



Fédération Française
**FFRoller
Sports®**

Fédération Française
**FFRoller
Course**

Challenge Endurance

Guide

encadrement
diplômé
école
diversité
sensation
apprentissage
plaisir
accessibilité
Performance

Challenge endurance

1 – Préambule

- 1.1 - Constat
- 1.2 - Objectif
- 1.3 - Comment

2 – Challenge endurance

- 2.1 – Qu'est-ce qu'un challenge endurance
- 2.2 – Catégorie
- 2.3 – Rôle du club organisateur d'une étape
- 2.4 – Rôle du CDRS, de la ligue ou de la zone
- 2.5 – Rôle du Comité Course

3 – Mode fonctionnement d'une étape

- 3.1 – Parcours / Aménagement
- 3.2 – Le classement
- 3.3 – La sécurité
- 3.4 – le jury
- 3.5 – Engagement
- 3.6 – Programme type

4 – Le règlement sportif

- 4.1 – Equipement du patineur
- 4.2 – Dossard / Puce
- 4.3 – Départ
- 4.4 – Le passage de témoin
- 4.5 – L'arrivée
- 4.6 – Assistance
- 4.7 – Pénalités / réclamations
- 4.8 – Juge arbitre

1 – PREAMBULE

1.1 - Constat

- ✓ Malgré le lancement d'un premier guide et d'un calendrier en 2011, nous constatons toujours un manque de cohérence entre ces courses plus ou moins bien structurées selon les organisateurs ou les régions
- ✓ Tous les ans nous découvrons de nouvelles courses de ce type qui répond indéniablement à une forte demande d'un public partagé au sein des clubs entre la pratique loisir-sportive pour la convivialité, et la compétition pour l'aspect performance individuelle
- ✓ Le souhait de la FFRS est de mettre en valeur et d'uniformiser ces courses par équipe

1.2 - Objectif

- ✓ Accroître et fidéliser les licenciés
- ✓ Fédérer des équipes de clubs de tout niveau de pratique
- ✓ Insuffler une dynamique locale et régionale, à court terme, puis nationale ensuite
- ✓ Structurer le calendrier des courses
- ✓ Développer et labéliser ces épreuves en tant que « sport santé » (directive ministérielle)

1.3 - Comment

- ✓ Accompagner des départements, ligues ou régions (=zone) à s'ouvrir à la fois vers les pratiquants en loisirs licenciés et non licenciés et les compétiteurs
- ✓ Donner du crédit aux organisateurs en leur donnant les clés d'un concept existant mais structuré et uniforme
- ✓ Mettre à disposition des départements, ligues ou régions (=zone) les outils nécessaires à la mise en place d'un challenge régional ou de zone comprenant plusieurs étapes, qui aboutirait à un classement général
- ✓ A moyen terme, permettre aux pratiquants la possibilité de s'engager en ligne, ce qui faciliterait le travail des organisateurs
- ✓ Mise en place d'un Challenge National d'Endurance

2 – LE CHALLENGE ENDURANCE

2.1 - Qu'est qu'un challenge endurance

- ✓ Le challenge endurance est mis en place par une structure fédérale qui peut-être :
 - Un Comité Départemental (regroupement de plusieurs clubs d'un même département)
 - Une Ligue (regroupement de plusieurs clubs ou CD d'une même ligue ou région)
 - Une zone (regroupement de plusieurs clubs de/ou ligues mitoyennes)
- ✓ Le challenge est le résultat d'une succession d'étapes tout au long de la saison.
- ✓ Chaque étape s'appuiera sur une formule unique et identitaire sur la base d'une course d'endurance par équipe (ou solo) d'une durée comprise entre 2h et 24h
- ✓ Ouvert aux licenciés et aux non licenciés
- ✓ Appliquer le tarif d'engagement obligeant les non licenciés de prendre en plus la « Roller Day » au tarif FFRS en vigueur.
- ✓ Favoriser les packs pour la participation à plusieurs manches

- ✓ Classement général qui se fait par cumul des points par équipe + coefficient multiplicateur équivalent au nombre d'étapes effectuées
- ✓ 1 trophée est remis à la 1ère équipe de chaque catégorie
- ✓ un patineur ou une équipe qui n'est pas du département, de la Ligue ou de la zone peut participer et figurera sur le classement de l'étape, mais n'intégrera pas le classement général du challenge régional ou de zone

2.2 – Catégories (6h)

- ✓ 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

Précisions concernant les épreuves ayant une durée supérieure à 6h

2.2.1 : Etapes > 6h : jeunes à partir de 14 ans

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

2.2.3 : Etapes 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

2.3 - Rôle du club organisateur d'une étape

- ✓ est affilié à la fédération
- ✓ gère et perçoit les inscriptions
- ✓ applique les tarifs définis par son département, sa ligue ou zone et impose la « Roller Day » pour les non licenciés
- ✓ remet ses lots pour les récompenses de l'étape
- ✓ prend en charge les repas et l'hébergement des juges et des chronométreurs pour les épreuves de plus de 12h
- ✓ verse au CDRS ou ligue ou zone les frais de participation correspondant au système de chronométrage utilisé, et au financement des trophées du classement final

2.4 - Rôle du CDRS, de la ligue ou de la zone :

- ✓ décide du tarif des inscriptions aux étapes
- ✓ propose à un tarif approprié aux clubs organisateurs d'étape, son système de chronométrage si elle en possède, ou celui d'une ligue voisine (ou du CC si dispo)
- ✓ désigne 2 juges bénévoles minimum sur chaque étape
- ✓ organise et participe avec les clubs organisateurs des étapes au financement des 8 trophées du classement général qui seront remis à l'issue de la dernière étape de son challenge
- ✓ arbitre, valide et assure la promotion des étapes au niveau de son calendrier

2.5 - Rôle du Comité Course

La démarche des clubs organisateurs ou des CDRS/Ligues/ Zones est facilitée par la mise à disposition :

- ✓ D'un module informatique pour gérer les inscriptions des licenciés (*appli course*)
- ✓ D'une trame d'un règlement commun à toutes les étapes
- ✓ Droit d'utilisation du logo du Challenge Endurance

Projet de mise en place à moyen terme d'un challenge d'amplitude nationale

- ✓ Inscription des étapes au calendrier national avec diffusion vers tous les clubs, après validation du CC
- ✓ Mise en place d'un paiement en ligne
- ✓ Système de chronométrage Chronélec du Comité Course
- ✓ Promotion et communication via le site du CC
- ✓ Désignation d'un jury par le responsable CTA Course
- ✓ Disposition d'une charte graphique et de matériel de promotion
- ✓ En échange d'une taxe de 160€ pour les clubs organisateur d'étape

3. Mode de fonctionnement d'une étape

3.1 – Le parcours / aménagement :

- ✓ 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.

3.2 – 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.

3.3 – 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.

3.4 – Le jury :

- ✓ Présence d'au moins un juge officiel de niveau régional minimum désigné par le CDRS, ou la ligue ou la 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.

3.5 – Engagement :

- ✓ Un engagement par équipe au tarif défini par la ligue ou zone du challenge
- ✓ 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.

3.6 – 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 règlementaire.
- ✓ S'ensuivent la restitution des dossards et puces, puis la cérémonie de clôture au maximum 1 heure après l'arrêt de la course.

4. Le règlement sportif

4.1 - Equipement du patineur :

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

4.2 - 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.

4.3 - 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.

4.4 - 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.

4.5 - 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.

4.6 - 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.

4.7 - 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.

4.8 - 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.