



**JE SUIS
JEUNE OFFICIEL
EN**

**SNOWBOARD
SKI**

Bank & slope style

Niveau académique : Grenoble

NB : attention, cette formation et ce questionnaire doivent être complétés par les connaissances spécifiques au championnat de France (pour les équipes qualifiées) : voir règlement championnat de France et livret national de formation J.O snowboard...

NB : championnat sport partagé : au moins 1 coureur handicapé et au moins 1 coureur valide.

Version 23/01/2023

CLASSEMENT DU COMBINE PAR EQUIPE au championnat d'Académie :

Le classement par équipe est obtenu par addition des places des 3 meilleurs compétiteurs (mixte) à l'issue du classement du combiné individuel.

En cas d'égalité, les équipes seront départagées par la meilleure place obtenue en bank.

Un titre de champion d'Académie sera décerné à la 1^{ère} équipe mixte (classement qualificatif pour le championnat de France).

LE BANK DUAL RELAIS

Seulement au championnat de France

LE BANK SLALOM AU CHAMPIONNAT D'ACADEMIE

Par mesure de sécurité, le port du casque et de la protection dorsale est obligatoire pendant toutes les épreuves, échauffement et reconnaissance compris.

Le bank slalom est une épreuve ressemblant au snowboardcross.

Le parcours sera constitué, dans la mesure du possible, de virages relevés, de whoops*, de spine*, de portes sans modification de terrain, d'une table* (tous les modules devront être d'amplitude modeste pour éviter les chutes). (*voir définition ci-dessous)

La distance du parcours sera fonction de la possibilité offerte par la piste (environ 1 minute) :

La reconnaissance devra permettre un passage à vitesse réduite puis un passage « warm up » (concurrents envoyés en cascade à vitesse maîtrisée).

Au championnat d'Académie, c'est un parcours individuel chronométré, le classement se fera à la meilleure des 2 manches.

Au championnat de France, bank dual relais : les 3 coureurs sont dans l'aire de départ, le temps de l'équipe sera enregistré lors du franchissement de la ligne d'arrivée par le dernier des 3 coureurs (les 3 coureurs doivent franchir la ligne d'arrivée) ; le coureur n°1 s'élanche, lorsqu'il franchit la ligne intermédiaire ou la ligne d'arrivée, le départ du n°2 est donné, lorsque le n°2 franchit la ligne intermédiaire ou la ligne d'arrivée, le départ du n°3 est donné.

***WHOOPS :**



Succession minimum de deux variations de terrain.

***TABLE :**



Une variation de terrain d'un seul bloc pouvant être avalée ou sautée par le concurrent.

***SPINE :**

Pente large à 45° qui monte d'un côté et descend de l'autre (ressemble à une tente).

CLASSEMENT

Le meilleur des deux passages chronométrés de chaque équipe sera pris en compte pour la phase de qualification. Au championnat de France, ce classement permettra d'organiser des finales par séries de 4 : de 1 à 4 pour la 1^{ère} place, de 5 à 8 pour la 5^{ème} place...

En cas d'impossibilité de réaliser la phase finale, le classement des qualifications sera conservé.

SLOPE STYLE

• DISPOSITIONS MATERIELLES :

Le snowboarder dispose de 2 modules pour enchaîner 2 sauts avec figure aérienne. Au championnat de France : 3 modules

La ligne de départ est définie par le Jury.

Pour des raisons de sécurité, la zone de réception des modules devra être suffisamment longue et pentue pour permettre au coureur de se rétablir aisément et de reprendre de la vitesse en cas de déséquilibre ou en cas de chute.

Pour des raisons d'organisation (météo, temps limité, configuration du snowpark...) les 2 modules peuvent ne pas être enchaînés ; donc 2 jurys en autonomie ...

Casque et protection dorsale obligatoires.

• REGLEMENT

Le snowboarder sera noté sur chaque module par 1 jury différent, composé de 3 personnes au moins.

DEROULEMENT DE L'EPREUVE :

- reconnaissance des modules pendant le temps prévu par l'organisateur
- au moins 1 manche d'échauffement obligatoire
- une ou deux manche(s) (enchaînement de 2 sauts) selon les conditions.

Un saut de catégorie « E » est interdit au championnat d'Académie

NOTATION DE L'EPREUVE

- 2 sauts identiques ou différents (le total des 2 notes des figures est pris en compte pour le classement, la meilleure manche sera retenue)
- En cas de chute entre les modules, le coureur n'est pas pénalisé mais il n'est pas autorisé à remonter entre les modules pour reprendre de la vitesse (si enchaînement « slopestyle »).
- La maîtrise de la réception sera jugée jusqu'à la ligne rouge tracée. Cette ligne rouge fera la jonction entre l'aire de réception et la piste.
- Valeur de chaque saut : 10 points

Trois critères pour l'évaluation du saut :

- Niveau technique du saut.....4 points
- Qualité d'exécution du saut..... 3 points
- Maîtrise de la réception..... 3 points

ATTENTION au Championnat d'Académie : un saut de catégorie « E » (Tête en Bas) est interdit et entraîne la note 0.

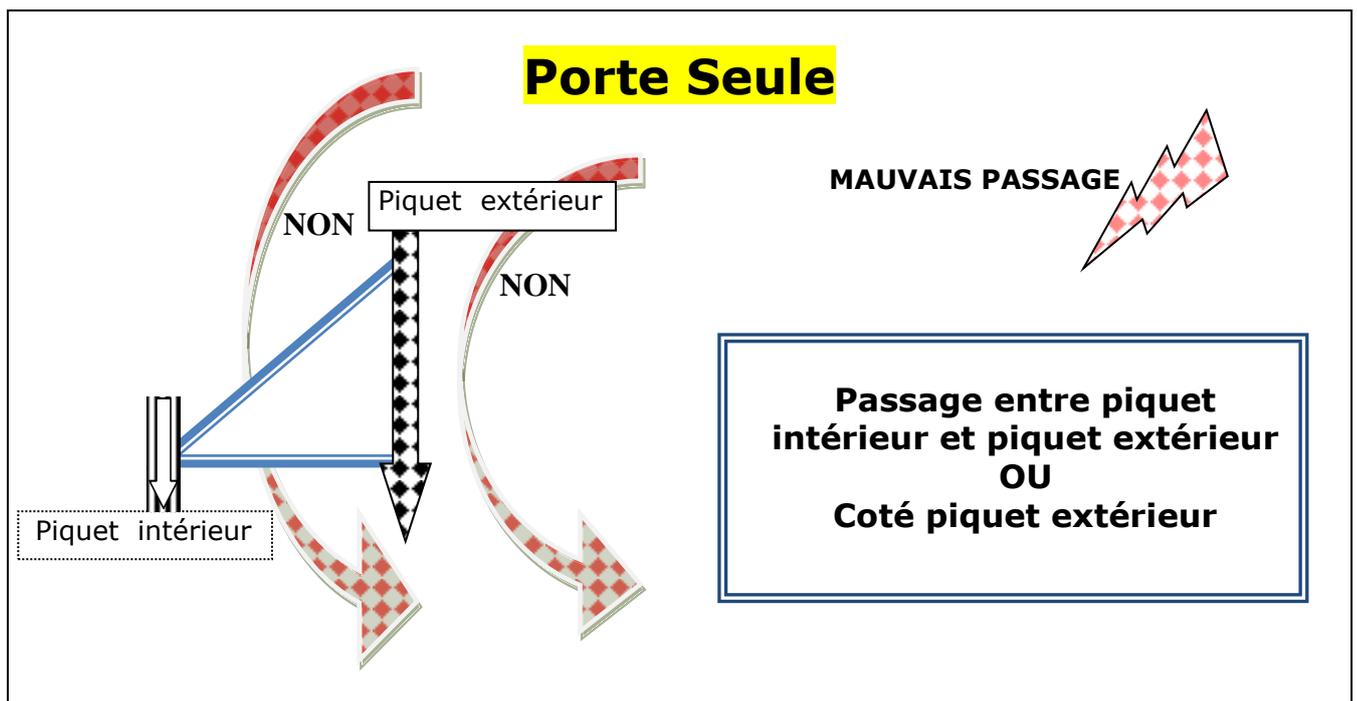
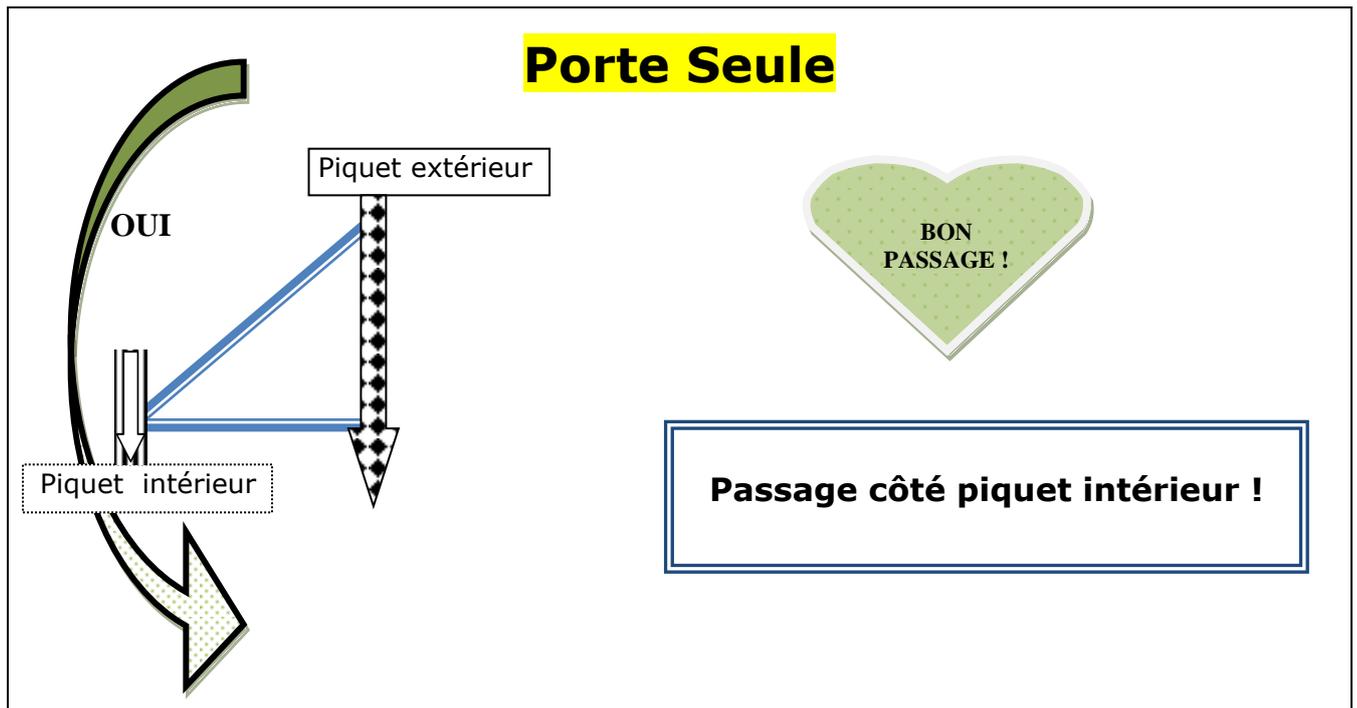
A . JE SUIS JUGE AU BANK

JE SUIS CONTROLEUR DE PORTES

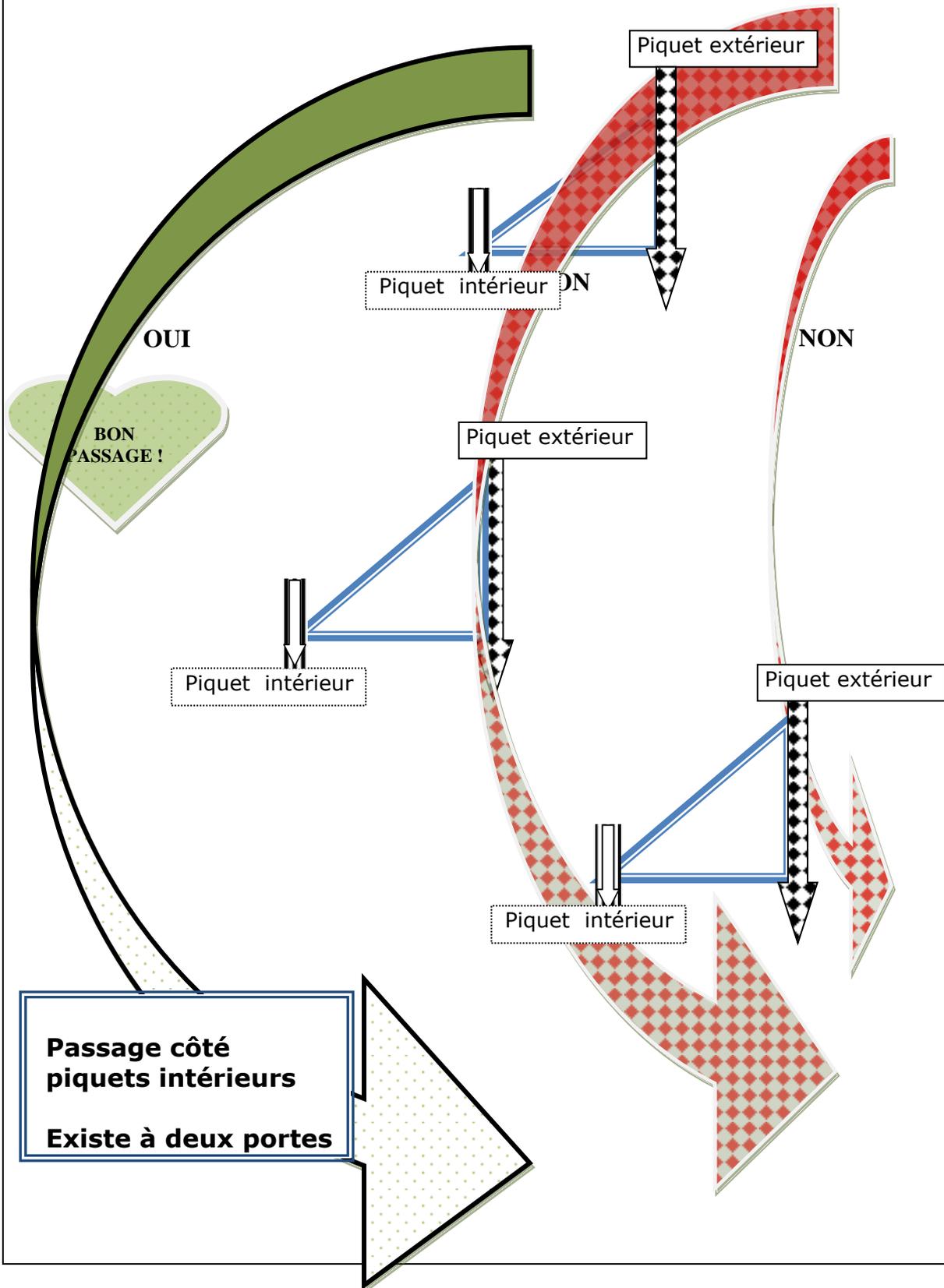
La porte de skicross ou snowboard cross est correctement franchie si le coureur a passé les 2 pieds avec au moins un ski ou avec le snowboard sur la ligne de porte, côté piquet intérieur (voir schéma ci-dessous). Un pied au moins doit être fixé au snowboard.

La ligne de porte étant l'extension imaginaire formée par les 2 points de la base de la banderole. Si un coureur remonte pour passer la porte, il doit contourner la banderole, les skis ou le snowboard et les 2 pieds doivent franchir la ligne de porte. Chaque coureur doit franchir la ligne imaginaire reliant les 2 piquets intérieurs des portes directionnelles.

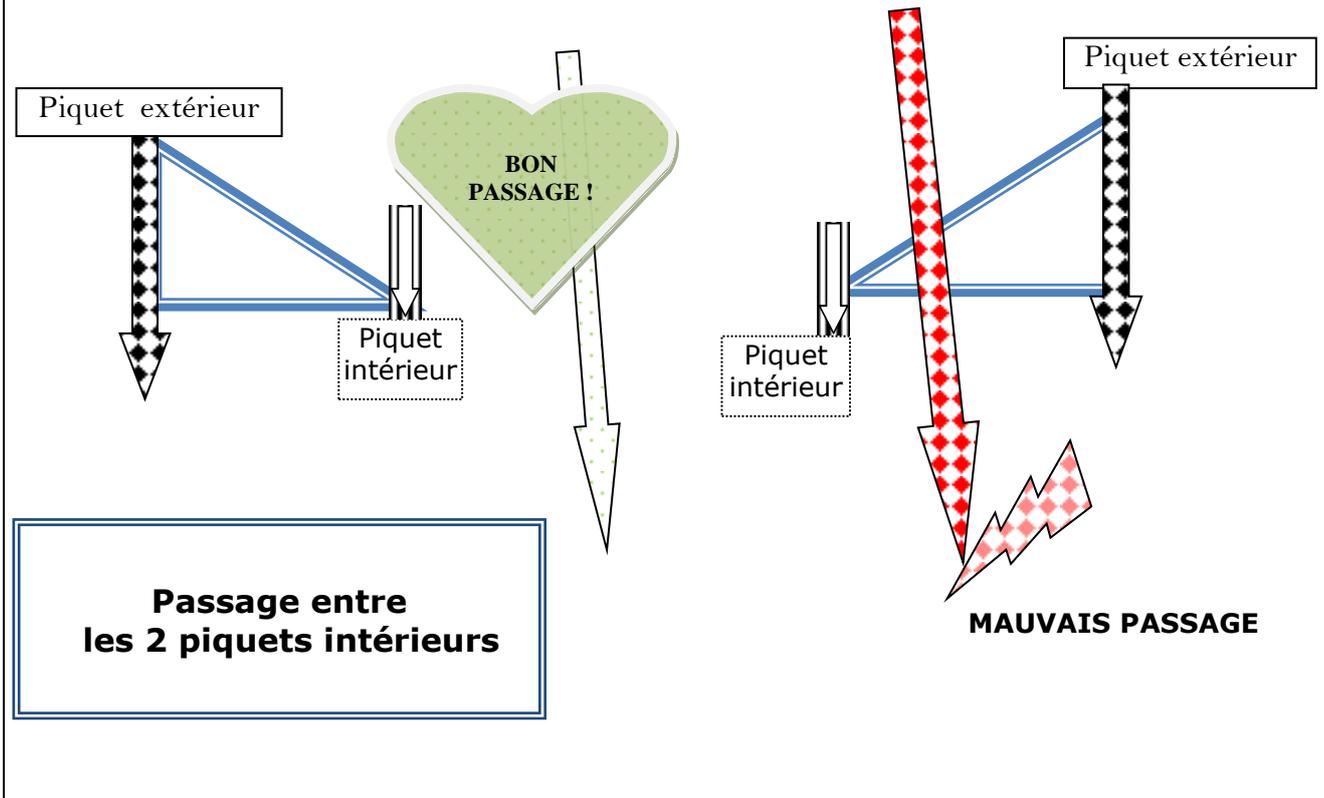
Contrôle des passages (explication)



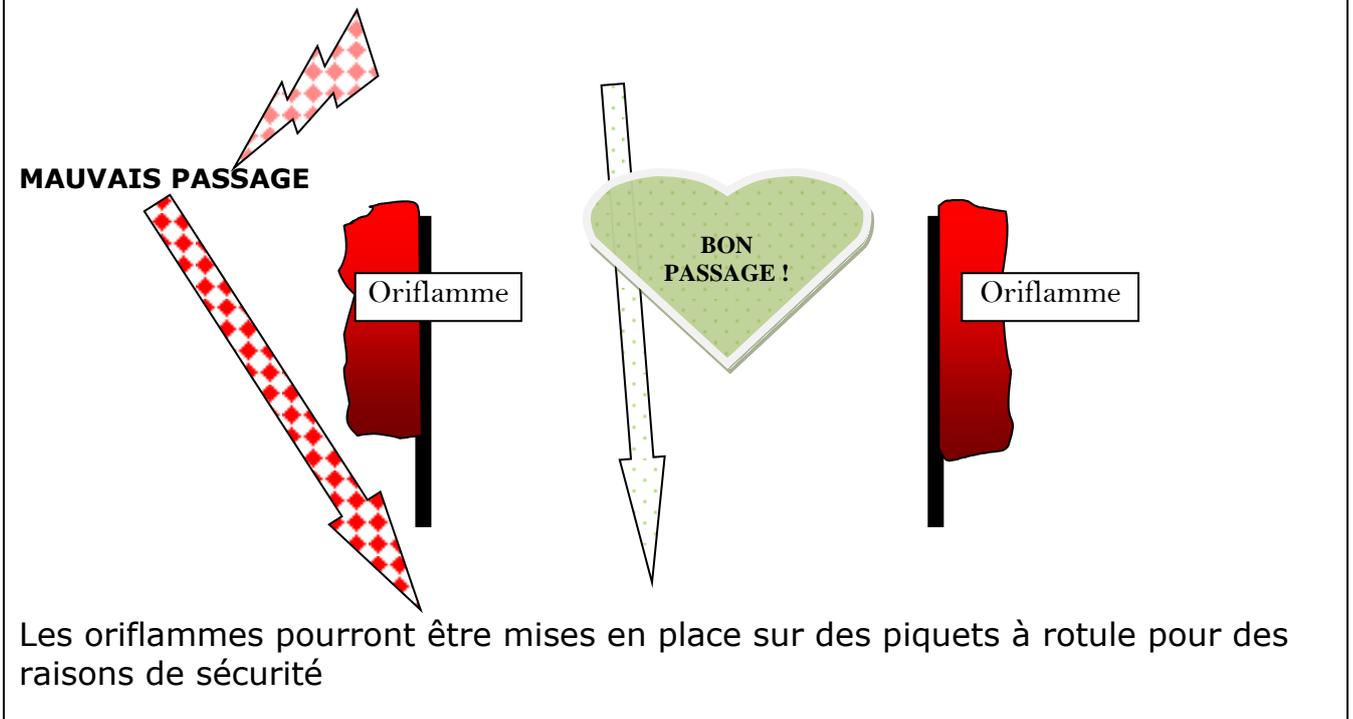
Porte Banane



Porte double



LES ORIFLAMMES



Le contrôleur doit écrire : son nom, le N° de la manche concernée (1 feuille par manche, sinon, il faut veiller à réellement séparer les manches, les garçons des filles qui ont parfois des N° de dossards identiques mais de couleur différente...)

Il doit toujours être attentif, lire les N° de dossards au plus tôt (s'il attend que le coureur soit passé, il ne pourra peut-être plus lire le N°)

Il doit inscrire seulement les N° disqualifiés et le N° de porte (un schéma décrivant la faute peut être utile)

Il faut absolument écrire lisiblement ...

C'est le contrôleur de portes qui décide de disqualifier ou non un coureur. En cas de doute, sa décision doit aller en faveur du coureur

Il doit prévenir si besoin d'entretenir le tracé ...

Il doit pouvoir faire arrêter la course en cas de problème

Un coureur gêné doit absolument s'arrêter pour demander un « re-run », le contrôleur doit enregistrer sa demande en rédigeant le problème rencontré.

Est considéré comme gêne :

- tout obstacle physique à la progression du coureur dans son run,
- défaillance du chronométrage,
- porte manquante sur le parcours.

Si le concurrent ne s'arrête pas et passe la ligne d'arrivée, aucun recours ne lui sera accordé.

Chaque contrôleur de porte doit attendre (à son poste) le chef des contrôleurs à la fin de la manche ou de la course puis doit être à la disposition du jury de course (dans l'aire d'arrivée), jusqu'à ce que toute réclamation ait été résolue et que le chef des contrôleurs de portes n'ait plus besoin de lui.

Jeune officiel « départ » :

j'assure la fonction d'Aide Starter

- J'appelle les coureurs dans l'ordre exact des départs
- Je place les coureurs devant leur portillon de départ.
- Je régule l'entrée dans l'aire de départ
- Je fais respecter les consignes particulières du jury
- Je vérifie l'équipement de sécurité (casque attaché et protection dorsale) et la lisibilité du dossard, et ce dès la reconnaissance

J'assure la fonction de Starter

- Donne le départ du ou des coureurs, en liaison et coordination avec le jury de la course (départ, arrivée, chef de piste)
- Donne le départ dans mon portillon lors du signal transmis par le juge à l'arrivée lors du relais.

Jeune officiel « arrivée » :

J'assure la fonction de juge à l'arrivée (plusieurs juges peuvent être en place)

- Dois veiller au respect des règles du franchissement de la ligne d'arrivée pour l'ensemble de l'organisation de l'arrivée et du passage de l'arrivée.
- Faire respecter les règles de sécurité.
- Dois annoncer au chronométreur le n° de dossard à l'arrivée.
- Dois transmettre le « top départ » au juge au départ lors du relais.

B. JE SUIS JUGE SLOPE STYLE

Je connais les règles. Par mes interventions,
je permets un bon déroulement des compétitions.
Je suis juge effectif

NIVEAU TECHNIQUE DU SAUT / 4 POINTS

Mon rôle est de situer le saut dans son niveau technique :
 Quelle catégorie ? Quelle complexité ?

Cela veut dire que je maîtrise le code : connaissance et reconnaissance de tous les éléments
 Je dois être très attentif, pendant la prestation, pour noter les éléments réalisés.

Difficulté : 3 Points / Complexité : 1 point

SAUT	Catégorie A	Catégorie B	Catégorie C	Catégorie D	Catégorie E
	sans rotation	½ rotation	rotation complète	plus d'une rotation	rotation tête en bas
	1.5 pts max	2 pts max	2.75 pts max	4 pts max	4 pts
	0.75 max	1.25 max	1.75 max	3 max	3 max
Difficulté 3 Points	Saut droit = 0.75 points	180° = 1.25 points	360° = 1.75 points	540° = 2.5 points 720° ou + = 3 points	salto Ar ou Av = 1.75 points rodéo 540° = 3 points rodéo 720° = 3 points
ATTENTION LA CATEGORIE « E » NE CONCERNE QUE LE CHAMPIONNAT DE FRANCE					
Complexité 1 point	0.75 pts max	0.75 pts max	1 point max	1 point max	1 point max
Planche, ski non attrapé	0 pts				
Planche, ski touché	0.30 à 0.40	0.30 à 0.40	0.10 à 0.50	0.10 à 0.50	0.10 à 0.50
Planche, ski attrapé ou position	0.40 à 0.55	0.40 à 0.75	0.50 à 1	0.50 à 1	0.50 à 1
Planche, ski attrapé et position	0.6 à 0.75				

Les pieds servent de référence pour le « GRAB » :

- ✓ Au centre = entre les deux pieds
- ✓ Devant = par rapport au pied avant
- ✓ Derrière = par rapport au pied arrière
- ✓ Prise main droite ou gauche indifférente

MAITRISE DE LA RECEPTION / 3 POINTS

Mon rôle est de donner la note de maîtrise de la réception.

Je dois tenir compte des fautes commises :

(je les relève et les comptabilise par écrit)

Pour remplir ce rôle je dispose du tableau annexe et de la catégorie du saut :

Catégories de sauts :

A=sans rotation B= 1/2 rotation C= 1 rotation

D =+d'1 rotation E= rotation tête en bas (interdite au champ Acad)

Je dois être très attentif, pendant la prestation, pour noter les fautes commises.

Réception saut / 3 points

		<u>Cat A</u>	<u>Cat B</u>	<u>Cat C</u>	<u>Cat D et E</u>
		Coeff 0.7	Coeff 0.8	Coeff 0.9	Coeff 1
Réception sans faute		2.1 pts	2.4 pts	2.7 pts	3 pts
Déséquilibre (Critère Spécifique au Championnat de France)	Petit	2	2.3	2.6	2.90
	Moyen	1.9	2.2	2.4	2.70
	Grand	1.75	2	2.25	2.50
Pose de mains	Petite	1.7	1.9	2.25	2.50
	Moyenne	1.5	1.75	2	2.20
	Grande	1.4	1.6	1.8	2
Chute après avoir plaqué le snowboard ou les skis	Contact Bras-neige	1	1.2	1.35	1.5
	Contact Corps-neige	0.7	0.80	0.9	1
	Chute, se récupère dans l'élan	0.5	0.6	0.7	0.8
	Chute sans se récupérer	0.35	0.4	0.45	0.5
Chute sans plaquer le snowboard ou les skis	0				
Réception après la ligne rouge	0.35	0.40	0.45	0.50	

LA NOTE D'EXECUTION / 3 POINTS

Je juge l'exécution du saut

Mon rôle est de donner la note d'exécution
Je dois tenir compte des critères suivants :

- Tenue du corps /1 point
- Amplitude /2 points

Je dois être très attentif, pendant la prestation, pour noter les fautes commises.

Pour remplir ce rôle je dispose du tableau :

EXECUTION & AMPLITUDE SAUT / 3pts

Exécution / 1 point	
Corps dynamique et « gagné »	1
Léger déséquilibre	0,75
Déséquilibre ou 1 partie du corps relâché	0,50
Déséquilibre important ou corps relâché	0

Amplitude / 2 points						
Zone 0	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4	Zone 5	Zone 6
Hors Zone						Hors Zone
0	0,4	0,8	1,20	1,60	2	0

En snowboard, le pied arrière détermine le point de réception et valide la zone atteinte. En ski, l'arrière de la fixation détermine le point de réception et valide la zone atteinte.
La note peut être régulée en fonction du temps de « suspension »

Exemples de sauts

SAUT	Catégorie A sans rotation 1.5 pts max	Catégorie B ½ rotation 2 pts max	Catégorie C rotation complète 2.75 pts max	Catégorie D plus d'une rotation 4 pts max
	<u>-Straight Air -</u> <u>shifty front, -shifty</u> <u>back, -double</u> <u>shifty - No Spin</u> <u>(ski) ou Zéro spin</u> <u>(ski). Fackie to</u> <u>Fackie ou Switch</u> <u>to Switch -</u> <u>Ollie/Nollie</u>	<u>-Half Cab (ou Cab</u> <u>180) -Switch 180 front</u> <u>- 180 front -180 back</u> <u>- nollie 180 front -</u> <u>nollie 180back - 180</u> <u>shifty back -180 shifty</u> <u>front - late 180 back -</u> <u>late 180 front -Butter</u> <u>Fackie to Fackie</u>	<u>-Cab 3-6 -</u> <u>Switch 3-6</u> <u>front -3-6</u> <u>front -3-6 back</u> <u>-Butter Half</u> <u>Cab - 3-6</u> <u>double shifty</u> <u>back/front</u>	<u>-Cab 5-4 -</u> <u>Switch 5-4</u> <u>front -Butter</u> <u>cab 3-6 -</u> <u>Switch Butter</u> <u>36 Back</u>

Exemples de « grab »

Attraper sa planche d'une main pendant le saut. Le nom du grab varie suivant l'endroit que l'on attrape (carre front, carre back, tail, nose,...) et suivant la main qui attrape (avant ou arrière). -Le Front (ou Nose) Grab - Le Tail Grab - Indy Graber la planche entre les pieds, carre frontside, avec la main arrière ou - Mute, avec la main avant - Lien On dit « linn ». Graber la planche entre les pieds, carre backside, avec la main avant - Stalefish : la main arrière grab la carre back entre les fix. - Chicken Salad : la main arrière grab la carre back en passant la main devant la jambe arrière Roast beef : la main avant grab la carre back en passant la main devant la jambe avant. -Canadian bacon : la main arrière grab la carre front en passant la main derrière la jambe arrière - Taipan : la main avant grab la carre front en passant la main derrière la jambe avant. Method : la main avant grab la carre back entre les fix, les genoux sont pliés et la board est tirée vers le haut Japan: la main avant grab la carre front au niveau de la fix avant, les genoux sont pliés, et la board est tirée vers le haut. - Flying Squirrel : Le corps est penché sur les genoux et les mains attrapent la carre arrière. La main avant près du pied avant et la main arrière près du pied arrière. - Iguana: la main arrière grab la carre front près du tail Tindy : la main arrière grab la carre front entre le tail et la fix arrière Freshfish : La main arrière grab la carre back.

Exemples de « positions »

-bras libre (s) tendu (s). -la jambe avant (Indy Nosebone) ou arrière tendue (s). -la jambe arrière est tendue et la board est perpendiculaire au sol (Rocket) - straight : les 2 jambes tendues pendant un saut -les genoux sont pliés, et la board est tirée vers le haut -Seat Belt : la main avant passe devant tout le corps... -"late" quand on lance la rotation au dernier moment Shifty : il s'agit d'une torsion du corps. Il existe le Frontside Shifty et le Backside Shifty, suivant le sens où l'on se tourne. -le re-one, c'est un late mais au lieu d'attendre de tourner normalement, on fait un twist en sens inverse de la rotation que l'on va effectuer, cela peut faciliter la rotation au dernier moment... Shifty - A trick in which the rider twists his hip to rotate the board 90 degrees and then brings the board back to the original position, done frontside or backside.