

**« Cette année, c'est décidé,  
nous organisons notre premier 6h !!! »**



**Guide à l'usage des clubs FFRS**

## **DANS CE GUIDE**

### **1. Introduction**

### **2. Une course d'endurance est une... course**

### **3. Constituer une équipe**

### **4. Construire le projet ensemble**

### **5. Convaincre des partenaires**

### **6. Communiquer sur votre course d'endurance**

### **7. Prévoir du temps pour l'après-jour J !**

## **Annexe 1**

### **Construction de votre projet – Aspects techniques**

#### **1 – Le parcours/ les aménagements**

#### **2 – Les catégories**

#### **3 – Le classement**

#### **4 – La sécurité**

#### **5 – Le jury**

#### **6 – Les engagements**

#### **7 – Le programme type.**

## **Annexe 2**

### **Construction de votre projet – Le règlement sportif**

#### **1 - Equipement du patineur**

#### **2 - Dossard / puce**

#### **3 - Départ**

#### **4 - Le passage de témoin**

#### **5 - L'arrivée**

#### **6 - Assistance**

#### **7 - Pénalités / Réclamations**

#### **8 - Juge arbitre.**

« **Cette année, c'est décidé, nous organisons notre premier 6h !!!** »



## **1. Introduction**

Ca y est, la décision est prise, vous vous lancez avec votre club dans l'aventure **d'une course d'endurance par équipe !!!**

Ce sera sûrement un 6h, ou peut être un 2h, un 4h, un 12h ou un 24h... peu importe, ce qui compte c'est **vos motivations** et que cela puisse répondre à une demande des patineurs locaux. Ou bien que cela vous permette d'animer votre club, votre département ou de contribuer au développement du roller dans votre région.

On ne vous le cachera pas, ce projet va vous prendre beaucoup d'énergie et vous demandera une bonne organisation ! Mais n'oublions pas, **une épreuve d'endurance réussie** permet aussi :

- de développer le nombre de patineurs licenciés
- de créer une **dynamique forte** autour du club (bénévoles, partenaires, patineurs)
- et souvent, d'avoir des bénéfices financiers, réinvestis dans le club.

Dans le but **d'aider** les clubs et **d'harmoniser** les formats existants, le Comité Course de la FFRS vous propose ce guide, avec ce qui nous semble être les fondamentaux des courses d'endurance.

Bonne lecture\*, **belle course d'endurance à vous !!!**

## **2. Une course d'endurance est une... course**

C'est la base ! En effet si vous faites un **classement** à l'issue de votre épreuve d'endurance, vous rentrez sous la réglementation des courses, autrement dit des **compétitions**. Le droit du sport en France impose cette législation.

C'est pour cela que le règlement fédéral de la saison en cours doit être appliqué. Vous le trouverez ici : <http://ffroller.fr/course/course-competitions/reglementation/viewcategory/342-reglements-nationaux.html>

Le seul moyen d'y échapper : ne faire aucun classement, et là il s'agit d'une rando ! Dans ce cas on ne parle plus de la même chose.

Une fois ce choix réalisé, vous êtes bien au bon endroit !

Vous trouverez dans ce guide des conseils, des recommandations, bien entendu vous restez libre de les appliquer ou pas. C'est simplement un outil d'aide à la mise en place de ces manifestations. Vous trouverez aussi un **règlement type** adaptable selon vos souhaits.

\* n'hésitez pas à nous faire part de vos retours pour améliorer ce guide !

### **3. Constituer une équipe**

Bien sur, vous avez une équipe autour de vous pour votre projet. Vous serez sûrement amené à l'étoffer ou à la modifier au fil du temps et avec votre expérience.

Idée, ou exemple concret, désigner un **responsable** pour :

- la **coordination** et le pilotage de la logistique, c'est le maître d'oeuvre
- les **relations avec les institutions** (autorisations, subventions, invitations, etc.)
- les **finances** et les achats
- la **communication**
- les **partenariats**
- les **inscriptions** (répondre aux questions des participants, faire le suivi des inscriptions, etc.)
- les **bénévoles**.

Sur la base de cet exemple, une équipe de 7 personnes semble un bon début pour démarrer.

### **4. Construire le projet ensemble**

Vous trouverez en **annexe 1** tout ce qu'il vous faut savoir sur les aspects techniques pour construire votre projet de course d'endurance :

- 1 – Le parcours / les aménagements
- 2 – Les catégories
- 3 – Le classement
- 4 – La sécurité
- 5 – Le jury
- 6 – Les engagements
- 7 – Le programme type.

### **5. Convaincre des partenaires**

C'est une des parties les plus difficiles de votre projet. En effet, il vous faudra convaincre :

- les **institutionnels** pour leur validation, leur aide technique et/ou les subventions (Préfecture, Mairie, Conseil Général, CNDS,) – un dossier de présentation vous est proposé. Cette partie prend beaucoup de temps et demande de la **rigueur**, c'est pour cela qu'il est bon d'avoir une personne dédiée et identifiée par les institutionnels. Au démarrage, il vous faudra rencontrer les élus de la Mairie et les persuader de la faisabilité et du bonus apporté par votre évènement. Vous devrez aussi constituer un dossier technique pour la Préfecture et la Mairie. Vous serez en contact avec les services de la Préfecture pour valider le circuit.

- les **partenaires privés** pour une aide technique ou financière. A ce propos, en ce qui concerne les partenaires du milieu roller, ils sont souvent intéressés pour exposer leurs **stands** lors des courses d'endurance. Ce qui peut leur être demandé varie suivant l'importance et la portée de votre course : entre 100 à 200€ pour un stand. Cette somme peut se « convertir » en lots offerts aux participants, d'une valeur doublée (valeur marchande de 200 à 400€). Vous pouvez aussi convaincre un partenaire de devenir **partenaire n°1**, ou « Premium », et ainsi doubler ces montants. Evidemment convaincre une grande banque est très positif mais réservé aux grands évènements, et encore ce n'est pas facile, car ils ciblent les sports qu'ils aident (ex. le tennis pour la BNP). Il faut dans tous les cas **passer par quelqu'un qui travaille dans l'entreprise** : demandez à vos patineurs où travaillent leur parents ou bien où ils travaillent si vous avez des patineurs adultes. Sinon convaincre le supermarché le plus proche et les commerçants du

quartier est une bonne solution. C'est le travail de votre responsable Partenariats, vous n'aurez pas le temps de vous y consacrer si vous faites autre chose dans le projet.

**Comment négocier :** d'une manière générale, demander **plus** que ce dont vous avez besoin : c'est un coup de poker, il faut oser. Ce n'est pas évident pour quelqu'un dont ce n'est pas le métier. Votre partenaire vous dira ce qu'il est prêt à faire et où se situe sa limite ; parfois vous obtiendrez plus qu'espéré, parfois moins. Il faut y aller au feeling, ne pas être trop ferme au début. Un partenariat naît, se développe et grandit comme un enfant ; cela signifie ne pas être trop gourmand au démarrage.

## **6. Communiquer sur votre course d'endurance**

Vous avez la possibilité de faire connaître votre course, outre le bouche à oreille, avec :

- le **calendrier des courses régionales**, envoyé aux clubs en début de saison : il faut vous faire connaître auprès du comité course de votre Ligue. A noter, souvent les Ligues peuvent aider financièrement les clubs pour le lancement de leurs événements.

- le **calendrier des courses d'endurance**, entièrement dédié à celles-ci, qui est en ligne sur le site de la Fédération :

[https://docs.google.com/spreadsheet/ccc?key=0Aib6cjuL\\_VZedHZuYm1QZjRDbER2d0YtbHY0TDZmR1E&hl=fr#gid=46](https://docs.google.com/spreadsheet/ccc?key=0Aib6cjuL_VZedHZuYm1QZjRDbER2d0YtbHY0TDZmR1E&hl=fr#gid=46)

- le site Facebook **FFCourse**

<https://www.facebook.com/pages/Course-FF-Roller-Sports/162487823910387?ref=ts&fref=ts>  
Pour cela, il faut impérativement inscrire votre événement au calendrier des **courses nationales**. Pour y figurer et être reconnu course nationale, il faut faire une demande auprès de Dominique Vasselin, secrétaire du Comité Course. Cette demande sera validée par votre Ligue. Le coût pour être une course nationale est de XX €, avec une caution de XX € en cas d'annulation de la course (dans ce cas uniquement la caution est encaissée). Attention si vous accueillez des étrangers, il y a une taxe imposée par le Comité Européen de \_\_\_€.

- les partenaires **médias**. A ce sujet nous mettons à votre disposition un dossier de présentation de votre événement auprès des institutionnels mais aussi des partenaires techniques, financiers et médias. Une piste, le site internet le plus connu en France dans le milieu du roller : [www.rollerenligne.com](http://www.rollerenligne.com).

- un **site internet** dédié à votre course. Cela nécessite d'avoir un informaticien au club, les coûts d'un pro étant rédhibitoires. Sinon il y a la solution d'avoir un blog, plus facile à faire. Bon à savoir, un grand nombre des participants connaîtra votre course par le biais d'internet (aux alentours des 25%). Parfois les jeunes du club (16-18 ans) maîtrisent à peu près la conception d'un site ou d'un blog et cela leur permet de se constituer une expérience.

- des **flyers** distribués aux autres courses de l'année. Combien ça coûte ? Pour un format A6, 1000 flyers couleur recto-verso : environ 60€, avec un imprimeur sur internet. La qualité est bonne et suffisante.

## **7. Prévoir du temps pour l'après-jour J !**

Une fois la course finie, votre projet ne l'est pas encore !

Il vous faudra :

- envoyer dans la foulée photos et articles (préparés à l'avance, juste un clic à faire) aux médias, à la presse
- remercier tous les partenaires (à ne pas oublier !)
- faire un bilan de ce qui a bien fonctionné et des problèmes rencontrés

- mettre en valeur vos bénévoles pour les garder l'année prochaine !

## **A votre dispo pour répondre à vos questions.** **La Com'Courses d'Endurance du Comité Course**



### **Annexe 1**

#### **Construction de votre projet – Aspects techniques**

##### **1 – Le parcours/ les aménagements :**

- ✓ Disposer d'une boucle fermée et sécurisée de préférence dépourvue de circulation autre que le roller durant l'épreuve.
- ✓ En dehors des lieux privés (ex : le Castelet), selon le niveau des voies publiques empruntées (communale, départementale...), chaque circuit doit faire l'objet d'un arrêté municipal ou préfectoral.
- ✓ Ces parcours doivent proposer une distance allant de 400m minimum pour les épreuves de courte durée (ex : 2h) pouvant aller jusqu'à 5km environ pour les plus longues (ex : 24h).
- ✓ En bordure du parcours, un espace appelé « stand » pour les équipes doit avoir place sur autant de distance nécessaire qu'il y a d'équipe, juste avant la ligne d'arrivée (voire juste après selon la configuration du circuit).
- ✓ Disposer d'un lieu abrité à proximité pour les remises des dossards, puces et autres témoins\* indispensables pour la course (secrétariat de l'organisation).
- ✓ Prévoir une restauration, vestiaires avec douches, toilettes...
- ✓ Proposer un ravitaillement sécurisé sur le bord du circuit.

##### **2 – Les catégories :**

Voici les catégories recommandées, dans un souci de ne pas en avoir trop, tout en récompensant largement les participants :

- ✓ Équipes Scratch : 3 à 5 patineurs +16 ans
- ✓ Équipes Femmes : 3 à 5 patineuses +16 ans  
*(Pour ces deux catégories, la moitié supérieure de l'effectif doit être composé de majeurs)*
- ✓ Duos Hommes : 2 patineurs +18 ans
- ✓ Duos Femmes : 2 patineuses +18 ans
- ✓ Solos Hommes : patineur +18 ans
- ✓ Solos Femmes : patineuse +18 ans
- ✓ Équipes Vétérans : 2 à 5 patineurs +35 ans
- ✓ Équipes Jeunes : 5 patineurs 12 -18 ans et 1 adulte minimum pour les encadrer

Étapes > 6h : jeunes à partir de 14 ans

Étapes de 12h : Equipe pouvant compter jusqu'à 8 équipiers

Étapes de 24h :

- Equipe pouvant compter jusqu'à 10 équipiers
- Participation à partir de 14 ans avec ces horaires :
  - 14 -15 ans : de 16h à 22h, puis le lendemain de 10h à 16h (soit sur 2 x 6h, comme sur un 12h)
  - 16 -18 ans : de 16h à 24h, puis le lendemain de 8h à 16h
- Mettre en place un moyen d'identification des jeunes
- Inscription selon la date anniversaire + autorisation parentale

### **3 – Le classement :**

- ✓ Le pointage se fait à chaque passage sur la ligne d'arrivée.
- ✓ Disposer d'un système de comptage électronique par transpondeurs qui nécessite la location de puces à chaque patineur ou minimum 2 puces par équipe.
- ✓ Le cas échéant, pour un système de comptage manuel, prévoir un nombre de membres du jury suffisant soit 1 juge pour 3 à 5 équipes.

### **4 – La sécurité :**

- ✓ Les patineurs doivent être équipés de roller en ligne ou quad, casque obligatoire, et protections fortement conseillées.
- ✓ Mise en place d'un dispositif de secourisme en conformité avec l'arrêté officiel du parcours pour toute la durée de l'épreuve.
- ✓ Présence de signaleurs conformément à la législation en cours, facilement identifiables tout au long du parcours et plus particulièrement à chaque croisement ou carrefour pour les circuits empruntant la voie publique.

### **5 – Le jury :**

- ✓ Présence d'au moins un juge officiel de niveau régional minimum désigné par le CDRS ou la ligue ou zone, qui peut être secondé par des membres de l'organisation en nombre suffisant selon le type de parcours et dans le cas d'un comptage manuel.

### **6 – Les engagements :**

- ✓ Un engagement par équipe à un tarif accessible à tous
- ✓ Chaque équipe doit donner un nom facilement identifiable et porter une tenue distinctive identique.
- ✓ Le nombre maximal d'équipes engagées peut-être fixé par l'organisateur en fonction de ses capacités d'accueil.

### **7 – Le programme type :**

- ✓ L'heure de départ doit être strictement respectée.
- ✓ Le retrait des dossards et puces, est effectif au moins 2h avant la course.
- ✓ Le circuit doit être laissé libre aux patineurs durant 1 heure avant le départ pour l'échauffement et la reconnaissance, ou à défaut selon les autorisations en milieu urbain, il disposera d'un espace dédié et sécurisé à proximité.
- ✓ L'appel se fait 1/4h avant le départ.
- ✓ L'enregistrement définitif des arrivées pour chaque équipe, se fait au passage du dernier concurrent à l'issue du temps réglementaire.
- ✓ S'ensuivent la restitution des dossards et puces, puis la cérémonie de clôture au maximum 1 heure après l'arrêt de la course.

## **Annexe 2**

### **Construction de votre projet – Aspects règlementaires**

#### **Le règlement sportif**

##### **1 - Equipement du patineur :**

- ✓ Le port du casque est obligatoire.
- ✓ Le port des protections (coudières, genouillères, protège poignets) est fortement conseillé.

##### **2 - Dossard / puce :**

- ✓ Le dossard doit être attaché dans le dos par 4 épingles à nourrice.
- ✓ La puce doit être portée au niveau de la cheville attachée à un bracelet.

##### **3 - Départ :**

- ✓ Le premier patineur de chaque équipe doit se présenter sur la ligne de départ équipé et muni du témoin\* de son équipe, 1/4h avant que celui-ci soit donné.
- ✓ Le juge arbitre place les patineurs et donne le départ à l'heure précise prévue au programme.

##### **4 - Le passage de témoin :**

- ✓ Le passage de témoin\* doit être exécuté dans une zone clairement définie appelée « zone de relais ». Le règlement de l'épreuve doit préciser si le relais à l'américaine est autorisé.
- ✓ Cette zone de relais est située à environ 50m avant ou après la ligne d'arrivée selon la configuration du circuit, et doit être d'une longueur suffisamment sécurisante proportionnellement au nombre d'équipes engagées.
- ✓ Les équipes sont libres de passer le relais quand elles le veulent et dans l'ordre des équipiers qu'elles souhaitent à l'intérieur de la zone défini précédemment.

##### **5 - L'arrivée :**

- ✓ L'heure d'arrivée des patineurs en course est enregistrée après avoir effectué le temps de l'épreuve défini.
- ✓ Les derniers relayeurs qui passent la ligne d'arrivée avant la fin du temps de course, terminent le tour en cours qui sera comptabilisé.
- ✓ En cas d'égalité de nombre de tour, c'est l'ordre de passage sur la ligne du dernier tour comptabilisé qui détermine le classement.

##### **6 - Assistance :**

- ✓ Chaque patineur est libre d'emporter en course, ce qu'il juge utile (ex : eau, clé d'axe de roue, etc...).
- ✓ Les patineurs en course peuvent recevoir une assistance d'autres concurrents ou d'un agent de l'organisation dont c'est le rôle.
- ✓ Tout patineur en difficulté doit terminer son tour dans le sens de l'épreuve.

## **7 - Pénalités / Réclamations :**

- ✓ Tous gestes antisportifs, ou manquement au règlement sportif course signalé par un juge, sont sanctionnés d'un tour de pénalité, et 3 tours si récidive.
- ✓ Le passage de témoin\* hors de la zone de relais, est synonyme de disqualification de l'équipe.
- ✓ Les réclamations doivent être faites auprès du juge arbitre, au plus tard dans le 1/4h qui suit la fin de la course.
- ✓ L'organisateur de l'épreuve précisera dans son règlement les modalités de recours.

## **8 - Juge arbitre :**

- ✓ Il est le seul habilité à neutraliser, suspendre ou arrêter définitivement la course pour toute raison de sécurité qu'il jugera nécessaire dans l'intérêt des participants.
- ✓ Avec les membres qui l'accompagnent, il assure la régularité de l'épreuve, valide les classements, traite les réclamations selon les termes du règlement fédéral.



\* bâton de 20 cm en mousse de type isolant pour tuyauterie.