

# REGLEMENT CHALLENGE KID'S ROLLER 2019/2020

## DEFINITION

Le Challenge KID's ROLLER est organisé par le Comité Loire Atlantique Roller et Skate-board.

Le Challenge est une compétition mettant en valeur les aspects techniques du patinage pour permettre aux jeunes coureurs d'accéder aux compétitions du Challenge vitesse et à nos compétitions régionales dans les meilleures conditions.

Le programme type comportera des épreuves d'agilité et de vitesse.

Le Challenge comportera 4 manches disputées de novembre à février, le dimanche de 9h30 à 12h30 pour les catégories super-mini et mini et de 13h00 à 17h00 pour les catégories poussin et benjamin. Pour des raisons de nombre de patineurs, les trois premières manches seront doublées, le même jour sur des lieux différents. Chaque club rencontrera tous les autres clubs au moins une fois (si possible) avant la finale commune à tous les patineurs.

La finale du Kid's Roller se déroulera sur une journée, un dimanche.

Un classement individuel sera établi à l'issue du challenge en totalisant les points obtenus sur les 3 meilleures manches de chaque patineur.

Un classement club sera établi à l'issue du challenge par le cumul des points obtenus par les patineurs de chaque club dans les 4 manches du Challenge.

## CALENDRIER

Le challenge se déroule en quatre manches, voir le programme établi par les clubs accueillant cette compétition (voir annexe).

## PARTICIPANTS

Le Challenge est ouvert à tous les patineurs dont l'année de naissance correspond aux catégories super-mini à benjamin (voir annexe pour les années de naissance), licenciés FFRS dans un club de Loire-Atlantique et **n'ayant jamais participé à un championnat régional**.

En raison du nombre important de participants les règles suivantes de restriction sont mises en place :

- Les patineurs qui ont été **inscrits** trois fois au challenge ne peuvent être inscrits.
- Les 10 premiers du classement challenge dans les catégories mini et poussin des éditions antérieures ne peuvent être inscrits.
- Les patineurs classés dans les 20 premiers d'une manche PBC avec au maximum 50% des présents et/ou les qualifiés pour la finale PBC dès la saison en cours ne peuvent plus y participer.

Les patineurs exclus du Kid's Roller peuvent être directement inscrits au challenge vitesse, de plus les patineurs ayant fini entre la 11<sup>ème</sup> et le 20<sup>ème</sup> place du challenge Kid's roller 2018-2019 dans les catégories minis et poussins peuvent être inscrits directement au challenge vitesse.

Les patineurs seront répartis en 4 catégories : **Super mini (u7), mini (u9), poussin (u11) et benjamin (u13)**.

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 4 manches**.

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

**La combinaison de course n'est pas autorisée. Pour des raisons pratiques, si elle est utilisée les participants devront porter un tee-shirt par-dessus.**

## ENGAGEMENT

Les clubs devront, engager auprès de la commission course du C.L.A.R.S tous les patineurs désirant participer à cette épreuve avant la première manche.

**Les patineurs non engagés à cette date ne pourront pas participer aux épreuves.**

## PROTECTIONS

**Le port du casque est obligatoire. Le port des protège-poignets est obligatoire. Le port des protège-genoux est obligatoire pour toutes les catégories SAUF les benjamins.**

## PROGRAMME TYPE ET CLASSEMENT DE CHAQUE MANCHE

### PARCOURS D'AGILITÉ CHRONOMÉTRÉ

Les épreuves se dérouleront dans l'ordre suivant : Benjamin (u13) – Poussin (u11) – Mini (u9) - Super mini (u7).

Plusieurs parcours en parallèle dont la difficulté augmentera au fil des manches.

Pénalité de 5" lorsque le patineur déplacera un plot, ne contournera pas l'obstacle ou fera tomber une barre.

Classement de l'épreuve en fonction des temps en ordre croissant.

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

Les réclamations ne sont pas recevables pour cette épreuve.

Il n'y aura **QU'UN** seul passage par patineur et par manche.

### COURSE DE VITESSE

La course de vitesse se fait sur un parcours dans le gymnase délimité par quatre plots mis en rectangle. 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.

Les patineurs sont placés sur la ligne de départ par tirage au sort. et par série de 12 participants maximum.

Finale et Petite finale (voire moyenne finale) pour établir un classement complet de tous les participants.

Un nouveau départ sera donné si 2 patineurs chutent avant le premier virage.

Le classement des patineurs doublés se fait au moment où ils sont dépassés par le premier.

Classement par points (nombre de points = place)

Il n'y a pas de sanctions pour les patineurs sur cette course. En cas de faute avérée modifiant le classement (doubler par l'intérieur, non-respect du parcours, bousculade volontaire), le patineur fautif pourra uniquement être déclassé derrière le patineur ayant subi le préjudice.

Les réclamations ne sont pas recevables pour cette épreuve.

## **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 (l'agilité et la course).

## **CLASSEMENT CHALLENGE**

A chaque manche, le premier de chaque catégorie obtiendra 200 points.

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.

Le classement général final ne tiendra compte que des 3 meilleures manches de chaque concurrent

Les patineurs à égalité de points seront départagés par le résultat de la dernière manche. Cette gestion ne sera assurée que pour le classement final.

Le classement général Club se fera par cumul des points obtenus au cours des 4 manches par l'ensemble des participants licenciés de chaque club toutes catégories confondues.

## **QUALIFICATION AU CHALLENGE VITESSE 44**

Le classement du challenge Kid's Roller est qualificatif pour les compétitions du Challenge vitesse 44.

Les coureurs se classant dans **les 10 premiers d'une manche de Kid's Roller** (15 premiers pour la finale) pourront participer aux compétitions du Challenge vitesse 44.

## **RECOMPENSES**

A l'issue de chaque manche, les 3 premiers de chaque catégorie seront récompensés par le club organisateur avec une médaille. Tous les compétiteurs recevront aussi un cadeau offert par le club.

A l'issue de la 4ème manche, les 3 premiers du classement général de chaque catégorie seront récompensés par la commission course du C.L.A.R.S.

La mascotte du challenge reviendra au club vainqueur.

## **AFFICHAGE ET INFORMATIONS**

Les résultats seront communiqués par courriel et publiés sur le site du CLARS :  
[www.rollersports44.fr](http://www.rollersports44.fr)

## **ANNEXE**

### ***Catégories***

<b>2014</b>	<b>(u7)</b>	<b>Super Mini (filles – garçons)</b>
<b>2012 -2013</b>	<b>(u9)</b>	<b>Mini (filles – garçons)</b>
<b>2010 -2011</b>	<b>(u11)</b>	<b>Poussins – Poussines</b>
<b>2008 -2009</b>	<b>(u13)</b>	<b>Benjamins – Benjamines</b>

### ***Calendrier***

10/11/2019	Les Sorinières	Rezé
20/11/2019	Saint Sébastien	Saint Philbert
12/01/2020	Rezé	Bouguenais
09/02/2020	Nantes	

## **NOMBRES DE TOURS POUR LES COURSES**

super-mini : 2 tours  
 mini : 3 tours  
 poussin : 4 tours  
 benjamin : 6 tours