

# KIDS ROLLER

CAHIER DES CHARGES



**Kid's Roller**

Fédération Française Roller  
& Skateboard





## Le Kid's Roller au service des clubs et des patineurs débutants

---



Le Kid's Roller a pour but d'initier les clubs et les jeunes patineurs aux principes d'une compétition.

Pour le patineur débutant, c'est la possibilité d'entrevoir les règles d'une compétition de roller course, de se fixer des objectifs pour la saison et d'évaluer son niveau.

Pour les clubs, c'est la possibilité de rencontrer les autres clubs du secteur et de voir l'aboutissement des entraînements.

Le Kid's Roller a été conçu autour de 3 objectifs majeurs propres à l'intérêt de l'enfant :

- **Jouer** = prendre du plaisir en partageant un moment convivial sur les rollers avec d'autres patineurs ;
- **Être agile** = développer des habiletés motrices fondamentales pour notre sport ;
- **Découvrir la compétition** = donner le meilleur de soi-même, apprendre à gagner et à perdre, apprendre à respecter ses adversaires dans les différentes épreuves du Kid's Roller.

# KIDS ROLLER

---



L'organisation d'un Kid's Roller est aussi un moment privilégié pour inciter les parents et les compétiteurs à s'investir en prenant des responsabilités, en leur confiant les parties techniques des épreuves (chronométrage – chambre d'appel - arrivée des épreuves de vitesse – compte-tours - etc.). Ils peuvent ainsi se rendre compte du travail réalisé par les juges et l'importance de leur rôle dans les compétitions. Le Kid's Roller peut être utilisé ponctuellement à l'occasion de manifestations de promotion (portes ouvertes, accueil de loisir, écoles...) mais également sous forme de challenge, comme activité régulière au sein de l'association car il contribue à une bonne progression des jeunes.

Il est important de montrer aux jeunes et aux parents des organisations rigoureuses et de qualité respectant règlement et horaire. Le nombre important de participants dans ce type de rencontre, le manque d'expérience et l'âge des jeunes patineurs obligent à une parfaite coordination entre les différents intervenants. Ce document, à destination des responsables de club et organisateurs, des entraîneurs, des référents (juges) et des parents, a pour but de les guider afin d'assurer qualité et régularité dans le déroulement des épreuves du Kid's Roller.





# LES PARTICIPANTS

---

Le Kid's Roller est ouvert à tous les patineurs débutants âgés de 5 à 12 ans (nés entre 2009 et 2017), licenciés FFRS ou non. Dans le cas où il y aurait des patineurs non-licenciés participant, le club organisateur devra prendre des rollerdays (licence journalière) pour ces patineurs et demander un certificat médical qui stipule qu'il est apte à pratiquer le roller en compétition.

Les patineurs seront répartis en 4 catégories :

<b>SUPER MINI</b>	<b>2017</b>
<b>MINI</b>	<b>2015-2016</b>
<b>POUSSIN</b>	<b>2013-2014</b>
<b>BENJAMIN</b>	<b>2011-2012</b>

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.

## Bien s'équiper

Le patineur doit être muni de ses rollers, ses protège-poignets, ses coudières, ses genouillères et son casque. Le port du casque est obligatoire. Il doit être bien réglé et sanglé pour assurer une bonne protection de la tête pendant la durée totale de l'épreuve sportive (échauffement ; course ; récupération).

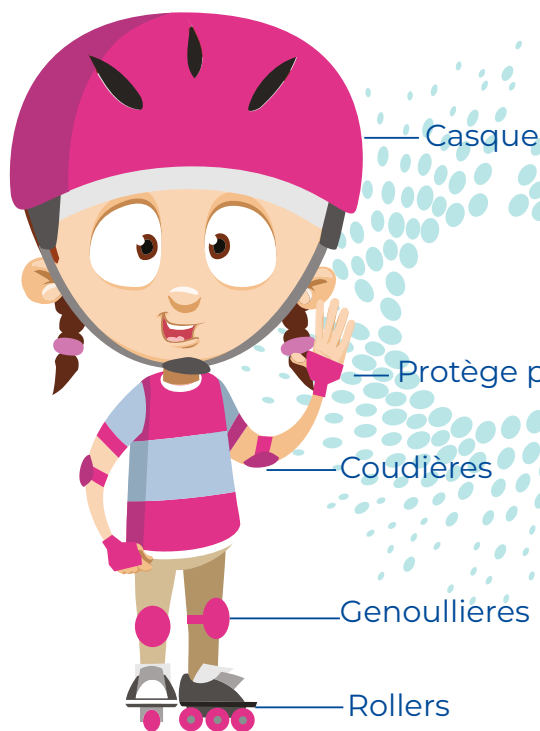
## Kid's Roller

## COMMENT FAIRE ?

### Etape 1

Je m'équipe de toutes mes protections pour garantir ma sécurité

### Protections



### Etape 2

Je donne le meilleur de moi-même du début à la fin de la course

### 3 Règles



Je pars au coup de sifflet ou au top départ !



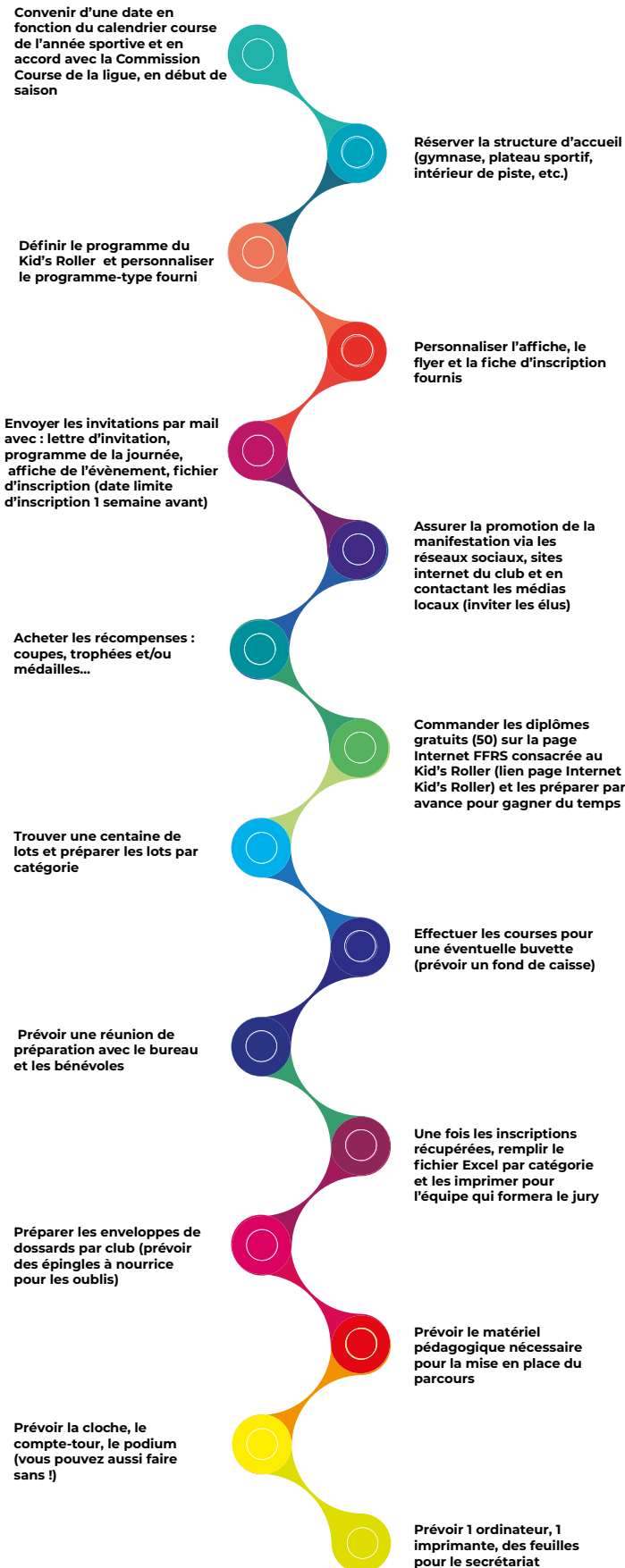
Je respecte le parcours sans toucher les plots



Je respecte les autres patineurs en faisant attention à ne pas les bousculer

Fédération Française Roller & Skateboard









## Assurance

Votre manifestation est assurée par MAIF (pour les clubs affiliés à la FFRS). Seuls les détenteurs d'une licence fédérale bénéficient de la couverture des risques « accidents corporels ».

Pour les non-licenciés, il est obligatoire de souscrire une assurance via l'achat d'un Rollerday par son club. Un certificat médical ou une attestation parentale sera toutefois obligatoire pour participer à la compétition indiquant l'aptitude à la pratique du roller en compétition. (cf remarque plus haut).

## SACEM

Si vous décidez de diffuser de la musique pendant votre manifestation, vous devez obtenir une autorisation de la SACEM et payer une redevance.

Vous trouverez ici toutes infos utiles pour faire votre déclaration à la SACEM :

<https://ffroller.fr/gerer-mon-club/>

### -BIENVENUE/BOITE A OUTILS

└ -FP4

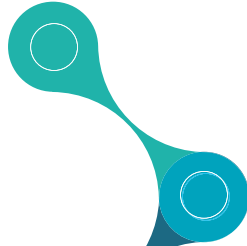
└ -Procédure SACEM

# ORGANISATION

Besoins humains	Besoins matériels
Speaker : 1 personne	- sono + micro chargés - enceinte - musiques (SACEM ou Radio locale à contacter) - liste des compétiteurs par catégorie
Secrétariat : 2 personnes	- ordinateur - papier - imprimante avec cartouches de rechange - fichier Excell des inscrits par catégorie / gestion des résultats
Secours : 1 personne	- trousse à pharmacie
Buvette : 4 personnes	- boissons - crêpes, gâteaux...
Jury : 5 personnes + 1 référent	- séries des courses/catégorie - 5 chronomètres - 5 porte-documents - 5 tee-shirts blancs juge - compte-tour - cloche
Chambre d'appel : 1 ou 2 personnes	- séries des courses/catégorie - 4 bancs - quelques épingles à nourrice de secours
Photographe : 1 personne	- appareil photo
Récompenses : 1 ou 2 personnes	- récompenses + lots par catégorie + diplômes - 1 table - 1 podium

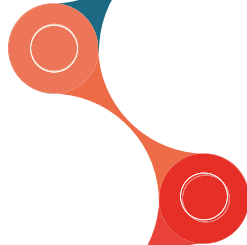
# LE JOUR J

**Installer le parcours d'agilité ou du boardercross**



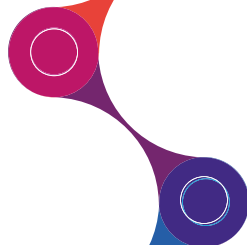
**Installer la sécurité : barrières de protection, rubalise, coin infirmerie**

**Installer la sono**



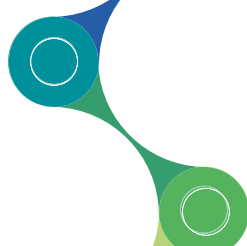
**Installer la buvette**

**Installer le secrétariat : imprimante, ordinateur, dossards**



**Installer la chambre d'appel avec les bancs**

**Installer les différents panneaux d'affichage : piste d'échauffement, buvette, chambre d'appel, résultats**



**Préparer les récompenses sur une table et le podium afin de gagner du temps à la remise des récompenses**

**Débriefer une dernière fois avec toute l'équipe présente sur l'évènement sur le rôle de chacun et sur d'éventuels imprévus**





AGILITE  
VITESSE  
PLAISIR

---



Kid's Roller



## PROGRAMME KID'S ROLLER

ÉCHAUFFEMENT

**10h00** Accueil des patineurs et retrait des dossards

**10h15** Présentation du déroulement de la journée aux patineurs et aux parents  
Echauffement par catégorie sur le parcours du boarder cross

BOARDER CROSS

**10h30 - Epreuve n°1 : Boarder cross**

3 manches par catégorie ; 5 patineurs/série  
Super mini F – Super mini G (2015)  
Mini F – Mini G (2014 – 2013)  
Poussines – Poussins (2012 – 2011)  
Benjamines – Benjamins (2010 – 2009)

VITESSE

**13h30 - Epreuve n°2 : Courses de vitesse**

(3 manches)  
Super mini F – Super mini G = 1T  
Mini F – Mini G = 1T  
Poussines – Poussins = 2T  
Benjamines – Benjamins = 2T

FOND

**15h - Epreuve n°3 : Courses de fond (keirin)**

Finale directe si - 12 patineurs ; 2 séries + 1 finale de classement si + 12 patineurs

Super mini F – Super mini G = 4T (2T bloqués + 2T libres)  
Mini F – Mini G = 5T (2T bloqués + 3T libres)  
Poussines – Poussins = 6T (2T bloqués + 4T libres)  
Benjamines – Benjamins = 7T (2T bloqués + 5T libres)



## PROGRAMME ET EPREUVES

Le club organisateur est libre de choisir s'il veut organiser son Kid's Roller sur une ½ journée ou sur 1 journée. Dans son programme, il doit prévoir 1 à 3 épreuves maximum avec au minimum 1 épreuve de la famille « agilité » et 1 épreuve de la famille « vitesse ».

### Les épreuves de la famille « agilité » :

- **le boardercross** = un parcours d'obstacles fun à plusieurs où il faudra rivaliser d'agilité pour remporter la course ;

- **le parcours d'agilité chronométré** = un parcours d'obstacles à réaliser seul le plus vite possible.

### Les épreuves de la famille « vitesse » :

- **La course de vitesse**, une course très courte (1 à 3 tours max.) où il faudra aller le plus vite possible pour franchir la ligne d'arrivée en 1er ;

- **Le keirin**, une course un peu plus longue où il faudra d'abord essayer de se placer derrière un patineur « meneur de rythme » sans le dépasser, puis quand il s'écartera, faire encore quelques tours avant de franchir la ligne d'arrivée.

Le club organisateur peut choisir de faire seulement 2 épreuves, une de chaque famille ou bien d'en faire 3 en proposant par ex. 1 épreuve d'agilité et 2 épreuves de vitesse.

Un programme-type personnalisable est fourni dans le kit Kid's Roller.

# REGLEMENT

---

## Les épreuves de la famille AGILITE

---

### **Le boardercross :**

Le boarder cross est un parcours d'agilité à réaliser sous forme de course avec 5 patineurs maximum par série. Il y a 2 ou 3 manches au total.

Les séries des 2 ou 3 manches sont tirées au sort par avance.

Classement de l'épreuve par ordre d'arrivée : le 1er marque 9 points, le 2ème marque 7 points, le 3ème marque 5 points et le 4ème marque 3 points et le 5ème marque 1 point.

Si un patineur fait une faute ou manque un atelier du parcours, il reçoit une pénalité et se voit retirer 3 points (malus). S'il cumule plusieurs pénalités, son score ne pourra pas être négatif, il aura donc au minimum 0 point.

On cumule les points des 2 ou 3 manches pour avoir le classement de l'épreuve.

Un référent identifie son équipe de juges (5 juges max). Chaque juge prend un patineur et note le nombre de pénalités si celui-ci fait des fautes. Le référent note l'ordre d'arrivée à la fin de la course et inscrit le nombre de fautes sur la feuille de résultat de la catégorie.

La transformation des pénalités en malus est du ressort du secrétariat. Le référent assure le départ lorsque tous les juges ont montré par leur main levée qu'ils étaient prêts.

Le type de parcours est donné à titre d'exemple, chaque club organisateur peut proposer son parcours de boardercross. Il devra alors en informer les clubs participants afin qu'ils aient pris connaissance du parcours au moins 15 jours avant la date du Kid's Roller ou bien le parcours pourra être tenu « secret » jusqu'au jour de la compétition (règle à adapter selon les régions).

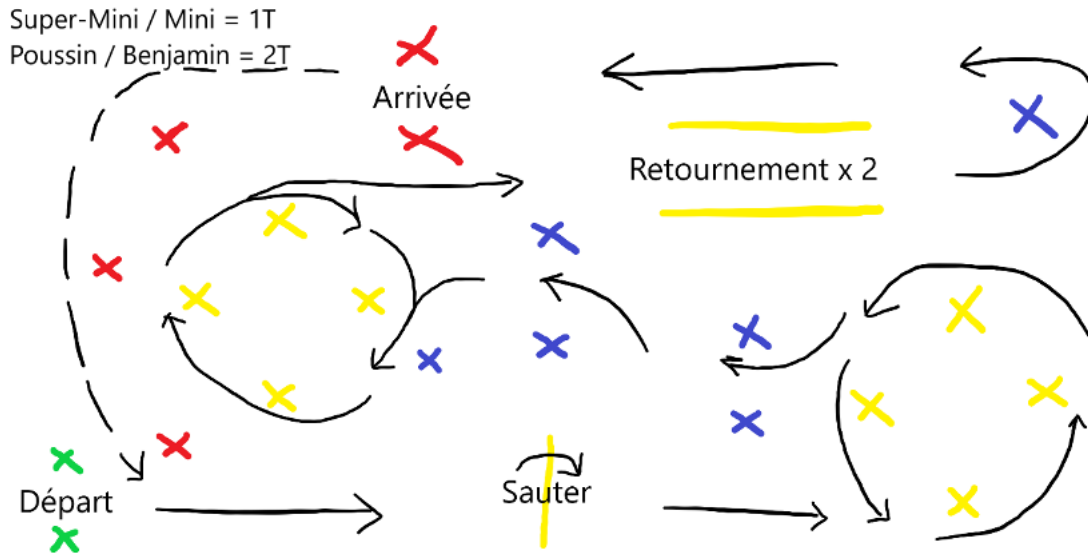
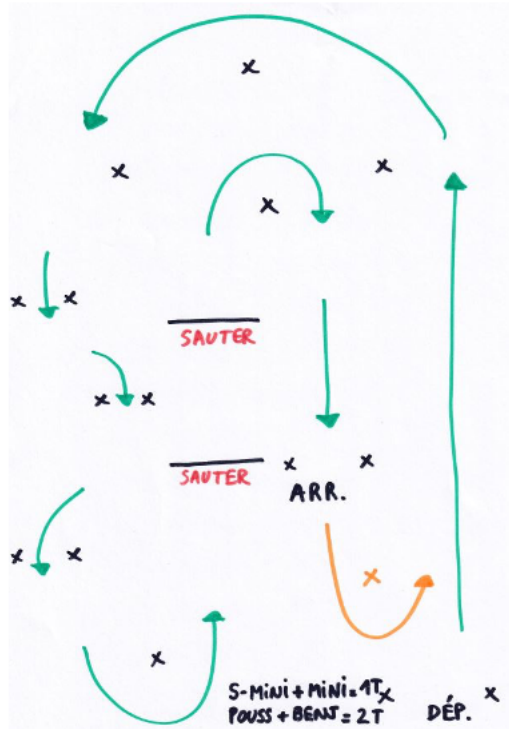
A noter pour proposer un parcours de boardercross : prévoir des obstacles simples (faciles à remettre en place s'ils sont touchés) et sur lesquels plusieurs patineurs peuvent passer de front.

La position de chaque plot ou barre est marquée au sol à l'aide d'un scotch afin de faciliter sa remise en place au cours des épreuves.

La Commission Course de la ligue peut également proposer un parcours évolutif tout au long de l'année en cas de challenge Kid's Roller afin de valider les progrès techniques des patineurs.



# VOICI DES EXEMPLES DE PARCOURS DE BOARDERCROSS





# ÊTRE AGILE POUR SAVOIR RÉAGIR EN TOUTES SITUATIONS

## **Le parcours d'agilité chronométré :**

Le parcours d'agilité est défini à l'avance et envoyé à tous les clubs au moins 15 jours avant la date du Kid's Roller ou bien il pourra être tenu « secret » jusqu'au jour de la compétition (règle à adapter selon les régions). Le parcours proposé doit pouvoir être dédoublé dans la salle afin de faire passer plus d'enfants en même temps.

La position de chaque plot ou barre est marquée au sol à l'aide d'un scotch afin de faciliter sa remise en place au cours des épreuves.

Les enfants sont appelés par catégorie sur le parcours d'agilité.

Le parcours est réalisé individuellement et chronométré. Un référent identifie son équipe de chronométreurs. Le référent relève les temps des chronométreurs à chaque passage et inscrit le nombre de fautes sur la feuille de résultat de la catégorie. La transformation des pénalités en temps est du ressort du secrétariat.

Le référent assure le départ lorsque tous les juges ont montré par leur main levée qu'ils étaient prêts.

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.

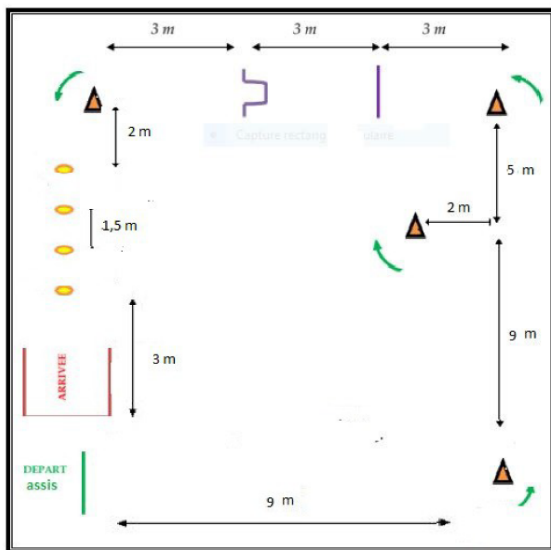
Chaque participant recevra le nombre de points correspondant à sa place.

Le type de parcours est donné à titre d'exemple, chaque club organisateur peut proposer son parcours d'agilité. Il devra alors en informer les clubs participants afin qu'ils aient pris connaissance du parcours au moins 15 jours avant la date du Kid's Roller ou bien il pourra être tenu « secret » jusqu'au jour de la compétition (règle à adapter selon les régions).

La Commission Course de la ligue peut également proposer un parcours évolutif tout au long de l'année en cas de challenge Kid's Roller afin de valider les progrès techniques des patineurs.

# VOICI DES EXEMPLES DE PARCOURS D'AGILITÉ CHRONOMÉTRÉ

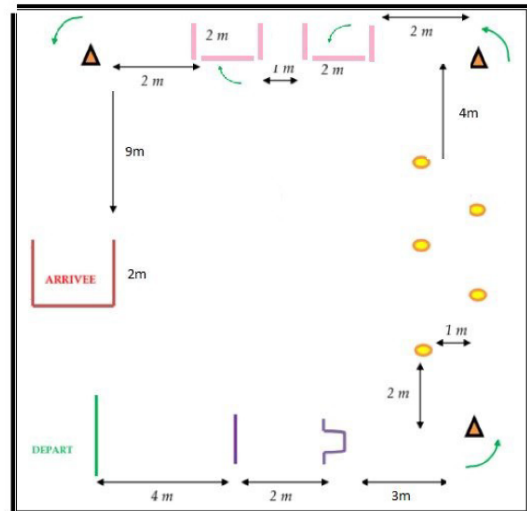
Parcours 1



**Explication du parcours :**

- 1) Le patineur démarre assis, les fesses touchant le sol et les mains posées à plats sur le casque. Les jambes sont tendues dans la direction du parcours tout comme le haut du corps. Début du chrono lorsque le patineur commence à bouger.
- 2) Différents virages

Parcours 2



**Explication du parcours**

- 1) Départ sur la ligne. Début du chrono au passage sur la ligne
- 2) Saut d'une hauteur de 10 cm

# ALLER VITE POUR EXPÉRIMENTER DES NOUVELLES SENSATIONS

## Les épreuves de la famille VITESSE

### Le circuit pour les courses de vitesse :

Chaque virage est matérialisé par un plot (cf plan du parcours indoor – règlement sportif course).

Le pourtour du parcours doit être aménagé et/ou protégé afin que tout élément saillant pouvant présenter un danger pour les patineurs soit éliminé.

La ligne de départ est tracée au sol en début de ligne droite.

La ligne d'arrivée est tracée au sol en milieu de ligne droite.

Le référent assure la régularité de l'épreuve, la mise en place sur la ligne de départ et la prise de l'ordre d'arrivée. Il gère l'épreuve en se basant sur le règlement de la CC de la FFRS en l'adaptant au public. Il s'assure que les équipements de protection des patineurs sont en place et explique les règles basiques à l'aide des affiches (Je pars au coup de sifflet / Je respecte le parcours sans toucher les plots / Je respecte les autres patineurs en faisant attention à ne pas les bousculer / Je donne le meilleur de moi-même du début à la fin de la course)

**Kid's Roller**
**COMMENT FAIRE ?**

**Etape 1**  
Je m'équipe de toutes mes protections pour garantir ma sécurité

**Protections**



Casque

Protège poignets

Coudières

Genouillères

Rollers

**Etape 2**  
Je donne le meilleur de moi-même du début à la fin de la course

**3 Règles**



Je pars au coup de sifflet ou au top départ !

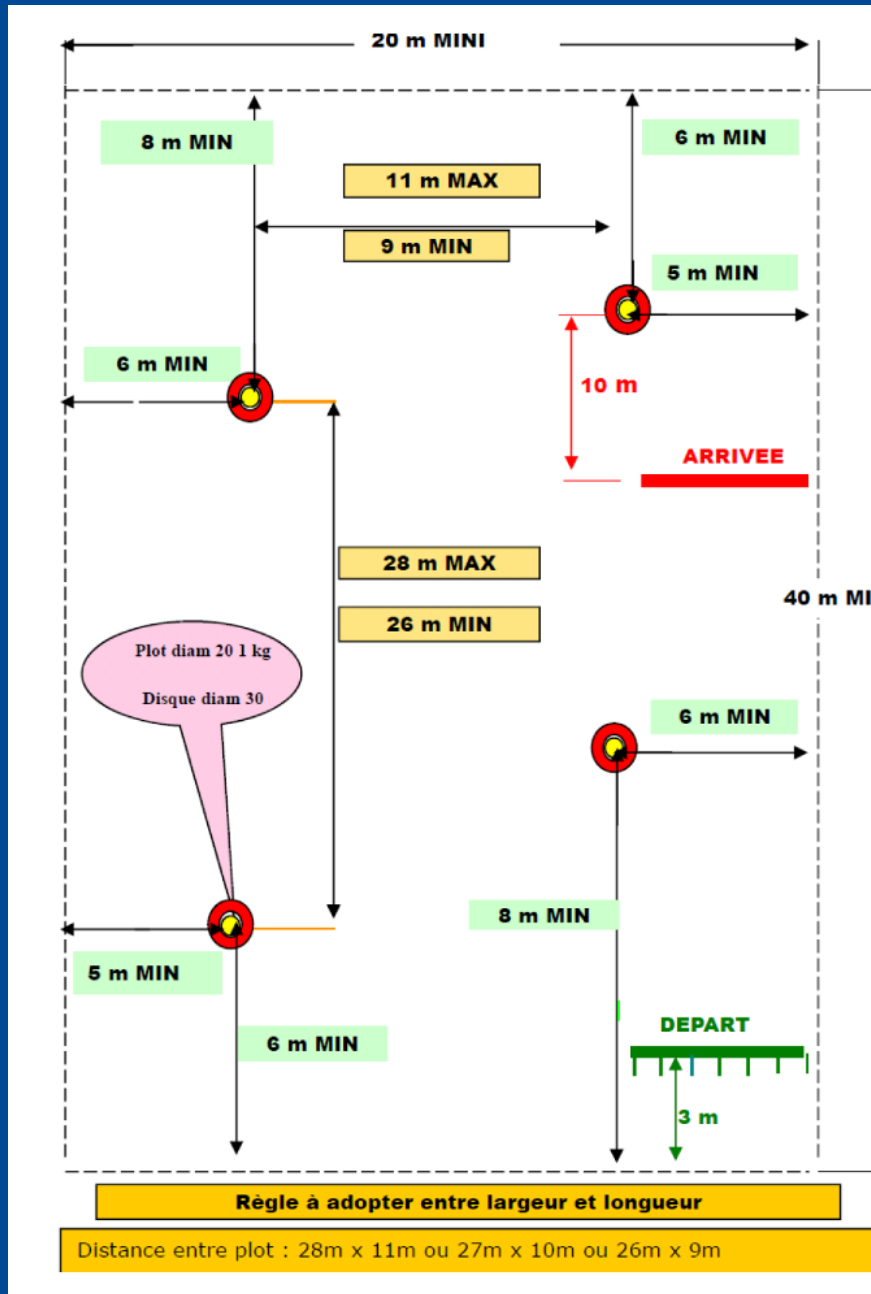


Je respecte le parcours sans toucher les plots



Je respecte les autres patineurs en faisant attention à ne pas les bousculer







### La course 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 1ers de chaque série de la manche 2 vont en grande finale (places 1 à 6), les 2èmes de chaque série de la manche 2 vont en petite finale (places 7 à 12), etc.

Si un coureur effectue un faux départ, celui-ci sera averti et le juge lui expliquera sa faute. S'il effectue un 2ème faux départ, il 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 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

<b>SUPER MINI</b>	<b>1</b>
<b>MINI</b>	<b>1</b>
<b>POUSSIN</b>	<b>2</b>
<b>BENJAMIN</b>	<b>2</b>

Classement par points (nombre de points = place)

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



**Le keirin :**

Départ au coup de sifflet.

S'il y a moins de 12 patineurs, les coureurs effectueront 1 manche (finale directe) avec un départ sur 2 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 restant 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'avèreront nécessaires dans le cas contraire.

# DÉCOUVRIR LA COMPÉTITION AVEC BIENVAILLANCE



## **Classement**

Classement général de chaque catégorie (filles et garçons séparés) par totalisation des points acquis dans les 2 ou 3 épreuves (boardercross et/ou parcours d'agilité, course de vitesse et/ou keirin).

En cas d'égalité, le meilleur résultat obtenu dans l'épreuve d'agilité départagera les concurrents. S'il y a encore une égalité, c'est la dernière course de la journée qui départagera les concurrents.

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

## **Récompenses**

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

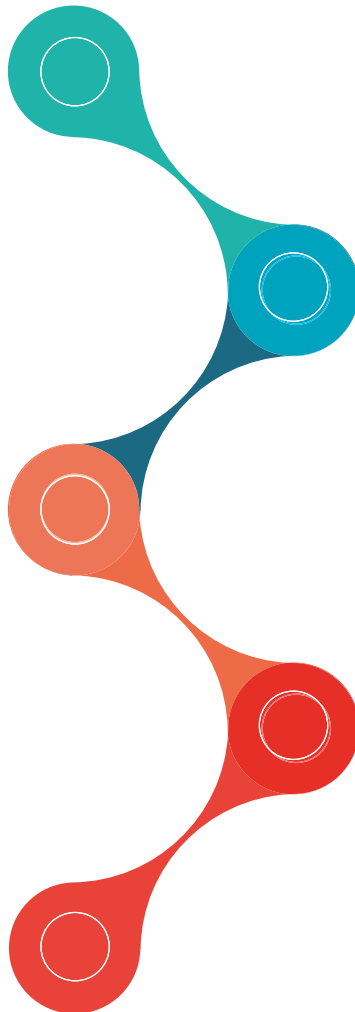
Tous les enfants ayant participé au Kid's Roller recevront un diplôme.

## **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.

# APRES LE KID'S ROLLER

**Faire un discours de clôture : remercier les participants et leurs parents, l'équipe, les bénévoles, les élus, la presse présente, la commune qui accueille, la ligue régionale.**



**- Donner la date de la prochaine compétition**

**- Faire une photo de groupe de l'évènement**

**- Envoyer les résultats au responsable Roller Kids et à la Commission Course de la ligue par mail**

**- Diffuser aux médias les résultats de cette compétition**



## Challenge Kid's Roller

Les différentes étapes Kid's Roller organisées par les clubs sont regroupées dans un Challenge Kid's Roller.

Un classement individuel (filles / garçons) est établi selon le système suivant :

- **1er = 30 pts**
- **2ème = 25 pts**
- **3ème = 20 pts**
- **4ème = 18 pts**
- **5ème = 17 pts**
- **6ème = 16 pts**
- **7ème = 15 pts**
- **8ème = 14 pts**
- **9ème = 13 pts**
- **10ème = 12 pts**
- **11ème = 11 pts**
- **12ème = 10 pts**
- **13ème = 9 pts**
- **14ème = 8 pts**
- **15ème = 7 pts**
- **16ème = 6 pts**
- **17ème = 5 pts**
- **18ème = 4 pts**
- **19ème = 3 pts**
- **20ème = 2 pts**
- **21ème et au-delà = 1 pt**

Les 3 premiers de chaque catégorie (filles / garçons) sont récompensés au titre du challenge.

Un classement clubs est établi selon le système suivant

- On cumule les points obtenus par tous les patineurs d'un même club sur l'ensemble des étapes du challenge Kid's Roller.

- Le club ayant obtenu le plus de points est le vainqueur du challenge.

Les 3 premiers clubs (en nombre de points) sont récompensés au titre du challenge.

La remise des récompenses du challenge Kid's Roller a lieu lors de la dernière étape du challenge.







