
RÈGLEMENT

DÉFINITION

Le Challenge ROLLER VITESSE 44 est organisé par le **Comité Loire Atlantique Roller Sports(C.L.A.R.S)**

Le Challenge 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 deux séries et des finales pour tous.

Le Challenge comportera 3 manches disputées de décembre à avril le samedi ou le dimanche après-midi de 13h30 à 18h00.

Un classement individuel sera établi à l'issue de la compétition en totalisant les points obtenus sur les **3** manches.

CALENDRIER

Le challenge se déroule en trois manches. Le calendrier se trouve en annexe.

PARTICIPANTS

Le Challenge est ouvert à tous les patineurs des catégories mini à moins de 19 ans (voir annexe pour les années de naissance) licenciés FFRS dans un club de Loire-Atlantique.

⇒ Les patineurs n'ayant jamais participé à un championnat régional doivent se qualifier pour participer à ce challenge en **terminant dans les 10 premiers d'une manche du challenge Kid's Roller, ou dans les 15 premiers de la finale Kid's Roller sauf pour les catégories cadets et moins de 19 ans**

⇒ Les patineurs qui ont participé **trois fois au challenge KID'S ROLLER et les 10 premiers** dans les catégories Poussin et Mini des années antérieures peuvent être inscrits.

⇒ Les patineurs qui ont **terminé dans les 5 premiers** dans la catégorie benjamin ou dans la catégorie super-mini (à condition qu'ils soient mini pour la nouvelle saison), aux places **11 à 20** dans les catégories mini et poussin des années antérieures peuvent être inscrits, **si ils le souhaitent** sans passer par la qualification au Kid's Roller et si ils ne contredisent pas la première règle. Dans ce cas, ils ne doivent pas être inscrits aussi au Kid's Roller.

⇒ Les **3 premiers** du classement challenge vitesse dans les catégories **poussin et benjamin des éditions antérieures ne peuvent être inscrits.**

⇒ Les patineurs ayant fini dans les 20 premiers d'une manche inter-zone indoor **dès la saison en cours** (*plafonné à 50 % des participants à cette manche*) ne peuvent plus participer au challenge vitesse

exemple : Si 50 poussins participent à l'inter-zone indoor, les 20 premiers seront exclus du challenge vitesse. Si 25 poussins participent, 12 seront exclus du challenge vitesse

Sont également exclus les patineurs ayant été qualifié à un championnat de France ou équivalent (*National Espoir Piste, Critérium France Indoor, ...*) sur les saisons 2018-2019 et antérieures).

Les patineurs seront répartis en 5 catégories : **Minis – Poussins - Benjamins – Cadets - Moins de 19**

Chaque participant doit porter un dossard avec le chiffre attribué en début de compétition par le C.L.A.R.S qui sera propre à cette compétition et valable pour les 3 manches.

Les participants n'ont pas l'obligation d'être présents à toutes les manches.

La combinaison de course est autorisée. La tenue du patineur doit être une tenue de son club (combinaison de course ou t-shirt).

Les patineurs licenciés à titre individuel (*c'est-à-dire licenciés mais pas dans un club*) porteront une tenue noire.

PROTECTIONS

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

ENGAGEMENT

Les clubs devront engager auprès du C.L.A.R.S Course les coureurs désirant participer à cette épreuve et **non inscrits** au challenge Kid's Roller.

Les coureurs non engagés à la date fixée sur le site fédéral d'inscription ne pourront pas participer aux épreuves.

Les concurrents se qualifiant via une manche de Kid's Roller seront automatiquement inscrits pour les manches de challenge vitesse suivantes.

Les patineurs terminant en cours de saison dans les 20 premiers d'une manche inter-zone indoor (*plafonné à 50 % des participants*) seront automatiquement retiré pour les manches restantes.

PROGRAMME TYPE ET CLASSEMENT DE CHAQUE MANCHE

Série de vitesse

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

Finales

- ⇒ Tous les participants courent une finale afin d'établir le classement complet
- ⇒ Les finales, finales de classement comporteront au plus sept coureurs.
- ⇒ Les finales seront réalisées en fonction du classement des points acquis lors des séries.
- ⇒ En cas d'égalité, la place dans la deuxième série départage. Si il y a encore égalité, la place dans la première série départage. En cas d'égalité complète les patineurs seront dans la même finale.
- ⇒ 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

Classement de la manche

- ⇒ Pour les catégories qui sont représentées par plus de 6 patineurs,
Le classement général établi en fonction du résultat des finales
Pour être classé dans la manche, il faut participer à toutes les épreuves (séries + finale)
- ⇒ Pour les catégories qui sont représentées par moins de 6 patineurs,
Le classement général est établi en fonction du résultat des trois courses
Pour être classé dans la manche, il faut participer à toutes les épreuves.

DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

Parcours

⇒ La course de vitesse se fait sur un parcours dans le gymnase délimité par quatre plots. On s'assurera qu'une distance minimum entre un plot et le bord extérieur de la piste est de 5m.

⇒ Le départ est donné dans un angle du gymnase, sur la longueur où se trouve la ligne d'arrivée. Pour faciliter le départ, le plot se trouvant dans l'angle devant la ligne de départ sera retiré au moment du départ.

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 départ anticipé par un coureur, celui-ci reçoit un avertissement et est placé un mètre derrière la ligne. En cas de deuxième faux départ du même coureur, celui-ci est éliminé et se voit attribué la place de six (voire de sept dans le cas de finales à 7) pour sa course (série ou finale).

⇒ 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.

⇒ En cas de gêne d'un patineur sur un autre compétiteur, le patineur fautif se voit remettre un avertissement et est placé un mètre derrière la ligne. Le départ est redonné.

Règles de course

⇒ Passé le dernier virage, le patineur doit respecter une trajectoire la plus rectiligne possible vers la ligne d'arrivée. Tout manquement entraîne un déclassement pour le patineur concerné.

⇒ Pour non respect du parcours de course, sauf afin d'éviter une chute ou un patineur au sol, le coureur fautif se verra sanctionné d'un avertissement ou d'un déclassement

Fautes

⇒ Tout acte volontaire entraînant une gêne sur un patineur (accrochage, tirage de combinaison/maillot, empêchement de doubler, ...) sera sanctionné par un avertissement.

⇒ Tout acte volontaire entraînant une chute provoquera la disqualification du coureur. Le coureur ne sera pas classé pour la série ou la finale. Si la disqualification se produit en série, le coureur ne pourra pas prendre part à la finale.

⇒ Toute agression et/ou contestation des décisions du jury et autres actes graves entraîne l'exclusion de la compétition.

Sanctions

⇒ Deux avertissements reçus dans la même série/finale entraînent le classement du coureur fautif à la sixième place (voire sept dans le cas d'une finale à sept) pour sa course (série ou finale)

⇒ En cas de faute commise passé le dernier virage, et s'il s'agit de la première pour un coureur, le coureur fautif sera déclassé derrière le coureur sur lequel la faute est commise.

Réclamations

⇒ Les réclamations ne sont pas recevables.

CLASSEMENT CHALLENGE

A chaque manche, le premier de chaque catégorie obtiendra un nombre de points égal au nombre de participants à la manche.

A chaque manche, le deuxième, troisième, quatrième..... de chaque catégorie obtiendra le nombre de points attribué au vainqueur diminué du nombre équivalent à sa place.

Le classement général individuel se fera par cumul des points de chaque manche.

Les coureurs à égalité de points seront départagés par le résultat de la dernière manche.

Le classement général Club se fera par cumul des points obtenus au cours des 3 manches par l'ensemble des participants licenciés de chaque club toutes catégories confondues.

RÉCOMPENSES

A l'issue de chaque manche, les 3 premiers de chaque catégorie seront récompensés par le club organisateur.

A l'issue de la 3^{ème} manche, les 3 premiers du classement général de chaque catégorie seront récompensés par le C.L.A.R.S. « Course ».

AFFICHAGE ET INFORMATIONS

Les informations sur les manches, les résultats et le classement du challenge seront disponibles sur le site internet du C.L.A.R.S. à l'adresse www.rollersports44.fr

CALENDRIER

- ⇒ 1^{ère} MANCHE Dimanche 8 décembre 2019 à Bouaye (PHB)
- ⇒ 2^{ème} MANCHE Dimanche 26 janvier 2020 à Couéron (RS3C)
- ⇒ 3^{ème} MANCHE Dimanche 15 mars 2020 à Rezé (ROP)

CATÉGORIES

2012 - 2013	Mini (filles – garçons)
2010 - 2011	Poussins – Poussines
2008 - 2009	Benjamins – Benjamines
2006 – 2007	Cadettes - Cadets
2002 - 2005	moins de 19

DISTANCES

Catégorie	1 ère série	2ème Série	Finale
Mini	1 tour	2 tours	2 tours
Poussin	1 tour	2 tours	2 tours
Benjamins	2 tours	3 tours	3 tours
Cadets	2 tours	3 tours	3 tours
Moins de 19	2 tours	3 tours	3 tours