

# HALF PIPE (HP)

## A ORGANISATION

### 1. LE HALFPIPE (HP)

C'est un demi-tube creusé dans la neige.

### 2. DIMENSIONS HP

Mesures	Mini	Recommandé	Maxi
- Inclinaison (en degré)	15	16,5	18
- Longueur (mètres)	120	130	150
- Largeur de mur à mur (mètres)	15	16,5	19
- Hauteur de mur (mètres) le centre du half pipe)	4,2	4.5	5 (mesure prise depuis
- Rayon de transition (mètres)	5,0	5,2	5,8
- Verticale (mètres)	0,40	0,50	0,60
- Plat du milieu		5 m	
- Distance banderoles / coping		1,5 m	

### 3. ORGANISATION DE COMPETITIONS DE HALF PIPE

#### **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<sup>ère</sup> 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).

#### **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.

#### **6. JURY**

Le jury sera composé de trois personnes :

- le Délégué Technique
- le Chef Juge
- le Directeur d'épreuve ou Directeur du HALF PIPE

### **B. FORMATS DE COURSES**

#### **1. CUT DOWN (élimination progressive)**

##### **1<sup>ère</sup> MANCHE DE QUALIFICATION**

Le tirage au sort des dossards se fait la veille durant la réunion des Chefs d'Equipe. Les meilleurs 16 hommes / 8 dames (1<sup>er</sup> groupe) sur la liste récente du Classement National de Halfpipe partent les premiers. Tous les coureurs inscrits et mentionnés sur la liste officielle de départ participent à la course.

Les 5 premiers hommes et 3 premières femmes du classement de la 1<sup>ère</sup> qualification sont directement qualifiés pour la finale et ne peuvent pas participer à la 2<sup>ème</sup> qualification.

En cas d'égalité entre les coureurs classés 5 et 6 (hommes), 3 et 4 (femmes), 6 hommes ou 4 femmes sont directement qualifiés pour la finale. Les coureurs classés de 6 à 25 (hommes) et 4 à 15 (femmes) sont qualifiés pour la deuxième manche de qualification. En cas d'égalité entre les coureurs classés 25 et 26 (hommes), 15 et 16 (femmes), 26 hommes ou 16 femmes sont qualifiés pour la deuxième manche de qualification.

##### **2<sup>ème</sup> MANCHE DE QUALIFICATION**

Seulement les coureurs qualifiés à l'issue de la 1<sup>ère</sup> manche de qualification participent à la 2<sup>ème</sup> manche de qualification. L'ordre de départ est l'ordre inverse des résultats de la 1<sup>ère</sup> manche de qualification. Une fois encore, les 5 premiers hommes et 3 premières femmes sont qualifiés pour la finale. En cas d'égalité entre les coureurs classés 5 et 6 (hommes), 3 et 4 (femmes), 6 hommes ou 4 femmes sont qualifiés pour la finale.

## **1<sup>ère</sup> MANCHE DE FINALE**

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

- de la 6<sup>ème</sup> à la 1<sup>ère</sup> femme des qualifications (les qualifiées de la 1<sup>ère</sup> qualification sont classées 1, 2, 3 ; les qualifiées de la 2<sup>ème</sup> qualification sont classées 4, 5, 6.)
- du 10<sup>ème</sup> au 1<sup>er</sup> homme des qualifications (les qualifiés de la 1<sup>ère</sup> qualification sont classés 1, 2, 3, 4, 5 ; les qualifiés de la 2<sup>ème</sup> qualification sont classés 6, 7, 8, 9, 10.)

## **2<sup>ème</sup> MANCHE DE FINALE**

Tous les coureurs participant à la 1<sup>ère</sup> manche de finale participent à la 2<sup>ème</sup> manche de finale. L'ordre de départ est dans l'ordre inverse des résultats de la 1<sup>ère</sup> manche de finale.

## **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 10<sup>ème</sup> (hommes) ou 6<sup>ème</sup> (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 qualifiés pour la 2<sup>ème</sup> manche de qualification seulement :**

- Les scores obtenus lors de la deuxième manche de qualification déterminent les listes officielles de résultats.

- En cas de non-résultat durant la 2<sup>ème</sup> manche de qualification, le coureur est classé 25<sup>ème</sup> (hommes) ou 15<sup>ème</sup> (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 de la 1<sup>ère</sup> manche de qualification non qualifiés pour la 2<sup>ème</sup> manche :**

- Les scores obtenus lors de la première manche de qualification déterminent les listes officielles de résultats.

- En cas de non-résultat durant la 1<sup>ère</sup> manche de qualification, le coureur est classé à la fin de la liste 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).

### **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.

## **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 premiers hommes et les deux premières femmes 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<sup>ère</sup> MANCHE DE FINALE**

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

- de la dernière qualifiée à la 1<sup>ère</sup> femme des qualifications (en fonction de scoring)
- du dernier qualifié au 1<sup>er</sup> homme des qualifications (en fonction de scoring).

**2<sup>ème</sup> MANCHE DE FINALE**

Tous les coureurs participant à la 1<sup>ère</sup> manche de finale participent à la 2<sup>ème</sup> manche de finale.

L'ordre de départ est dans l'ordre inverse des résultats de la 1<sup>ère</sup> 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.

### **3. 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<sup>er</sup> 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<sup>ère</sup> MANCHE DE FINALE**

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

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

### **2<sup>ème</sup> MANCHE DE FINALE**

Tous les coureurs participant à la 1<sup>ère</sup> manche de finale participent à la 2<sup>ème</sup> manche de finale. L'ordre de départ est dans l'ordre inverse des résultats de la 1<sup>ère</sup> 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<sup>ème</sup> (hommes) ou 6<sup>ème</sup> (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.

## **C. JUGEMENTS**

### **1. JUGEMENT A L'OVERALL HALFPIPE (impression générale)**

Trois à six juges jugent une seule et même catégorie.

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

Impression Générale (overall) → Juges A, B, C, D, E, F

#### **Impression Générale (Overall)**

Le juge n'évalue pas le style mais la nature précise du « run » en relation avec les manœuvres tentées, individuellement et enchaînées.

L'impression générale du « run » du compétiteur est le critère le plus important que le juge doit évaluer, ainsi que l'enchaînement des manœuvres, la prise de risques calculés et la manière dont le compétiteur utilise le Halfpipe.

Le juge prend les chutes et les instabilités en considération et peut déduire, après chaque saut, jusqu'à 25% des points donnés.

Toutes les déductions sont additionnées puis soustraites à la note finale donnée par chaque juge.

Les déductions sont les suivantes :

- 21 à 25 pts → Important contact des fesses, du corps avec la neige, chute complète.
- 11 à 20 pts → Contact des mains, des bras avec la neige. Petite chute sans arrêt, reverts. Arrêt complet.
- 1 à 10 pts → Déséquilibre, réception dans le « flat », sur le « deck », saut manqué, perte de vitesse, dérapage. Petit contact des mains avec la neige

## 2. ELABORATION DE LA NOTE HALFPIPE

1. Composition technique (combinaison, exécution, utilisation du Halfpipe)
2. Prise de risque (amplitude, vitesse)
3. Progression (originalité, modernité)

Moins les déductions suivant les chutes et les instabilités.

### Description des critères :

Le juge évalue l'impression générale, l'évolution et le rythme du « run ».

Il juge comment le compétiteur « construit » son « run » afin de montrer des manœuvres variées, bien exécutées et difficiles.

Si toutes les manœuvres comptent, il est important de se souvenir que, si un compétiteur a assez de vitesse à la fin de son « run » pour réaliser un « petit » saut, il aurait aussi bien pu réaliser un « beau » Liptrick ou un Hand Plant, ou aussi ne rien faire du tout et finir son « run » impeccablement.

Le juge d'impression générale tient compte des chutes et des instabilités qui affectent la manœuvre tentée, mais doit également repérer toutes les éventuelles conséquences de ces chutes sur le « run ».

Le juge d'impression générale considère l'intensité du « run », l'impression de facilité qui peut se dégager de la part du snowboarder et la façon dont le compétiteur utilise le Halfpipe.

Il doit y avoir un bon mélange de sauts droits et de rotations, exécutés sur les deux murs du halfpipe.

**De même, les notes sont d'autant plus élevées si :**

- les manœuvres sont réalisées avec une forte amplitude,
- les prises de risques calculés sont importantes (alley oops, switch, combos, rotations tête en bas, réceptions blindside, etc),
- les manœuvres difficiles sont réalisées au début ou au milieu du Halfpipe,
- les manœuvres difficiles sont enchaînées,
- les manœuvres et les grabs sont originaux et variés,
- les manœuvres sont correctement déclenchées,
- les manœuvres sont correctement réceptionnées,
- les manœuvres sont correctement exécutées et maîtrisées,
- les manœuvres sont déclenchées et/ou réceptionnées en switchstance.

Remarques : Graber une figure augmente la difficulté d'une manœuvre (Ex : le 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.

Lorsqu'il est parfaitement exécuté, à très forte amplitude, un saut basique (saut droit à 90°) doit être considéré comme hautement difficile.

### 3. SYSTEME DE NOTATION HALFPIPE

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.

Repères de base pour la notation :

Très Mauvais	1 – 9 pt
Mauvais	10 – 39 pts
Moyen	40 – 59 pts
Bon	60 – 69 pts
Très bon	70 – 89 pts
Idéal	90– 100 pts

Ce système marche comme un équilibrage des notes.

Les notes données après un run doivent être en harmonie les unes par rapport aux autres et aucun juge n'a plus de pouvoir que les autres.