



SWISS 
SLACKLINE

Schweizer Slackline-Verband
Fédération Suisse de Slackline
Federazione Svizzera Slackline
Swiss Slackline Association

Spitalgasse 24
3011 Bern

info@swiss-slackline.ch
www.swiss-slackline.ch

Systeme de Compétition

Championnat suisse de slackline

Discipline : Jumpline/trickline

Septembre 2014, version 1.1

Table des matières :

- 1. Philosophie**
- 2. Définitions**
- 3. Généralités et montage des slacklines**
- 4. Sécurité**
- 5. Echauffement**
- 6. Déroulement de la compétition**
- 7. Juges**
- 8. Notation (voir tableau d'évaluation)**
- 9. Critères d'évaluation**
- 10. Figure finale**
- 11. Femmes**
- 12. Déroulement de la compétition féminine**

1. Philosophie

L'objectif principal a pour but de faire passer le loisir avant la compétition. Cette directive permet d'assurer à tous les participants/es une évaluation juste et égale. L'objectif du championnat est que tous les athlètes prennent du plaisir, se sentent encouragés et offrent au public une prestation spectaculaire et de qualité.

2. Définition

2.1 Déroulement

Run (série, séquence) :

Un run se définit par la durée effectuée sur la slack par l'athlète jusqu'à ce qu'il chute ou abandonne. Le décompte du temps est chronométré et s'arrête lorsque le sportif finit son run. Durant l'étape de qualification le sportif devra enchaîner les runs avec un maximum de 15 secondes de repos entre ces derniers. Lors de la finale les slackeurs alternent entre chaque run.

Partie :

Une partie regroupe plusieurs runs. Lorsque la partie sera finie, les juges donneront les scores. Lors de la finale, les juges annoncent à la fin de chaque finale quel participant continue dans la prochaine compétition. La durée d'une partie est de 1 minute et 30 secondes par participant lors des qualifications et de 2 minutes lors de la finale.

Les battles :

Une Battle est la confrontation de deux sportifs utilisant le système de KO/mort subite. Celles-ci ont lieu lors des finales.

Dabbing :

Les figures mal exécutées ne sont pas souhaitées et seront dévalorisées par les juges, de même que le « dabbing ».

Qu'est le Dabbing ? :

Lorsque le slackeur prend appui au sol (ex: Buttbounce & Chestbounce) avec les différentes parties du corps (pieds, mains, etc.).

Eléments ne rentrant pas dans la catégorie du dabbing :

- Le talon touchant légèrement le sol avec la jambe tendue lors d'un Buttbounce
- Les orteils touchant légèrement le sol lors d'un Chestbounce

Eléments considérés comme dabbing :

- Plante du pied touchant le sol
- Orteils touchant le sol lors d'un Buttbounce
- N'importe quelle partie du corps (sauf les orteils) touchant le sol lors d'un Chestbounce,
- Appui marqué des orteils (Chestbounce) ou du talon (Buttbounce) sur le sol

Tricks de stabilisation :

S'il est nécessaire après la réception d'une figure sur la slackline d'enchaîner immédiatement un nouveau trick pour ne pas tomber, celui-ci est considéré comme un trick de stabilisation. Ceci n'est le cas que si l'athlète n'avait visiblement pas l'intention d'enchaîner les figures dans une combinaison, mais bien exécuter celle-ci pour ne pas perdre l'équilibre (ex : mouvements de moulin avec les bras)

Tricks mal exécutés :

Quand un trick est réussi de justesse ou paraît forcé, ou qu'un run comporte trop de tricks de stabilisation, ceux-ci sont considérés mal exécutés. Cela se traduit par des mouvements frénétiques des athlètes.

1. Généralités et montage des slacklines

Longueur: min: 15m ; max: 25m

Hauteur: 1,25m ± 0,25m (mesuré au milieu de la slackline)

Largeur: 3cm - 5cm (La largeur est déterminée par les slackeurs)

Tension: La slackline est tendue ou retendue selon les besoins des athlètes, sous condition que la moitié de ceux-ci soit d'accord.

Matériel de sécurité: Tapis de gymnastique

2. Sécurité

La sécurité des participants et du public est la priorité principale de toutes les compétitions. Le public doit avoir la possibilité de suivre la compétition de près. Il est néanmoins nécessaire de laisser un périmètre de sécurité pour permettre aux athlètes de chuter en toute sécurité. Celui-ci se compose de 3m à gauche et à droite de la slackline et doit impérativement être recouvert de matériel de sécurité.

Les cliquets et autre matériel en métal sous tension doivent toujours être assurés en backup !

Il est indispensable que les organisateurs mettent à disposition, sur place, du matériel de premier secours.

Toutes les directives de la fédération de slackline doivent être suivies.

3. Echauffement

La slackline utilisée pour la compétition doit être mise à disposition au minimum une heure avant le début de celle-ci pour l'échauffement. Pendant cette période, seuls les participants sont autorisés à l'utiliser.

Les juges doivent être présents pendant l'échauffement pour avoir un aperçu du niveau des athlètes et éviter une dévalorisation des figures au cours de la compétition.

4. Déroulement de la compétition

Qualifications :

- Mode : compétition en individuel
- Temps : 1,30 minute par athlète
- Type : Solo-Line (un seul slackeur à la fois sur la slackline)
- Ordre de passage : tiré au sort

- Critère de participation à la finale : les 8 meilleurs athlètes selon les points

Finale des 8 meilleurs :

- Mode : KO/mort subite
- Temps : 2,00 minutes par athlète, chronométrage séparé
- Type : Shared-Line (les athlètes passent en alternance sur la slackline)
- Ordre de passage :

¼ Finale :

1er tour : 1er qualifié vs 8ème qualifié

2ème tour : 2ème qualifié vs 7ème qualifié

3ème tour : 3ème qualifié vs 6ème qualifié

4ème tour : 4ème qualifié vs 5ème qualifié

½ Finale :

1er tour : gagnant 1er tour vs gagnant 4ème tour

2ème tour: gagnant 2ème tour vs gagnant 3ème tour

Petite finale

Grande finale

Les places 1 - 4 sont déterminées au terme de la petite et de la grande finale.

Les places 5 - 8 sont déterminées par la place obtenue lors des qualifications.

Chaque participant doit disposer d'au moins 5 minutes entre chaque tour.

5. Juges

Le jury est constitué en temps normal de 5 juges. Si pour une raison quelconque ils ne sont pas tous disponibles, il est possible de réduire ce nombre à 3 seulement.

Chaque association doit mettre à disposition un délégué à la compétition chargé d'aider la fédération de slackline avec l'organisation et le règlement des compétitions. Le délégué, appartenant à l'association qui organise la compétition, est nommé juge-responsable et a la responsabilité de trouver le jury pour celle-ci. Les juges doivent avoir de l'expérience dans la discipline

qu'ils jugent, connaître le règlement et, si possible, être membres d'associations différentes.

Devoirs des juge-responsables :

- Informer les nouveaux juges du contenu de ce règlement.
- S'assurer que les juges ont une vue optimale de la compétition.
- S'assurer que les juges sont équipés d'un stylo et d'un formulaire d'évaluation lors de chaque compétition, battle et qualification.
- S'assurer que les juges annoncent immédiatement après une battle ou une qualification le gagnant ou le placement de l'athlète.
- S'assurer que le chronométrage fonctionne (un chronomètre de rechange devrait être mis à disposition).
- Informer les participants du règlement, de la notation et du déroulement de la compétition.
- S'assurer que chaque participant dispose de 5 minutes entre chaque tour.
- Déléguer certaines de ces tâches aux autres juges.

Les gagnants des petites et grandes finales ne sont divulgués que lors de la remise des prix.

Les juges n'évaluent que ce que les athlètes présentent dans le cadre du temps qui leur est imparti sur la slackline.

6. Notation

Pendant un run les athlètes peuvent marquer des points de la façon suivante :

3 meilleurs runs du tour (0-25 par run x 3 => max. 75 points par tour)

+ points bonus pour le tour (0-15 par tour)

= total tour => max. 90 points par tour

Les qualités évaluées sont la difficulté, la technique, le style, la propreté, la hauteur, le sens du spectacle, la fluidité et la diversité. De cette façon, le jury ne note pas les figures isolées, mais la qualité du run dans son ensemble.

Les points ne sont pas seulement distribués en fonction de la longueur d'un run ou du nombre de tricks qu'il contient, mais également en fonction de leur difficulté, diversité, fluidité et qualité de réalisation (technique, hauteur, style, propreté). Le critère prioritaire reste malgré tout la difficulté des figures et combinaisons réussies. La prestation est toujours considérée dans son intégralité

pour l'évaluation. Un bon run peut être dévalué à la fin par suite d'un manque de propreté ou de diversité.

L'objectif est le run parfait (de haute difficulté, exécuté proprement, diversifié, original, sans faute).

La note totale d'un tour comprend les 3 meilleurs run (max. 75 points) ainsi que des points bonus distribués par les juges à la fin d'un tour (max. 15 points), pour un maximum de 90 points par tour.

Notation :

Les juges peuvent donner de 0-25 points par run.

Echelle qualitative pour s'orienter :

Mauvais – 3 points

Suffisant – 9 points

Assez bien – 12 points

Bien – 15 points

Très bien – 18 points

Excellent – 21 points

Professionnel – 24 points

Parfait – 25 points

7. Critères d'évaluation

Lors de l'attribution des points les juges se basent surtout sur le degré de difficulté :

- Facile : tricks statiques et dynamiques simples et rotations autour de l'axe vertical (180°)
- Moyen : grabs, airs, rotations autour de l'axe vertical (360°), tricks statiques difficiles (One Hand Lever), combinaisons de difficulté moyenne (tricks faciles combinés à des tricks de difficulté moyenne) et grabs combinés (ex : squirrel à Chestbounce)
- Difficile : flips, rotations de plus de 360°, tricks nouveaux et exotiques, combinaisons difficiles (association de tricks faciles, moyens et difficiles) et grabs de hauteur ou longueur inhabituelle.

Ils sont néanmoins libres dans l'attribution des points.

Les figures qui sont réceptionnées debout sur la slackline valent plus de points que celles réceptionnées assis (ex: un Frontflip vaut plus qu'un Buttflip). Un trick ou une combinaison est finie quand l'athlète se trouve en équilibre avec les deux pieds sur la slackline. De cette façon, les juges peuvent considérer un run fini si le participant reste plus de 3 secondes en équilibre et inactif. Ceci peut être utile si l'athlète fait des runs très longs sans tomber.

Points bonus :

A la fin de chaque tour, chaque athlète est évalué dans les catégories suivantes et peut recevoir 0-15 points (0-5 par catégorie):

- Diversité : l'athlète a-t-il présenté des tricks différents et variés? (tricks statiques et dynamiques, grabs, spins, flips, départs différents etc)
- Sens du spectacle : l'athlète a-t-il su jouer avec le public et gagner son attention ?
- Impression d'ensemble du tour : l'athlète a-t-il juste réussi 3 bons runs ou était-il bon sur l'intégralité du run ?

Notation d'ensemble

Le gagnant du tour est l'athlète qui reçoit le plus de votes des juges. Les juges donnent leur vote à l'athlète qui, selon leur notation, a reçu le plus de points. Si deux athlètes arrivent à égalité selon un juge ou dans le nombre de votes, c'est la moyenne des points de ceux-ci pour le tour concerné qui sera utilisée pour les départager.

Pendant la qualification, les points des 5 juges sont additionnés pour former la note. S'il y a 5 juges, la meilleure et la moins bonne note sont éliminées. Il est donc recommandé au juge responsable de l'épreuve de noter les points de chaque athlète.

10. Figure finale

Lorsque le temps d'un slackeur est écoulé, il a le droit de faire une dernière figure ou combinaison. Cette dernière possibilité est terminée quand celui-ci se trouve en équilibre avec les deux pieds sur la slackline ou s'il tombe. Cette règle permet aux participants de finir leur prestation de façon appropriée. Le temps supplémentaire ne doit pas dépasser 30 secondes. Passé ces 30 secondes, le juge responsable se doit d'interrompre le run de l'athlète.

11. Compétition féminine

Tous les points cités ci-dessus concernant le déroulement de la compétition masculine sont également valables pour la notation des participantes, à l'exception du point 6.

Déroulement temporel des compétitions masculines et féminines :

Les compétitions féminines ont lieu avant les compétitions masculines. Les phases d'échauffement sont mixtes et ont lieu directement avant les compétitions féminines.

12. Déroulement de la compétition féminine

Qualification :

- La qualification se passe en même temps que celle des hommes
- S'il y a moins de 4 participantes, elles vont toutes directement en finale
- Mode : compétition en individuel
- Temps : 1,30 minute par athlète
- Type : Solo-Line (un seul slackeur à la fois sur la slackline)
- Ordre de passage : tiré au sort
- Critère de participation à la finale : les 4 meilleures athlètes selon les points.

Finale :

- Mode : KO/mort subite
- Temps : 2,00 Minutes par athlète, chronométrage séparé
- Type : Shared-Line (les athlètes passent en alternance sur la slackline)
- Ordre de passage

1/2 finale :

1. tour: 1. qualifiée VS 4. qualifiée
2. tour: 2. qualifiée VS 3. qualifiée

petite finale

grande finale

S'il n'y a que 3 participantes, la qualification a lieu et permet de déterminer les participantes à la finale. La participante ayant le plus de points va directement en finale, tandis que les deux autres s'affrontent en demi-finale pour déterminer la deuxième participante à la finale.

Mentions légales:

After the example of the Austrian Trickline-Cup

Inputs by: D. Bischof, S. Volery, S. Bucher, M. Kraut, R. Keindl, S. Metzger, T. Spöttl, GV Slackline Verband, T. Buckingham, S. Daniele, R. Jacquat, P. Graf

Translation: David Velan