



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

et le

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



Présente



**Challenge
KID'S ROLLER**

REGLEMENT

*CDRS 22
Commission Course*

REGLEMENT

PREAMBULE

Le Challenge KID'S ROLLER est mis en place par le Comité Départemental Roller Skating des Côtes d'Armor.

- ⇒ Le Challenge est une compétition mettant en valeur les aspects techniques du patinage, étape indispensable avant d'accéder à nos compétitions régionales.
- ⇒ Il est ouvert aux patineurs débutants en roller en ligne ou en quad, licenciés FFRS au sein d'une école de patinage.
- ⇒ Il se déroule dans des salles de sport type (20x40m), sur sol en parquet ou béton peint ou résine, et si possible chauffé avec un espace pour les spectateurs.
- ⇒ Le programme comporte des épreuves d'agilité et de vitesse.
- ⇒ Le Challenge est composé de 4 manches disputées de novembre en mars un après-midi de 14h à 18h, sur un week-end.
- ⇒ A l'issue des manches, un classement général individuel sera établi par le cumul des points obtenus par chaque patineur dans toutes les manches, moins une, permettant ainsi une absence sans conséquence pour le classement général.
- ⇒ Un classement club sera établi à l'issue du challenge par le cumul des points obtenus par les patineurs de chaque club dans les 4 manches du Challenge.
- ⇒ Un trophée sera remis au club vainqueur du challenge après l'addition des points de l'ensemble des compétiteurs du club sur les quatre manches.

CALENDRIER

Les manches peuvent se dérouler le samedi ou le dimanche selon les disponibilités de salle de l'organisateur.

- ⇒ 1ère MANCHE 13 ou 14 novembre 2010
- ⇒ 2ème MANCHE 4 ou 5 décembre 2010
- ⇒ 3ème MANCHE 9 ou 29 janvier 2011
- ⇒ 4ème MANCHE 5 ou 6 mars 2011 - ou - 12 ou 13 mars 2011
- ⇒ Finale régionale 10 avril 2011

PARTICIPANT

- ⇒ Les patineurs seront répartis en 4 catégories : **5 et 6 ans** (Super Mini - dossard vert) - **7 et 8 ans** (Mini - dossard bleu) - **9 et 10 ans** (Poussin - dossard jaune) - **11 et 12 ans** (Benjamin - dossard rouge)
- ⇒ Le Challenge est ouvert aux patineurs débutants âgés de 5 à 12 ans licenciés FFRS dans un club. Pour être considéré comme « patineur débutant », il ne faut pas avoir participé à ce challenge durant 2 années ou de n'avoir pas été classé dans les 3 premiers du classement final départemental ou régional.
- ⇒ Exception : Les règles du podium et des 2 ans ne s'appliquent pas pour les Super Mini (5 et 6 ans) ce qui leur permet de participer une troisième et dernière année en catégorie Mini.
- ⇒ Il ne faut pas avoir participé à un **championnat de Bretagne en compétition toutes catégories confondues et quelque soit la discipline pratiquée** (Course, Rink Hockey, In Line Hockey, Artistique, Acro, etc...)
- ⇒ La présence qu'à une seule manche, ne comptera pas comme une année de participation et ne permettra pas d'être sélectionné pour la finale régionale.

- ⇒ Chaque participant portera un dossard autocollant avec le chiffre attribué en début de compétition par la commission course du CDRS 22, qui sera propre à cette compétition et valable pour les 4 manches. Ces dossards jetables leur seront remis auprès du secrétariat de chaque manche. Les participants n'ont pas l'obligation d'être présent à toutes les manches.
- ⇒ **La combinaison de course n'est pas autorisée.** Par contre, nous encourageons vivement les clubs à créer des tee-shirts club spécifiques pour cette compétition.

ENGAGEMENT

- ⇒ Les clubs devront, engager **la totalité des coureurs** désirant participer au challenge **avant le 3 novembre** (même pour une seule manche).
- ⇒ Les coureurs non engagés avant cette date ne pourront pas participer aux épreuves.

PROGRAMME TYPE ET CLASSEMENT DE CHAQUE MANCHE

Les patineurs pourront évoluer dans les salles de 13h30 à 14h00 afin de pouvoir s'habituer à la surface de patinage.

- **Parcours d'agilité chronométré** *(voir les parcours en annexe pages 5 à 9)*

- ⇒ Les épreuves se dérouleront dans l'ordre suivant : 11 et 12 ans - 9 et 10 ans - 7 et 8 ans - 5 et 6 ans. (Pour permettre aux plus jeunes de mieux mémoriser le parcours)
- ⇒ Les parcours proposeront des difficultés augmentant au fil des manches
- ⇒ En fonction du nombre d'engagés sur une manche (+ ou - 70 toutes couleurs confondues), il y aura 1 ou 2 passages par patineurs.
- ⇒ Classement de l'épreuve après addition des temps des 2 passages (S'il y a lieu) en ordre croissant.
- ⇒ Pénalité de 3" sur chaque obstacle mal franchi. (Voir règlement juges)
- ⇒ Chaque participant recevra le nombre de point correspondant à sa place.
- ⇒ Les réclamations ne sont pas recevables pour cette épreuve.

- **Course de vitesse**

- ⇒ Par série de 8 patineurs maximum (si la salle le permet).
- ⇒ Finale et Petite finale pour établir un classement complet.
- ⇒ Les coureurs sont placés sur la ligne de départ par des tickets numérotés (tirés au sort par eux même, avant le début des épreuves). Ces tickets numérotés permettront également de déterminer les séries en fonction du nombre de participants par catégorie
- ⇒ Un nouveau départ sera donné si 2 coureurs chutent avant le premier virage.
- ⇒ Le classement des coureurs doublés se fait au moment où ils sont passés par le premier de la course.
- ⇒ Classement par points → nombre de points = place (exemple : catégorie à douze concurrents = 12 points au premier - 11 points au deuxième - etc...)

- **Classement de la manche**

- ⇒ Classement général de chaque catégorie par totalisation des points acquis dans l'épreuve d'agilité et la course de vitesse.
- ⇒ En cas d'égalité, le meilleur résultat obtenu dans la course de vitesse départagera les concurrents.

=> Pour être classé dans la manche, il faut avoir participé aux 2 épreuves.

CLASSEMENT CHALLENGE

- => A chaque manche, le premier de chaque catégorie obtiendra un nombre de points égal au nombre de participants à la manche + 6 points.
- => Le deuxième obtiendra le nombre de points égal au nombre de participants à la manche diminué d'un point équivalent à sa place + 4 points.
- => Le troisième obtiendra le nombre de points égal au nombre de participants à la manche diminué de 2 points équivalent à sa place + 2 points.
- => Le quatrième, le cinquième, etc. obtiendront respectivement le nombre de points égal au nombre de participants à la manche diminué de 3 ; 4 ; etc. points équivalent à leur place.
- => Le classement général individuel se fera par cumul des points de chaque manche et sera affiché avant le début de chaque compétition.
- => Le classement général final ne prendra en compte que les 3 meilleures manches de chaque concurrent.
- => Les coureurs à égalité de points seront départagés par le résultat de la dernière manche. Cette gestion ne sera assurée que pour le classement final.
- => Le classement général Club se fera par cumul des points obtenus au cours des 4 manches par l'ensemble des participants licenciés de chaque club toutes catégories confondues, comme expliqué en Préambule de ce document.

• Sélection pour la finale régional

- => Ne seront sélectionnés que les patineurs ayant participé à au moins 3 manches départementales, et classés dans le 1^{er} tiers* de leur catégorie au classement départemental final (* révisable, selon le nombre d'engagé dans la catégorie)

RECOMPENSES

- => A l'issue de chaque manche, les 3 premiers de chaque catégorie seront récompensés par le club organisateur.
- => A l'issu du protocole de la dernière manche, s'en suivra la remise des récompenses aux 3 premiers du classement général final, par le CDRS 22.
- => Le trophée des clubs sera remis par le CDRS 22 et reviendra au club vainqueur.

Jury

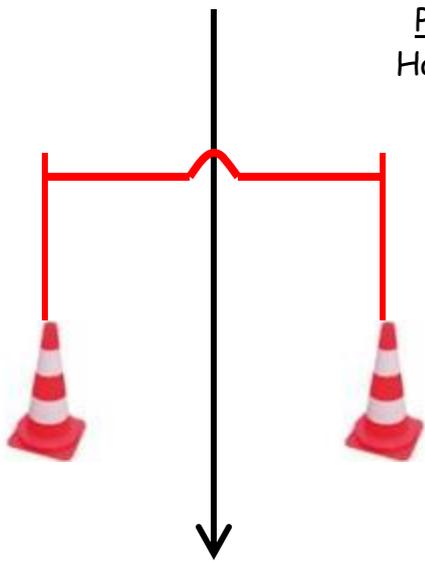
- => Le jury est composé de 2 juges régionaux accompagnés de jeunes juges stagiaires
- => Il est pris en charge et désigné par le CDRS 22

Voir le règlement juge en annexe ci-dessous, pages 10 et 11

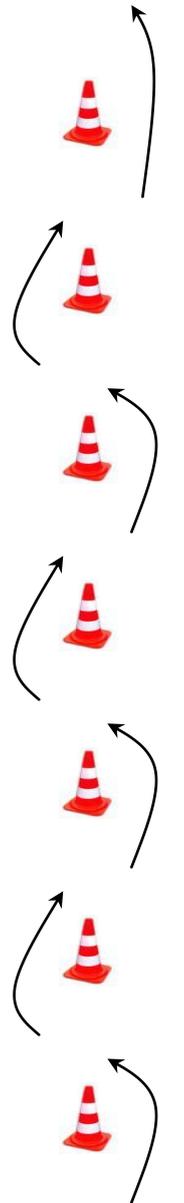
PARCOURS AGILITE DE LA 1ère MANCHE

Départ

Arrivée



Passage dessous
Hauteur 80 à 90cm



Plots espacés
de 1,50 m



Passage sur un tapis

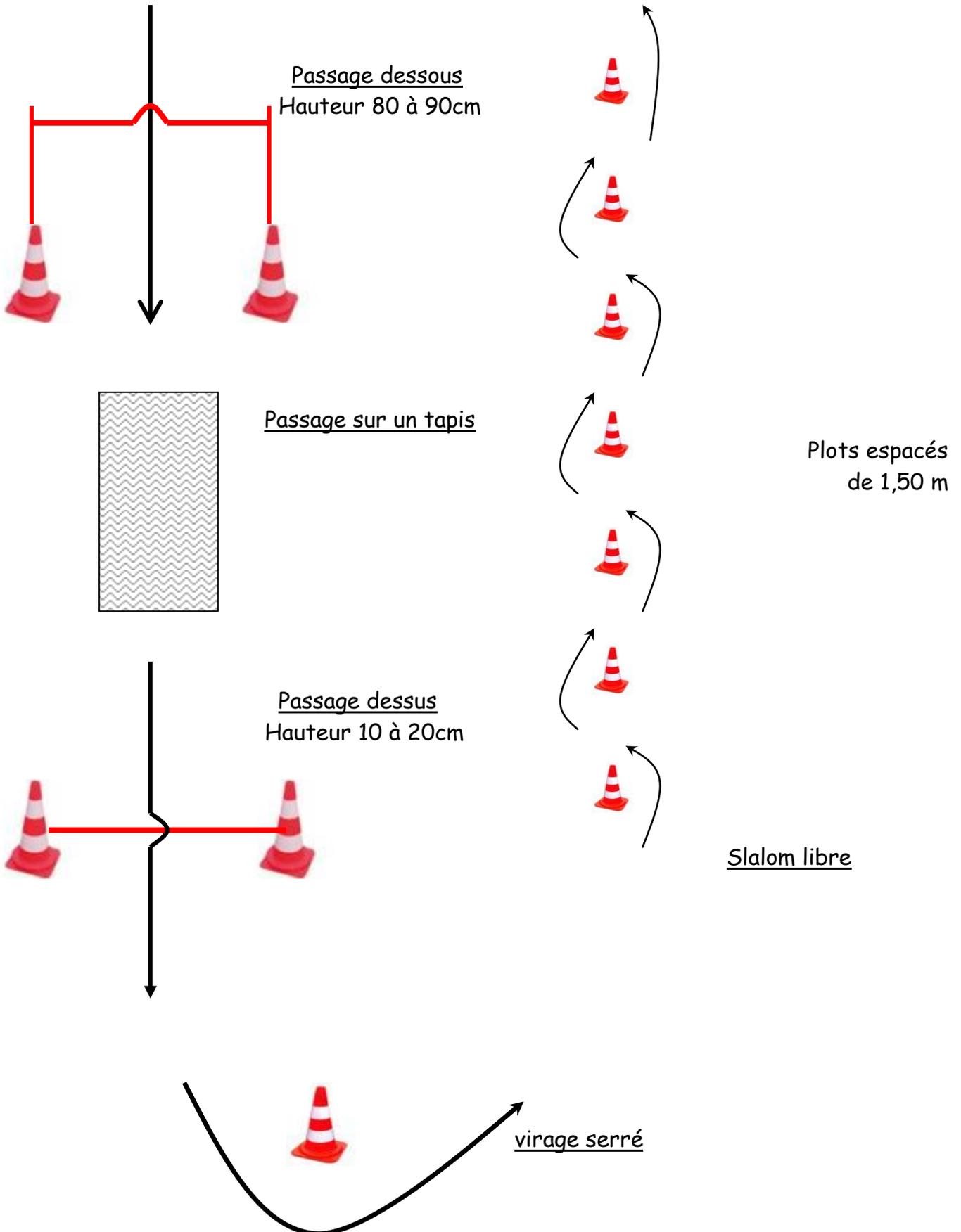
Slalom libre



virage serré

Départ

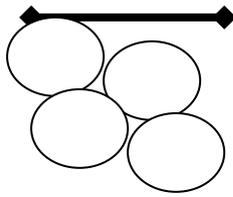
PARCOURS AGILITE DE LA 2ème MANCHE



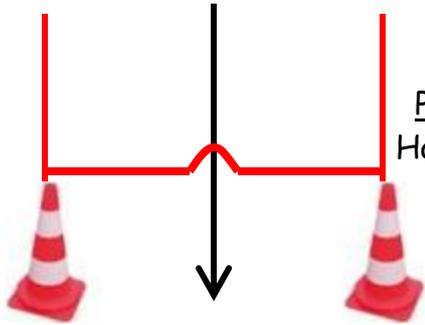
PARCOURS AGILITE DE LA 4ème MANCHE

Départ

Arrivée



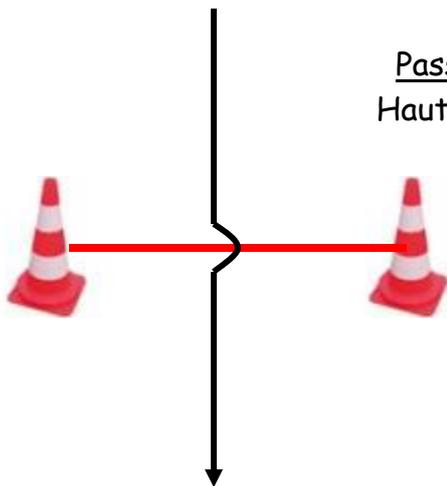
Passage dans 4 cerceaux
(pied par cerceaux



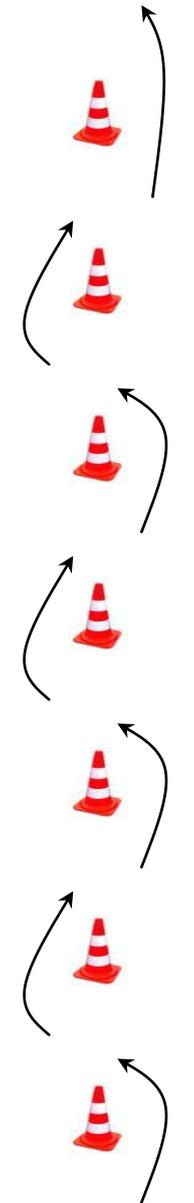
Passage dessous
Hauteur 80 à 90cm



Passage sur un tapis

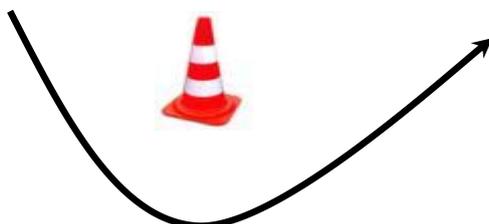


Passage dessus
Hauteur 10 à 20cm



Plots espacés
de 1,50 m

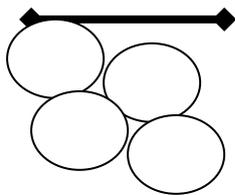
Slalom libre



virage serré

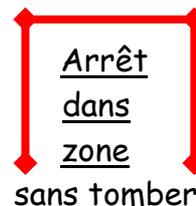
PARCOURS AGILITE DE LA 4ème MANCHE

Départ

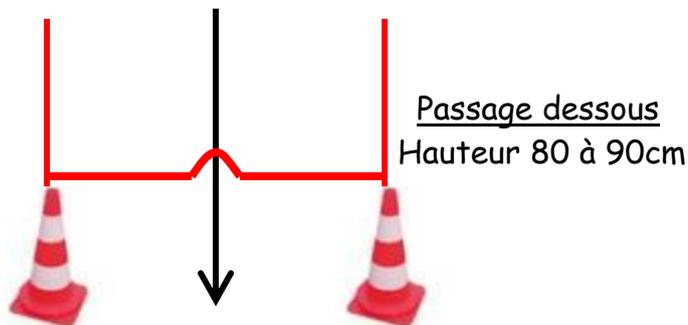


Passage dans 4 cerceaux
1 pied par cerceaux

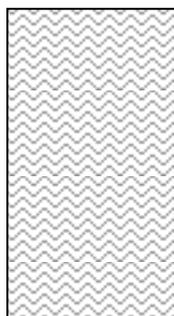
Arrivée



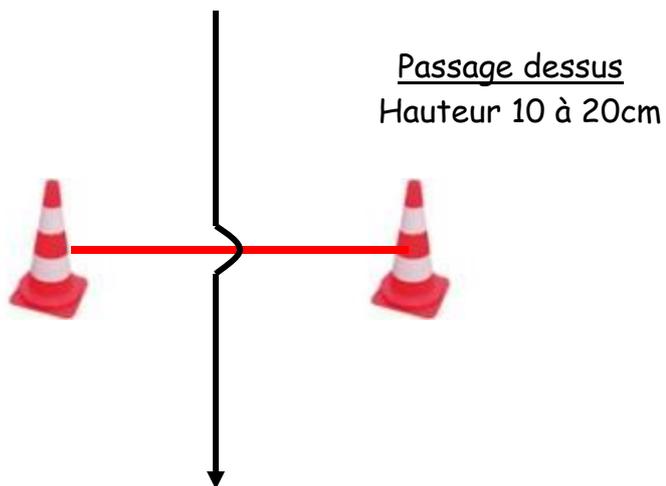
Arrêt dans zone
sans tomber



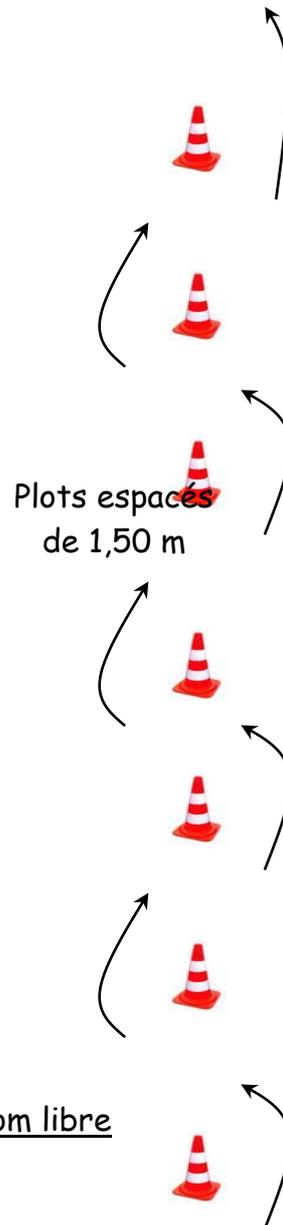
Passage dessous
Hauteur 80 à 90cm



Passage sur un tapis

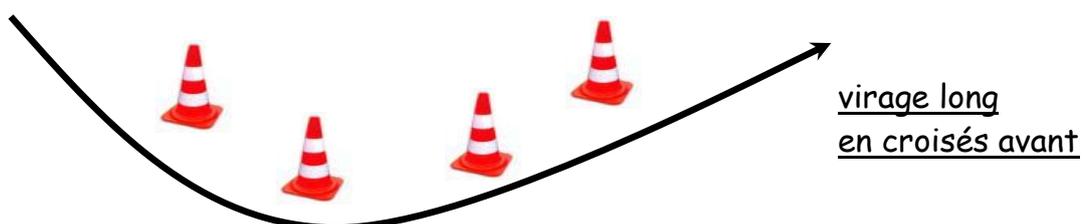


Passage dessus
Hauteur 10 à 20cm



Plots espacés de 1,50 m

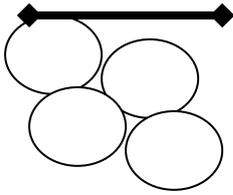
Slalom libre



virage long en croisés avant

PARCOURS AGILITE DE LA FINALE REGIONALE

Départ



Passage dans 4 cerceaux
1 pied par cerceaux

Arrivée



Arrêt dans zone sans tomber

L
O
N
G
U
E
U
R

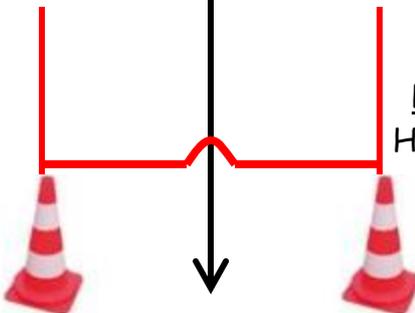
P
A
R
C
O
U
R
S

=

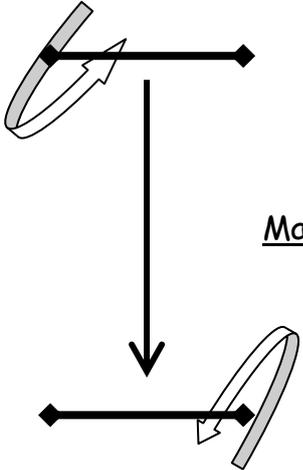
2
5

A

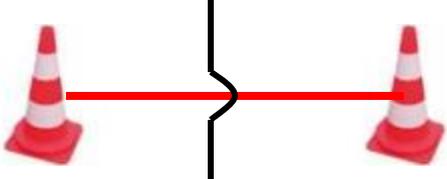
3
0
m



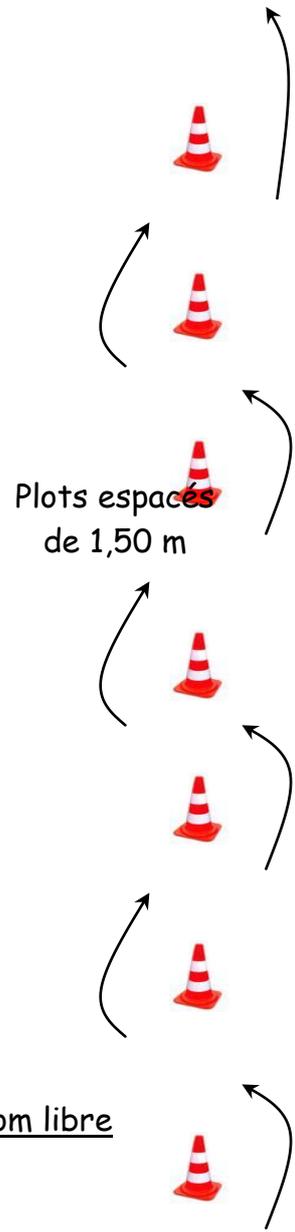
Passage dessous
Hauteur 80 à 90cm



Marche arrière sur 5m

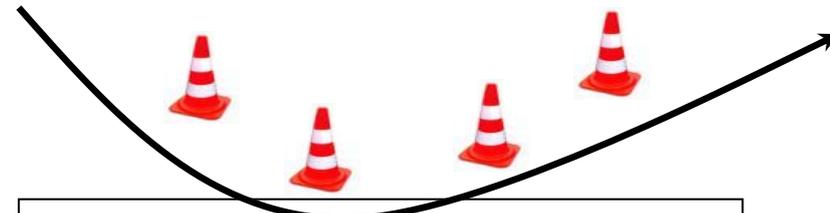


Passage dessus
Hauteur 10 à 20cm



Plots espacés de 1,50 m

Slalom libre



virage long en croisés avant

LARGEUR PARCOURS = 8 à 10m

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.
- ⇒ Il prendra et validera les temps des parcours d'agilité et les arrivées des courses en ligne qui lui seront communiqués par ses juges stagiaires.
- ⇒ Il communiquera les résultats au secrétariat.
- ⇒ Il devra vérifier la position des dossards (épaule gauche), ainsi que la conformité des protections.
- ⇒ Fera rentrer les patineurs dans l'ordre.

- **Epreuve d'agilité**

- ⇒ Chronométrateurs sur l'épreuve d'agilité (2 par parcours).
- ⇒ Etablir la moyenne des temps pris par candidats, ainsi que du nombre de fautes commises par ces derniers.

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.**