



**FEDERATION FRANCAISE DE ROLLER SKATING
COMITE NATIONAL COURSE**

et le

**COMITE DEPARTEMENTAL DE ROLLER SKATING 22
COMMISSION COURSE**



Présente



**Challenge
KID'S ROLLER**

REGLEMENT JUGE

*CDRS 22
Commission Course
C. COMMEREUC / T. MICHOUX
Août 2008*

REGLEMENT JUGE

Un groupe de juges sera désigné et constitué en début de saison, d'un juge arbitre régional, et de 4 à 6 patineurs compétiteurs Minime et Cadet qui auront le statut de juges stagiaires.

Le groupe désigné devra suivre une formation avant la première manche du challenge, sur la base du règlement ci-dessous.

Juge arbitre

- ⇒ Il sera garant du bon déroulement des épreuves.
- ⇒ Il attribuera les postes des juges stagiaires.
- ⇒ Donne les départs.
- ⇒ Prendra et validera les temps des parcours d'agilité et les arrivées des courses en ligne qui lui seront communiqués par ses juges stagiaires.
- ⇒ Communiquera les résultats au secrétariat.

Juges stagiaires

- ⇒ 2 d'entre eux assureront la chambre d'appel.
- ⇒ Ils devront vérifier la position des dossards (épaule gauche), ainsi que la conformité des protections.
- ⇒ Feront rentrer les patineurs dans l'ordre, à la demande du juge référent.
- ⇒ Procéderont aux tirages des séries pour l'épreuve de course.

• Epreuve d'agilité

- ⇒ 4 autres, seront chronométreurs sur l'épreuve d'agilité (2 par parcours).
- ⇒ Ils devront établir la moyenne des temps qu'ils auront pris par candidats, ainsi que du nombre de fautes commises par ces derniers, avant de les communiquer au juge référent.

Grille des fautes :

Difficulté	Parcours	passage	Type de faute / nombre de pénalités
Pont	1 2 3 4	Je passe dessous	Je passe à côté / 1 pénalité Je ne me baisse pas assez, entraînant la chute de la barre horizontal / 1 pénalité Je passe dessous en déplaçant un montant du pont / 1 pénalité Je tombe sous le pont, entraînant le déplacement d'un des montants / 1 pénalité Je passe dessous en touchant légèrement la barre sans la faire tomber / 0 pénalité Je tombe dessous sans déplacer le pont / 0 pénalité
Tapis	1 2 3 4	Je roule dessus	Je passe à côté / 1 pénalité Je passe dessus et je tombe / 0 pénalité Seul un pied roule dessus / 1 pénalité Je ne le passe pas entièrement / 1 pénalité

Petit virage	1 2 3	Je passe derrière le plot	Je passe devant le plot (côté intérieur) / 1 pénalité Je le fais tomber ou je le déplace sur mon passage / 1 pénalité Je m'appuie sur le plot avec ma main pour m'aider à tourner / 1 pénalité Je passe derrière le plot et je tombe sans y toucher / 0 pénalité
Slalom	1 2 3 4	Je passe en zig zag entre les plots	Je déplace un plot / 1 pénalité J'oublie un plot / 1 pénalité Je passe par dessus un plot / 1 pénalité Je tombe sans toucher et oublier de plot / 0 pénalité Mon pied intérieur passe au dessus du plot, alors que mon pied extérieur suit la bonne trajectoire / 1 pénalité Je bouge un plot, puis oublie le suivant et passe au dessus du troisième / 1 pénalité
Saut	2 3 4	Je saute par-dessus la barre	Je fais tomber la barre en sautant / 1 pénalité Je passe à côté / 1 pénalité Je m'arrête pour prendre mon temps à franchir la barre / 0 pénalité
Cerceaux	3 4	Je pose 1 pied dans chaque cerceaux	J'oublie de mettre un pied dans un ou 2 ou 3 cerceaux / 1 pénalité Je ne met aucun pied dans aucun cerceaux / 2 pénalités Je met 2 pieds dans un cerceaux / 1 pénalité Je chute dans un cerceaux à plus d' 1m / 1 pénalité Je met un pied dans chaque cerceaux, en les touchant légèrement / 0 pénalité Je met un pied dans chaque cerceaux, et je trébuche / 0 pénalité
Grand virage croisé	4	Je passe derrière les plots en croisant au moins une fois	Je passe devant les plots (côté intérieur) / 1 pénalité J'en fais tomber déplace au moins un plot sur mon passage / 1 pénalité Je m'appuie sur un des plots avec ma main pour m'aider à tourner / 1 pénalité Je passe derrière les plots et je tombe sans y toucher, mais je ne fais pas de croisé / 1 pénalité Je passe derrière les plots sans faire au moins un croisé / 1 pénalité je passe derrière les plots et je tombe sans y toucher, mais je réussis à faire un croisé / 0 pénalité
Zone d'arrêt	4	Je m'arrête dans la zone sans déplacer un plot et sans tomber	Je m'arrête en touchant un plot / 1 pénalité Je vais trop vite et je saute par-dessus les plots / 1 pénalité Je m'arrête avant la ligne / 1 pénalité Je m'arrête et je tombe sans toucher les plots / 1 pénalité Je ralentis sans prendre le temps de m'arrêter vraiment, et sans attendre que l'arbitre m'autorise à sortir de la zone / 1 pénalité

- **Epreuve course**

- ⇒ 1 personne au compte tour et la cloche.
- ⇒ 1 personne au positionnement sur la ligne.
- ⇒ 1 personne à chaque virage et à la ligne droite opposée pour relever les fautes éventuelle et les doublés.
- ⇒ 1 personne avec le juge référent à l'arrivée.
- ⇒ Tous les juges stagiaires notent les arrivées puis les comparent entre eux pour les communiquer au juge arbitre en cas de doute de ce dernier.
- ⇒ En cas de faute, les juges stagiaires rendent compte au juge arbitre. Seul le juge arbitre a le pouvoir de sanction et d'interpellation du fautif pour lui expliquer de manière pédagogique l'erreur commise.
- ⇒ **AUCUNE RECLAMATION NE SERA PRISE EN COMPTE.**