

# Kid's Roller 2025-2026



# Kid's Roller 2025-2026

## Table des matières

<b>1 Règlement</b>	<b>3</b>
1.1 Définition	3
1.2 Calendrier	3
1.3 Plans d'accès	3
1.4 Participants	4
1.5 Engagements	4
1.6 Programme type et classement de chaque manche	5
1.6.1 Kid's course	5
1.6.2 Kid's freestyle	6
1.6.3 Kid's hockey	7
1.7 Réclamations	8
1.8 Classement au challenge général	8
1.9 Récompenses	8
<b>2 Déroulement des épreuves</b>	<b>9</b>
2.1 Organisation générale	9
2.2 Organisation des épreuves	11
2.2.1 Kid's course	11
2.2.2 Kid's freestyle	12
2.2.3 Kid's hockey	13
<b>3 Les parcours</b>	<b>14</b>
<b>3.1 Kid's Course</b>	<b>14</b>
3.1.1 Généralités	14
3.1.2 Progression des parcours	14
3.1.3 Descriptif des parcours	15
<b>3.2 Kid's Freestyle</b>	<b>20</b>
3.1.1 Généralités du skatecross	20
3.1.2 Progression des parcours	20
<b>3.3 Kid's Hockey</b>	<b>21</b>
3.3.1 Généralités	21
3.3.2 Progression des parcours	21
3.3.3 Descriptif des parcours	22

## 1 Règlement

### 1.1 Définition

- Le Challenge Kid's Roller est organisé par le comité départemental de roller et skateboard de la Sarthe, en relation avec les commissions course, roller freestyle et roller hockey.
- Ce Challenge est une compétition mettant en valeur les aspects techniques du patinage pour permettre aux jeunes patineurs de progresser dans des objectifs qualitatifs.
- Il se déroule en salle dont les mesures sont au minimum de 20mx40m, ayant un sol adapté à la pratique du roller ainsi qu'un système de chauffage.
- Le programme type comporte des épreuves qui varient en fonction de la discipline prédominante de la manche : Kid's course, Kid's freestyle ou Kid's hockey. Une échelle de progression est appliquée sur l'ensemble du challenge.
- Le Challenge comporte 6 manches disputées d'octobre à avril, sur une demi-journée.

### 1.2 Calendrier

- |   |            |
|---|------------|
| - MANCHE 1 – HOCKEY - Le Mans           | 15/11/2025 |
| ○ Inscription avant le 09/11/2024       |            |
| - MANCHE 2 – COURSE - La Ferté Bernard  | 13/12/2025 |
| ○ Inscription avant le 07/12/2024       |            |
| - MANCHE 3 – FREESTYLE- Laigné en Belin | 17/01/2026 |
| ○ Inscription avant le 11/01/2025       |            |
| - MANCHE 4 – COURSE - Sablé             | 14/02/2026 |
| ○ Inscription avant le 08/02/2025       |            |
| - MANCHE 5 – COURSE - Coulaines         | 14/03/2026 |
| ○ Inscription avant le 08/03/2025       |            |
| - MANCHE 6 – DISCIPLINE - LIEU          | 04/04/2026 |
| ○ Inscription avant le 29/03/2025       |            |

### 1.3 Plans d'accès

Pour chaque manche, le plan d'accès sera disponible sur le site du CDRS 72 à la rubrique agenda au minimum une semaine avant la date de l'événement.

## 1.4 Participants

- Le Challenge est ouvert à tous les patineurs dont l'année de naissance est comprise entre 2012 et 2021 licenciés F.F.R.S. dans un club sarthois affilié à la F.F.R.S.
- **Sont interdits de participation :**
  - o Les 5 premiers du Challenge Kid's Roller des saisons passées.  
deux exceptions sont à noter:
    - avoir été super-mini la saison précédente.
    - avoir demandé une dérogation pour les patineurs ayant obtenus la 4ème et 5ème place au challenge de l'année précédente si leur niveau est jugé trop juste pour aller en speed. Cette demande doit être faite auprès de la commission course avant le début du délai d'inscription du premier kid's de la saison. Toute demande faite après ce délai ne pourra être étudiée. La commission course statuera alors sur la recevabilité de la demande et en informera le club demandeur.

**Les patineurs ayant atteint le niveau de la roue bleue dont les critères d'évaluation sont les suivants:**

<b>1. Manipuler un roller</b> ✓ Le patineur démonte et remonte une roue.	<b>8. Virage propulsif vers la droite</b> ✓ Il accélère progressivement durant le virage, en réalisant des croisés.
<b>2. Virage propulsif vers la gauche</b> ✓ Il accélère progressivement durant le virage, en croisant.	<b>9. S'asseoir alternativement sur chaque patin en roulant</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• patineur de moins de 1m50 Hauteur de barre = 1m</li><li>• patineur de 1m50 à 1m75 Hauteur de barre = 1m10</li><li>• patineur de plus de 1m75 Hauteur de barre = 1m20</li></ul>
<b>3. Faire un saut en longueur</b> ✓ Il doit franchir 60 cm sans mordre les repères (lattes souples, barres, tracés). Il ne doit pas chuter à la réception.	✓ Passer sous une barre en « petite voiture » puis alterner la position en s'asseyant sur l'autre pied pour passer sous l'autre barre.
<b>4. Chuter avec de l'élan</b> ✓ Il chute sur une ou deux genouillère(s) pour s'arrêter dans la zone dédiée.	<b>10. Se retourner d'avant en arrière</b> ✓ Il passe d'un déplacement avant à un déplacement arrière.
<b>5. Faire du slalom à pieds joints</b> ✓ Il passe bien successivement de part et d'autres des plots en entretenant sa vitesse ou en accélérant en « godille ».	<b>11. Virage en arrière</b> ✓ Il patine entre les 2 zones de retournement, sans perte de vitesse.
<b>6. Sauter au-dessus d'une barre</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• barre à 30 cm pour les filles, les garçons - de 12 ans ou vétérans</li><li>• barre à 50 cm pour les autres</li></ul> ✓ Il saute par dessus la barre sans la toucher.	<b>12. Se retourner d'arrière en avant</b> ✓ Il passe d'un déplacement arrière à un déplacement avant.
<b>7. Faire du slalom sur 1 patin</b> ✓ Il lève le pied de son choix avant le premier plot et ne le repose qu'après le dernier plot en passant de part et d'autre des plots comme indiqué sur le schéma.	<b>13. S'arrêter dans la zone dédiée</b> ✓ Il freine et s'arrête dans la zone dédiée, en T ou à l'aide du tampon.



- o Les patineurs ayant fait un podium en championnat départemental les saisons passées (sauf s'ils sont super-mini pour cette saison).
- Les patineurs seront répartis en 4 catégories :

Super Mini	2020-2021
Mini	2018-2019
Poussin	2016-2017
Benjamin-Cadet	2012-2015

- Chaque participant devra porter deux dossards attribués en début de compétition, qui seront propres à ce challenge et valables pour les 6 manches. Au début de chaque manche le responsable de chaque club devra récupérer son enveloppe de dossards qu'il devra restituer complète à la fin de chaque manche. Chaque dossard devra être fixé avec 4 épingles, une à chaque coin.
- La tenue de sport, le casque, les protèges-poignets et les genouillères sont obligatoires (**sauf les protèges-poignets pour les Kid's Hockey**).
- Les roues en plastique et les freins noirs sont interdits afin de respecter le revêtement des structures accueillantes.

- Chaque participant devra venir avec son matériel personnel : rollers, casque, protections. Seule la crosse de hockey sera prêtée, pour les matchs des Kid's hockey, aux enfants n'en possédant pas.

## 1.5 Engagements

- Les clubs devront engager sur **Hello Asso**, la totalité des coureurs participant à cette manche en les inscrivant minimum **une semaine avant la manche à laquelle ils souhaitent participer**, soit le dimanche minuit, de la semaine précédente.
- Les clubs devront nommer obligatoirement un bénévole de leur club comme aide-juge. **La commission course en sera informée par mail avant la fin du délai d'inscription au kid's de chaque manche.** Les aides-juges pourront être appelés à tout moment de la compétition en fonction des besoins.
- Les coureurs non engagés ne pourront participer aux épreuves du Kid's Roller. Aucune inscription ne sera faite **en dehors du site Hello Asso** ni sur place
- Le tarif de participation est fixé à 1€ par manche par participant. Le règlement devra se faire **sur le site Hello Asso lors de l'inscription.**
- **Les absences devront être annoncées rapidement** à la commission ou bien au secrétariat le jour de l'épreuve. **Si un patineur se trouve être absent lors d'une manche de manière justifiée, l'inscription lui sera remboursée. Dans le cas contraire, les frais d'inscription restent dus** afin d'éviter l'inscription systématique des patineurs à chaque manche, sans leur en faire la demande.

## 1.6 Programme type et classement de chaque manche

### 1.6.1 Kid's course

#### 1.6.1.1 Parcours d'agilité

- Une épreuve d'agilité par manche
- La difficulté augmentera au fil des manches
- Pénalité de temps de 5s par échec ou refus d'obstacle
- Classement de l'épreuve en ordre croissant des temps
- Chaque participant recevra le nombre de points correspondant à sa place (1 pour le 1<sup>er</sup>, 2 pour le 2<sup>ème</sup>...)

#### 1.6.1.2 Course de vitesse

- Les coureurs seront placés sur la ligne de départ par un tirage au sort effectué à la chambre d'appel.
- Les patineurs qui se retrouvent dans une catégorie de 10 patineurs ou moins seront directement qualifiés pour la finale.
- Les patineurs qui se retrouvent dans une catégorie de 11 patineurs ou plus devront réaliser des séries. Par série de 10 participants maximum en fonction du lieu de pratique.

Nombre de patineurs par catégorie	Nombre de séries par catégorie	Nombre de patineurs qualifiés par série	Nombres de patineurs en Finale
$\leq 10$	0		Tous
$11 \leq 18$	2	Les 5 premiers	10
$19 \leq 25$	3	Les 3 premiers	9
$25 \leq$	4	les 2 premiers	8

- Le nombre de tours dépend de la catégorie :

	Nombre de tours
Super-Minis	2
Minis	2
Poussin(e)s	4
Benjamin(e)s – Cadet(te)s	4

- Classement par points (nombre de points =place)
- Les règles de l'esprit sportif seront observées, le juge arbitre prendra toutes décisions qui s'avèrera nécessaire dans le cas contraire.

#### **1.6.1.3 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 participer à toutes les épreuves.



#### Généralités

- Le skatecross est une course d'obstacles
- Les règles de l'esprit sportif seront observées, le juge arbitre prendra toutes décisions qui s'avèrera nécessaire dans le cas contraire.
- **Un mois avant l'épreuve, le club organisateur transmettra à la commission course le parcours prévu, afin qu'il soit transmis à l'ensemble des clubs participants.**

#### Repérage du circuit :

- Avant la première série, chaque catégorie aura un temps d'échauffement permettant à chaque enfant de tester le circuit.
- A cette occasion, des aides extérieures pourront être mis en place pour aider et sécuriser les enfants au franchissement des modules. Entraîneurs, personnes référentes de clubs,...
- En revanche, pendant les séries, aucune aide ne pourra être mise en place sur le parcours. Les entraîneurs devront bien expliquer aux enfants qu'ils peuvent utiliser les chicanes d'évitement s'ils ne se sentent pas suffisamment en confiance pour affronter le module.

#### Séries

- Deux manches seront courues dans chaque catégorie.
- Les séries seront tirées au sort à la chambre d'appel.
- Les séries comporteront 4 coureurs. Ce nombre pourra être adapté en fonction de l'effectif, mais ne devra jamais dépasser 4 coureurs.
- Si le nombre de participants, filles et garçons confondus, est inférieur à 4, ceux-ci seront regroupés pour les séries sans avoir d'impact pour autant sur le podium.
- 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

- Tous les participants courent une finale afin d'établir le classement complet.
- Le nombre de patineurs dans la grande finale est de 4. Les finales de classement pourront être adaptées en fonction de l'effectif, sans jamais dépasser 4 coureurs.
- Les finales seront réalisées en fonction du classement des points acquis lors des manches.
- En cas d'égalité, le temps net (pénalités comprises) réalisé au speed slalom départage. S'il y a encore égalité, ils seront départagés par une manche de barrage.
- Le placement sur la ligne se fait au choix des patineurs dans l'ordre d'appel.

#### **Cas particuliers:**

- Si le nombre de participants dans une catégorie est inférieur ou égale à 4, les patineurs courront 3 manches de skatecross, le classement sera établi au cumul des 3 manches. En cas d'égalité de points, la dernière manche départagera les ex-aequo.

- idem pour le speed.

- Si le nombre de participants d'une catégorie est égal à 5: grand finale à 4 et le 5ème sera classé à l'issue des 2 manches de série ou d'un éventuel barrage. Le 5ème ne court pas de finale seul.

- Les patineurs passent par deux, dans l'ordre du tirage au sort effectué à la chambre d'appel.
- Le patineur est chronométré du top départ au franchissement de la ligne d'arrivée
- Le patineur doit slalomer les quinze plots
- Pénalité de temps de 2s par plot déplacé ou évité
- Classement de l'épreuve en ordre croissant des temps
- Chaque participant recevra le nombre de points correspondant à sa place (1 pour le 1<sup>er</sup>, 2 pour le 2<sup>ème</sup>...)

#### **1.6.2.3 Classement de la manche**

---

- Classement général de chaque catégorie par totalisation des points acquis sur le skatecross et le slalom vitesse.
- En cas d'égalité, le meilleur résultat obtenu dans l'épreuve de skatecross départagera les concurrents.
- Pour être classé dans la manche, il faut participer à toutes les épreuves.



### 1.6.3 Kid's hockey

---

#### 1.6.3.1 Parcours d'agilité

---

- Une épreuve d'agilité par manche
- La difficulté augmentera au fil des manches
- Pénalité de temps de 5s par échec ou refus d'obstacle
- Bonus de 10s par but marqué
- Classement de l'épreuve en ordre croissant des temps
- Chaque participant recevra le nombre de points en fonction de sa place (50 pour le 1<sup>er</sup>, 49 pour le 2<sup>ème</sup> ...)

#### 1.6.3.2 Matches

---

- Le but est de faire tenir tous les matchs dans un créneau de 2 heures maximum, avec 2 matchs en parallèle. Afin de respecter ce timing, il est prévu 16 matchs au maximum. Chaque match aura une durée de 5 à 10 minutes (déterminée en fonction du nombre d'inscrits). L'organisateur pourra aussi décider de moduler la durée des matchs en fonction de la catégorie (5 minutes pour les plus jeunes, jusqu'à 10 minutes pour les plus âgés)
- Chaque match se déroule en 3 contre 3 (ou 4 contre 4) sans gardien. Pour équilibrer le nombre d'équipes, on mixe des équipes de 3 et des équipes de 4 pour faire des matchs 3-3 en plus des matchs 4-4. Il est plus judicieux de faire des équipes de 3 dans les catégories les plus jeunes (moins de vitesse, trop de monde regroupé autour du palet). Pour les catégories les plus âgées (et en fonction du temps restant), on peut faire un match unique sur un terrain plus grand, ce qui a l'avantage de donner plus de spectacle
- Pour la constitution des équipes, il faut trier par date de naissance croissante, puis constituer des groupes de 6 (ou de 8) = 2 équipes, en numérotant les participants de la façon suivante. Pour chaque groupe 1-2-1-2-1-2, puis 3-4-3-4-3-4, etc.. De cette façon on s'assure d'avoir des équipes équilibrées en âge, même pour les très petits et les très grands, et aussi on s'assure d'avoir un nombre d'équipes pair. En cas de difficulté à constituer les équipes, l'organisateur pourra donner le droit à un participant de faire partie de 2 équipes différentes. Ce joueur ne gardera que les points d'un seul match (celui qui lui rapporte le plus de points)
- Classement par points : on compte simplement le nombre de buts de chaque équipe. Chaque patineur marque pour le classement final les points remportés par son équipe. Chaque but permet de remonter dans le classement par rapport aux patineurs qui n'en ont pas marqué
- Les règles de l'esprit sportif seront observées, le juge arbitre prendra toutes décisions qui s'avéreront nécessaires dans le cas contraire.

#### 1.6.3.3 Classement de la manche

---

- Classement général de chaque catégorie par totalisation des points acquis dans l'épreuve d'agilité et les matchs.
- En cas d'égalité, le meilleur résultat obtenu dans l'épreuve d'agilité départagera les concurrents.
- Pour être classé dans la manche, il faut participer à toutes les épreuves.

### **1.7 Réclamations**

- Les réclamations ne sont pas acceptées.

### **1.8 Classement au challenge général**

- A chaque manche, le premier de chaque catégorie obtiendra 50 points.
- A chaque manche, le deuxième, troisième, quatrième... de chaque catégorie obtiendra 49, 48, 47...points.
- Le classement général individuel se fera par cumul des points de chaque manche et sera communiqué avec les résultats de chaque compétition.
- Le classement général final ne tiendra compte que des 5 meilleures manches de chaque concurrent.
- Les concurrents à égalité de points seront départagés par le résultat de la dernière manche.  
Cette gestion ne sera assurée que pour le classement final.

### **1.9 Récompenses**

- A l'issue de chaque manche, les 3 premiers de chaque catégorie seront récompensés par le club organisateur.
- A l'issue de chaque manche, tous les participants recevront un sac de récompenses du club organisateur.
- A l'issue de la dernière manche, les 3 premiers du classement général de chaque catégorie seront récompensés par le CDRS 72.

Compte tenu du nombre d'engagés dans les épreuves du Kid's Roller, cette partie a pour but d'assurer une qualité et une régularité dans le déroulement des différentes épreuves.

Elle est à destination des juges, chronométreurs, responsables de club et organisateurs.

### 2.1 Organisation générale

Chaque club devra **faire passer le règlement de ce challenge auprès de ses patineurs concernés**. La commission course recevra les inscriptions de chaque club au plus tard, 8 jours avant la date de l'épreuve, et vérifiera les licences des inscrits avant le début du challenge.

Les commissions sportives course, roller freestyle ou roller hockey, fourniront au club organisateur les fichiers, documents et matériels suivants :

- Un document d'aide à la préparation de l'organisation d'une manche
- Les fichiers des feuilles de jugement de chaque épreuve

Le comité départemental fournira l'ordinateur et l'imprimante **ainsi que les chronomètres** sous réserve de disponibilité (en faire la demande le plus tôt possible). Ce matériel sera à récupérer au siège du CDRS 72 et à ramener dans la semaine qui suit la manifestation, par le club organisateur. L'organisation devra fournir le papier afin de gérer l'enregistrement des résultats à partir du fichier départemental.

Le comité départemental peut fournir du matériel pédagogique, si le club organisateur ne possède pas le matériel nécessaire au bon déroulement des épreuves (plots, jalons, chasubles, crosses...), sous réserve de disponibilité (en faire la demande le plus tôt possible). Ce matériel sera à récupérer au siège du CDRS 72 et à ramener dans la semaine qui suit la manifestation, par le club organisateur.

**-Concernant le kid's hockey, avoir le matériel approprié à la discipline (mini-buts, palets, crosses) est obligatoire. Il doit donc impérativement être réservé auprès du CDRS72 qui le tient à votre disposition. Comme cité précédemment, celui-ci sera à récupérer à rendre par le club organisateur au siège du CDRS 72.**

L'organisation devra prévoir deux personnes au secrétariat : une pour enregistrer les résultats à partir du fichier départemental et, une autre pour assurer l'affichage et la liaison entre secrétariat et juges.

L'organisation du Kid's Roller est le moment privilégié **d'investir de responsabilités les jeunes et les parents des clubs**, en leur confiant les parties techniques du déroulement d'une manche (secrétariat, chambre d'appel...).

Le club organisateur devra prévoir en amont, un nombre suffisant de bénévoles pour assurer le bon déroulement des épreuves.

Les **responsables de clubs** devront s'assurer du **bon respect du règlement** par leurs patineurs et parents et, **parer aux oublis (épingles, protections...)**.

#### 2.1.1 Aménagement de la salle et sécurité

- Le personnel de sécurité devra pouvoir être clairement identifié (Badges, tee-shirts...), il sera composé au minimum de 1 personne formée aux gestes qui sauvent. La trousse de secours est à fournir par le club organisateur.
- L'aménagement de la salle devra être réalisé afin d'interdire l'accès au plateau d'évolution à toutes personnes autres qu'aux juges, chronométreurs, personnel de l'organisation, speaker et patineurs de la catégorie en cours.
- Tout élément pouvant blesser les patineurs devra être protégé par de la mousse ou des matelas et notamment les structures dépassants des gymnases. Le juge arbitre devra y veiller avant le début des épreuves.
- Une chambre d'appel capable d'accueillir une catégorie entière (fille et garçon) devra être aménagée dans un angle de la salle ou une pièce annexe.

- Cette chambre d'appel devra être sous la responsabilité d'un membre de l'organisation qui aura en charge de préparer l'ordre de passage des patineurs pour les différentes épreuves.
- Le secrétariat devra se trouver en dehors de la salle ou située de telle façon que son accès soit limité aux seules personnes autorisées par l'organisateur. Il devra également être éloigné de la sonorisation.

### **2.1.2 Secrétariat**

---

- Prévoir une personne pour la distribution et la récupération des dossards. Les dossards seront à remettre à chaque responsable de club. Lors de la récupération des dossards, la vérification de la complète restitution de ces dossards devra être faite.
- Prévoir deux personnes pour enregistrer les résultats et faire la liaison avec les juges et speaker.
- Le secrétariat devra fournir aux juges, responsable chambre d'appel et speaker les documents suivants :
  - Feuille d'explication des épreuves
  - Feuille de jugement des épreuves
  - Feuille de présence des patineurs
  - Feuille de résultat des séries des épreuves
  - Feuille de classement de la manche

### **2.1.3 Canalisation des participants**

---

- Avant le début de chaque épreuve, l'ensemble d'une catégorie devra être réuni dans la chambre d'appel.
- Avant la remise des récompenses chaque responsable de club viendra récupérer l'ensemble des récompenses pour ses patineurs.
- A la remise des récompenses seuls les 3 premiers seront nommés.

### 2.2.1 Kid's course

#### 2.2.1.1 Parcours d'agilité

##### **Personnel nécessaire :**

- Une personne à la chambre d'appel préparant l'ordre de participation des patineurs.
- 2 chronomètres **par parcours** (3 avec les juges nommés).
- Un juge par parcours, nommés par la commission sportive course, pour assurer le départ et prendre en note les temps et pénalités. La transformation des pénalités en temps est du ressort du secrétariat.
- Un patineur pour faire la démonstration du parcours **autre qu'un participant**.

##### **Déroulement de l'épreuve :**

- Appel des patineurs d'une catégorie à la chambre d'appel.
- Les patineurs effectuent leur parcours par catégorie, un parcours filles et un parcours garçons.
- Le patineur prend le départ quand il le désire après l'accord du juge.
- Après avoir effectué leur parcours les patineurs doivent quitter le plateau d'évolution.

#### 2.2.1.2 Course de vitesse

##### **Personnel nécessaire :**

- *Un juge arbitre nommé par la commission course qui assurera le contrôle de la régularité de l'épreuve, la mise en place sur la ligne de départ et de l'ordre d'arrivée.*
- *Un juge adjoint nommé par la commission course pour l'ordre d'arrivée.*
- *Les aides-juges nommés par les clubs participants hormis le club organisateur.*

##### **Déroulement des séries de l'épreuve :**

- Appel des patineurs à la chambre d'appel, vérification du matériel
- Mise en place de la première série sur la ligne de départ suivant le tirage au sort effectué à la chambre d'appel.
- Départ au coup de sifflet
- Déroulement de l'épreuve.
- Après avoir effectué leur course les patineurs doivent quitter le plateau d'évolution.
- Mise en place de la série suivante sur la ligne de départ.
- Les patineurs qualifiés participeront à la finale de classement. Les autres seront classés en fonction de leur place. Un document unique regroupant le résultat de toutes les séries d'une même catégorie permettra facilement d'établir la liste des participants à la grande finale. Ce document sera remis au responsable de la chambre d'appel par le secrétariat.

##### **Déroulement de la finale de l'épreuve :**

- Appel des patineurs finalistes d'une catégorie à la chambre d'appel, vérification du matériel
- Mise en place de la finale sur la ligne de départ.
- Départ au coup de sifflet
- Déroulement de l'épreuve
- Après avoir effectué leur course les patineurs doivent quitter le plateau d'évolution.

### 2.2.2.1 Skatecross

---

#### Personnel nécessaire :

- Un juge arbitre nommé par la commission roller freestyle qui vérifiera l'état du parcours et le modifiera si nécessaire pour le sécuriser et/ou le faire correspondre au règlement de l'épreuve. Il assurera également le contrôle de la régularité de l'épreuve, de la mise en place sur la ligne de départ, et de l'ordre d'arrivée.
- Un juge adjoint nommé par la commission freestyle pour l'ordre d'arrivée.
- **Une personne par clubs participants** pour l'ordre d'arrivée, et la remise en place des éléments du circuit.
- **Une personne nommée par la commission freestyle pour filmer à l'aide d'un smartphone la ligne d'arrivée.**
- **En cas de départage impossible malgré la vidéo, les 2 patineurs concernés pourront être amenés à refaire un passage pour se départager.**

#### Déroulement de la première série de l'épreuve :

- Appel des patineurs à la chambre d'appel, vérification du matériel
- Explication du parcours par le juge avec démonstration par un patineur non-concurrent.
- Echauffement libre pour la catégorie pendant 5 minutes, un coach par club dans la zone d'échauffement.
- Mise en place de la première série sur la ligne de départ suivant le tirage au sort de la chambre d'appel.
- Départ au coup de sifflet
- Déroulement de l'épreuve, après avoir effectué leur course les patineurs doivent quitter le plateau.
- Mise en place de la série suivante sur la ligne de départ.

#### Déroulement de la deuxième série de l'épreuve :

- Appel des patineurs à la chambre d'appel, vérification du matériel
- Mise en place de la première série sur la ligne de départ suivant le tirage au sort de la chambre d'appel.
- Déroulement de l'épreuve, après avoir effectué leur course les patineurs doivent quitter le plateau.
- Mise en place de la série suivante sur la ligne de départ.

#### Déroulement des finales de l'épreuve :

- Appel des patineurs d'une catégorie à la chambre d'appel, vérification du matériel
- Les finales sont effectuées dans l'ordre de la plus petite finale de classement, à la grande finale.
- Mise en place de la finale sur la ligne de départ suivant le classement des deux séries.
- Déroulement de l'épreuve, après avoir effectué leur course les patineurs doivent quitter le plateau.

### 2.2.2.2 Slalom vitesse

---

#### Personnel nécessaire :

- Une personne à la chambre d'appel préparant l'ordre de participation des patineurs.
- 4 chronométreurs **par duo de lignes** (5 avec les juges nommés).
- Un juge par parcours, nommé par la commission roller freestyle, pour assurer le départ et prendre en note les temps et pénalités. La transformation des pénalités en temps est du ressort du secrétariat.
- Deux suiveurs/ramasseurs de plots annoncent le nombre de pénalités et replacent les plots entre chaque passage.

#### Aire de pratique :

- Une ligne de départ située 8m avant le premier plot
- Deux lignes de couleur différente, de 15 plots, espacés de 1m entre eux. Les deux lignes sont identiques, parallèles et centrées l'une par rapport à l'autre. Les 30 plots sont de forme identique, la base et la hauteur sont compris entre 7 et 9 cm.



### Déroulement de l'épreuve :

- Appel des patineurs d'une catégorie à la chambre d'appel, vérification du matériel
- Les patineurs effectuent leur slalom par deux, deux lignes de slalom filles et deux lignes de slalom garçons.
- Chacun est chronométré par deux chronométreurs, le meilleur des deux temps est retenu.
- Après avoir effectué leur slalom les patineurs doivent quitter le plateau d'évolution.

### **2.2.3 Kid's hockey**

---

#### Matériel nécessaire :

- Les mini-buts, les palets et les crosses du CDRS
- Du ruban de masquage (si possible du bleu qui tient mieux et s'enlève sans trace), afin de matérialiser la zone interdite devant chaque but, et de dessiner des flèches au sol pour le parcours d'agilité.
- Des chasubles pour les matchs : 4 couleurs en 4 exemplaires ou 2 couleurs en 8 exemplaires, afin de pouvoir équiper 4 équipes au total, de 4 joueurs maximum par équipe, sur 2 terrains parallèles.

#### **2.2.3.1 Parcours d'agilité**

---

#### Personnel nécessaire :

- Une personne à la chambre d'appel préparant l'ordre de participation des patineurs.
- 2 chronométreurs **par parcours** (3 avec les juges nommés).
- Un juge par parcours, nommés par la commission roller hockey, pour assurer le départ et prendre en note les temps et pénalités. La transformation des pénalités en temps est du ressort du secrétariat.
- Un patineur pour faire la démonstration du parcours **autre qu'un participant**.

#### Déroulement de l'épreuve :

- Appel des patineurs d'une catégorie à la chambre d'appel.
- Les patineurs effectuent leur parcours par catégorie, un parcours filles et un parcours garçons.
- Après avoir effectué leur parcours les patineurs doivent quitter le plateau d'évolution.

#### **2.2.3.2 Matchs de hockey**

---

#### Personnel nécessaire :

- Une personne à la chambre d'appel préparant l'ordre de participation des équipes aux matchs
- **Pour chaque terrain :**
  - o Une personne pour la gestion des crosses et des chasubles (fourniture/récupération)
  - o Une personne pour arbitrer les matchs
- Une personne pour gérer la table de marque

#### Déroulement des matchs :

- Avant chaque match, appel des équipes à la chambre d'appel
- Rappel/explication des règles du jeu :
  - o **Il n'y a pas de gardien.** Une zone sera délimitée devant chaque but, le stationnement dans cette zone est interdit à tous les joueurs.
  - o Les règles sont simples :
    - **Pas de jeu au sol** (un joueur tombé au sol ne doit pas continuer à jouer, il doit d'abord se relever pour pouvoir rejouer)

- **Pas de jeu avec la main ou le pied** (pas de manipulation du palet)
  - **Pas de crosse levée** (la crosse doit rester en contact avec le sol), pour éviter les blessures (notamment les tibias très exposés)
  - **Pas d'action violente** vis à vis d'un autre joueur
- Équipement des joueurs (crosse + chasuble)
  - Dès que le terrain est libre, entrée sur le terrain + placement des joueurs
  - Déroulement du match
  - Libération du terrain, puis restitution du matériel (crosses + chasubles) pour le match suivant
  - Après avoir effectué leur match les patineurs doivent quitter le plateau d'évolution.

### 3 Les parcours

#### 3.1 Kid's Course

##### 3.1.1 Généralités

Le patineur démarre départ arrêté. Le chronomètre est déclenché dès qu'il franchit la ligne de départ. Le chronomètre est arrêté dès que le patineur est entièrement arrêté.  
Chaque pénalité est de 5 secondes.

##### 3.1.2 Progression des parcours

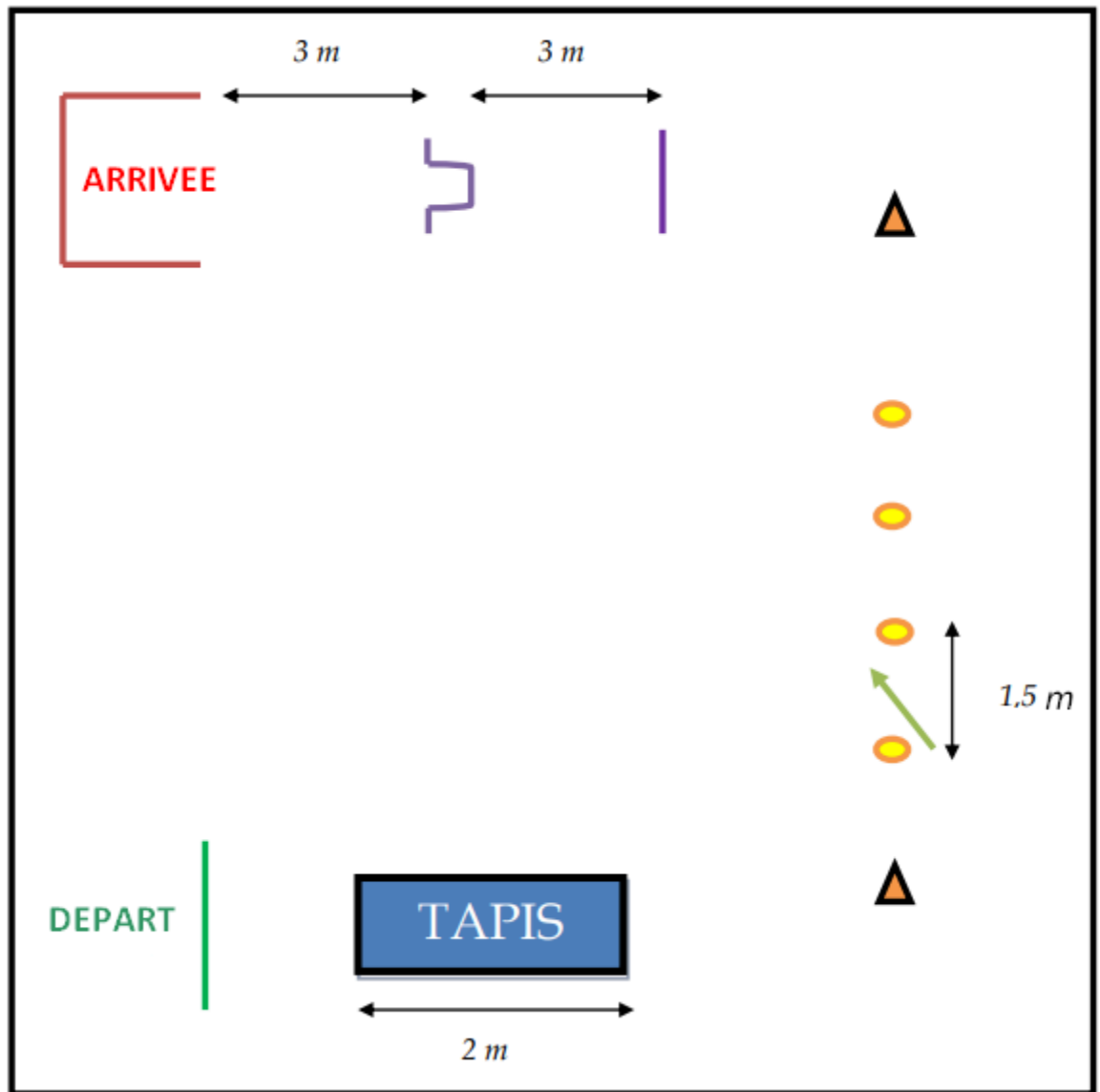
Fondamentaux	Détails	Parcours 1 Manche 1	Parcours 2 Manches 2 et 3	Parcours 3 Manche 4	Parcours 4 Manche 5	Parcours 5 Manche 6
Se déplacer	Se propulser en avant	+	+	+	+	+
	Traverser un tapis	+				
	Ramasser et déposer un objet		+			
	Tenir en équilibre sur un appui			+	+	
	Se propulser en arrière				+	+
Se diriger	Virage à gauche et/ou à droite	+	+	+	+	+
	Slalom droit ou décalé	+	+	+		+
Sauter	Franchir un obstacle de face	+	+	+		+
	Saut en longueur				+	
	Passer sous une barre	+	+			+
	Franchir un obstacle de côté			+	+	+

S'arrêter	Immobiliser ses patins dans une zone d'arrêt	+	+	+	+	+
Se retourner	Passer d'avant en arrière et d'arrière en avant				+	+

A chaque manche le parcours se complexifiera de façon progressive.

### 3.1.3 Descriptif des parcours

#### 3.1.3.1 Parcours 1



#### Explication du parcours :

Après son départ le patineur traverse un tapis. **1 pénalité s'il sort par les côtés du tapis et/ou 1 pénalité s'il chute sur le tapis.**

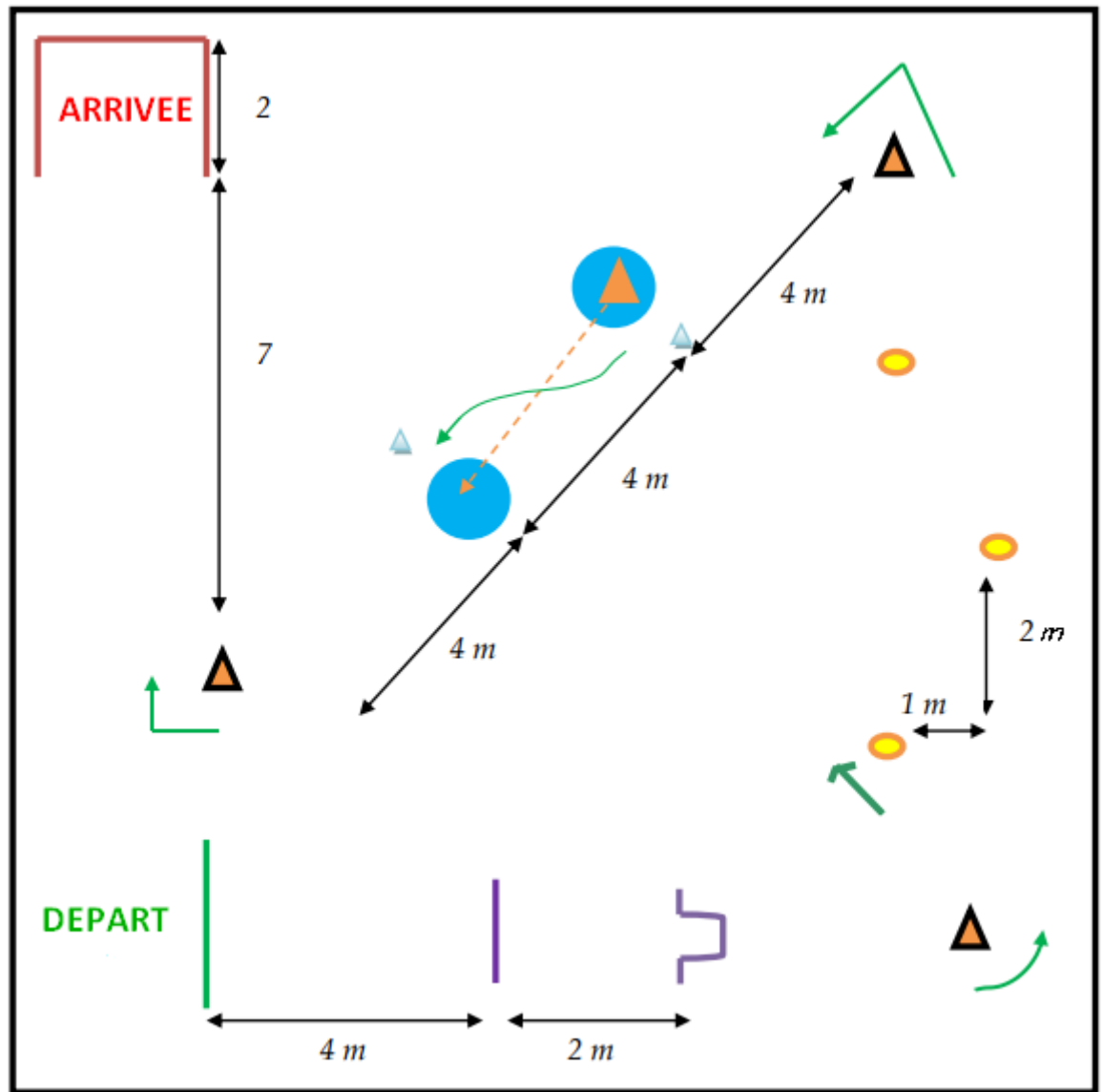
Il passe derrière le plot de virage. **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Il effectue ensuite un slalom droit entre 4 plots espacés de  $1,5\text{m}$ , avec obligation d'entrer à droite du premier plot. **1 pénalité par plot manqué et/ou déplacé, 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

Il passe derrière le plot de virage. **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Puis le patineur franchit les deux obstacles : le premier par-dessus avec une hauteur de  $10\text{cm}$  et le deuxième par-dessous avec une hauteur de  $1\text{m}$ . **1 pénalité si refus, 1 pénalité si la barre est déplacée**

Il termine en s'immobilisant dans la zone d'arrivée. **1 pénalité s'il ne marque pas un temps d'arrêt dans la zone d'arrivée**



#### Explication du parcours

Après son départ le patineur franchit les deux obstacles, le premier par-dessus avec une hauteur de 15cm et le deuxième par-dessous avec une hauteur d'1m. **1 pénalité si refus d'obstacle, 1 pénalité si la barre est déplacée.**

Il passe derrière le plot de virage. **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

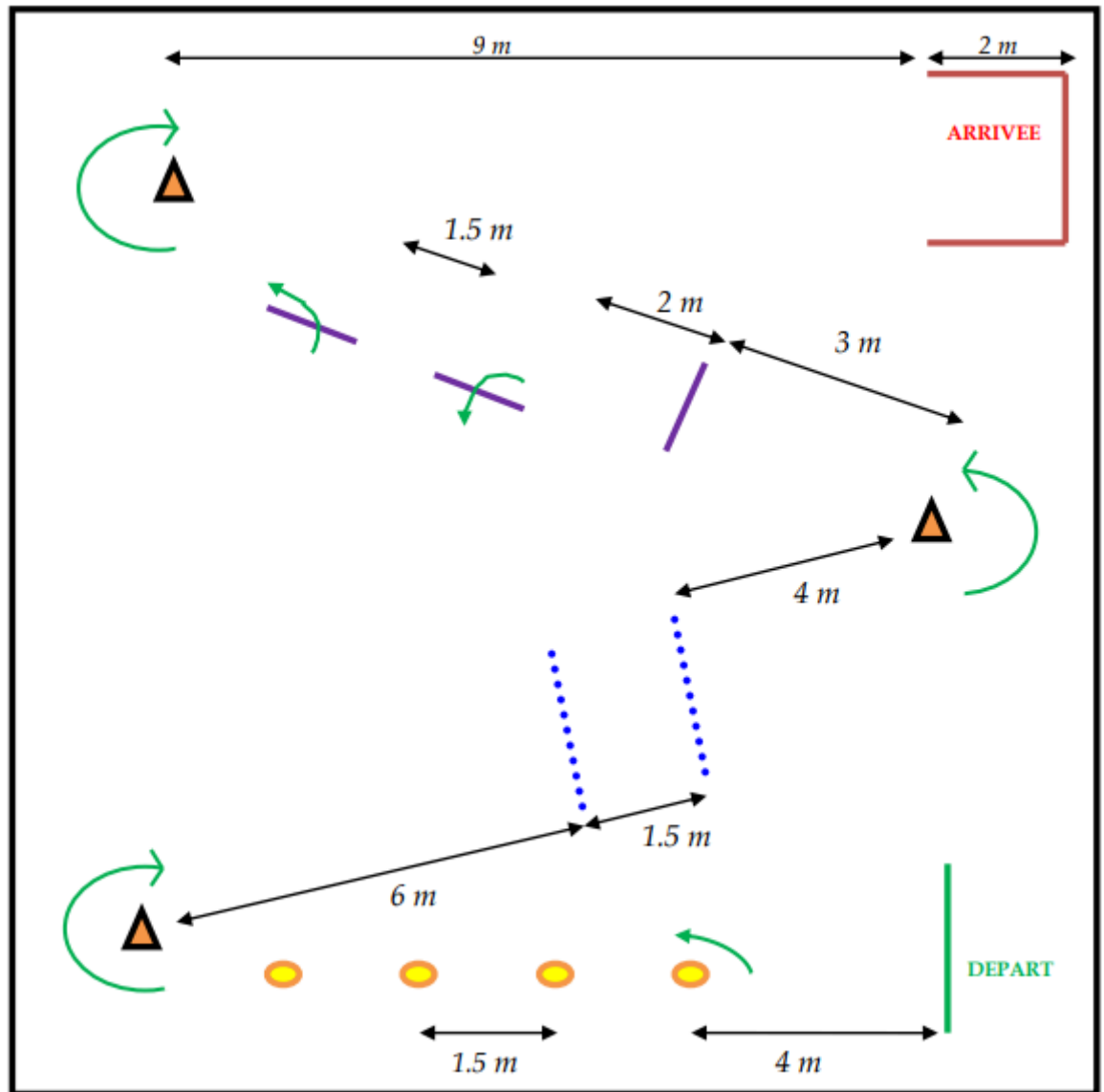
Il effectue ensuite un slalom décalé de 3 plots espacés de 2m en longueur et 1m en largeur, avec obligation d'entrer à gauche du premier plot. **1 pénalité par plot manqué et/ou déplacé, 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

Il passe ensuite derrière le plot de virage, **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Le patineur saisit d'une main un cône de 20 à 30 cm dans le premier cerceau en passant entre une coupelle et celui-ci, et vient le déposer dans le deuxième cerceau en passant aussi entre une coupelle et le cerceau. Les cerceaux sont espacés de 4 m. **1 pénalité si les cerceaux sont déplacés, 1 pénalité si le cône n'est pas déposé debout dans le cerceau et 1 pénalité si le patineur ne passe pas entre les coupelles et les cerceaux.**

Il passe derrière le plot de virage. **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Il termine en s'immobilisant dans la zone d'arrivée. **1 pénalité s'il ne marque pas un temps d'arrêt dans la zone d'arrivée**



#### Explication du parcours

Après son départ le patineur réalise un slalom de 4 plots espacés d'1m50, en passant à droite du premier. **1 pénalité par plot manqué et/ou déplacé, 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

Il passe ensuite derrière le plot de virage, **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Après une prise d'élan de 6m, il glisse sur 1 pied sur 1m50 : **1 pénalité si l'évolution sur un appui, n'est pas complète.**

Il passe ensuite derrière le plot de virage, **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Ensuite il franchit les trois obstacles à hauteur de 15 cm, le premier de face et les deux autres de côté, par la droite puis par la gauche. **1 pénalité si la barre est déplacée, 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

Il passe ensuite derrière le plot de virage, **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Il termine en s'immobilisant dans la zone d'arrivée. **1 pénalité s'il ne marque pas un temps d'arrêt dans la zone d'arrivée.**

Après avoir effectué son départ, le patineur passe de côté par-dessus les deux obstacles à hauteur de 15 cm, le premier par la gauche le deuxième par la droite **1 pénalité si la barre est déplacée, 1 pénalité s'il part du mauvais côté et/ou 1 pénalité si les deux pieds ne passent pas à côté de l'obstacle.**

Il passe ensuite derrière le plot de virage. **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Après un retournement, il évolue en marche arrière sur 5 mètres puis se retourne avant le plot de virage. **1 pénalité s'il y a de la marche avant dans la zone.**

Il passe ensuite derrière le plot de virage. **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Après son élan il saute le marquage au sol espacé de 30 cm. **1 pénalité si refus, 1 pénalité si franchissement à l'intérieur des marquages.**

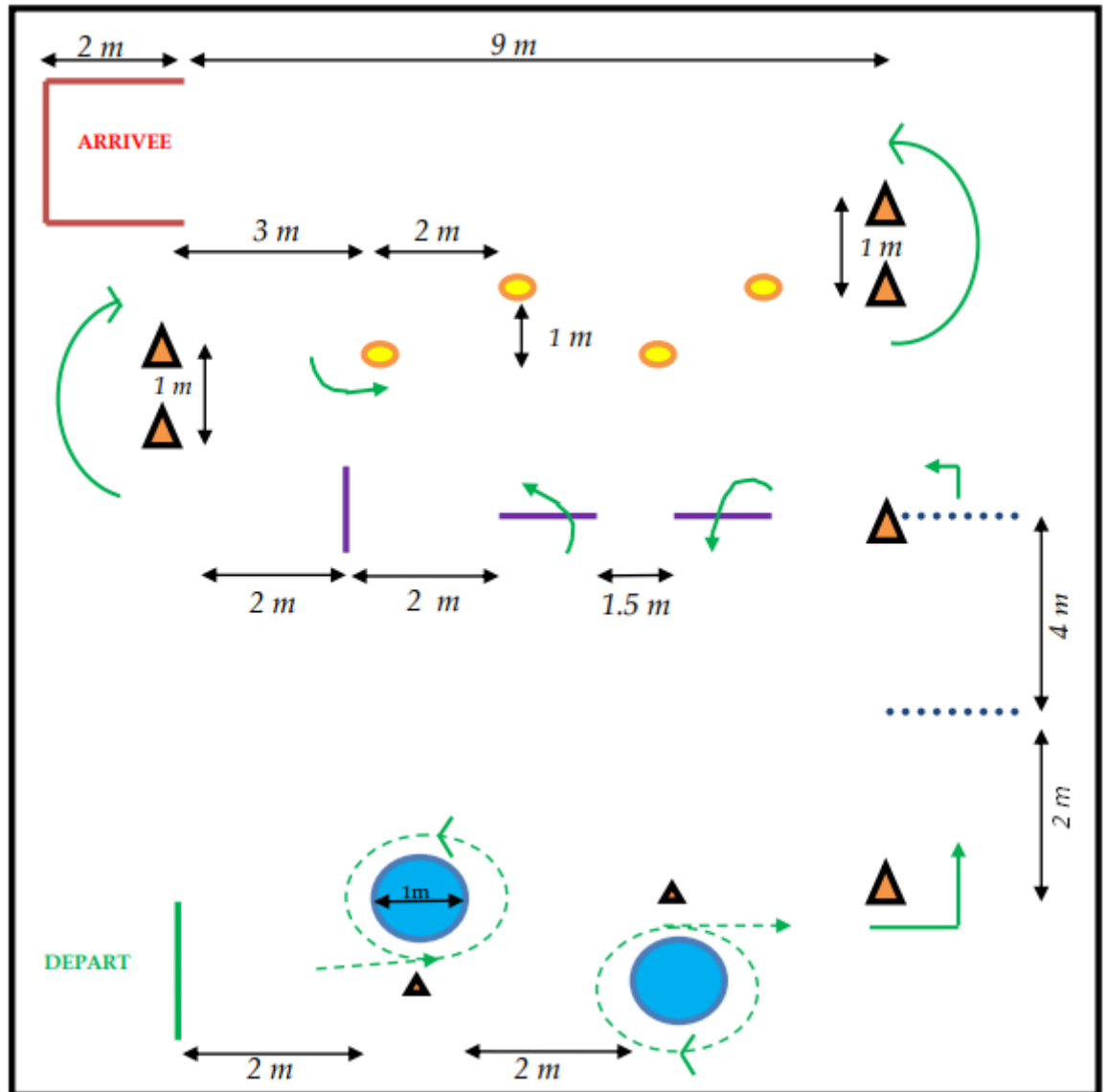
Il passe ensuite derrière le plot de virage. **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Après une prise d'élan, il effectue un équilibre sur 1 pied dans une zone d'1,50 mètre : **1 pénalité si l'évolution n'est pas complète.**

Il passe ensuite derrière le plot de virage. **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Il termine en s'immobilisant dans la zone d'arrivée. **1 pénalité s'il ne marque pas un temps d'arrêt dans la zone d'arrivée.**





## Explication du parcours

Après avoir effectué son départ, le patineur réalise le tour complet du premier cerceau en passant entre la coupelle et celui-ci dans le sens antihoraire, et enchaîne avec le tour du cerceau n°2 dans le sens horaire en passant entre la coupelle et le cerceau. **1 pénalité si le départ est du mauvais côté et/ou s'il ne passe pas entre la coupelle et le cerceau, 1 pénalité si le cerceau est déplacé.**

Il passe ensuite derrière le plot de virage, **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Puis il se déplace en arrière dans la zone délimitée de 4m. **1 pénalité s'il est en avant dans la zone.**

Il passe ensuite derrière le plot de virage, **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Ensuite ; il franchit les trois obstacles à hauteur de 20cm, les deux premiers de côté par la gauche, puis par la droite et le troisième de face. 1 pénalité si la barre est déplacée, 1 pénalité s'il part du mauvais côté et/ou 1 pénalité si les deux pieds ne passent pas à côté de l'obstacle.

Il passe derrière les 2 plots de virage, 1 pénalité s'il ne passe pas derrière.

Ensuite, il réalise le slalom décalé de 4 plots en respectant le fléchage d'entrée (à droite du 1<sup>er</sup> plot). **1 pénalité par plot manqué et/ou déplacé, 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

Il passe ensuite derrière le plot de virage, 1 pénalité s'il ne passe pas derrière.

Il termine en s'immobilisant dans la zone d'arrivée. 1 pénalité s'il ne marque pas un temps d'arrêt dans la zone d'arrivée.

### 3.1.1 Généralités du skatecross

Des cases de départ, tout comme la ligne d'arrivée, sont matérialisées et identifiables.

Le parcours peut comprendre :

- **Des modules** : structures conçues pour la pratique (ex : plan incliné, table, funbox, spine...)
- **Des obstacles annexes** : obstacles complémentaires à franchir (exemple : cartons, haies, tapis, pneus...)

Le parcours ne permet pas aux compétiteurs de se croiser, les allers retours sont interdits. La largeur du parcours permet les dépassements dans plusieurs zones.

Le parcours est le même pour tous les compétiteurs d'une même catégorie ; les obstacles annexes doivent être replacés après chaque passage, le cas échéant.

Chaque module devra pouvoir être évité par la mise en place d'une chicane handicapante.

### 3.1.2 Progression des parcours

L'organisateur a 3 niveaux de parcours à sa disposition, par ordre de difficulté. Il utilisera le parcours adapté en fonction de la manche qu'il organise. Parcours 1 pour les manches 1 et 2 ; parcours 2 pour les manches 3 et 4 ; parcours 3 pour les manches 5 et 6.

Fondamentaux	Détails	Parcours 1	Parcours 2	Parcours 3
Se déplacer	Zone d'accélération	0	1	1
Se diriger	<i>Virage à gauche</i>	1	2	2
	<i>Virage à droite</i>	1	2	2
<i>Sauter</i>	<i>Module de saut</i>	1	2	2
<i>Franchir</i>	<i>Franchissement d'obstacles (haie, module, chicane...)</i>	3	4	4

### 3.3.1 Généralités

Afin de favoriser un meilleur maniement de la crosse, **les protège-poignets ne sont pas obligatoires.**

#### Pour le parcours d'agilité :

Le patineur démarre **après accord de l'arbitre**. Le chronomètre est déclenché dès qu'il franchit la ligne de départ. Le chronomètre est arrêté dès que le patineur est entièrement arrêté.

Chaque pénalité est de 5 secondes. **Chaque but rapporte un bonus de 10 secondes.**

La distance des buts est réglée en fonction de la catégorie (quel que soit le parcours) :

- Super mini : 1 m
- Mini : 2 m
- Poussin : 3 m
- Benjamin-Cadet : 4 m

#### Pour les matchs :

Les matchs sont mixtes (filles et garçons mélangés), contrairement aux parcours d'agilité.

Quand le palet sort des limites du terrain : il n'y a pas de sifflet, pas de « remise en jeu ». Un seul joueur doit remettre le palet dans les limites du terrain. L'arbitre peut aussi garder un 2<sup>ème</sup> palet sur lui, et le mettre en jeu pour ensuite récupérer le palet qui est sorti (un peu comme au football avec les ramasseurs de balle).

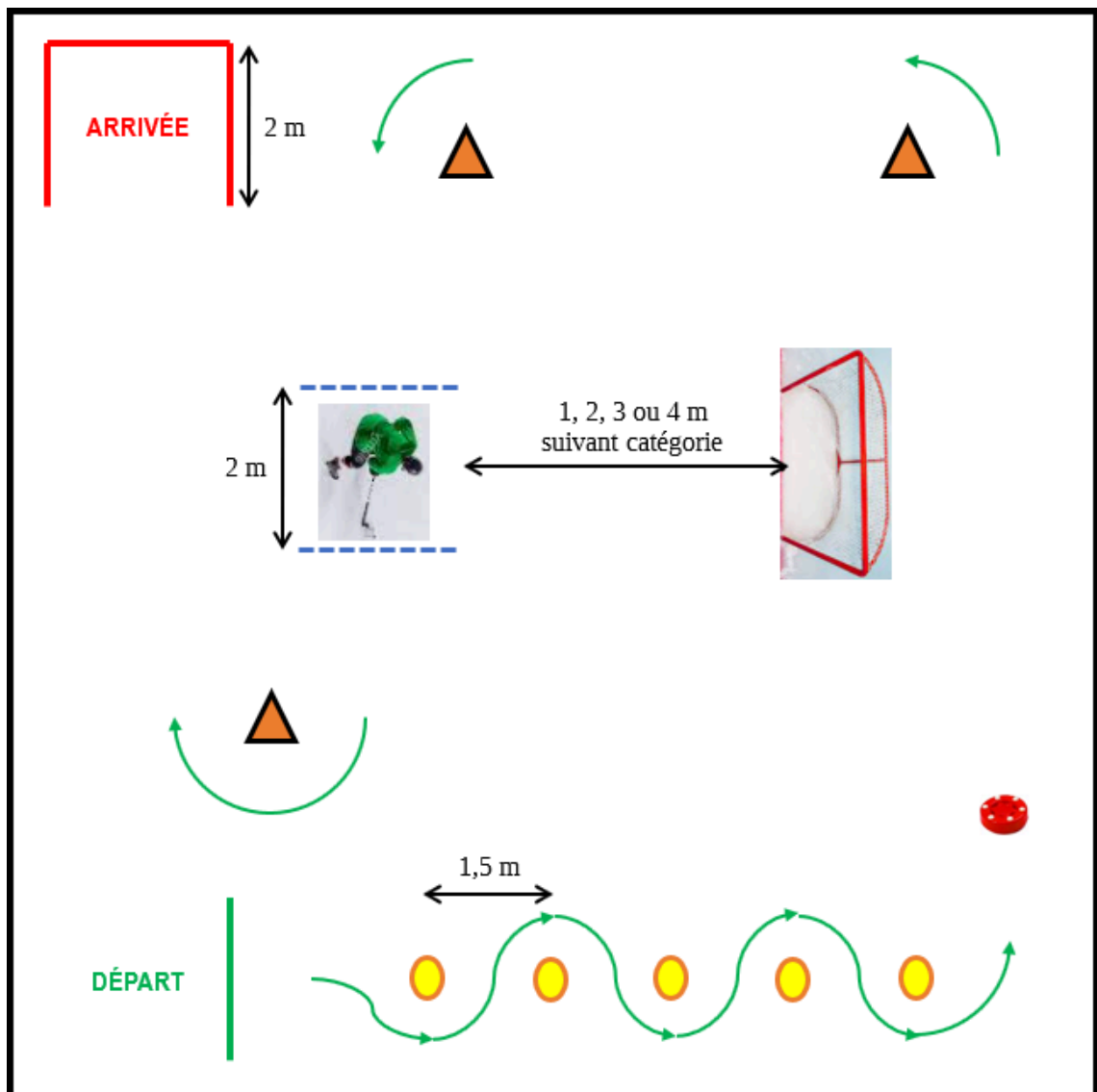
### 3.3.2 Progression des parcours

L'organisateur a 3 parcours à sa disposition, par ordre de difficulté. Il utilisera le parcours adapté en fonction de la manche qu'il organise. Parcours 1 pour les manches 1 et 2 ; parcours 2 pour les manches 3 et 4 ; parcours 3 pour les manches 5 et 6.

Fondamentaux	Détails	Parcours 1	Parcours 2	Parcours 3
Se déplacer	<i>Se propulser en avant</i>	+	+	+
	<i>Se propulser en arrière</i>			+
Se diriger	<i>Virage à gauche et/ou à droite</i>	+	+	+
	<i>Slalom droit ou décalé</i>	+	+	+
Sauter	<i>Franchir un obstacle de face</i>		+	
	<i>Franchir un obstacle de côté</i>			+
<i>S'arrêter</i>	<i>Immobiliser ses patins dans une zone d'arrêt</i>	+	+	+
<i>Se retourner</i>	<i>Passer d'avant en arrière et d'arrière en avant</i>			+
Hockey	Manipuler une crosse	+	+	+
	Diriger un palet	+	+	+
	Tirer	+	+	+
	Se relever suite à une chute			+

### 3.3.3 Descriptif des parcours

#### 3.3.3.1 Parcours 1



#### Explication du parcours (avec crosse seule au départ, puis crosse et palet)

Après avoir effectué son départ, le patineur effectue un slalom droit entre 5 plots espacés de 1,5m, avec obligation d'entrer à droite du premier plot. **1 pénalité par plot manqué ou déplacé, 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

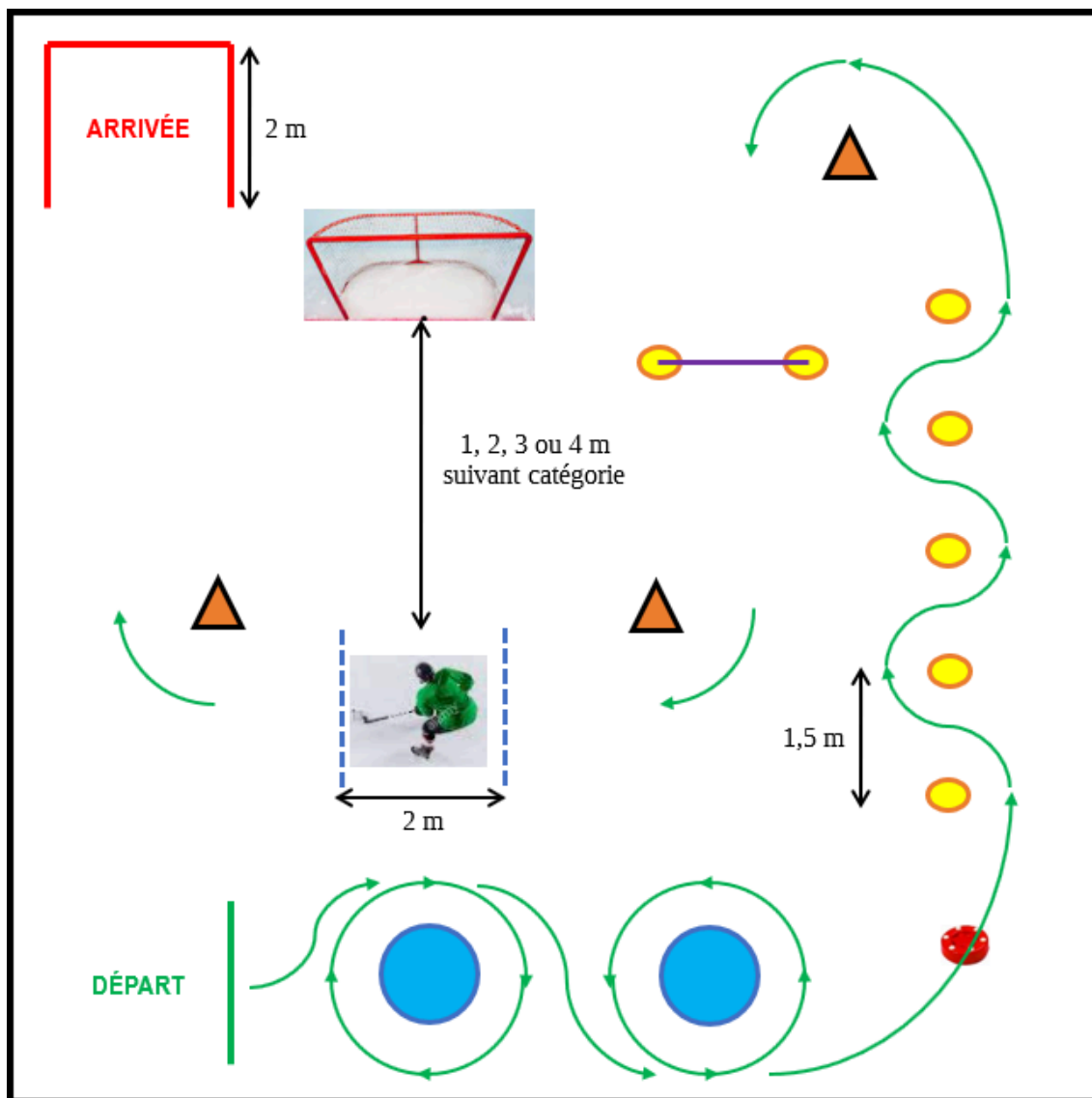
Puis il récupère le palet pour la suite du parcours. **1 pénalité s'il ne récupère pas le palet.**

Il doit passer derrière le plot de virage (idem pour les 2 suivants). **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Puis il doit tirer le palet dans le but en se trouvant dans la zone délimitée (à l'arrêt ou en roulant). **1 bonus de 10 secondes s'il marque un but.**

Il termine en s'immobilisant dans la zone d'arrivée. **1 pénalité s'il ne marque pas un temps d'arrêt dans la zone d'arrivée.**

Le palet est considéré comme « solidaire » du joueur et il doit donc suivre les mêmes trajectoires (tour des cerceaux, slalom, contournement des plots, etc.), sinon les pénalités s'appliquent.



#### Explication du parcours (avec crosse seule au départ, puis crosse et palet)

Après avoir effectué son départ, le patineur réalise le tour complet du premier cerceau en passant dans le sens horaire, et enchaîne avec le tour du cerceau n°2 dans le sens antihoraire. **1 pénalité si au départ il est du mauvais sens, 1 pénalité si le tour du cerceau n'est pas réalisé et 1 pénalité si le cerceau est déplacé.**

Puis il récupère le palet pour la suite du parcours. **1 pénalité s'il ne récupère pas le palet.**

Il effectue ensuite un slalom droit entre 5 plots espacés de 1,5m, avec obligation d'entrer à droite du premier plot. **1 pénalité par plot manqué ou déplacé, 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

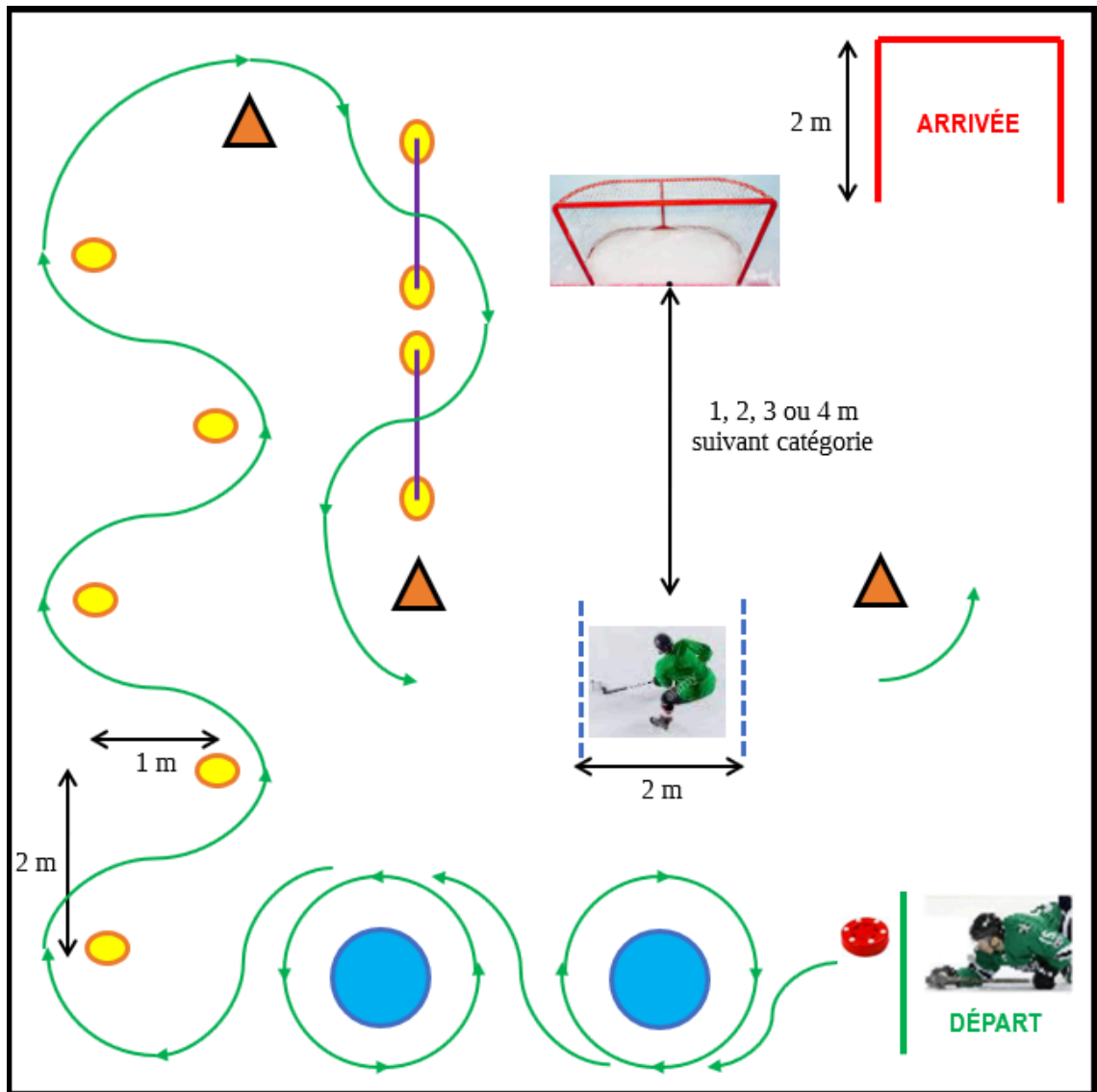
Il doit passer derrière le plot de virage (idem pour les 2 suivants). **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Puis le patineur franchit l'obstacle de 10 cm : le palet doit passer au-dessous de l'obstacle. **1 pénalité si refus, 1 pénalité si la barre est déplacée, 1 pénalité si le palet ne passe pas en dessous.**

Puis il doit tirer le palet dans le but en se trouvant dans la zone délimitée (à l'arrêt ou en roulant). **1 bonus de 10 secondes s'il marque un but.**

Il termine en s'immobilisant dans la zone d'arrivée. **1 pénalité s'il ne marque pas un temps d'arrêt dans la zone d'arrivée.**

**Le palet est considéré comme « solidaire » du joueur et il doit donc suivre les mêmes trajectoires (tour des cerceaux, slalom, contournement des plots, etc.), sinon les pénalités s'appliquent.**



#### Explication du parcours (avec crosse et palet dès le départ)

Au moment du départ, le patineur est en position allongée sur le ventre. Il se lève et récupère le palet dès le début du parcours. **1 pénalité s'il ne récupère pas le palet.**

Après avoir effectué son départ, le patineur réalise le tour complet du premier cerceau en passant dans le sens horaire, et enchaîne avec le tour du cerceau n°2 dans le sens antihoraire. **1 pénalité si au départ il est du mauvais sens, 1 pénalité si le tour du cerceau n'est pas réalisé et 1 pénalité si le cerceau est déplacé.**

Il effectue ensuite un slalom décalé de 5 plots espacés de 2m en longueur et 1m en largeur, avec obligation d'entrer à gauche du premier plot. **1 pénalité par plot manqué ou déplacé, 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

Il doit passer derrière le plot de virage (idem pour les 2 suivants). **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Puis le patineur franchit 2 obstacles de 10 cm : le palet doit passer au-dessous des obstacles. **1 pénalité si refus, 1 pénalité si la barre est déplacée, 1 pénalité si le palet ne passe pas en dessous.**

Puis il doit se retourner et tirer le palet dans le but en se trouvant dans la zone délimitée (à l'arrêt ou en roulant). **1 pénalité s'il ne se retourne pas avant de tirer, 1 bonus de 10 secondes s'il marque.**

Puis il se remet en marche avant, puis termine en s'immobilisant dans la zone d'arrivée. **1 pénalité s'il ne marque pas un temps d'arrêt dans la zone d'arrivée.**

Le palet est considéré comme « solidaire » du joueur et il doit donc suivre les mêmes trajectoires (tour des cerceaux, slalom, contournement des plots, etc.), sinon les pénalités s'appliquent.