



## LES NOUVEAUTES 2021

Une étape FISE Xperience Series, c'est un programme intense et original pour faire découvrir les sports urbains au travers de belles histoires, en se renouvelant à chaque saison et selon les destinations. 2021, celui-ci intègre de nouveaux Shred Contests, qui face à leur succès sur les éditions précédentes seront encore plus nombreux et avec des formats inédits.

Dans chaque ville, le festival construit une proximité avec ses spectateurs, qui continuent de suivre à l'ensemble des étapes tout au long de la saison via les réseaux sociaux, vidéos, contenus exclusifs... Entre les riders, l'équipe d'organisation, les DJs, les speakers, les juges, les participants et les partenaires, c'est une véritable communauté qui se rassemble pour vivre les aventures FISE Xperience Series.

Chaque étape est l'occasion de réunir tous les âges et tous les niveaux de pratique autour des valeurs du sport et du Freestyle. Bien que les performances offertes par les compétitions soient toujours les temps forts de l'évènement, les spectateurs profitent également de nombreuses activités qui participent à leur immersion dans le festival.

## LES DÉMONSTRATIONS

C'est par exemple une opportunité pour découvrir de nouvelles disciplines grâce aux démonstrations assurées par des athlètes passionnés, qui ont à cœur de démocratiser leurs sports au grand public.

## LES INITIATIONS

Les plus curieux peuvent également s'essayer en toute sécurité aux sports proposés par des moniteurs spécialisés. Le matériel, les équipements de sécurité et l'encadrement par un professionnel sont mis à disposition gratuitement.



## LES ACTIVITÉS

Sans se limiter au côté sportif de l'évènement, le festival est surtout un moyen convivial de découvrir l'ensemble des cultures de ses communautés. Les participants profitent ainsi d'un village d'exposants qui correspondent à l'univers FISE, de même que les activités qui sont proposées sur les stands : essais de produits ou matériels sportifs, tatouages, buvettes, vêtements, accessoires... A noter que les produits officiels FISE Apparel auront leur propre espace de vente sur chaque étape, l'occasion de s'équiper aux couleurs du festival.

## LES SHRED CONTESTS

En parallèle des compétitions officielles, le programme propose toujours aux riders de participer à des contests de différents formats. Ils permettent de réunir toutes les catégories de pratiquants pour qu'ils se défient, avec pour seuls enjeux une dotation financière ou des lots de partenaires. Pour les plus jeunes, il s'agit d'une occasion exceptionnelle de challenger les plus expérimentés en journée ou lors des soirées officielles FISE.

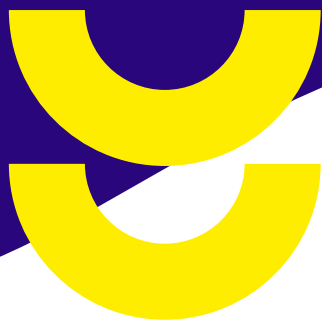
En voici plusieurs exemples:

**Best Tricks Contest** : un ou plusieurs éléments d'un Skatepark classique sont sélectionnés et les riders tentent de réussir leur meilleure figure sur celui choisi, qu'il s'agisse d'un quarter, d'un rail, d'un ledge...

**Game of FISE** : d'après le principe d'un O.U.T. Contest, le premier à passer choisit un trick, et les suivants disposent de trois essais pour le réussir. A chaque tentative infructueuse, ils écopent d'une lettre (F, I, S puis E) jusqu'à former le mot FISE qui stoppe leur participation.

**Ollie Contest (en Skateboard) ou Bunny Up Contest (en BMX)** : tous les participants sautent par-dessus un obstacle qui devient de plus en plus haut à chaque tour, et sont éliminés en cas de loupé jusqu'à décerner un vainqueur.

**High Air Contest** : le principe est le même que celui du Bunny Up Contest, à la différence qu'il mobilisera un module permettant aux riders de décoller le plus haut possible (jump box, quarter...).



Manual Contest : sur une surface plane, le rider qui parcourt la plus longue distance en équilibre sur une seule roue (en BMX ou Trotinette) ou deux roues (en Skateboard) remporte le contest.

Jeu du Carré : le dernier rider qui réussit à rester sur son vélo dans la zone définie gagne. Dès lors que l'un d'eux met le pied à terre, il est éliminé et laisse son vélo au sol là où il a posé le pied.

Long Jump : les riders sautent successivement à partir d'un même repère au sol, et celui qui réussit à parcourir la plus longue distance en l'air l'emporte.