

Le responsable de la sono vérifie son matériel à son arrivée :

- Piles de remplacement pour le micro
- Chronomètre
- Planning
- Ordres de passage
- La liste officielle des juges pour chaque catégorie

A SAVOIR

Ce livret est à titre informatif fournissant une trame qui peut être adaptée en fonction des mises à jour réglementaires et de la réalité du terrain.

Le règlement sportif régit les échauffements + ordre de passage officiel (onglet réglementation de la page roller artistique site FFRS)

Le temps d'échauffement pour chaque catégorie est le temps du programme + 2mn

Catégorie	Durée programme	Durée échauffement
Solo Espoir	3'00	5'00
Solo Cadet	3'30	5'30
Solo Jeunesse	4'00	6'00
Solo Junior / Senior	4'30	6'30
Cpl art espoir	3'00	5'00
Cpl art cadet/jeunesse	3'30	5'30
Cpl art junior/senior	4'30	6'30

Lorsqu'un patineur termine son programme et attend son score, le patineur suivant peut entrer en piste et se préparer à son passage en musique

Lorsque le dernier patineur d'un groupe termine son programme et attend ses scores :

1. le groupe suivant est appelé pour échauffement
2. le score du patineur précédent est annoncé

DEROULEMENT DE L'ENTRAÎNEMENT

1. Musique de lancement (Jingle)

2. Annonce de l'entraînement

*Entraînement catégorie [Libellé officiel de la catégorie]
Passage en musique pour [Prénom/Nom Patineur] dans XX Minutes*

 LANCER LE CHRONOMETRE 

3. Compter le nombre de patineurs présents sur piste (en cas d'absence, le signaler au manager de compétition)

4. Si possible laisser 3 à 4 minutes avant le début des passages en musique puis annoncer

Passage en musique dans 1 minute

5. Annoncer chaque passage en musique

*Se prépare [Prénom/Nom patineur], passage en musique pour
[Prénom/Nom du patineur]*

6. A l'issue des passages en musique, annoncer

Il reste XX minutes d'entraînement

7. A la fin de l'entraînement, annoncer

Fin de l'entraînement

DEROULEMENT DE LA COMPETITION

1. Musique de lancement (Jingle)

2. Annonce de la compétition

Compétition catégorie [Libellé officiel de la catégorie]

XX min d'échauffement

 **LANCER LE CHRONOMETRE** 

3. Compter le nombre de patineurs présents sur piste (en cas d'absence, le signaler au manager de compétition)

4. Une minute avant la fin de l'échauffement, annoncer

Il reste 1 minute d'échauffement

5. Annoncer le jury

Pour cette compétition, le jury sera composé de

Panel technique :

[Civ Prénom Nom] - Spécialiste

[Civ Prénom Nom] - Contrôleur

[Civ Prénom Nom] - Assistant

[Civ Prénom Nom] –Data operator

Panel Juges :

[Civ Prénom Nom] – Juge N°1

[Civ Prénom Nom] – Juge N°2

[Civ Prénom Nom] – Juge N°3 & referee

[Civ Prénom Nom] – Juge N° 4

6. Annoncer la fin de l'échauffement

Fin de l'échauffement

7. Lancer la compétition

Se prépare [Prénom/Nom patineur], en compétition [Prénom/Nom patineur]

8. A l'issue de la performance

Le patineur suivant a le droit d'entrée en piste (sans annonce)

*Scores pour [Prénom/Nom patineur].
Score technique : XX points
Composantes du programme : XX points
[Déductions : XX points]
Score total : XX points*

9. Annonce du patineur suivant

10. Fin de la compétition

Se prépare [Prénom/Nom patineur], en compétition [Prénom/Nom patineur]

Fin de la compétition



APRES LE DERNIER PATINEUR DU GROUPE, LE GROUPE SUIVANT EST APPELE EN

ECHAUFFEMENT AVANT L'ANNONCE DES SCORES
