

## RÈGLEMENT Saison 2024-2025 – V1

### DÉFINITION

Le “Challenge Roller Course 44” (CRC44) est organisé par la Commission Course Départemental (CCD44) du Comité Loire Atlantique Roller et Skateboard (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 de chaque manche comporte une variété d’épreuves, ou un type unique d’épreuve. Ce programme pourra être différent pour chacune des manches du challenge :

- Variété d’épreuves : sprint court, parcours d’agilité, course bloquée.
- Cumul de course type vitesse (faible nombre de tour sur un même parcours).
- Cumul de course type fond (nombre important de tours sur un même parcours).

Le Challenge comportera 6 manches disputées d’octobre à juin, le dimanche dans la matinée ou dans l’après-midi en fonction de la catégorie des participants.

Un classement individuel de la manche sera établi à l’issue de l’ensemble des épreuves par cumul des points obtenus sur chaque épreuve. Les points correspondent à la place obtenue dans l’épreuve.

### CALENDRIER

Le challenge se déroule en six manches. Le calendrier est disponible via les outils officiels de communication de la CCD44 ([course@clars.fr](mailto:course@clars.fr)).

### HORAIRES

Si la compétition est en salle, le programme est : le matin pour les catégories Super-Mini, Mini, Poussin et l’après-midi pour les catégories Benjamin, Cadet, Junior. La répartition des catégories entre le matin et l’après-midi pourrait être adaptée en fonction du nombre d’inscrits et du déroulement des mange précédente. Se référer au site internet.

Si la compétition est en extérieur, l’ensemble de l’épreuve sera après-midi avec un créneau horaire pour les catégories Super-Mini, Mini, Poussin en début d’après-midi et un créneau pour les catégories Benjamin, Cadet, Junior à partir du milieu d’après-midi.

### PARTICIPANTS

Le Challenge est ouvert à tous les patineurs des catégories super-mini à moins de 19 ans (U19) (voir note pour les années de naissance) licenciés FFRS dans un club de Loire-Atlantique.

Tous les patineurs peuvent être inscrits sauf :

- Les patineurs ayant été qualifiés ou ayant participé à un championnat de France ou équivalent (Critérium national France Piste ou Critérium national France Route, Critérium France Indoor, ...) sur la saison en cours ou sur les saisons passées, et ce pour toutes les catégories.
- Les patineurs ayant participé à une manche de la Coupe de France de Roller de Vitesse, sur la saison en cours ou sur les saisons passées, pour les catégories Benjamin et plus.
- Une demande de dérogation à ces règles pourra être demandée à la commission course (handicap, niveau, faible nombre de participation, arrêt de la pratique plusieurs années, ...). Cette demande, justifiée de façon détaillé, devra être faite par mail par le responsable connu des activités course du club concerné (à [course@clars.fr](mailto:course@clars.fr)) avant la date de clôture des inscriptions. La commission course informera les responsables de club de l'acceptation ou non de cette demande de dérogation.

Les patineurs seront répartis en 6 catégories : **Super-Mini - Mini - Poussin - Benjamin - Cadet - Moins de 19 ans.**

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

### DOSSARDS

Chaque participant doit porter un dossard avec le numéro attribué en début de compétition par la CCD44 pour l'ensemble des manches du "Challenge Roller Course 44".

Les patineurs présents sur la liste des « dossards régionaux » devront le déclarer lors de l'inscription et utiliser leurs dossards région.

Les patineurs ne disposant pas de « dossard région » se verront attribuer et fournir sur place un dossard par la CCD44.

Le dossard doit être porté avec les chiffres à l'horizontal sur la cuisse gauche (et droite si 3 dossards) et en bas du dos. Les cheveux sont attachés si nécessaire pour ne pas gêner la lecture du numéro.

### TENUES

**La combinaison de course est autorisée. Le patineur doit porter 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.

Il est interdit de prendre le départ d'une épreuve en portant un plâtre, une résine ou une attelle.

### PROTECTIONS

Le port des protections suivante est obligatoire :

- Casque correctement attaché et réglé.
- Protège-poignets rigides pour les catégories super-mini, mini, poussin et benjamin.
- Protège-genoux pour les catégories super- mini, mini et poussins.

## ROUES

Le diamètre des roues est plafonné à :

- 90mm jusqu'aux benjamins inclus.
- 100mm pour les cadets.
- 110mm pour les moins de 19 ans.

## ENGAGEMENTS

Les clubs devront engager auprès de la Commission Course Départemental (CCD44), via GESCOM, le site fédéral d'inscription.

Les coureurs non engagés à la date fixée (GESCOM) ne pourront pas participer aux épreuves.

Il sera possible aux cours de la saison d'engager des patineurs supplémentaires via GESCOM, toujours avant la date limite fixé par la CCD44.

Conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978, chaque participant déclare accepter de figurer sur un fichier informatique nécessaire à l'élaboration de la liste des inscrits. Il peut exercer son droit d'accès et de rectification pour toute information le concernant et figurant sur ce fichier auprès de [course@clars.fr](mailto:course@clars.fr). L'organisateur s'engage expressément à ne pas diffuser ce fichier.

Au début de chaque manche, un responsable de club devra venir confirmer la présence de ses patineurs 10 minutes avant le début de l'épreuve fixé sur l'invitation (les fiches de pointage sont téléchargeable sur le site internet du CRC44).

**Date limite d'engagement : fixée sur GESCOM pour chaque manche.**

## DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

### *Aménagement de l'Aire d'évolution de la compétition*

- En intérieur : La course de vitesse se fait sur un parcours dans le gymnase « délimitée par 4 plots disposés selon le plan type. Partant d'une aire d'évolution de forme rectangulaire d'un minimum hors tout de 20x40 mètres, ces plots délimitant la corde du parcours pour constituer un parallélogramme, inclus dans cette aire, d'une largeur comprise entre 9 et 11 mètres et d'une longueur entre plots des lignes droites de 26 à 28 mètres. Les proportions entre longueur et largeur doivent être respectées comme indiqué sur le plan du parcours type. »). On s'assurera qu'une distance minimum entre un plot et le bord extérieur de la piste est de 5 mètres.
- En intérieur : Le départ est donné dans un angle du gymnase, sur la longueur où se trouve la ligne d'arrivée. Des cases de départ seront matérialisées au sol (7+6) suivant les directives du règlement national course : deux lignes espacées de 60cm, avec des cases de 1 mètre de large, distance entre les ). Pour faciliter le départ, le plot se trouvant dans l'angle devant la ligne de départ sera retiré au moment du départ.
- Sur piste ou sur circuit routier : Sur décision du corps arbitral, la distance de l'épreuve (voir ci-après chapitre "distance") pourra être légèrement allongée en

fonction de la configuration du parcours afin d'éviter les départs en virage, ou faciliter l'organisation générale de la compétition.

- Les parcours d'agilité seront réalisés en fonction de la surface d'évolution disponible, avec un ou plusieurs parcours en parallèle, ou plusieurs patineurs pratiquent simultanément.
- Pour les épreuves de sprint court avec position de départ imposée, un couloir de 2m de large sera prévu pour chaque patineurs. Ce couloir sera matérialisé par deux plots au départ (en retrait de la ligne de départ, ils sont une aide au patineur pour se positionner au milieu de son couloir) et à l'arrivée. Le patineur doit rester dans son couloir.
- Pour les épreuves de vitesse, il est possible de déplacer la ligne d'arrivée afin d'améliorer les conditions de départ en matière de sécurité et d'équité sportive (zone étroite, virage, dévers important, etc.). Cette décision revient au juge arbitre.

### **Départ et faux départs pour les épreuves de course**

- Pour les épreuves de vitesse, les patineurs se placent sur la ligne de départ en fonction de leur ordre d'appel, à la place qu'ils souhaitent. Le patineur choisit une place vacante sur la ligne de départ. Son choix est définitif.
- Pour les épreuves de fond, les patineurs sont appelés un par un sur la ligne de départ par le juge starter en respectant l'ordre de la grille de départ et ils sont placés successivement à partir du bord intérieur vers le bord externe.
- Le départ est donné par un coup de sifflet (départ en deux temps, pas en trois temps) : « Prêt » puis « sifflet ».
- En cas de départ anticipé par un patineur, celui-ci reçoit un avertissement. En cas de deuxième faux départ du même patineur dans la même course (série ou finale), le patineur reçoit un second avertissement et est déclassé : Pour une série, il est classé dans sa série avec la place correspondant à la dernière place de la série la plus nombreuse. Pour une finale il est classé à la dernière place de celle-ci. Dans un cadre d'apprentissage au sein du « Challenge Roller Course 44 », le patineur pourra participer quand même à la course s'il le souhaite (son classement à l'issue de cette course ne sera pas pris en compte).
- Sur Course de vitesse : En cas de chute d'un patineur causé par le contact avec un autre patineur lorsqu'elle aura lieu avant le premier passage sur la ligne d'arrivée (zone entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée), un nouveau départ sera donné.
- Sur Course de vitesse : Sur ordre du juge ou du JA le départ peut être répété lorsque :
  - Il y a une obstruction involontaire entre deux ou plusieurs patineurs provoquant une chute,
  - Une faute se produit (séries, demi-finales et la finale) pouvant influencer le résultat de la course selon l'avis du juge starter ou du juge arbitre.



- Sur Course en ligne : Sur commande de l'arbitre le début peut être redonné lorsque la chute d'un patineur cause de la chute de plusieurs autres, à moins de 100 m à partir de la ligne de départ.
- En cas de gêne d'un patineur sur un autre compétiteur, le patineur fautif se voit remettre un avertissement. 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.
- Un non-respect du parcours de course, verra le patineur en cause sanctionné d'un avertissement voire d'un déclassement sur décision du juge en fonction de l'avantage acquis, excepté si cet écart est commis pour éviter une chute ou un patineur au sol.
- Si les doublés ne sont pas sortis, ils doivent rouler sur le côté extérieur du parcours, afin de ne pas gêner le déroulement de la course.

## Fautes

- Tout acte volontaire entraînant une gêne sur un patineur (accrochage, tirage de combinaison/maillot, empêchement de dépassement, ...) sera sanctionné par un avertissement.
- Tout acte volontaire entraînant une chute provoquera la disqualification du coureur. Une disqualification est applicable pour l'épreuve de la manche. Le coureur ne sera pas classé pour l'épreuve. 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 manche, voire du "Challenge Roller Course 44" sur décision de la commission course 44. Cette exclusion est aussi possible lors d'agression entre patineurs.

## Sanctions

- Deux avertissements reçus dans la même série/finale de l'épreuve entraînent le classement du coureur fautif à la dernière place pour la course (série/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 sur le "Challenge Roller Course 44".

## CLASSEMENT ET RÉCOMPENSE DE LA MANCHE

A l'issue de chaque manche, les 3 premiers de chaque catégorie seront récompensés par le club organisateur (podium et médailles aux 3 premiers du classement général de la manche).

## CLASSEMENT ET RÉCOMPENSE DU CHALLENGE

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

Les autres patineurs se verront attribuer un nombre de points correspondant au nombre de participants de la manche moins la place plus un.

Le classement général individuel se fait par cumul des points obtenus au cours des 4 meilleures des 6 manches du challenge.

Les coureurs à égalité de points seront départagés par le résultat de la dernière manche (une absence sur la dernière manche de l'un des patineurs à égalité comptant pour 0 point), ou sur la manche précédente si les patineurs à égalité ne sont pas présents sur la dernière manche).

Le classement général Club se fait par cumul des points de chaque manche du challenge par l'ensemble des participants licenciés de chaque club toutes catégories confondues.

Les patineurs exclus du challenge en court de saison seront exclus du classement général individuel et du classement club, y compris pour les manches auxquelles ils sont participés).

A l'issue de la dernière manche du « Challenge Roller Course 44 », les 5 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 google site du [Challenge](#) et sur le site internet du C.L.A.R.S. à l'adresse [www.rollersports44.fr](http://www.rollersports44.fr) (menu à droite).

## CALENDRIER

Voir le calendrier départemental.

## CATÉGORIES

Années	Catégories	
<b>2019</b>	Super-mini (filles - garçons)	U7
<b>2017 – 2018</b>	Mini (filles - garçons)	U8-U9
<b>2015 – 2016</b>	Poussins - Poussines	U10-U11



FFRoller  
Sports

44

Comité  
Départemental  
Loire Atlantique

## CHALLENGE ROLLER COURSE 44

<b>2013 – 2014</b>	Benjamins - Benjamines	U12-U13
<b>2011 – 2012</b>	Cadettes - Cadets	U14-U15
<b>2007 - 2010</b>	Junior (filles - garçons)	U16-U17-U18-U19

## ANNEXE : PROGRAMME TYPE ET CLASSEMENT MANCHE TYPE VITESSE

### ***Échauffement***

- Avant l'épreuve, les patineurs pourront tester le parcours, par catégories. Lors de cette séance d'essai, un seul encadrant par club pourra accéder à la piste pour encadrer les patineurs.

### ***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 attribuer des points en fonction de sa place à l'arrivée (1 point au premier, 2 au deuxième, ...)
- Les séries comportent 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.

### ***Finale***

- Tous les participants courent une finale afin d'établir le classement complet.
- Les finales, finales de classement comportent aux plus sept coureurs.
- Les finales seront réalisées en fonction du classement des points acquis lors des séries.
- En cas d'égalité de point, la place dans la deuxième série départage. S'il y a encore égalité, la place dans la première série départage. En cas d'égalité complète les patineurs seront dans la même finale (de ce fait, le nombre de patineurs par finale peut ne pas être égal entre les finales).
- La distance 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 ou moins,

- Le classement général est établi en fonction du résultat de la somme des points acquis sur les trois courses
- Pour être classé dans la manche, il faut participer à toutes les épreuves.



## *Distances pour Course de vitesse*

Catégorie	1 ère série	2ème Série	Finale
<b>Super-mini</b>	1 tour	1 tour	1 tour
<b>Mini</b>	2 tours	2 tours	2 tours
<b>Poussin</b>	2 tours	2 tours	2 tours
<b>Benjamins</b>	3 tours	3 tours	3 tours
<b>Cadets</b>	3 tours	3 tours	3 tours
<b>Juniors</b>	3 tours	3 tours	3 tours

## ANNEXE : PROGRAMME TYPE ET CLASSEMENT MANCHE TYPE FOND

### ***Échauffement***

- Avant l'épreuve, les patineurs pourront tester le parcours, par catégories. Lors de cette séance d'essai, un seul encadrant par club pourra accéder à la piste pour encadrer les patineurs.

### ***Série de fond***

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

### ***Finale***

- Tous les participants courent une finale afin d'établir le classement complet.
- Les finales, finales de classement comportent au plus dix coureurs.
- Les finales seront réalisées en fonction du classement des points acquis lors des séries.
- En cas d'égalité de point, la place dans la deuxième série départage. S'il y a encore égalité, la place dans la première série départage. En cas d'égalité complète les patineurs seront dans la même finale (de ce fait, le nombre de patineurs par finale peut ne pas être identique entre les finales).
- La distance finale est donnée en annexe.
- Le placement sur la ligne se fait dans l'ordre d'appel.

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

Pour les catégories qui sont représentées par plus de 10 patineurs,

- Le classement général est établi en fonction du résultat des finales.
- Pour être classé dans la manche, il faut participer à toutes les épreuves.

Pour les catégories qui sont représentées par 10 patineurs ou moins,

- Le classement général est établi en fonction des résultats des 3 courses (séries et finale).
- Pour être classé dans la manche, il faut participer à toutes les épreuves.

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

### *Distances pour Course de Fond*

Sur décision du corps arbitral, et la distance de l'épreuve pourra être légèrement allongée en fonction de la configuration du parcours afin d'éviter les départs en virage, ou faciliter l'organisation générale de la compétition.

Catégorie	1 ère série	2ème Série	Finale
<b>Super-mini</b>	300 m	300 m	300 m
<b>Mini</b>	500 m	500 m	500 m
<b>Poussin</b>	750 m	750 m	750 m
<b>Benjamins</b>	1000 m	1000 m	1000 m
<b>Cadets</b>	1500 m	1500 m	1500 m
<b>Juniors</b>	1500 m	1500 m	1500 m

## ANNEXE : PROGRAMME TYPE ET CLASSEMENT MANCHE TYPE ÉPREUVES VARIÉES

### **Échauffement**

- Avant l'épreuve, les patineurs pourront tester le parcours, par catégories. Lors de cette séance d'essai, un seul encadrant par club pourra accéder à la piste pour encadrer les patineurs.

### **Épreuve d'Agilité**

- Avant l'épreuve, les patineurs pourront tester le parcours, par catégories. Lors de cette séance d'essai, un seul encadrant par club pourra accéder à la piste pour guider les patineurs.
- Les épreuves se déroulent dans l'ordre suivant : de la catégorie d'âge la moins âgée vers la plus âgée.
- Les ordres de passage seront pré-tirées au sort au secrétariat en fonction des présents.
- Plusieurs parcours sont placés en parallèle.
- La difficulté des parcours augmentera au fil des manches de la saison en cours.
- Il y aura un seul passage par patineur et par manche.
- Si un système de chronométrage automatique n'est pas utilisé, le parcours est chronométré par deux personnes différentes et le temps est moyenné au dixième de seconde.
- Pénalité de 3 secondes lorsque le patineur déplace un plot, ne contournera pas l'obstacle ou fera tomber une barre.
- Un maximum de 4 pénalités maximum sera décompté, soit 12 secondes.
- Classement de l'épreuve en fonction des temps en ordre croissant.
- Chaque participant recevra le nombre de points correspondant à sa place.

### **Épreuve de vitesse sur courte distance**

- Une course est courue pour chaque patineur dans chaque catégorie.
- Les épreuves se déroulent dans l'ordre suivant : de la catégorie d'âge la moins âgée vers la plus âgée.
- Les séries seront pré-tirées au sort au secrétariat en fonction des présents.
- Les séries comportent 3 patineurs au maximum.
- Principe de la course : Les patineurs partent dans une position prédéfinie pour tous (assis en tailleur, ou jambes tendues, face ou dos à la piste, ...)
- La distance à parcourir est de 20 m en intérieur.
- La distance à parcourir est de 30 à 50m en extérieur (selon la configuration de l'équipement)
- Le placement sur la ligne se fait 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, ...)

## Course avec tours bloqués

- Une course est courue dans chaque catégorie.
- Principe de la course bloquée : Les patineurs prennent le départ, et rejoignent un patineur neutre (qui ne participe pas et n'est pas classé dans la course). Celui-ci donnera le rythme de la course pendant un nombre de tours prédéfinis, pendant lesquels aucun compétiteur ne pourra le dépasser. Une fois le nombre de tours bloqués parcourus par le patineur neutre, il s'écarte et l'ensemble des compétiteurs s'élancent pour le nombre de tours non bloqués.
- Les épreuves se déroulent dans l'ordre suivant : de la catégorie d'âge la moins âgée vers la plus âgée.
- Les séries seront pré-tirées au sort au secrétariat en fonction des présents.
- Les séries comportent 12 patineurs maximum.
  - Finale directe si 12 ou moins (une seule course)
  - Série à 12 maximum avec une série et une final
- Les distances des séries seront adaptées en fonction de l'équipement sportif de la compétition. En salle elles pourraient être par exemple :
  - Super-mini : 1 tour bloqué + 1 tour libre.
  - Mini : 3 tours bloqués + 2 tours libres
  - Poussins : 4 tours bloqués + 2 tours libres
  - Benjamin : 4 tours bloqués + 2 tours libres
  - Cadet : 4 tours bloqués + 2 tours libres
  - - 19 ans : 4 tours bloqués + 2 tours libres
- Les patineurs sont appelés un par un sur la ligne de départ par le juge starter en respectant l'ordre de la grille de départ et ils sont placés successivement à partir du bord intérieur vers le bord externe.
- Chaque coureur se verra attribuer des points en fonction de sa place à l'arrivée (1 point au premier, 2 au deuxième, ...)

## Classement de la manche

- Le classement général est établi en fonction des résultats des 3 épreuves.
- Pour être classé dans la manche, il faut participer à toutes les épreuves.
- Les coureurs à égalité de points seront départagés par le résultat de la dernière épreuve.





## ANNEXE : INSTALLATION POUR EPREUVE DE SPRINT COURT

