

2.3. Session de Battle

Rappel : cette épreuve ne rentre pas dans le classement du championnat de France

2.3.1. Définition

Le Battle Freestyle, est une épreuve qui oppose à tour de rôle deux ou trois patineurs sur une même musique plusieurs passages sont réalisés pour départager un vainqueur. Les Battles se déroulent sous la forme de qualifications.

2.3.2. Installations sportives

2.3.2.1. Zone d'évolution

Les Battles peuvent se situer à n'importe quel endroit de la piste mais généralement au centre. Sa taille peut évoluer en fonction du public ou de besoin technique. La zone est matérialisée par des séparateurs (mousses, modules gonflables, plots, barrières, etc.)

L'accès à cette zone est exclusivement réservé aux compétiteurs, aux officiels, aux médias accrédités en bordure de la zone, aux secours pour intervention et organisateurs le cas échéant.

2.3.2.2. Équipements du sportif

Les compétiteurs doivent avoir **une tenue correcte**. Aucune tenue vestimentaire particulière n'est imposée. Les patineurs peuvent utiliser tout type de patins à glace au choix.

Les patineurs **porteurs de lunettes** de vue doivent les avoir sécurisées. Le cas échéant il en va de la responsabilité du patineur.

2.3.3. Les juges

Le panel est constitué de 3 à 9 dont un juge arbitre, juges figurant sur les listes des officiels d'arbitrage (également pour les disciplines d'expression hors sports de glace).

La zone des juges est installée en bord de la zone d'évolution. Les compétiteurs n'ont pas accès à cette zone. Les juges ne doivent pas communiquer entre eux pendant les battles, afin d'avoir un jugement réel sans aucun risque d'influence.

Le speaker fait un décompte à la fin duquel les juges votent en levant la main du côté du gagnant ou en faisant une croix avec les bras pour désigner une égalité.

2.3.4. Déroulement de la compétition

2.3.4.1. Tirage au sort

Le tirage au sort détermine l'ordre de passage et s'effectue en présence du juge arbitre.

2.3.4.2. Passage

Si le nombre d'inscrits ne permet pas de constituer un tableau idéal pour les qualifications, les organisateurs doivent avoir recours à une phase de présélection. Lors de cette présélection, les patineurs passent individuellement devant le jury sur une musique choisie par le DJ de la compétition.

Lors de la compétition de Battles, les juges votent pour le meilleur patineur. Le gagnant continue la compétition. Le perdant est éliminé de la compétition et ceci jusqu'à la finale.

En cas d'ex æquo, un passage supplémentaire est nécessaire pour déclarer le vainqueur.

2.3.4.2. Caractéristique de la musique

La playlist est jouée par le DJ. Elle doit être inconnue des participants. Le DJ se doit de respecter le style de musique demandé par les organisateurs. Lors de chaque Battle, le DJ joue le même passage musical aux deux compétiteurs. En revanche, la musique doit être différente pour chaque Battle.

2.3.4.3. Durée des passages

- 40s pour les battles
- 30s pour les présélections

La durée de passage peut être modifiée au besoin. Elle est identique pour tous les patineurs.

Le chronomètre démarre au début de la musique. Lorsque la fin du temps imparti approche, le speaker le fait savoir au micro par un décompte de 5 secondes.

La gestion du chronomètre peut être réalisée par une personne extérieure au jury, sous le contrôle du juge arbitre.

2.3.5. Critères de jugement

Ils sont :

- **Habilité de patinage,**
- **Musicalité,**
- **Technique,**
- **Propreté,**
- **Originalité,**
- **Diversité des mouvements.**
- **Présence,**

Les patineurs sont libres d'utiliser toutes les figures et acrobaties freestyle existantes, ou tous les styles de danse Freestyle.

2.3.6. Résultats

Le vainqueur est le patineur (ou la patineuse) qui remporte la finale du Battle. Un classement est établi après une « petite finale » pour déterminer le 3^e et le 4^e de la compétition. Le classement est mixte (âge et sexe) et communiqué directement après la finale.