



## Critères de jugement pour les compétitions de skateboard

2023

Traduction française du document de  
WORLD SKATE  
SKATEBOARDING JUDGING CRITERIA RELEASE 1.3 - 2022 Updated on June 25th, 2022

## Table des matières

<b>1</b>	<b>DÉCLARATION D'INTENTION DES JUGES .....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>PHILOSOPHIE D'ÉVALUATION.....</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>BON SENS DU SKATEBOARD.....</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>IMPRESSION GLOBALE LORS DE PERFORMANCES DE LIGNE OU DE SESSION DE JAM .....</b>	<b>3</b>
<b>5</b>	<b>CRITÈRES GÉNÉRAUX DE JUGEMENT DE WORLD SKATE.....</b>	<b>4</b>
<b>6</b>	<b>PHILOSOPHIE DU JUGEMENT DES TENTATIVES DE FIGURE INDIVIDUELLES .....</b>	<b>4</b>
<b>7</b>	<b>ÉCHELLE DE JUGEMENT .....</b>	<b>4</b>
<b>8</b>	<b>DÉFINITIONS .....</b>	<b>5</b>
<b>9</b>	<b>PRINCIPES .....</b>	<b>7</b>

## **1 DÉCLARATION D'INTENTION DES JUGES**

Un critère d'évaluation de World Skate a été créé pour encourager et préserver la progression du skateboard tout en mettant en évidence l'importance de la créativité et de l'originalité du skateboard dans un environnement compétitif.

## **2 PHILOSOPHIE D'ÉVALUATION**

L'évaluation du skateboard n'a pas pour but de standardiser ou de définir ce qui est considéré comme du bon skateboard. L'évaluation du skateboard est un outil pour comparer et classer les performances de skateboard entre eux dans n'importe quelle série de compétition. Cela doit être fait en utilisant le même système de critères appliqué à un processus d'évaluation globalement unifié et accepté.

- Le score est basé sur la performance individuelle d'une personne soit dans une session de jam, une ligne et/ou une seule tentative de figure pendant cette série de compétition seulement.
- L'évaluation du skateboard ne classe pas en fonction de performances individuelles antérieures ou capacités potentielles.
- L'évaluation du skateboard classe la performance du skateur par rapport au niveau mondial actuel des concurrents.

## **3 BON SENS DU SKATEBOARD**

Le "bon sens du skateboard" est un facteur important à prendre en compte pour tous les juges de skateboard. Le bon sens du skateboard est une compréhension globale des mécanismes de chaque figure de skateboard et de leur signification en constante évolution tout au long de l'histoire du sport. Le bon sens du skateboard vient d'années d'expérience personnelle active, de participation, de discussion et de visionnage de tous les aspects du skateboard et de sa culture associée. Un juge avec un niveau élevé de bon sens du skateboard sera en mesure de distinguer et d'évaluer de manière impartiale la difficulté d'une figure, la complexité des lignes, les références historiques, les fondements traditionnels et les multiples façons d'exécution possibles sur tout terrain donné lors de l'évaluation des performances de skateboard au sein de la communauté mondiale actuelle de skateboard.

## **4 IMPRESSION GLOBALE LORS DE PERFORMANCES DE LIGNE OU DE SESSION DE JAM**

Les panels d'évaluation utiliseront les critères d'évaluation suivants pour formuler un score unique basé sur l'impression globale de la performance d'un athlète dans le cadre de la compétition. Les critères d'évaluation du skateboard sont le résultat de valeurs, principes et vertus partagés et acceptés par les communautés de skateboard à travers le monde.

## 5 CRITÈRES GÉNÉRAUX DE JUGEMENT DE WORLD SKATE

- 1) Difficulté et variété des figures réalisées
- 2) Qualité de l'exécution
- 3) Utilisation du parcours et des obstacles individuels
- 4) Fluidité et cohérence
- 5) Répétition

## 6 PHILOSOPHIE DU JUGEMENT DES TENTATIVES DE FIGURE INDIVIDUELLES

Pendant la phase des tentatives de figure individuelles, les jurys utilisent les critères généraux de jugement de World Skate pour évaluer les performances des athlètes par rapport au niveau mondial des figures existantes actuellement.

Les jurys examineront attentivement l'évaluation des figures identiques ou similaires réalisées par le même athlète, peu importe où sur le parcours elles sont effectuées.

## 7 ÉCHELLE DE JUGEMENT

### SCORAGE EN FORMAT DE LIGNE OU JAM SESSION

Le score est basé sur une plage de 0 à 100 points avec l'utilisation de deux décimales sur l'échelle mondiale suivante :

DNS	Did not start
Niveau bas des critères remplis	0.01 – 29.99
Niveau moyen des critères remplis	30.00 - 69.99
Niveau élevé des critères remplis	70.00 – 100

### SCORAGE EN FORMAT DE TENTATIVE DE FIGURE INDIVIDUELLE

Le score des performances pendant la phase de tentative de figure individuelle sera basé sur une échelle mondiale avec une plage de 0 à 100 points et l'utilisation de deux décimales :

DNS	Did not start
Non-réussite ou refus de score	0.00
Niveau élémentaire des critères remplis	0.01 – 20.00
Niveau de base des critères remplis	20.01 – 50.00
Niveau standard des critères remplis	50.01 – 70.00
Niveau avancé des critères remplis	70.01 – 80.00
Niveau expert des critères remplis	80.01 – 90.00
Niveau maître des critères remplis	90.01 – 100.00

## 8 DÉFINITIONS

**LIGNE:** La performance chronométrée d'un athlète individuel sur le parcours.

**JAM :** Un "jam" dans une compétition de skateboard désigne une session dans laquelle plusieurs skateurs effectuent des figures sur une aire de skateparc simultanément, généralement dans un cadre plus décontracté et informel qu'une ligne structurée. Les jams ont généralement une ambiance plus improvisée, avec les skateurs s'inspirant de l'énergie les uns des autres et tentant de nouvelles figures. Le focus est souvent mis sur la présentation des styles et de la créativité individuels, plutôt que de suivre strictement une routine ou une séquence prédéterminée de figures.

**VITESSE:** Un élément OBJECTIF de STYLE se référant à la vitesse à laquelle un athlète se déplace lors de l'exécution d'une figure, d'une ligne ou d'une session de jam.

**STYLE:** Un style ou une apparence distinctive par lequel une figure est exécutée. Comment un skateur a l'air lorsqu'il fait une figure ou comment une figure a l'air lorsqu'elle est exécutée. Le style de chaque patineur est unique et certains éléments de style, comme l'esthétique, l'agression, la fluidité et la puissance, seront subjectifs pour chaque juge. Le style n'est pas absolu. Un athlète connu comme étant "élégant" n'exécutera pas toujours une figure avec style. Un athlète non connu pour avoir un bon style peut parfois exécuter une figure avec style.

**FIGURE EXÉCUTÉE:** La figure qui est jugée à un moment donné. Cela inclut les réussites et les échecs.

**VARIÉTÉ DES FIGURES:** Une plus grande variété de figures exécutées par un athlète dans les lignes et les sessions de jam entraînent un score final proportionnellement plus élevé. La variété des figures, en tant que critère de jugement "objectif" principal, est également encouragée dans les tentatives de figure individuelles.

**UTILISATION DU PARCOURS:** Se réfère à la manière dont un athlète navigue sur le parcours et utilise les obstacles. Un athlète peut choisir de réaliser des figures sur quelques obstacles tout au long du parcours ou sur de nombreux obstacles tout au long du parcours. Une utilisation plus large, unique et plus difficile du parcours est favorable.

**VARIÉTÉ D'OBSTACLES:** Se réfèrent au nombre d'obstacles différents utilisés par un athlète lors de la performance en compétition.

**ESTHÉTIQUE:** Un élément SUBJECTIF de STYLE et comment une figure a l'air lorsqu'elle est exécutée. Par exemple, la position des pieds et comment les pieds attrapent le skateboard, ou les mouvements des bras. Une figure esthétiquement bien exécutée agréable à l'œil. L'esthétique sera un critère subjectif pour chaque juge.

**AGRESSION:** Un élément SUBJECTIF de STYLE se référant à une manière de skater audacieuse, ferme, assuré, énergique. L'agression sera subjective pour chaque juge.

**CONSTANCE:** Capacité d'un athlète à exécuter des figures ou des figures de niveau de difficulté donné de manière continue sans échouer et avec un contrôle total tout au long de sa performance.

**DIFFICULTÉ:** Critère principal dans les deux disciplines selon lequel les figures de skateboard sont jugées lors de toute compétition. La difficulté comprend à quel point la figure exécutée est difficile à exécuter, l'obstacle sur lequel la figure est exécuté et si la figure ou la composante du figure est répété, quel que soit l'obstacle, pendant une phase individuelle de la compétition.

**DISTANCE:** Un élément OBJECTIF de STYLE se référant à la distance parcourue par un athlète lors de l'exécution d'une figure, qu'il s'agisse d'un grind, d'un slide, d'un manual, d'un air, d'un ollie, d'une figure de flip, etc.

**DID NOT START (DNS):** Fait référence à un athlète qui ne prend pas le départ de sa ligne ou sa session de jam ou une tentative de figure. Le DNS peut être le résultat d'une blessure, d'un problème d'équipement ou d'un athlète qui choisit de ne pas skater.

**EXÉCUTION:** Comment bien faire une figure du début à la fin. L'exécution incorpore le style, la vitesse, la distance et la hauteur au début, au milieu et à la fin de la figure. La qualité de l'atterrissage est également incluse.

**FLOW:** S'applique uniquement aux lignes de concours et aux sessions de jam. Flow désigne la façon dont un athlète assemble une séquence de figures sur le parcours, la qualité avec laquelle le parcours est utilisé et le style avec lequel l'athlète exécute la performance. Cela signifie également la capacité de l'athlète à connecter les figures dans sa performance de manière continue, organique et spontanée.

**FLUIDITÉ:** Un élément SUBJECTIF de STYLE se référant à la facilité avec laquelle un athlète exécute les figures. La fluidité sera subjective pour chaque juge.

**CHAMP DE JEU (FOP):** Le champ de jeu et/ou le parcours (skate) est la zone physique désignée dans laquelle les athlètes concourent.

**HAUTEUR:** Un élément OBJECTIF se référant à la hauteur à laquelle un athlète exécute une figure par rapport au sol ou à l'obstacle. Cela se réfère également à la hauteur d'un obstacle.

## 9 PRINCIPES

CRITÈRES DE JUGEMENT:

- 1) Difficulté et variété des figures exécutées
  - Sélection d'obstacle
    - Influence la sélection de figures et la difficulté
  - Sélection de figures
    - Est influencée par la sélection d'obstacle et la capacité de l'athlète
  - Originalité et innovation (dans les lignes, les jams sessions et surtout dans les tentatives individuelles de figures)
    - Une approche unique ou innovante de l'utilisation individuelle du terrain et des obstacles présentés.
- 2) Exécution : qualité de l'exécution des figures (avant et après l'atterrissage)
  - Style d'exécution
    - Fluidité, puissance, agressivité, esthétique personnelle - critères subjectifs)
    - Vitesse/vélocité globale - critères objectifs)
    - Hauteur/distance - critères objectifs), qualité de l'atterrissage - critère objectif)
- 3) Utilisation du terrain et des obstacles
  - Nombre de figures effectuées dans les lignes ou les jam sessions (plus de figures sont généralement mieux, mais un nombre plus élevé de figures ne garantit pas une évaluation plus élevée)
  - Variété des obstacles utilisés
  - Connexion des figures en lignes.
- 4) Flux et consistance (dans les lignes et les jam sessions)
  - Le flow et la consistance sont des facteurs clés dans les performances de skateboard de haut niveau, mais ce ne sera probablement pas suffisant pour gagner une compétition. Les valeurs de difficulté, d'exécution et d'utilisation du terrain et des

obstacles sont plus critiques pour formuler le score de "l'impression globale".

- 5) Répétition (dans les lignes, les jam sessions et surtout dans les tentatives individuelles de figures)
- La sélection de figures, la variété et l'originalité sont les principales vertus des performances des athlètes en compétition, ainsi que la forme originale de leur utilisation sur le parcours spécifique ou sur un obstacle individuel. La répétition de figures ou de composants de figures est considérée comme étant antithétique et constitue un facteur de pénalité potentiel dans l'évaluation de "l'impression globale" et peut se refléter dans les scores obtenus.
  - Les scores sont un "marqueur" utilisé par les juges pour établir un classement lors d'une compétition. Par conséquent, les mêmes lignes ou figures individuelles réalisées lors de différents tours de compétition ne seront pas nécessairement notées de manière identique.

L'athlète est libre de réaliser n'importe quelle figure lors de sa performance. Cependant:

#### LORS DU FORMAT DE LIGNE OU DE LA SESSION DE JAM

**La répétition de figures déjà effectuées** lors d'une ligne ou session de jam précédente sera considérée comme un indicateur d'une originalité limitée dans le répertoire de figures de l'athlète; le manque de variété dans le choix des figures peut donc entraîner un score plus bas pour l'impression globale à la fin.

**La répétition de composants de figures**, par exemple des figures à la même base réalisées dans leurs différentes variations ou ajustées avec un facteur d'amélioration supplémentaire, sera considérée comme un indicateur d'une originalité limitée dans le répertoire de figures de l'athlète; le manque de variété dans le choix des figures peut entraîner un score plus bas pour l'impression globale à la fin.

#### LORS DES TENTATIVES DE FIGURES INDIVIDUELLES

Les figures déjà effectuées lors de la phase de ligne et répétées lors des tentatives de figures individuelles seront considérées comme un indicateur d'une originalité limitée dans le répertoire de figures de l'athlète; le manque de variété dans le choix des figures peut entraîner un score proportionnellement plus bas pour la figure individuelle à la fin.

C'est à la discrétion du panel de juges d'évaluer le degré et la gravité de la répétition dans les performances des athlètes, que ce soit lors de leurs lignes, sessions de jam ou tentatives de figures individuelles, et de l'impact sur le score final.