

KID'S ROLLER

Règlement 2019

KID'S ROLLER

GUIDE

DE L'ORGANISATEUR



des parcours



des courses



du plaisir



des copains



des règles simples



Fédération Française Roller & Skateboard
ffroller-skateboard.com





KID'S ROLLER 2019

Table des matières

1. Définition.....	3
2. Plan d'accès et infrastructure.....	3
3. Participants	4
4. Engagements.....	4
5. Programme.....	5
5.1. Parcours d'agilité chronométré	5
5.2. Courses de vitesse	6
5.3. Courses de fond.....	6
6. Classement.....	7
7. Récompenses	8
8. Goûter	8



1. Définition

Le Kid's Roller est une compétition ludique et attractive qui vise à faire découvrir la course aux jeunes patineurs des écoles de roller.

Ce format de rencontre dynamique met en valeur les aspects techniques du patinage avec le parcours d'agilité et propose une découverte de la discipline course avec des épreuves de vitesse et de fond.

2. Plan d'accès et infrastructure

Gymnase du CRJS, rue Jean Monnet, 28000 Chartres.



3. Participants

Le Kid's Roller est ouvert à tous les patineurs nés entre 2007 et 2013, licenciés FFRS ou non.

Les enfants participants au Kid's Roller devront venir avec leur équipement complet : tenue de sport, rollers, casque et protections (genouillères, coudières et protèges-poignets obligatoires).

Les patineurs seront répartis en 4 catégories :

SUPER MINI	2013
MINI	2012-2011
POUSSIN	2010-2009
BENJAMIN	2008-2007

Chaque participant devra porter un dossard attribué en début de compétition par le club organisateur. Au début de la compétition, le responsable de chaque club devra récupérer son enveloppe de dossards qu'il devra restituer complète à la fin. Chaque dossard devra être fixé avec 4 épingles, une à chaque coin.

4. Engagements

Pour les enfants licenciés FFRS dans un club :

Les clubs devront inscrire les enfants participants sur le fichier d'inscription transmis par le club organisateur avant la date butoir du **mercredi 09 janvier 2019** et le renvoyer par mail à l'adresse : alo28@hotmail.fr

Pour les enfants non licenciés FFRS :

Les parents devront inscrire leur enfant par mail à l'adresse : alo28@hotmail.fr

L'inscription est possible sur place le jour même dans la limite des places disponibles.

La participation au Kid's Roller est **gratuite**, le club organisateur prenant en charge la totalité des frais inhérents à l'organisation de la compétition.

5. Programme

Le programme du Kid's Roller regroupera 3 épreuves :

- un parcours d'agilité chronométré
- 3 courses de vitesse
- 1 (ou 2) course de fond sous forme de keirin

5.1. Parcours d'agilité chronométré

Le parcours est réalisé individuellement et chronométré.

Le patineur a 20 sec. pour partir après le signal du juge.

Pénalité de temps de 2 sec. par échec ou refus d'obstacle.

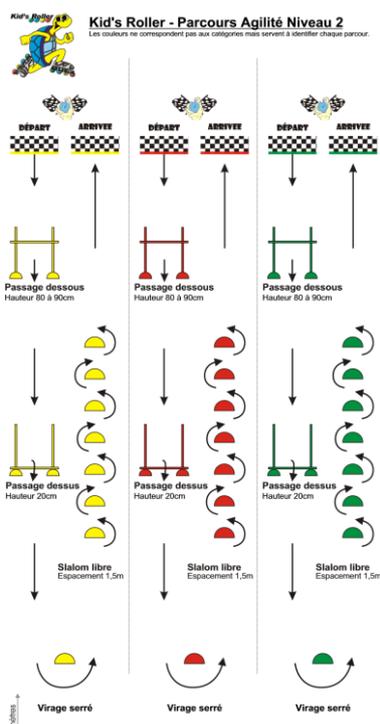
2 passages par patineur si le nombre de participants le permet (1 seul passage si les patineurs sont trop nombreux).

Dans le cas de 2 passages par patineur, on garde le meilleur temps.

Classement de l'épreuve par ordre croissant de temps.

Chaque participant recevra le nombre de points correspondant à sa place.

Le type de parcours est donné à titre d'exemple, chaque club organisateur peut proposer son parcours d'agilité.



5.2. Courses de vitesse

Départ au coup de sifflet.

3 courses de vitesse : 2 séries + 1 finale de classement

Manche 1 = Tirage au sort des séries de 4 à 6 coureurs max.

Manche 2 = les séries (au nombre de 6 maximum) sont constituées en faisant le serpentín en fonction des résultats de la manche 1

Finale = les 1^{ers} de chaque série de la manche 2 vont en grande finale (places 1 à 4), les 2^{èmes} de chaque série de la manche 2 vont en petite finale (places 5 à 8), etc.

Si un coureur effectue un faux départ, celui-ci sera placé en deuxième ligne. Un nouveau départ sera donné si 2 coureurs (au moins) chutent avant le premier virage.

Toute faute, plot ou obstacle déplacé ou non franchi, entraîne 1 avertissement, au 2^{ème} avertissement du même concurrent il sera classé dernier de sa manche. Le patineur averti sera appelé auprès des juges pour lui expliquer sa faute.

Les réclamations ne sont pas recevables pour cette épreuve.

Le nombre de tours dépend de la catégorie :

	Nombre tours
SUPER MINI	1
MINI	1
POUSSIN	2
BENJAMIN	3

Classement par points (nombre de points = place)

Les règles de l'esprit sportif seront observées, le juge arbitre prendra toutes décisions qui s'avéreront nécessaires dans le cas contraire.

5.3. Courses de fond

Départ au coup de sifflet.

S'il y a moins de 12 patineurs, les coureurs effectueront 1 manche (finale directe) avec un départ sur 3 lignes max.

S'il y a plus de 12 patineurs, faire 2 séries (ou +) ; les 6 premiers de chaque série vont en grande finale (places de 1 à 12) et les autres vont en petite finale (places de 13 à ...).

Les lignes seront tirées au sort à la chambre d'appel (tickets numérotés).

La course de fond sera effectuée sous forme de keirin : juste après le signal de départ, les patineurs viendront se placer derrière un patineur confirmé et devront le suivre sans le dépasser pendant un nombre de tours défini (appelés tours bloqués) ; pendant ces tours bloqués, les patineurs peuvent se doubler entre eux ou se déplacer dans le peloton (sans jamais dépasser le patineur confirmé qui mène le peloton) ; le patineur confirmé roule à une allure modérée qui doit permettre à tous les patineurs de le suivre ; une fois le nombre de tours bloqués réalisés, le patineur confirmé s'écarte pour laisser les patineurs passer ; les tours restants sont libres jusqu'à l'arrivée.

Si un coureur effectue un faux départ, celui-ci sera placé en dernière ligne.

Un nouveau départ sera donné si 2 coureurs (au moins) chutent avant le premier virage.

Toute faute, plot ou obstacle déplacé ou non franchi, entraîne 1 avertissement, au 2ème avertissement du même concurrent il sera classé dernier de sa manche. Le patineur averti sera appelé auprès des juges pour lui expliquer sa faute.

Les réclamations ne sont pas recevables pour cette épreuve.

Le nombre de tours dépend de la catégorie :

	Nombre tours
SUPER MINI	4 (2 tours bloqués + 2 tours libres)
MINI	5 (2 tours bloqués + 3 tours libres)
POUSSIN	6 (2 tours bloqués + 4 tours libres)
BENJAMIN	7 (2 tours bloqués + 5 tours libres)

Les coureurs obtiendront le nombre de points correspondant à leur place.

Les règles de l'esprit sportif seront observées, le juge arbitre prendra toutes décisions qui s'avéreront nécessaires dans le cas contraire.

6. Classement

Classement général de chaque catégorie (filles et garçons séparés) par totalisation des points acquis dans les 3 épreuves (parcours d'agilité, course de vitesse et course de fond).

En cas d'égalité, le meilleur résultat obtenu dans l'épreuve d'agilité départagera les concurrents.

Pour être classé au Kid's Roller, il faut participer à toutes les épreuves.

7. Récompenses

Les 3 premiers de chaque catégorie, filles et garçons, seront récompensés (podium).

Tous les enfants ayant participé au Kid's Roller recevront un diplôme.

8. Goûter

A l'issue de la compétition et avant la remise des récompenses, un goûter sera offert par le club organisateur à tous les enfants participants.

