

CHALLENGE KID'S ROLLER

Règlement 2026



CHALLENGE KID'S ROLLER 2026

Table des matières

1. Définition	3
2. Participants	3
3. Engagements	3
4. Programme	4
4.1. Boarder cross	4
4.2. Courses de vitesse	5
4.3. Courses de fond	6
5. Classement	7
6. Récompenses	8
7. Goûter	8
8. Challenge Kid's Roller	8



1. Définition

Le Kid's Roller est une compétition ludique et attractive qui vise à faire découvrir la course aux jeunes patineurs des écoles de roller et des écoles de course.

Ce format de rencontre dynamique met en valeur les aspects techniques du patinage avec le boarder cross et propose une découverte de la discipline course avec des épreuves de vitesse et de fond.

2. Participants

Le Kid's Roller est ouvert à tous les patineurs nés entre 2012 et 2020, licenciés FFRS ou non.

Les enfants non-licenciés participants au Kid's Roller devront venir avec leur équipement complet : tenue de sport, rollers, casque et protections (genouillères, coudières et protèges-poignets obligatoires).

Les enfants licenciés FFRS participants au Kid's Roller devront respecter le règlement national course en cours de validité en ce qui concerne les protections obligatoires : pour rappel, genoux, protège-poignets et casque jusqu'à poussin inclus, protège-poignets et casque jusqu'à benjamins inclus, casque en cadet.

Les patineurs seront répartis en 5 catégories :

SUPER MINI	2020
MINI	2018-2019
POUSSIN	2016-2017
BENJAMIN	2014-2015
CADET	2012-2013

Chaque participant devra porter 2 dossards attribués en début de compétition par le club organisateur. Les dossards sont prêtés par la commission course de la ligue. 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 épingle, une à chaque coin.

3. Engagements

Pour les enfants licenciés FFRS dans un club :

Les clubs devront inscrire les enfants participants sur le fichier d'inscription transmis par le club organisateur avant la date butoir et le renvoyer par mail au club ou procéder à l'inscription en ligne via le formulaire envoyé par le club organisateur.



Pour les enfants non licenciés FFRS :

Les parents devront inscrire leur enfant par mail directement auprès du club organisateur ou procéder à l'inscription en ligne via le formulaire envoyé par le club organisateur.

Toute inscription sur place sera refusée, le programme informatique étant verrouillé.

La participation au Kid's Roller est **gratuite**, le club organisateur prenant en charge la totalité des frais inhérents à l'organisation de la compétition.

4. Programme

Le programme du Kid's Roller regroupera 3 épreuves :

- un boarder cross (2 manches)
- une course de vitesse (3 manches)
- une course de fond sous forme de keirin (1 manche)

4.1. Boarder cross

Le boarder cross est un parcours d'agilité à réaliser sous forme de course (1T pour toutes les catégories) avec 5 patineurs maximum par série. Il y a 2 manches au total.

Les séries des 2 manches sont constituées ainsi :

- Manche 1 = serpentin en fonction du classement général du challenge régional Kid's Roller individuel en cours (tirage au sort uniquement pour la 1^{ère} manche de la saison) ; les patineurs participants pour la 1^{ère} fois sont ajoutés à la fin.
- Manche 2 = serpentin en fonction du classement de la manche 1

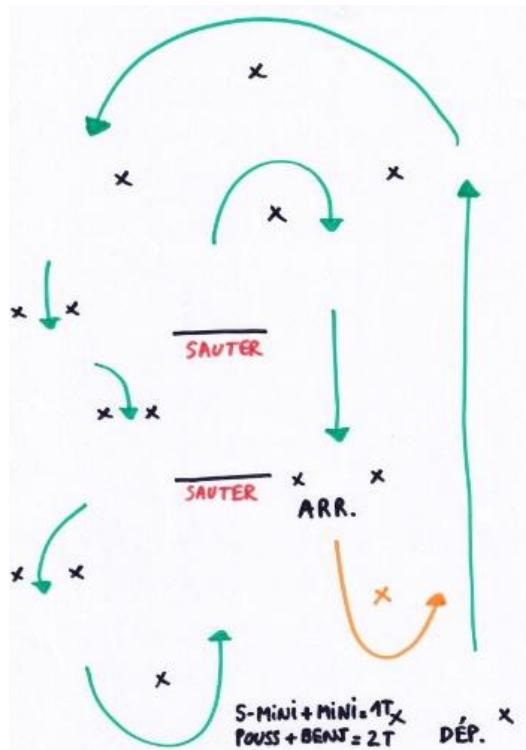
Classement de l'épreuve par ordre d'arrivée : le 1^{er} marque 9 points, le 2^{ème} marque 7 points, le 3^{ème} marque 5 points et le 4^{ème} marque 3 points et le 5^{ème} marque 1 point.

Si un patineur fait une faute ou manque un atelier du parcours, il reçoit une pénalité et se voit retirer 3 points. 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 manches pour avoir le classement de l'épreuve.

Le type de parcours est donné à titre d'exemple, chaque club organisateur peut proposer son parcours de boarder cross (chaque organisateur 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).





4.2. Courses de vitesse

Départ au coup de sifflet.

3 courses de vitesse : 2 séries + 1 finale de classement ; séries de 4 à 6 coureurs max.

Manche 1 = serpentin en fonction du classement général du challenge régional Kid's Roller individuel en cours (tirage au sort uniquement pour la 1^{ère} manche de la saison) ; les patineurs participants pour la 1^{ère} fois sont ajoutés à la fin.

Manche 2 = les séries (au nombre de 6 maximum) sont constituées en faisant le serpentin en fonction des résultats de la manche 1

Finale = les 1^{ers} de chaque série de la manche 2 vont en grande finale (places 1 à 6), les 2^{èmes} 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 2^{ème} 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
SUPER MINI	1
MINI	1
POUSSIN	2
BENJAMIN	2
CADET	2

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.

4.3. Courses de fond

Départ au coup de sifflet.

S'il y a moins de 12 patineurs, les coureurs effectueront 1 manche (finale directe) avec un départ sur 3 lignes max.

S'il y a plus de 12 patineurs, constitution d'une finale A et d'une finale B (en répartissant le même nombre de patineurs dans chaque finale) à partir du classement général intermédiaire après les 2 premières épreuves de la journée ; finale A = la 1^{ère} moitié du classement intermédiaire ; finale B = la 2^{ème} moitié du classement intermédiaire. Dans la finale A, les patineurs sont classés en fonction de leur ordre d'arrivée. Dans la finale B, les patineurs sont classés en fonction de leur ordre d'arrivée +nb de patineurs de la finale A.

Ex : il y a 10 patineurs en finale A et en finale B ; le patineur qui termine 3^{ème} de la finale B est classé 13^{ème}.

Les patineurs sont placés sur la ligne de départ en fonction de la liste d'appel.

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'écartent 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	3 (2 tours bloqués + 1 tour libre)
MINI	4 (2 tours bloqués + 2 tours libres)
POUSSIN	5 (2 tours bloqués + 3 tours libres)
BENJAMIN	6 (3 tours bloqués + 3 tours libres)
CADET	7 (3 tours bloqués + 4 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'avérera nécessaire dans le cas contraire.

5. Classement

Un fichier excel automatisé, en ligne, à dupliquer, est mis à disposition de chaque organisateur pour gérer les inscriptions, les séries et les résultats. Une courte formation peut vous être proposée pour apprendre à l'utiliser. Pour demander ce fichier : course@lcvlrs.org

Classement général de chaque catégorie (filles et garçons séparés) par totalisation des points acquis dans les 3 épreuves (boarder cross, course de vitesse et course de fond).

En cas d'égalité, le meilleur résultat obtenu dans l'épreuve de boarder cross départagera les concurrents. S'il y a encore une égalité, c'est l'épreuve de vitesse qui départagera les concurrents.

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



6. 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.

7. 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.

8. Challenge Kid's Roller

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

En 2025/2026, les étapes du Challenge Kid's Roller sont :



Un classement individuel (filles / garçons) est établi selon le système suivant (on cumule les points obtenus à chaque étape et on retire 1 étape, celle où le patineur a obtenu le moins de points) :

- 1 ^{er} = 30 pts	- 11 ^{ème} = 11 pts
- 2 ^{ème} = 25 pts	- 12 ^{ème} = 10 pts
- 3 ^{ème} = 20 pts	- 13 ^{ème} = 9 pts
- 4 ^{ème} = 18 pts	- 14 ^{ème} = 8 pts
- 5 ^{ème} = 17 pts	- 15 ^{ème} = 7 pts
- 6 ^{ème} = 16 pts	- 16 ^{ème} = 6 pts
- 7 ^{ème} = 15 pts	- 17 ^{ème} = 5 pts
- 8 ^{ème} = 14 pts	- 18 ^{ème} = 4 pts
- 9 ^{ème} = 13 pts	- 19 ^{ème} = 3 pts
- 10 ^{ème} = 12 pts	- 20 ^{ème} = 2 pts
	- 21 ^{ème} 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.

