



RULES OF BATTLE PARKOUR

LE FORMAT BATTLE : INSCRIPTION 25 EUROS

1 VS 1

2 ROUND PAR BATTLE , ON GARDE LE MEILLEUR
3 JUGES OFFICIELS AIDÉS PAR LE PUBLIC EN CAS D'ÉGALITÉ.

LA COMPÉTITION SE DÉROULE EN DEUX PHASES

QUALIFICATIONS: SAMEDI 13 JUIN

24 ATHLÈTES MAXIMUM INSCRITS AU DÉPART, 12 SERONT QUALIFIÉS POUR LES 1/8 DE FINALE,

LES PHASES FINALES : DIMANCHE 14 JUIN

1/8 DE FINALE : 12 ATHLÈTES AU DÉPART, 6 QUALIFIÉS

1/4 DE FINALE : 6 ATHLÈTES AU DÉPART, 3 QUALIFIÉS PLUS UNE REPÊCHE

1/2 FINALE : 4 ATHLÈTES AU DÉPART,

2 ATHLÈTES QUALIFIÉS POUR LA PETITE FINALE (3EME ET 4EME PLACES)

2 ATHLÈTES QUALIFIÉS POUR LA FINALE (1ERE ET 2EME PLACES)

CATÉGORIES HOMME ET FEMME (16 ET PLUS)

LES VAINQUEURS SE VERRONT REMETTRE LE TROPHÉE DU VAINQUEUR, AINSI QUE

500 EUROS ET DES CADEAUX DES PARTENAIRES.

LE DEUXIÈME GANERA 300 EUROS ET DES LOTS.

LE TROISIÈME REPARTIRA AVEC 150 EUROS ET DES LOTS.

JUNIORS (13- 14- 15 ANS)

DE NOMBREUX LOTS POUR LE PODIUM

LE FREESTYLE NIGHT SHOW DU SAMEDI SOIR

400 EUROS EN CASH RÉPARTIS EN JAM SESSION AFIN DE RÉCOMPENSER LES MEILLEURES FIGURES SUR LA PLATEFORME DU WATERCIRCUS LORS DU NIGHT SHOW QUI SERA OUVERT À TOUS LES FLIPPERS INSCRITS DES SPRINGZ GAMES.

DÉPECHEZ-VOUS DE VOUS INSCRIRE!!!!



CRITERES DE NOTATION FREESTYLE CONTESTS WILDRUNN



Utilisation contrôlée,
exclusivité de l'association Wildrunn montpellier imatriculée
890 792 286 00019.

Exploitation aux contests Global Runn, WUPT, Wilders PK Club...

Diversite, Creativite / coef 7		Maitrise / coef 4		Adaptabilite / coef 3		Fluidite / coef 3		Rythme / coef 3	
Originalite	0 /5	Execution de reception	/10	Rechap	/5	Scouplesse de reception	/5	Elan acceleration deceleration	/10
Rareté du mouvement	0 /5	Hauteur	/5	Reception chute	/10	Scouplesse d'impulsion	/5	Rythme général	/10
Diversite rotation	0 /5	Amplitude	/5	Continuite apres mauvaise reception accro/passement	/5	Connexion entre les mouvements	/10	Intensite debut/fun de line	/5
diversite surfaces	0 /5	Caractere physique du mouvement	/5	Concentration	/5	Synergie morphologique	/10	Differences de puissance dans les accros	/5
Diversite passement	0 /5	Forme de l'accro	/5	Exteriorisation	/5				
Combo Accro	0 /10	Direction	/5	Cris	/5				
Position impulsion	0 /5	Hesitation	/5	Exploitation de la zone de competition	/10				
Caractere morpho du mouvement	0 /5								
Combo Accro/PK	0 /10								

Total	*sans coef	0	55	0	40	0	45	0	30	0	30
Total	*avec coef	0	385	0	160	0	135	0	90	0	90

Score total avec coef

0 860

Score final

0/100

