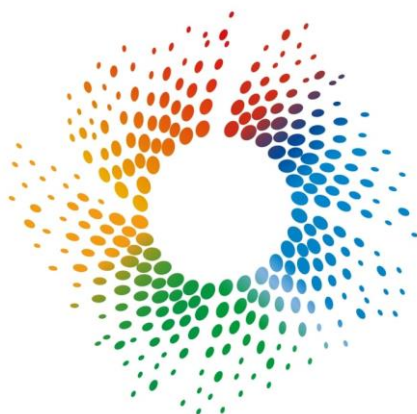


**CHALLENGE  
KID'S ROLLER  
PAMIERS ROLLER HOCKEY**

**Le 20 Avril 2019**

**REGLEMENT**



Fédération Française **Roller  
& Skateboard**

**Club Labellisé 2019**



### **Participants :**

- Les patineurs sont répartis en 4 catégories : 5-6 ans = Super Mini / 7-8 ans = Mini / 9-10 ans = Poussin / 11-12 ans = Benjamin / les plus de treize ans sont dans la catégorie Maxi
- Les patineurs portent un dossard en début de la compétition, et pour la durée des épreuves.
- Les participants mineurs doivent porter leurs protections (casque, protèges poignet, genouillères, et coudières). Casque obligatoire pour les adultes majeurs (les autres protections sont conseillées).

### **Juge référent :**

Un juge référent et désigné pour la durée de l'épreuve, il est garant du bon déroulement des épreuves.

- Il attribue les postes des juges adjoints
- Donne les départs
- Récupère et valide les temps des parcours d'agilité et les arrivées des courses en ligne qui lui seront communiqués par les juges adjoints.
- Communique les résultats, pour enregistrement

### **Juges adjoints :**

- Appellent les patineurs pour se présenter aux épreuves
- Vérifient la position des dossards et les protections
- Aident à la mise en place des différents parcours
- Peuvent être chronométreurs sur les épreuves
- Évaluent le nombre de fautes commises par les patineurs sur les différents parcours d'agilité, et les communiquent au juge référent

### **Epreuve d'agilité :**

- Les épreuves d'agilité comportent deux parcours d'agilité par catégorie avec un ou deux passages par parcours en fonction du nombre d'engagés. Si on fait deux passages par série, le meilleur chrono est pris en compte pour le classement, une pénalité de 5 sec est appliquée lorsque le patineur touche un obstacle (se référer à la grille des fautes).
- Le chrono des deux séries est additionné pour avoir un temps total, qui détermine un classement à point (meilleur temps = 1pts, second tps = 2 pts, troisième tps = 3 pts, ...)

### **Epreuve course :**

- L'épreuve course se fait sur plusieurs tours en fonction des catégories Super mini : 2 tours / Mini : 3 tours / Poussin : 5 tours / Benjamin : 6 tours / Maxi : 8 tours
- Par série de 5 patineurs maximum
- Un nouveau départ sera donné en cas de chute avant le premier virage
- Les coureurs se placent où ils veulent sur la ligne de départ, lors de l'appel par les juges
- Le juge référent donne le départ des séries, par un coup de sifflet.
- 1 juge par patineur pour le chronométrage et pour compter les tours (le dernier tour est annoncé par le juge affecté au patineur)
- 1 personne pour contrôler et relever les fautes éventuelles dans les virages.
- les juges comparent entre eux les résultats des patineurs, et les communiquent au juge référent.
- Le classement course est déterminé en fonction du chrono (meilleur temps = 1pts, ... second tps = 2 pts, troisième tps = 3 pts, ...)
- En cas de faute, les juges adjoint rendent compte au juge référent qui a le pouvoir de sanction et d'interpellation du fautif pour lui expliquer de manière pédagogique l'erreur commise.

### **Classement challenge :**

- Le classement du challenge se fait par l'addition des points de l'épreuve d'agilité et de l'épreuve course. En cas d'égalité, c'est le meilleur temps à la course qui départage les candidats.

## Grille des fautes :

5 secondes de pénalité est ajoutées au temps de l'épreuve pour chaque faute commise sur le parcours

Difficultés	Passage	Types de faute	Pénalité
Pont	Je passe dessous	Je passe à côté Je ne me baisse pas assez, entraînant la chute de la barre horizontale Je passe dessous en déplaçant un montant du pont Je tombe sous le pont, entraînant le déplacement d'un des montants Je passe dessous en touchant légèrement la barre horizontale sans la faire tomber Je tombe dessous sans déplacer le pont	1 1 1 1 1 0
Tapis	Je passe sur le tapis en marchant ou en roulant	Je passe à côté (refus d'obstacle) Je passe dessus et je tombe Seul un pied roule dessus Je ne le passe pas entièrement	2 0 1 1
Virage	Je passe derrière le plot	Je passe devant le plot (côté intérieur) Je m'appuie sur le plot avec ma main pour m'aider à tourner Je le fais tomber ou je le déplace sur mon passage Je passe derrière le plot et je tombe sans y toucher	1 1 1 0
Slalom droit Ou décalé	Je passe en zig zag entre les plots	Je déplace un plot J'oublie un plot Je passe par dessus un plot (plot passe entre les jambes) Je tombe sans toucher et oublier de plot Je déplace, oublie, passe au dessus de plusieurs plots	1 1 1 0 1 par plot
Franchissement	Je passe par-dessus une barre	Je touche ou fais tomber la barre en la franchissant Je passe à côté (refus d'obstacle) Je m'arrête pour prendre mon temps à franchir la barre	1 2 0
Un pied	Je glisse sur un pied en levant l'autre	Je lève mon pied après le premier plot Je pose mon pied par terre entre les deux plots Je passe sans lever le pied (refus d'obstacle) Je repose mon pied avant de franchir le second plot Je tombe sans toucher les plots	1 1 2 1 0
Retournement	Je me retourne en arrière ou avant	Je tombe en me retournant Je ne me retourne pas	0 2
Patinage arrière	Je patine en marche arrière	Je tombe en patinant en marche arrière Je ne patine pas en arrière Je marche en marche arrière Je me retourne en marche arrière après le premier plot Je me retourne en marche avant, avant le second plot	0 2 0 1 1
Slalom piquet	Je passe en zig zag entre les piquets	Je ne passe pas l'obstacle (refus) Je touche ou déplace un piquet J'oublie un piquet Je tombe sans toucher et oublier de piquet Je touche, déplace, oublie plusieurs piquets	3 1 1 0 1 / piquet
Zone d'arrêt	Je m'arrête dans la zone sans déplacer un plot et sans tomber	Je vais trop vite et je saute par-dessus les plots Je m'arrête en touchant un plot Je m'arrête avant la zone Je m'arrête et je tombe sans toucher les plots Je m'arrête et tombe en touchant des plots Je ralentis sans prendre le temps de m'arrêter vraiment, et sans attendre que le juge m'autorise à sortir de la zone	2 1 1 1 2 1
Cerceaux	Je pose 1 pied dans chaque cerceau	J'oublie de mettre un pied dans un ou 2 cerceaux J'oublie de mettre un pied dans 3 ou 4 cerceaux Je mets 2 pieds dans un cerceau Je chute dans un cerceau qui se décale à plus de 40 cm Je mets un pied dans chaque cerceau, en les touchant légèrement Je mets un pied dans chaque cerceau, et je tombe	1 2 1 1 0 0
Croisés avant	Je passe derrière les plots en croisant au moins une fois	Je passe devant les plots (côté intérieur) Je fais tomber ou déplace au moins un plot sur mon passage Je m'appuie sur un des plots avec ma main pour m'aider à tourner Je passe derrière les plots et je tombe sans y toucher, mais je ne fais pas de croisés je passe derrière les plots et je tombe sans y toucher, mais je réussis à faire un croisé Je passe derrière les plots sans faire au moins deux croisés	1 1 1 1 1 1
Saut de barre	Je saute pieds joints	Mes pieds sont décalés au décollage ou à l'atterrissage Je touche la barre	1 1

		Je fais tomber la barre	1
		Je passe à coté (refus d'obstacle)	2
Slalom un pied	Je passe en zig zag entre les plots sur un pied  (Je lève un pied avant le premier plot et je le repose après le dernier plot)	Je ne fais pas le slalom Je déplace ou touche un plot J'oublie un plot Je lève mon pied après le premier plot Je pose le pied à terre entre le premier et dernier plot Je pose le pied avant dernier plot Je tombe sans toucher et oublier de plot Mon pied levé par au dessus du plot	3 1 1 1 1 /touche sol 1 0 0
Saut de tapis	Je saute au dessus d'un tapis pieds joints	Mes pieds sont décalés au décollage ou à l'atterrissage Je touche le tapis Je marche sur le tapis Je passe à coté	1 1 1 2
Citron	En marche avant	Je touche ou déplace un cône Je ne passe pas entre les cônes Je touche un cerceau Je passe à coté (refus d'obstacle)	1 / cône 1/ passage 1/cerceau 3

**AUCUNE RECLAMATION NE SERA PRISE EN COMPTE.**