



Roller Mix

Guide de l'organisateur



Fédération Française

FFRoller
Ecole

Le Roller Mix

Le Roller Mix, c'est quoi ?

C'est une animation ludique et conviviale, idéale pour favoriser la rencontre des pratiquants de roller issus de divers horizons sportifs.

Ce sont 3 jeux : le premier autour du **DEPLACEMENT**, le second proposant un sport **COLLECTIF** et le dernier basé sur l'**EXPRESSION**. Ils ont vocation à faire découvrir ces différentes pratiques du roller en s'amusant.



Le Roller Mix, c'est où ?

C'est sur tous les lieux de pratique sécurisés, en intérieur comme en extérieur : gymnase, terrain sportif extérieur, parking sans voiture, cour d'école...

Le Roller Mix, c'est pour qui ?

C'est pour tous, en équipes de 3 à 5 participants, mixant âges, sexes, niveaux et types de patins.

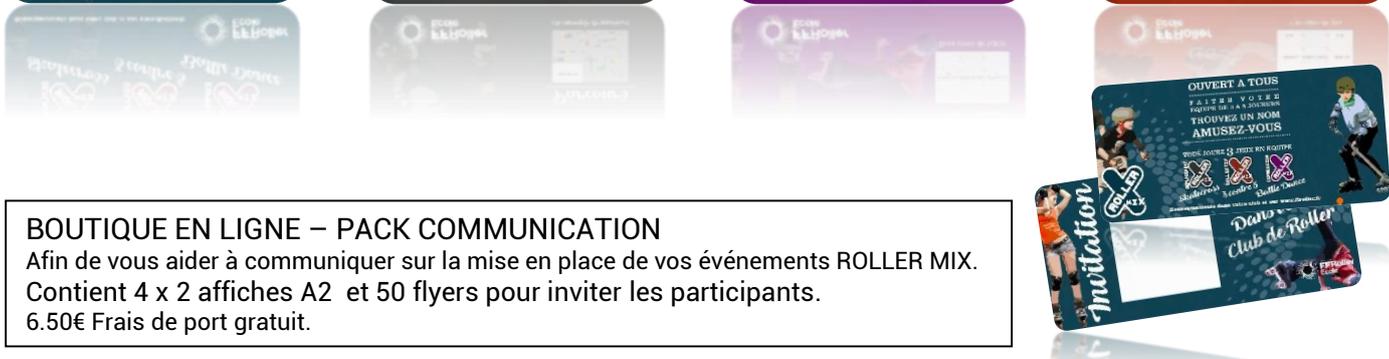
Une rencontre est idéalement prévue pour 4 équipes au minimum et 8 équipes au maximum. Pour favoriser une certaine souplesse d'organisation, les équipes peuvent ne pas avoir le même nombre de participants, le fichier Excel « **ROLLER MIX** » permet de gérer les inscriptions et les classements dans tous les cas de figure. (Voir « *Le Roller Mix, quelles ressources ?* »)

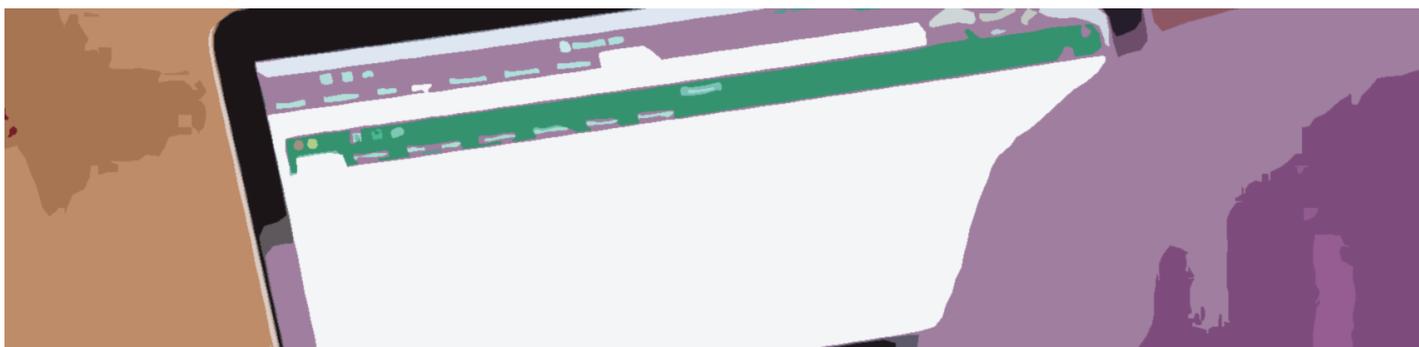
Le Roller Mix peut s'organiser en interclubs ou être proposé aux patineurs de la structure, leurs familles ou amis. Il peut également permettre de s'adresser à de potentiels adhérents lors de journées portes ouvertes.

Le Roller Mix, quelles ressources ?

Pour mettre ces animations en place, l'organisateur du ROLLER MIX doit :

- **Recruter de 3 à 5 bénévoles** pour assurer la coordination de l'événement, son animation, l'évaluation des épreuves et la saisie des inscriptions et des résultats. (Voir « Les fiches de poste »)
- **Planifier l'aménagement de l'espace** en prévoyant un *Espace de pratique* « Roller Mix », un *Espace calculateur* (proche d'une prise électrique), un *Espace spectateurs*, un *Espace buvette*, un *Espace sonorisation*, un *Espace vestiaires*, des *Zones de circulations*.
- **Se procurer du matériel :**
 - ✓ 1 ordinateur équipé d'un tableur et d'une imprimante compatible,
 - ✓ 1 sono avec un micro (et ses piles de secours!),
 - ✓ Du petit matériel spécifique décrit dans chaque fiche de jeu (sifflet, plots, balles, crosses, barres de saut...),
 - ✓ Les outils numériques disponibles dans la rubrique ECOLE DE ROLLER du site www.ffroller.fr
 - Les vidéos de présentation du Roller Mix,
 - le fichier Excel d'inscription et de calcul,
 - les affiches et les flyers d'invitation au format JPG (également disponibles déjà imprimés sur [la boutique en ligne au tarif de 6.5€ sans frais de port](#)),
 - la vidéo de la chorégraphie pour le jeu d'EXPRESSION (vous avez le choix de les utiliser, ou de proposer vous-même une musique et inventer la chorégraphie),
 - ✓ Des récompenses pour les participants (à votre discrétion),
 - ✓ Un goûter pour terminer l'animation.





Le fichier EXCEL « ROLLER MIX » permet d'assister le calculateur depuis les inscriptions jusqu'au classement des équipes. Il précise les règles de chaque jeu. Il gère la planification des rencontres en fonction du nombre d'équipes et de participants. Il gère également les résultats et affiche automatiquement le classement. C'est un outil facilitant la tâche du calculateur, mais si vous choisissez de l'utiliser, il vous faudra bien en suivre les consignes.



COMPOSITION DES EQUIPES
De 4 à 8 équipes
De 3 à 8 joueurs par équipe !!

FFRoller Sports

DATE: 02/02/2016
LIEU: BORDEAUX

NOMBRE D'EQUIPE: 5
Nombre total de joueurs: 20

Remplir uniquement les cases grises !
Ne pas modifier la liste après le début du premier jeu

COULEUR	NOM EQUIPE	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4	JOUEUR 5	nb joueurs
A VERTS	BOSS	A1 MANON	A2 NOLWENN	A3 FLAVIE	A4 ERIC	A5 LUC	04
B JAUNES	SURFEURS	B1 VALERIE	B2 SIMON	B3 MARCO	B4 BRIGITE	B5	05
C ROSES	GROS	C1 GREG	C2 ARDOU	C3 JULIE	C4 SERGE	C5	03
D NOIRS	FRAISES	D1 JOHN	D2 JULIE	D3 GARY	D4 FANNY	D5	03
E GRIS	CHAMPIONS	E1 SAM	E2	E3	E4 LOUISE	E5 DAM	05
F		F1	F2	F3	F4	F5	
G		G1	G2	G3	G4	G5	
H		H1	H2	H3	H4	H5	

CLASSEMENT ROLLER MIX

02/02/2016
BORDEAUX

POINTS

	SKATECROSS 3 CONTRE 3	BATTLE DANCE	TOTAL	
1er GRIS CHAMPIONS	5	5	3	13
2ème JAUNES SURFEURS	3	3	4	10
3ème VERTS BOSS	4	2	2	8
4ème ROSES BARCA	2	4	1	7
5ème NOIRS FRAISES	1	1	5	7
6ème				
7ème				
8ème				

Le classement importe peu... Bravo à tous les participants pour ce bon moment !!!

Le Roller Mix, quel timing ?

Le Roller Mix se déroule sur une période de 2 à 3h en fonction du nombre de participants.

Tâches	Timing	Descriptions
PREPARATION <i>Installation</i>	30 min	Temps de briefing des bénévoles. Installation des différents espaces et mise en place du parcours du Skatecross.
<i>Inscription des équipes</i>	30 min	C'est le moment de l'accueil. Les équipes s'inscrivent en choisissant un nom.
<i>Explications et consignes</i>		Les participants sont informés du déroulement du Roller Mix et des consignes générales.
<i>Présentation des équipes</i>		L'animateur invite les participants à un moment convivial et créatif. Chaque équipe réalise une présentation au centre du terrain (cris de motivation / haka / chorégraphie...).
JEU SKATECROSS <i>Echauffement</i>	15 min*	Les participants reçoivent les consignes du jeu puis testent l'activité.
<i>Jeu</i>	15 min*	
JEU 3 vs 3 <i>Echauffement</i>	15 min*	Les participants reçoivent les consignes du jeu puis testent l'activité.
<i>Jeu</i>	30 min*	
JEU BATTLE DANCE <i>Echauffement</i>	30 min*	Les participants reçoivent les consignes du jeu puis testent l'activité.
<i>Jeu</i>	15 min*	
ANIMATION DE CLOTURE <i>Flash Mob</i>		Tout le monde participe en reprenant la chorégraphie imposée du jeu d'expression.
<i>Remise des récompenses / Goûter</i>		
*Temps estimé pour 8 équipes		

Le Roller Mix, quels jeux ?

Il est possible pour l'organisateur de faire varier les jeux, tout en conservant les mêmes thématiques : **DEPLACEMENT**, **COLLECTIF** et **EXPRESSION**.

Le principe pour les participants étant de s'amuser, l'organisateur veillera à apporter de la nouveauté et de la surprise, en restant toutefois en cohérence avec le niveau de pratique des patineurs.

Par exemple :

- **Skatecross** : changer le tracé du parcours, changer la difficulté des obstacles, ...
- **3 vs 3** : hockey, foot, basket,...
- **Battle Dance** : changer la musique, complexifier la chorégraphie, ...



Le Roller Mix, les missions de l'équipe

Fiche de poste : Organisateur

Responsable de la mise en place et du bon déroulement du ROLLER MIX
Il coordonne le Roller Mix

Le jour J :

Avant l'arrivée des pratiquants

- Réuni tous les bénévoles pour finaliser les explications sur le déroulement des épreuves et le rôle de chacun,
- Supervise l'installation des espaces en respectant la mise en place des éléments suivants:
 - Espace Roller Mix,
 - Espace calculateur,
 - Espace sonorisation,
 - Espace spectateur,
 - Espace buvette,
 - Espace vestiaire,
 - Zones de circulation (penser à laisser libre l'accès à l'entrée et la sortie du site).
- Décore le site et son entrée avec les affiches, banderoles, oriflammes des partenaires et du club,
- Affiche les visuels bien en vue et les règles de chaque épreuve (affiches Roller Mix).

Avant le début des jeux

- Accueille les participants,
- S'il manque des bénévoles, demande à un accompagnateur présent en lui expliquant quel sera son rôle et à quelle heure on aura besoin de lui. Il est préférable que l'organisateur n'assume pas lui-même une autre fonction (arbitre, ...) mais se consacre pleinement à coordonner toutes les personnes impliquées dans le Roller Mix (spectateurs, participants, arbitres, calculateur, responsable animation),
- Briefe le jury sur son rôle pour les épreuves,
- Veille au bon déroulement des jeux et à la participation de tous.

Pendant les jeux

- S'assure que les bénévoles n'ont pas de difficultés particulières pour remplir leur rôle.

A la fin des jeux

- Supervise la mise en place du flash mob et prend des images (photos/vidéo),
- Affiche le classement final du Roller Mix,
- Procède à la remise de récompenses et/ou au goûter,
- Remercie tous les bénévoles, les participants et les spectateurs,
- Range et nettoie le site.

- Envoie un article aux médias locaux et un bilan de la journée aux élus (ville et club).

Après l'évènement

- Fais un rapide compte-rendu de la journée sur le site du club et les réseaux sociaux,
- Remercie de nouveau les bénévoles et les participants à cette occasion,



Fiche de poste : Responsable animation

Responsable de l'ensemble des annonces au micro
Il assure la communication orale du Roller Mix
Il est en charge du respect du planning

Il anime la journée pour la rendre plus vivante et conviviale

Les missions du Responsable animation

- Participe à l'installation du site avant l'arrivée des participants,
- Participe à l'installation de la sonorisation,
- Vérifie le fonctionnement de la sono et l'état de chargement des piles du micro,
- Participe au rangement et au nettoyage du site à la fin du Roller Mix.

Accueil

- Oriente les participants vers le lieu des inscriptions,
- Indique aux participants l'Espace vestiaire pour se changer,
- Informe les participants qu'ils doivent faire une présentation de leur équipe (cri de motivation, haka, pas de danse, chanson représentative de leur équipe, ...).

Présentation

- Regroupe les équipes sur le terrain et explique le principe général du Roller Mix (quel timing, quels jeux),
- Annonce les consignes de sécurité (port des protections et stationnement dans la zone d'attente en dehors des temps de jeu),
- Invite les participants et le public à se référer aux affiches des jeux pour rappel de l'organisation des jeux, de leurs règles et de la notation.

Animation

- Dynamise la présentation des équipes,
- Rappelle les règles spécifiques au début de chaque jeu,
- Appelle les équipes ou les participants en fonction de la liste du calculateur et prépare les suivants afin de limiter les temps morts,
- Communique les éléments nécessaires à la bonne information des concurrents et du public pendant les jeux, tel un commentateur sportif,
- Annonce les résultats de chaque manche, matches, battle, ...
- Rythme l'enchaînement des épreuves en se référant au planning,
- Respecte le timing,
- Invite le public à supporter les équipes, propose de faire des photos...

Les outils du Responsable animation

- Micro,
- Fiche des jeux,
- Planning,
- Ordre de passage des équipes ou concurrents.

Fiche de poste : Calculateur

Responsable de la saisie sur le fichier Excel « ROLLER MIX »
Il assiste le Responsable animation pour la gestion de la journée

Il assiste les Arbitres pour l'établissement du classement

Les missions du Calculateur

- Participe à l'installation du site avant l'arrivée des participants,
- Vérifie le fonctionnement de l'ordinateur et de l'imprimante,
- Saisit les inscriptions sur le fichier Excel « Roller Mix ». Attention, il est très important de bien suivre les consignes de saisie pour son fonctionnement optimum,
- Rappelle aux participants qu'ils doivent faire une présentation de leur équipe,
- Imprime et communique au fur et à mesure des épreuves l'ordre de passage des équipes au Responsable animation et aux Arbitres,
- Enregistre les résultats qu'il reçoit des Arbitres,
- Imprime et affiche les résultats après chaque jeu,
- Participe au rangement et nettoyage du site à la fin du Roller Mix.

Les outils du Calculateur

- Un ordinateur équipé du tableur EXCEL,
- Une imprimante compatible,
- Le fichier informatique de la gestion du Roller Mix,
- Du petit matériel pour l'affichage des résultats.

Fiche de poste : Arbitres

Responsables de l'évaluation et du bon déroulement des jeux
Ils sont au nombre de 2 au minimum

Ils font appliquer les règles des jeux du Roller Mix

Les missions des Arbitres

- Participent à l'installation du site avant l'arrivée des participants,
- Installent le(s) terrain(s) et le(s) remettent en place si besoin, (Voir « La fiche des jeux » § Terrain, Animation)
- Animent l'espace pendant les échauffements, (Voir « La fiche des jeux » § Animation)
- Respectent les préconisations résultant de la gestion des jeux par le fichier Excel sur la fiche remise par le Calculateur,
- Donnent le départ de chaque jeu,
- Évaluent ou arbitrent les jeux, (Voir « La fiche des jeux » § Règles, Fautes, Notation)
- Gèrent les changements dans les équipes,
- Transmettent les résultats au Calculateur,
- Participent au rangement et nettoyage du site à la fin du Roller Mix.

Les outils des Arbitres

- La fiche de poste,
- La fiche des jeux,
- Ordre de passage des équipes ou concurrents pour noter les résultats,
- Chronomètres.

Le Roller Mix, les jeux...

Skatecross

Les patineurs ramassent des objets sur un parcours d'obstacles

Règles
Des tâches de 4 à 5 patineurs
Chaque patineur ramasse un seul objet et lui colle sur
Chaque faute il y aura
1 point à l'équipe

Résultat
L'équipe ayant ramassé le plus
d'objets gagne le skatecross

Fautes
Faire 2 fois à défauts
Prendre plusieurs objets d'un même patineur
Déplacer le ballon d'un patineur à un concurrent
Faire tomber l'objet d'un patineur
Faire un dérapage volontaire
Déplacer le parcours

Parcours
Un exemple de parcours

FFRoller Ecole

Battle Dance

Les équipes se confrontent en réalisant des mouvements en musique

Règles
En temps de la musique, deux équipes s'affrontent
ou encadrent deux épreuves en face à face :

BATTLE COLLECTIVE
A tour de rôle, chaque équipe propose à chorégraphie proposée
BATTLE INDIVIDUELLE
Chaque patineur propose à 1 patineur de l'équipe adverse
L'équipe patineur dispose de 10 à 20 secondes pour proposer

Notation
BATTLE COLLECTIVE
Berges de la chorégraphie
Synchronisation de l'équipe
Le juge attribue 1 point au vainqueur
BATTLE INDIVIDUELLE
Show
L'applaudissement attribue 1 point au vainqueur

Terrain
Deux zones de battle

FFRoller Ecole

3 contre 3

Les patineurs jouent un match à 3 contre 3

Règles
Matchs 3 contre 3 de 5 minutes de sport collectif (hockey, foot, basket...)
Pas de pare-bras
Entre-deux pour essayer
Dans les équipes de 4 ou 5, les remplaçants changent
crotte, minijeu et sont ramassés de balles.

Résultat
L'équipe qui marque le plus de buts gagne le match

Fautes
Lever la crosse (pour les matchs de hockey)
Jouer à soi
Rester devant le but
Jouer à dur

Terrain
2 terrains de jeu

FFRoller Ecole

Le Skatecross

Les patineurs doivent ramasser un maximum d'objets de couleurs différentes dispersés sur un parcours d'obstacles.



Le jeu se déroule sous forme de manches (Voir le fichier EXCEL pour leur organisation).

Les objets à ramasser sont disposés à la sortie de chaque obstacle. Leur nombre est égal au nombre de concurrents au départ dans la manche après le 1er obstacle, et décroît jusqu'à 1 seul objet. A chaque ensemble d'objets correspond une couleur d'objets distincte (Ex : 5 objets rouge au 1^{er} obstacle, 4 objets verts au 2nd...). Les ensembles d'objets devront être espacés régulièrement sur la totalité du parcours.

LES REGLES

Entre 4 et 5 patineurs au départ de chaque manche (Voir le fichier Excel).

Départ au coup de sifflet.

Chaque concurrent ramasse un seul objet par couleur.

Un concurrent en difficulté sur un obstacle peut le contourner.

Celui qui ramasse le plus d'objets gagne la manche.

Le vainqueur de la manche remporte 5 points, le second 4... Cette règle s'applique à toutes les manches quel que soit le nombre de patineurs au départ de la manche.

LES FAUTES

- 2^{ème} faux départ d'un même concurrent.
- Retour en arrière dans le parcours.
- Obstruction ou bousculade volontaire.
- Déplacement d'un plot ou d'obstacles du parcours.
- Prise de plusieurs objets d'une même couleur.
- Déplacement volontaire des objets.
- Faire tomber l'objet des mains d'un concurrent.

Chaque faute fait perdre 2 points à l'équipe.

LE PARCOURS

La création du parcours est libre mais propose au moins :

- 1 virage à droite,
- 1 virage à gauche,
- une chicane,
- le franchissement de 2 obstacles.

Soyez originaux, dans le respect de la sécurité.

LE MATERIEL

Petits objets à ramasser (plots, foulards, ...).

Dans l'exemple (voir affiche) 5 verts, 4 jaunes, 3 bleus, 2 rouges, 1 blanc.

Matériel pour délimiter le parcours (rubalise, plot de chantier, baliroad,...)

2 obstacles à franchir à adapter selon le niveau technique des participants (Lattes, jalons, barres de saut, tremplin, ...).

L'ANIMATION

De l'échauffement :

Ce jeu débutant le « Roller Mix » l'arbitre animateur doit veiller à faire un échauffement généraliste avant de permettre un repérage du parcours.

Du jeu :

Pendant la manche en cours, le speaker appelle les prochains participants dans la chambre d'appel.

Un seul arbitre observe les fautes, note les résultats et les transmet au calculateur.

L'autre arbitre récolte les objets ramassés au fur et à mesure des arrivées, et, sitôt la fin de la manche, les remet rapidement en place (attention à la variation du nombre de participants au départ de la manche suivante !).

Le 3 contre 3

Les équipes se confrontent lors de matchs de sports collectifs.



Le jeu se déroule sous forme de matchs (Voir le fichier EXCEL pour l'organisation des rencontres).

Ce jeu peut être du hockey, du soccer, du basket ..., tant que le principe 3 vs 3 est conservé.

LES REGLES

L'engagement se fait par un entre deux au centre du terrain.

Pas de gardien.

Les remplaçants tournent toutes les minutes ; ils deviennent alors ramasseurs de balle.

L'équipe qui marque le plus de buts gagne le match. 1 but rapporte 1 point. Reporter le nombre de points de chaque équipe dans le fichier Excel.

LES FAUTES

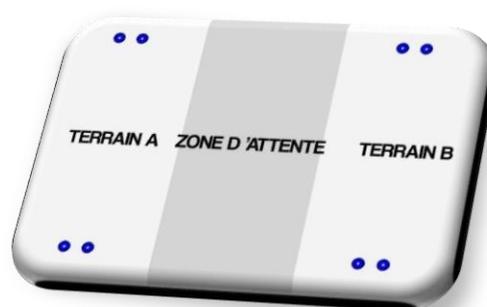
Le principe des fautes est de garantir la sécurité des pratiquants. Elles sont à adapter en fonction du type de jeu.

- Joueur au sol ne joue plus.
- Pas de déplacement des buts.
- Pas de jeu « dur ».
- Pas de crosse haute (au-dessus des hanches) pour le Hockey.
- Pas de jeu à la main.
- Pas de position statique devant le but.

A chaque faute la balle est remise à l'équipe adverse.

LE TERRAIN

Le terrain est séparé en 3 : 2 zones de jeu et 1 zone d'attente pour les autres équipes. Les rencontres se déroulent simultanément sur les 2 terrains.



LE MATERIEL

- Balles plastiques, ballons
- Crosses
- Plots pour matérialiser les buts
- Plots pour délimiter le terrain
- ...

L'ANIMATION

De l'échauffement :

Plutôt qu'un échauffement physique proprement dit, l'arbitre orientera ce temps vers un éveil ou perfectionnement au maniement de la crosse, de la technique de tir au but ou à des tactiques de jeu simple

Du jeu :

Chaque arbitre est responsable de son match.

La Battle Dance

Les équipes se confrontent en réalisant des mouvements en musique.



Le jeu se déroule sous forme de rencontres en face à face (Voir le fichier EXCEL pour l'organisation des duels).

La musique est identique pour l'ensemble du jeu et sera reprise pour la Flash Mob.

Attribuer 2 au vainqueur, 1 si égalité et 0 pour l'équipe perdante.

LE TERRAIN

Le terrain est séparé en 3 : 2 zones de battles et 1 zone d'attente pour les autres équipes. La musique étant identique pour chaque équipe, 2 manches peuvent avoir lieu en même temps.

LE MATERIEL

Une sono et la musique retenue pour l'épreuve.
Un animateur (l'arbitre) connaissant la chorégraphie
OU un écran pour projeter la vidéo de la chorégraphie.

L'ANIMATION

De l'échauffement :

L'arbitre animateur diffuse ou démontre la chorégraphie collective imposée à l'ensemble des équipes et leur indique le moment de la chanson où chacune devra proposer une partie chorégraphique libre. Puis les équipes s'exercent à reproduire la chorégraphie imposée et imaginent leur partie libre.

L'arbitre animateur pourra passer dans les groupes pour parfaire l'apprentissage de la chorégraphie imposée. Par contre, il laissera libre l'imagination de chacun sur la chorégraphie improvisée.

Du jeu :

Les battles peuvent commencer (2 équipes en face à face, par zone, en même temps). Les équipes dansent simultanément la chorégraphie imposée, puis enchaînent, tour à tour la partie individuelle (1 patineur d'une équipe répondant à 1 patineur de l'équipe adverse)

LES REGLES

Le temps d'une musique, les équipes enchainent deux épreuves, sous forme de duels, en face à face :

Une épreuve collective de 30 à 40s, visant à reproduire une même chorégraphie, apprise lors de l'échauffement.

Une épreuve individuelle où, à tour de rôle, chaque équipe envoie un patineur défier l'équipe adverse durant 10 à 20s d'improvisation.

3 confrontations maximum.

Si une équipe ne répond pas à un duel, elle perd la manche.

L'équipe qui remporte le plus d'applaudissements à la fin de l'épreuve remporte la manche.

LA NOTATION

Battle collective : l'arbitre attribue 1 point sur les critères suivants :

- Respect de la chorégraphie
- Synchronisation de l'équipe

Battle individuelle : l'arbitre se base sur l'applaudimètre pour attribuer 1 point à l'équipe qui assure le meilleur show.