



Comité
Départemental **Roller
& Skateboard**
SARTHE

Commission Course



REGLEMENT

I. DEFINITION

- Le SPEED ROLLER est organisé par la Commission Course du Comité Départemental de Roller et Skateboard de la Sarthe.
- C'est une compétition mettant en valeur les aspects techniques du patinage de vitesse pour permettre aux jeunes coureurs d'accéder à nos compétitions régionales dans les meilleures conditions.
- Le programme type comportera des épreuves de course améliorée et de vitesse.
- Le Challenge comportera 3 manches disputées de novembre 2024 à avril 2025 le samedi matin de 9h30 à 12h30 (cet horaire peut varier en fonction des manches)
- Les épreuves commenceront par les grandes catégories.
- Les patineurs hors départements seront classés et récompensés lors de la manche. Mais ils ne le seront pas pour le challenge.
- Le classement général final ne tiendra compte que des 2 meilleures manches de chaque patineur. En cas d'égalité, c'est la dernière manche organisée qui départagera.
- Le revêtement de la salle doit être adapté à ce niveau de compétition (attention au sol trop mou).
- Chaque club devra fournir un aide juge. Suivant le nombre de juges, il pourra y avoir un roulement.
- **Les patineurs devront porter 3 dossards, sur les cuisses et dans le dos.**

II. CALENDRIER

- Le calendrier se trouve en annexe.

III. PARTICIPANTS

- Le SPEED ROLLER est ouvert à tous les patineurs des catégories mini à junior (voir annexe pour les années de naissance) licenciés FFRS dans un club de la Sarthe et n'ayant jamais participé à un championnat de France ou équivalent (National Espoir Piste, France Indoor PBM, ...) sur les saisons passées. Sont également interdits de participation les patineurs ayant fait un podium aux championnats régionaux des saisons passées, hormis les minis des saisons précédentes.
- Les patineurs n'ayant jamais participé à un championnat départemental doivent se qualifier pour participer à ce challenge en terminant dans les 3 premiers d'une manche du challenge Kid's Roller, sauf pour la catégorie cadet et junior. Ils pourront dans ce cas participer aux 2 challenges, Kid's Roller et Speed Roller, sur la saison.
- Les patineurs qui ne remplissent plus les conditions pour participer au Kid's Roller peuvent s'inscrire au Speed Roller, s'ils ne contredisent pas la première règle.
- Les patineurs seront répartis en 4 catégories : Minis - Poussins - Benjamins – Moins de 18ans.
- Seuls les patineurs n'ayant pas de dossard régional se verront attribuer un dossard par le club organisateur. Dans ce cas, le responsable de chaque club devra récupérer les dossards au début de la compétition, et les restituer à la fin. Les autres patineurs porteront leur dossard régional.
- Les participants n'ont pas l'obligation d'être présents à toutes les manches.
- Les rollers devront être identiques pour les 2 épreuves. Les freins sont interdits et les protections de boucles sont obligatoires afin de respecter le revêtement des structures accueillantes.

IV. PROTECTIONS

- Le port du casque est obligatoire.
- Le port des protège-poignets est obligatoire pour les catégories mini, poussin et benjamin.
- Le port des protège-genoux est obligatoire pour les minis et les poussins.

V. ENGAGEMENTS

- Avant chaque manche, **les clubs devront engager sur hello asso** les coureurs désirant participer à cette épreuve en s'inscrivant minimum **une semaine avant la manche à laquelle ils souhaitent participer**, soit le dimanche minuit, de la semaine précédente.
- Le tarif des engagements est fixé à 2€ par manche par patineur. Le règlement devra s'effectuer sur le site hello asso lors de l'inscription. Il faudra télécharger votre avis de paiement pour avoir un justificatif.
- Les coureurs non engagés ne pourront pas participer aux épreuves. Aucune inscription ne sera prise sur place.
- Chaque club, en dehors du club organisateur, et des clubs des juges présents, devra fournir un bénévole pour aider au jugement des épreuves. Le nom du bénévole devra être fourni au moment des engagements, sous peine d'irrecevabilité des engagements. Le club devra fournir en amont de la compétition, le présent règlement à son bénévole afin que ce dernier s'informe du déroulement des épreuves.

VI. PROGRAMME TYPE ET CLASSEMENT DE CHAQUE MANCHE

1. COURSE D'AGILITE

Séries de course d'agilité

- Deux manches seront courues dans chaque catégorie.
- Les séries seront pré-tirées au sort au secrétariat en fonction des présents.
- Les séries comporteront six coureurs. Ce nombre pourra être adapté en fonction de l'effectif.
- Le placement sur la ligne se fait au choix des patineurs dans l'ordre d'appel.
- Chaque coureur se verra attribuer des points en fonction de sa place à l'arrivée (1 point au premier, 2 au deuxième, ...).

Finales de course d'agilité

- Tous les participants courent une finale afin d'établir le classement complet.
- Le nombre de patineurs dans la grande finale sera décidé par le juge arbitre. Les finales de classement pourront être adaptées en fonction de l'effectif.
- Les finales seront réalisées en fonction du classement des points acquis lors des manches.
- En cas d'égalité, la place dans la deuxième manche départage. S'il y a encore égalité, les patineurs seront départagés par une manche de barrage, sur le parcours de la deuxième manche.
- Le placement sur la ligne se fait au choix des patineurs dans l'ordre d'appel.

Cas particulier

- Si le nombre de participants dans une catégorie est inférieur à 8, les patineurs courront 3 manches de course d'agilité, et le classement de course d'agilité sera établi en faisant la somme des points acquis sur les 3 manches. En cas d'égalité de points, la place dans la dernière manche départagera les ex-aequo.

2. VITESSE

Séries de vitesse

- Deux manches seront courues dans chaque catégorie.
- Les séries seront pré-tirées au sort au secrétariat en fonction des présents.
- Les séries comporteront six coureurs. Ce nombre pourra être adapté en fonction de l'effectif.
- Le placement sur la ligne se fait au choix des patineurs dans l'ordre d'appel.
- Les distances des séries sont données en annexe.
- Chaque coureur se verra attribuer des points en fonction de sa place à l'arrivée (1 point au premier, 2 au deuxième, ...).

Finales de vitesse

- Tous les participants courent une finale afin d'établir un classement complet.
- Le nombre de patineurs dans la grande finale sera décidé par le juge arbitre. Les finales de classement pourront être adaptées en fonction de l'effectif.
- Les finales seront réalisées en fonction du classement des points acquis lors des séries.
- En cas d'égalité, la place dans la deuxième manche départage. S'il y a encore égalité, les patineurs seront départagés par une manche de barrage.
- La distance de la finale est donnée en annexe.
- Le placement sur la ligne se fait au choix des patineurs dans l'ordre d'appel.

Cas particulier

- Si le nombre de participants dans une catégorie est inférieur à 8, les patineurs courront 3 manches de vitesse, et le classement vitesse sera établi en faisant la somme des points acquis sur les 3 manches. En cas d'égalité de points, la place dans la dernière manche départagera les ex-aequo.

CLASSEMENT DE LA MANCHE

- Le classement général de la manche est établi en additionnant les points acquis aux classements de course améliorée et de vitesse.
- En cas d'égalité, les coureurs seront départagés par le classement de l'épreuve de vitesse.
- Pour être classé, il faut participer à toutes les épreuves.
- Après chaque manche, l'organisateur devra envoyer ses résultats à la commission course 72 et, au responsable de la gestion du challenge, en un seul fichier au format pdf.
- Le club qui organise la dernière manche devra également envoyer les résultats du challenge.

- Les points de la manche attribués pour le challenge seront répartis de la manière suivante :
 - 1^{er} : 50
 - 2^{ème} : 46
 - 3^{ème} : 43
 - 4^{ème} : 41
 - 5^{ème} : 40
 - 6^{ème} : 39
 - Et ainsi de suite ...

VII. DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Composition du jury

- Un juge arbitre nommé par la Commission Arbitrage assurera le contrôle de la régularité de l'épreuve. Il pourra faire appel à des bénévoles qui feront office de juges pour la compétition.

Départ et faux départs

- Les coureurs se placent sur la ligne de départ en fonction de leur ordre d'appel, à la place qu'ils souhaitent.
- Le départ est donné par un coup de sifflet.
- En cas de chute d'au moins deux patineurs lors des dix premiers mètres de course, le départ est redonné dans les mêmes positions que précédemment, et avec les coureurs ayant pris le départ.

Fautes et sanctions

- Epreuves de course d'agilité : en cas de faute sur un obstacle, le patineur sera classé dernier de la manche. En cas de fautes cumulées sur une même manche, le coureur ayant le plus de fautes sera classé dernier, et ainsi de suite. Si plusieurs patineurs comptent le même nombre de fautes, l'ordre d'arrivée les départagera.
- Epreuves de vitesse : la gravité des fautes est laissée à l'appréciation du juge arbitre.
- Seul le juge arbitre a le pouvoir d'appeler un patineur. Les bénévoles devront signaler au juge arbitre ce qu'ils ont constaté et ce dernier prendra les décisions nécessaires. Dans la mesure du possible, la raison de chaque sanction sera annoncée au micro.

Réclamations

- Toute réclamation devra passer par le responsable de club.
- La réclamation doit être effectuée dans le quart d'heure qui suit l'affichage des résultats.
- Les photos et vidéos ne sont pas recevables.

VIII. RECOMPENSES

- Les 3 premiers de chaque catégorie seront récompensés par le club organisateur.
- A l'issue de la 3ème manche, les 3 premiers du classement général de chaque catégorie seront récompensés par la Commission Course.

Annexe 1 : Calendrier

- ✓ 1ère manche : date lieu horaire adresse
- ✓ 2ème manche : date lieu horaire adresse
- ✓ 3ème manche : date lieu horaire adresse

Annexe 2 : Catégories

<i>Mini U8-U9</i>	<i>2017/2018</i>
<i>Poussin U10-U11</i>	<i>2015/2016</i>
<i>Benjamin U12-U13</i>	<i>2013/2014</i>
<i>Moins de 18 ans</i>	<i>2007 à 2012</i>

Annexe 3 : Distances course d'agilité et vitesse

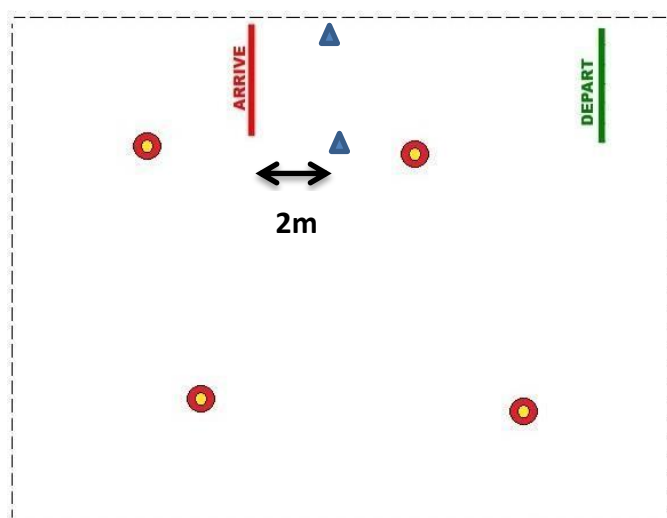
9999

<i>Catégorie</i>	<i>1^{ère} série</i>	<i>2^{ème} série</i>	<i>Finale</i>
<i>Mini</i>	<i>1 tour</i>	<i>2 tours</i>	<i>3 tours</i>
<i>Poussin</i>	<i>1 tour</i>	<i>2 tours</i>	<i>3 tours</i>
<i>Benjamin</i>	<i>2 tours</i>	<i>3 tours</i>	<i>4 tours</i>
<i>Moins de 18ans</i>	<i>2 tours</i>	<i>3 tours</i>	<i>4 tours</i>

Annexe 4 : Parcours courses d'agilité

Pour chaque parcours, les emplacements de tous les éléments devront être marqués au sol (adhésif ou autre), afin de pouvoir replacer rapidement les éléments qui pourraient être déplacés au cours de l'épreuve. Les patineurs qui arriveraient derrière un élément qui aurait été déplacé, devront respecter son emplacement initial.

MANCHE 1 : série 1



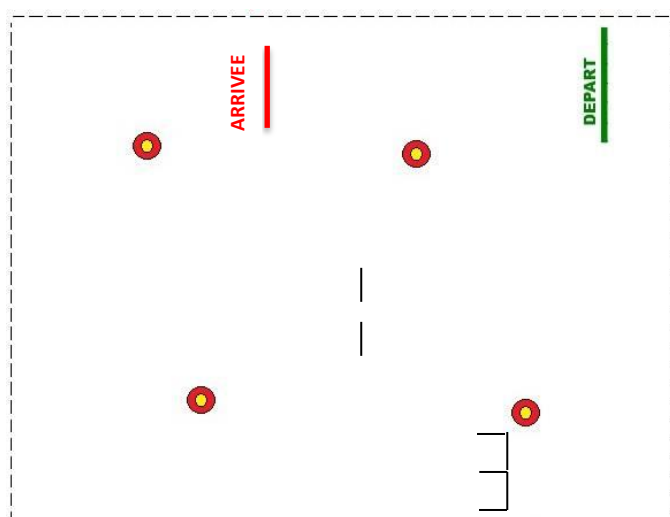
Départ réflexe : lors du départ, chaque patineur est à plat ventre, jambe tendu, derrière la ligne. Au coup de sifflet les patineurs se lèvent et partent pour la course.

⇒ Faute si le patineur se lève avant le signal.

Chaque patineur doit effectuer un lancer de patin dans la zone d'arrivée. Est évalué le fait que le patin arrière soit sur la roue avant dans la zone de deux mètres.

⇒ Faute, s'il ne lance pas le patin, faute, s'il le fait hors zone.

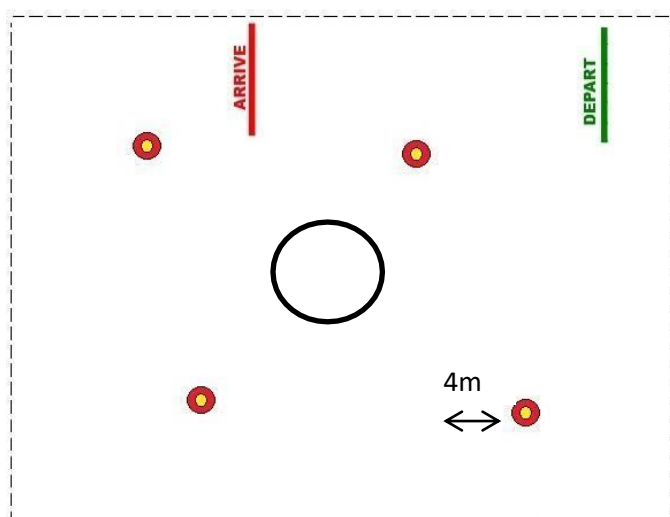
MANCHE 1 : série 2



Chaque patineur prend le saut dans la chicane puis passe sous un des deux ponts en entrant de virage. Le saut fait environ 20-25 cm.

⇒ Faute, s'il ne prend pas les obstacles ou les fait tomber.

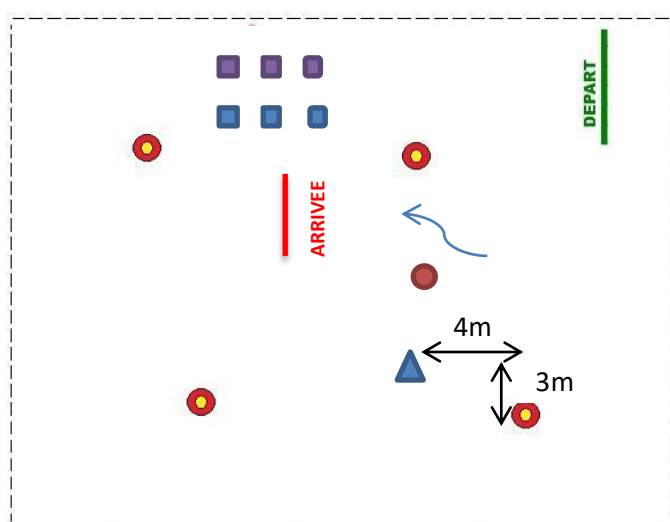
MANCHE 1 : finale



Une fois dans la course, chaque patineur doit effectuer un tour autour du cercle central (diamètre 3m60) au moment tactique qu'il choisit. Après avoir effectué son tour, il doit tourner derrière le plot de virage qui suit celui qu'il a quitté avant de faire son tour. Une fois, dans la course, pour les minis/poussins, deux fois dans la course pour les benjamins/moins de 18ans.

⇒ Faute, s'il ne fait pas un tour autour du cercle, faute, s'il ne repart pas derrière le plot de virage suivant (coupe le plot).

MANCHE 2 : série 1

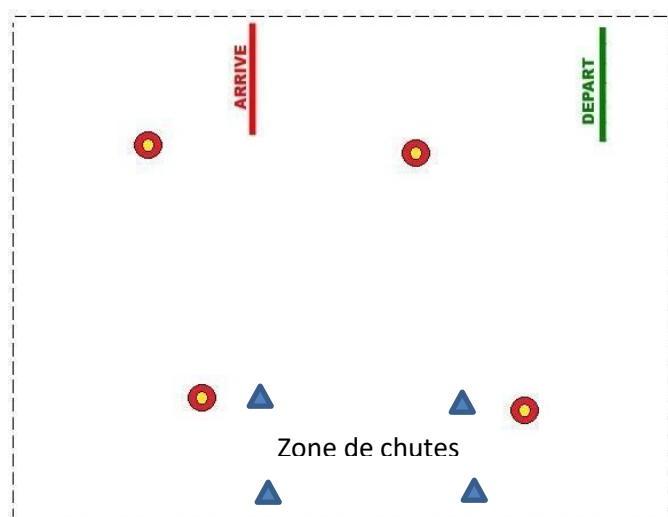


Chaque patineur prend un des deux slaloms droit (de la façon qu'il veut) espacé de 1m50, ensuite il prend la chicane juste avant le virage. L'arrivée se situe à l'intérieur de la piste, le patineur doit passer entre les 2 plots.

⇒ Faute, s'il ne prend pas l'obstacle ou le fait tomber. Faute si il coupe un plot.

Attention, pour des raisons de sécurité, **toutes les catégories vont faire un seul tour sur ce parcours.**

MANCHE 2 : série 2



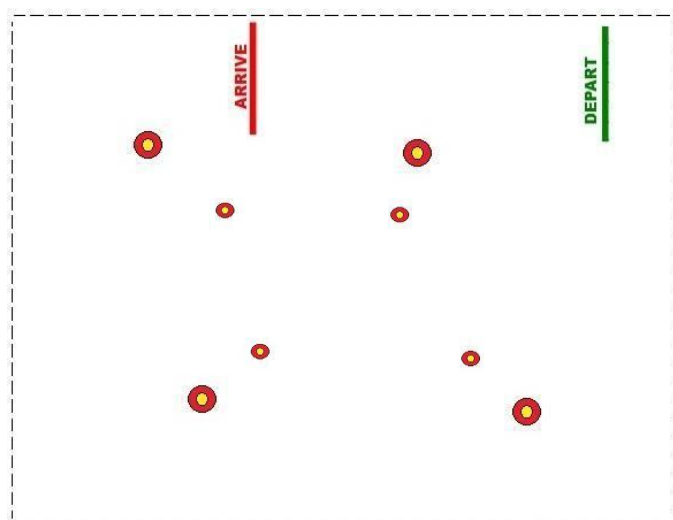
Chaque patineur doit chuter à chaque tour dans la zone prévue. Est évalué comme chute le fait que le bassin soit au sol (devant, derrière, sur le côté).

⇒ Faute si le patineur ne tombe pas, faute si le patineur ne tombe pas dans la zone

Chaque patineur doit effectuer un lancer de patin au moment de l'arrivée. Est évalué le fait que le patin arrière termine sur la roue avant.

⇒ Faute, s'il ne lance pas le patin, faute, s'il le fait une fois la ligne passée.

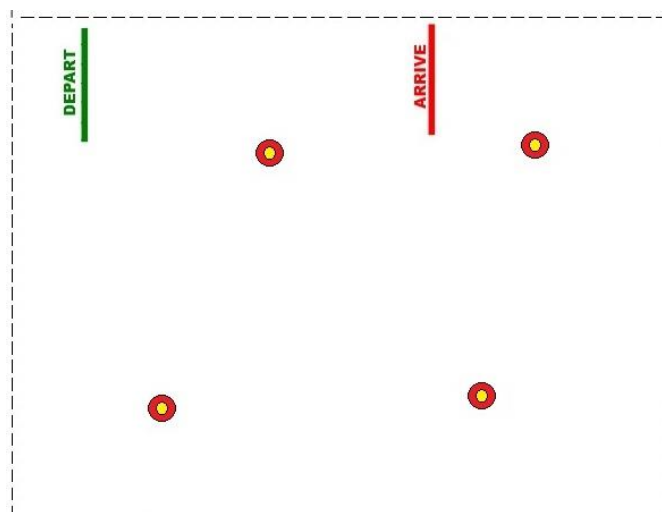
MANCHE 2 : finale



Chaque patineur peut couper le grand virage en prenant le petit virage au moment tactique qu'il choisit. Une fois dans la course, pour les minis/poussins, deux fois dans la course pour les benjamins/moins de 18ans.

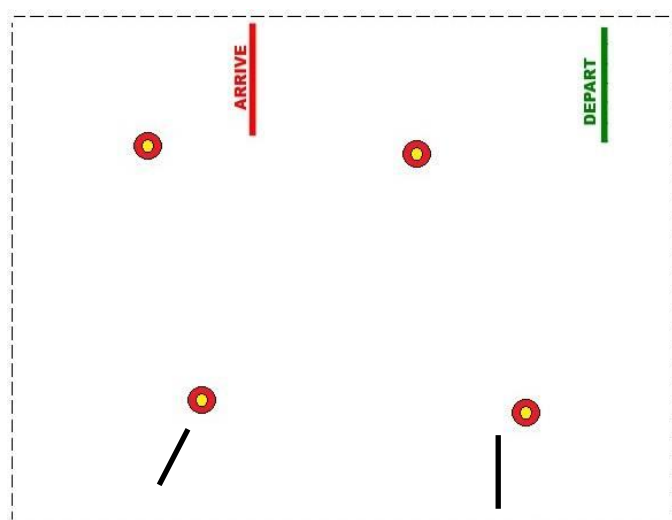
⇒ Faute, s'il prend plus de fois qu'autorisé le petit virage.

MANCHE 3 : série 1



Course en sens horaire.

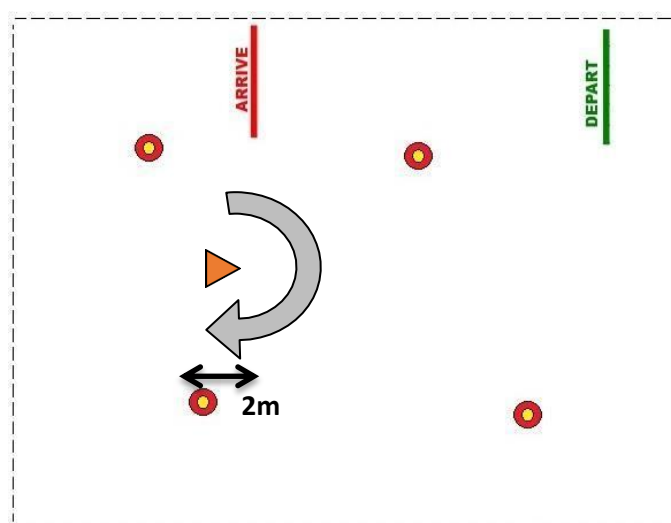
MANCHE 3 : série 2



Les patineurs doivent passer au-dessus des deux barres de saut de 15cm de haut, à chaque tour.

⇒ Faute, s'ils ne passent pas par-dessus la barre, ou si la barre tombe.

MANCHE 3 : finale



A chaque tour de la course les patineurs doivent passer derrière le plot de chicane situé au milieu du virage.

⇒ Faute, s'ils ne passent pas par la chicane, faute s'ils touchent le plot.