ce que le compétiteur déchausse les deux pieds de son snowboard ou stoppe son run plus de dix secondes ou quitte la zone de jugement.

Tout compétiteur qui atterrit, après un saut, à l'extérieur des filets sera disqualifié pour ce run (DNF).

En SLOPESTYLE, le compétiteur peut utiliser le nombre de modules qu'il veut. Cependant la durée de son passage doit être au minimum de 20 secondes.

5. PODIUM DES JUGES

Le podium des juges doit permettre de voir, au mieux, les zones d'envol et de réception de tous les modules, ainsi que les aires de départ et d'arrivée.

En SLOPESTYLE, il peut y avoir plusieurs équipes de juges réparties sur le site de course.

6. JURY

Le jury sera composé de trois personnes :

- le Délégué Technique
- le chef Juge
- le Directeur d'épreuve ou Directeur du SLOPE STYLE

B. FORMATS DE COURSE

1. FORMAT TYPE SLOPE STYLE (idéal compétitions régionales)

Ce format permet à tous les compétiteurs de faire deux manches au minimum.

Le tirage au sort des dossards se fait la veille durant la réunion des Chefs d'Equipe.

Les meilleurs 16 hommes / 8 dames (1^{er} groupe) sur la liste récente du Classement National Freestyle partent les premiers.

Tous les coureurs inscrits et mentionnés sur la liste officielle de départ participent à la course.

Tous les compétiteurs font deux runs dans le même ordre de départ. C'est le meilleur score des deux runs qui qualifie pour les finales les six premières femmes et les dix premiers hommes.

En cas d'égalité entre les coureurs classés 10 et 11 (hommes), 6 et 7 (femmes), c'est le score de l'autre run qui départage les ex-aequo. S'il y a encore égalité, c'est la plus haute note individuelle qui départage les ex-aequo.

1^{ère} MANCHE DE FINALE

Les coureurs partent dans l'ordre suivant (les femmes avant les hommes) :

- de la 6^{ème} à la 1^{ère} femme des qualifications (les qualifiées de la 1^{ère} qualification sont classées 1, 2, 3 ; les qualifiées de la 2^{ème} qualification sont classées 4, 5, 6)
- du 10^{ème} au 1^{er} homme des qualifications (les qualifiés de la 1^{ère} qualification sont classés 1, 2, 3, 4, 5, 6 ; les qualifiés de la 2^{ème} qualification sont classés 7, 8, 9, 10, 11, 12)

2^{ème} MANCHE DE FINALE

Tous les coureurs participant à la 1^{ère} manche de finale participent à la 2^{ème} manche de finale. L'ordre de départ est dans l'ordre inverse des résultats de la 1^{ère} manche de finale. Le dernier classé partant en premier etc....

CLASSEMENT FINAL

Pour les finalistes :

Le score de la meilleure manche de finale détermine les listes officielles de résultats. En cas de non-résultat, le coureur est classé 12^{ème} (hommes) ou 6^{ème} (femmes) avec l'annotation correspondante à son cas : *DNS = did not start (absent au départ)*, *DNF = did not finish (absent à l'arrivée)*, ou *DSQ = disqualified (disqualifié)* (dans les colonnes respectives des points).

Pour les coureurs non qualifiés pour la finale

Le meilleur score obtenu lors des deux manches de qualification détermine les listes officielles de résultats. En cas d'égalité entre les coureurs, c'est le score de l'autre run qui départage les ex aequo. S'il y a encore égalité, c'est la plus haute note individuelle qui départage les ex æquo.

2. FORMAT TYPE HEAT HALFPIPE (groupe)

QUALIFICATIONS

Le tirage au sort des dossards se fait la veille durant la réunion des Chefs d'Equipe.

Les coureurs sont répartis en plusieurs Heats de 20 compétiteurs maximum, selon l'organisation suivante :

Organisation des Heats

Lorsqu'il y a trois heats

Trois Heat : Heat 1 (dossard 1, 4, 7, 10, etc ...), Heat 2 (dossard 2, 5, 8, 11, etc ...), Heat 3 (dossard 3, 6, 9, 12, etc ...)

Les deux premières femmes et les quatre premiers hommes de chaque Heat sont qualifiés pour la finale.

En cas d'égalité entre les coureurs classés 4 et 5 (hommes), 2 et 3 (femmes), 5 hommes ou 3 femmes par Heat sont directement qualifiés pour la finale (trois heats).

Lorsqu'il y a deux heats :

Deux Heats : Heat 1 (dossard 1, 4, 5, 8, 9, etc ...), Heat 2 (dossard 2, 3, 6, 7, etc ...)

Les trois premières femmes et les six premiers hommes de chaque Heat sont qualifiés pour la finale.

Tous les coureurs inscrits et mentionnés sur la liste officielle de départ participent à la course.

En cas d'égalité entre les coureurs classés 6 et 7 (hommes), 3 et 4 (femmes), 7 hommes ou 4 femmes par Heat sont directement qualifiés pour la finale (deux heats).

Pour chaque Heat, il y aura un entraînement de 15 à 30 minutes.

Les coureurs partent dans leur Heat respectif, dans l'ordre des dossards pour le premier comme pour le deuxième run.

C'est le meilleur score des deux runs qui compte pour le classement.

DEMI-FINALE (facultatif)

Lorsqu'il y a deux heats :

Les deux premières femmes et les trois premiers hommes de chaque Heat sont qualifiés directement pour la finale.

Les compétitrices classées de la troisième à la cinquième place et les compétiteurs classés de quatrième à la neuvième place sont qualifiés pour la semi-finale.

Tous les compétiteurs font deux runs (départ en ordre inversé des résultats des manches de qualification), le meilleur des deux meilleurs runs compte (même ordre de départ X 2).

Les deux premières femmes et les six premiers hommes des manches de semi-finale sont qualifiés pour la finale (départ en ordre inverse des résultats pour les finales. Semi-finalistes puis qualifiés direct).

Lorsqu'il y a trois heats :

Les trois premières femmes et les deux premiers hommes de chaque Heat sont qualifiés directement pour la finale.

Les compétitrices classées de la deuxième à la troisième place et les compétiteurs classés de troisième à la sixième place sont qualifiés pour la semi-finale.

Tous les compétiteurs font deux runs (départ en ordre inversé des résultats des manches de qualification), le meilleur des deux meilleurs runs compte (même ordre de départ X 2).

Les trois premières femmes et les six premiers hommes des manches de semi-finale sont qualifiés pour la finale (départ en ordre inverse des résultats pour les finales. Semi-finalistes puis qualifiés direct).

1^{ère} MANCHE DE FINALE

Les coureurs partent dans l'ordre suivant (les femmes avant les hommes) :

- de la dernière qualifiée à la 1^{ère} femme des qualifications (en fonction de scoring)
- du dernier qualifié au 1^{er} homme des qualifications (en fonction de scoring).

2^{ème} MANCHE DE FINALE

Tous les coureurs participant à la 1^{ère} manche de finale participent à la 2^{ème} manche de finale.

L'ordre de départ est dans l'ordre inverse des résultats de la 1^{ère} manche de finale. Le dernier classé partant en premier, etc.

HEAT : CLASSEMENT FINAL

Pour les finalistes :

Le score de la meilleure manche de finale détermine les listes officielles de résultats.

Pour les coureurs des manches de qualification non qualifiés pour la finale :

Les scores obtenus lors des qualifications déterminent les listes officielles de résultats.

Egalité de scores pour le classement final

S'il y a égalité, le compétiteur avec la plus haute note sur les deux plus hautes notes données par les juges, dans la manche de l'égalité, est déclaré vainqueur.

S'il y a encore égalité, il faut comparer la plus haute note sur les trois plus hautes notes données par les juges.

S'il y a encore égalité, les compétiteurs restent à égalité et le compétiteur avec le dossard le plus élevé est inscrit en premier sur la liste de résultats.

C. JUGEMENTS

1. JUGEMENT A L'OVERALL SLOPESTYLE (impression générale)

Il peut y avoir trois à six juges pour noter un Slopestyle, plus un Chef-Juge.

Lorsqu'il y a cinq ou six juges, la plus petite note et la plus haute note peuvent être enlevées.

S'il y a besoin d'avoir deux équipes de juges (2 juges + 2 juges + 1 chef juge ou 3 juges + 3 juges + 1 chef juge), c'est l'addition des notes de chaque groupe de juge qui donne le score final.

Le mode de jugement utilisé est l'impression générale portant sur :

- la composition du run
- la ligne choisie
- l'utilisation des modules et du parcours (gros/petit kicker, hard rail/easy box, hard /easy way, etc)

Les critères de jugement sont :

- la difficulté
- l'exécution (comprenant le déclenchement et la réception des manœuvres)
- l'amplitude
- la variété
- la progression
- la combinaison/flow (les reverse volontaires ne sont pas sanctionnés lorsqu'ils ne brisent pas le flow)

Remarques : Les manœuvres doivent pouvoir être clairement identifiables, le nombre de tours lors des rotations doivent être maîtrisé.

Les grabs doivent être fermes et doivent être en harmonie (smooth) avec les manœuvres effectuées.

Graber une figure augmente la difficulté d'une manœuvre aérienne (type de grab, type de tweak).

Graber lors de la réalisation d'une manœuvre est très important. Un grab manqué ou mal exécuté, influencera le score de façon radicale.

La hauteur à laquelle le compétiteur réalise la manœuvre a une importance considérable dans l'évaluation de la difficulté technique de l'exécution.

La manœuvre ne doit pas seulement être haute, mais également être réceptionnée dans la bonne partie de la pente de réception (sweet spot).

Réaliser une manœuvre nouvelle ou originale est également pris en compte lors de son évaluation.

Les chutes sont prises en compte dans le critère de l'exécution après chaque manœuvre.

Le juge prend en compte les chutes et les instabilités en considération et peut déduire, après chaque manœuvre, 20% des points donnés.

Les déductions sont les suivantes :

- 16 à 20 pts → Important contact des fesses, du corps avec la neige, chute complète.
- 6 à 15 pts → Contact des mains, des bras avec la neige. Petite chute sans arrêt.
- 1 à 5 pts → Déséquilibre, petit contact des mains avec la neige

Chaque juge donne une note allant de 1 à 100 points maximum (ex 2, 6, 87, 93, etc) après chaque passage du compétiteur.

La somme des notes est divisée par le nombre des juges pour obtenir un score final de 100 points maximum par compétiteur.

Lorsqu'il y a cinq ou six juges notant à l'Overall, la moins bonne note et la meilleure note peuvent être enlevées.