

CHALLENGE KID'S ROLLER 2007

Comité de Vendée de Roller Skating

REGLEMENT

◆ DEFINITION

- ⇒ Le Challenge KID's ROLLER est organisé par le Comité de Vendée de Roller Skating
- ⇒ Le Challenge est une compétition mettant en valeur les aspects techniques du patinage pour permettre aux jeunes coureurs d'accéder aux compétitions régionales dans les meilleures conditions.
- ⇒ Le programme type comportera des épreuves d'agilité et de vitesse.
- ⇒ Le Challenge comportera 4 manches disputées d'octobre à mars le samedi ou dimanche après-midi de 14h à 18h.
- ⇒ Un classement individuel sera établi à l'issue du challenge en totalisant les points obtenus sur les 3 meilleures manches de chaque patineur.
- ⇒ Un classement club sera établi à l'issue du challenge par le cumul des points obtenus par les patineurs de chaque club dans les 4 manches du Challenge.

◆ CALENDRIER

⇒ 1 ^{ère} MANCHE	Le 14 octobre 2007	à La Ferrière
⇒ 2 ^{ème} MANCHE	Le 25 novembre 2007	à Les Herbiers
⇒ 3 ^{ème} MANCHE	Le 20 janvier 2008	à Luçon
⇒ 4 ^{ème} MANCHE	Le 23 février 2008	à Challans

◆ PARTICIPANT

- ⇒ Le Challenge est ouvert à tous les patineurs dont l'année de naissance est compris entre 2002 et 1995 licenciés FFRS dans un club de Vendée et **n'ayant jamais participé à un championnat régional** (saison prise en compte 2007 et avant).
- ⇒ **LES PATINEURS qui ont participé trois fois au challenge ne peuvent être inscrits pour cette saison. (VALABLE POUR LES PROCHAINES ANNEES).**
- ⇒ Les patineurs seront répartis en 4 catégories : **Super mini (02/01) Mini (00/99) - Poussin (98/97) - Benjamins (96/95)**
- ⇒ Chaque participant doit porter un dossard avec le chiffre attribué en début de compétition par le C.V.R.S qui sera propre à cette compétition et valable pour les 4 manches.
- ⇒ Les participants n'ont pas l'obligation d'être présent à toutes les manches.
- ⇒ **La combinaison de course n'est pas autorisée. Pour des raisons pratiques, si elle est utilisée les participants devront porter un tee-shirt par-dessus.**

◆ ENGAGEMENT

- ⇒ Les clubs devront, engager auprès du **CLUB ORGANISATEUR**, les coureurs désirant participer à cette épreuve.
- ⇒ Les coureurs non engagés à cette date ne pourront pas participer aux épreuves.

◆ PROGRAMME TYPE ET CLASSEMENT DE CHAQUE MANCHE

Les patineurs pourront évoluer dans les salles de 13h30 à 14h00 afin de pouvoir s'habituer à la surface de patinage.

⇒ Parcours d'agilité chronométré

- Les épreuves se dérouleront dans l'ordre suivant : Benjamin - Poussin - Mini - Super mini.
- 1 épreuves d'agilité par manche (suivant le nombre de participants il sera proposé une épreuve d'agilité sans cross)
- Plusieurs parcours en parallèle dont la difficulté augmentera au fil des manches
- Pénalité de 5" lorsque le patineur déplacera une quille, ne contournera pas l'obstacle ou fera tomber une barre.
- Classement de l'épreuve après addition des temps des 2 manches (s'il y a lieu) en ordre croissant.
- Chaque participant recevra le nombre de point correspondant à sa place.
- Les réclamations ne sont pas recevables pour cette épreuve.
- Il n'y aura qu'un seul passage par patineur.

⇒ Course de vitesse

- Par série de 10 participants maximum.
- Finale et Petite finale pour établir un classement complet.
- Les coureurs sont placés sur la ligne de départ par tickets numérotés tirés au sort. Ces tickets numérotés permettront également de déterminer les séries (de 1 à 10 : 1^{ère} série, de 11 à 20 : 2^{ème} série, etc...)
- Un nouveau départ sera donné si 2 coureurs chutent avant le premier virage.
- Le classement des coureurs doublés se fait au moment où ils sont passés par le premier.
- Classement par points (nombre de points = place)

⇒ Classement de la manche

- Classement général de chaque catégorie par totalisation des points acquis dans l'épreuve d'agilité et la course de vitesse.
- En cas d'égalité, le meilleur résultat obtenu dans la course de vitesse départagera les concurrents.
- Pour être classé dans la manche, il faut participer à toutes les épreuves.

◆ CLASSEMENT CHALLENGE

- ⇒ A chaque manche, le premier de chaque catégorie obtiendra un nombre de points égal au nombre de participants à la manche.
- ⇒ A chaque manche, le deuxième, troisième, quatrième..... de chaque catégorie obtiendra le nombre de points attribué au vainqueur diminué du nombre équivalent à sa place.
- ⇒ Le classement général individuel se fera par cumul des points de chaque manche et sera affiché avant le début de chaque compétition.
- ⇒ Le classement général final ne tiendra compte que des 3 meilleures manches de chaque concurrent
- ⇒ Les coureurs à égalité de points seront départagés par le résultat de la dernière manche. Cette gestion ne sera assurée que pour le classement final.
- ⇒ Le classement général Club se fera par cumul des points obtenus au cours des 4 manches par l'ensemble des participants licenciés de chaque club toutes catégories confondues.

◆ RECOMPENSES

- ⇒ A l'issue de chaque manche, les 3 premiers de chaque catégorie seront récompensés par le club organisateur.
- ⇒ A l'issue de la 4^{ème} manche, les 3 premiers du classement général de chaque catégorie seront récompensés par le C.V.R.S.
- ⇒ La mascotte du challenge reviendra au club vainqueur.