



Rallye 6H ROLLER



Règlement Sportif de l'épreuve

Promoteur :

Pour bien distinguer les attributions des intervenants dans l'organisation du Rallye 6H et des différentes étapes, la Ligue du Centre - Val de Loire de Roller Sports, sera qualifiée comme "Promoteur" et sera désignée par son acronyme : LCVLRS.

Son rôle essentiel est d'assurer la cohérence de l'ensemble des étapes par l'attribution du label "Rallye 6h Roller" marque de l'engagement de l'organisateur au respect de ce règlement sportif, du cahier des charges associé, contractualisé par une convention signée entre les parties.

Organisateur :

Les Clubs ou Associations locales en partenariat avec les services de la ville d'accueil candidats à l'organisation des différentes étapes seront qualifiés comme "Organisateur".

L'organisateur endosse la responsabilité entière et complète de l'organisation de chaque étape, en respectant et assumant complètement le cadre de ce règlement et du cahier des charges associés, en s'engageant contractuellement par la signature de la convention avec la LCVLRS.

Rallye 6H Roller :

L'épreuve « 6 Heures Roller » est une étape du « Rallye 6H Roller » et participe à son classement général. Les équipes participant à cette épreuve participent de droit et sans frais supplémentaire au « Rallye 6H Roller ». L'épreuve selon les caractéristiques du circuit proposé pourra accueillir une étape du « Rallye 3H Roller » qui se disputera en même temps.

Circuit de l'épreuve :

Le parcours de l'épreuve doit développer une dimension comprise entre 1,0 km et 3,5 km. Il doit être de type « circuit fermé ». Le parcours proposé par l'organisateur doit être validé par la commission juges et arbitres de la LCVLRS.

Le sens de l'épreuve est défini par l'organisateur, validé par la commission juges et arbitres de la LCVLRS.

Type d'épreuve :

L'épreuve des « 6 heures roller » est une course au temps : **6 heures** et en relais par équipe d'au maximum 5 participants, Individuel autorisé.

L'épreuve des « 3 heures roller » est une course au temps : **3 heures** et en relais par équipe d'au maximum 5 participants. Seule est concernée la catégorie "BLEUETS".

Toutes les épreuves sont inscrites aux calendriers régionaux et nationaux "ENDURANCE".

Elle peut aussi être inscrite au calendrier national "COURSE", l'organisateur devra prendre en charge la taxe d'organisation demandée par la FFRS et les charges associées.

Jury :

La LCVLRS désigne le Jury de l'épreuve. Si l'épreuve est classée nationale, la désignation du jury est faite par la commission technique juge course Fédérale.

La direction du jury est assurée par le juge-arbitre. Le juge-arbitre doit établir un rapport de la manifestation selon

le modèle fédéral, il est remis, après l'épreuve, à l'organisateur, le jour de la manifestation.

Le rôle du jury est d'assurer la régularité de l'épreuve, de valider les classements, de traiter les réclamations,... selon les termes du règlement fédéral. Il n'est en aucun cas un signaleur.

Le jury se réserve le droit d'arrêter tout participant considéré comme dangereux pour lui-même comme pour les autres.

Sécurité :

L'organisateur en accord avec les services de police de la ville positionne et quantifie les signaleurs sur l'itinéraire du circuit.

Engagement des équipes :

La gestion et la validation des engagements est exclusivement réalisée par La LCVLRS qui agit pour le compte de l'organisateur de manière que les participants aient un correspondant unique.

- L'engagement est fait uniquement par équipe. Tout engagement est ferme et définitif. Il implique l'acceptation complète du règlement et ne peut faire l'objet de remboursement pour quelque motif que ce soit à moins de quinze jours avant la date de l'épreuve.
- Une équipe est composée de patineurs licenciés à la FFRS, ou non (*Présentation d'un certificat médical de non contre indication à la pratique du roller en compétition de moins d'un an ou d'une licence en cours de validité, délivrée par une fédération exigeant la fourniture d'un certificat médical de non contre indication à la pratique du roller en compétition*).
- Chaque participant doit savoir freiner et tourner correctement (niveau minimum : roue verte - ERF école de roller). Chaque circuit comportera une indication de niveau minimum requis selon les niveaux de l'ERF soit : vert, bleu, rouge - aucun circuit sera de niveau noir.
- Le montant de l'engagement par équipe est fixé par l'organisateur. Il est perçu par la LCVLRS qui le reverse intégralement à l'organisateur.
- Le nombre maximum d'équipes engagées est défini par l'organisateur. Passé le quota fixé, les inscriptions sont placées sur une liste d'attente selon leurs dates de réception.
- Le dossier d'engagement complet doit parvenir à la LCVLRS 2 semaines avant la date de l'épreuve.
- La LCVLRS confirme l'inscription de chaque équipe par tous moyens à sa disposition et informe périodiquement l'organisateur des engagements.

Responsabilité :

Les coureurs participent à la compétition sous leur entière et exclusive responsabilité. L'organisateur décline toute responsabilité en cas d'accident lié à un mauvais état de santé de compétiteur ou à une défaillance de son matériel individuel. L'organisateur ne pourra être tenu pour responsable du vol ou de la détérioration d'effets personnels des participants causé par un tiers. Les participants sont responsables de la surveillance de leurs effets personnels.

Droit à l'image :

Par son engagement, tout participant autorise l'organisateur ainsi que leurs ayants droit tels que la LCVLRS, les partenaires et les médias à utiliser les images fixes ou audiovisuelles sur lesquelles il/elle pourrait apparaître dans le cadre de la manifestation.

Nom de l'équipe :

Le nom de l'équipe est libre. Toute fois, pour des impératifs d'identification de l'équipe, utilisez un nom qualifiant unique, par exemple : « les elfes », « Malibu », Proscrire les noms comme : « équipe 1 », « équipe 2 »...

Catégorie 6 Heures Roller :

L'âge minimum requis des candidats pour être admissible dans une équipe est compté à la date de début du Rallye (1^{er} mars de l'année du Rallye) - dépasser le maximum de 78 ans reste possible (examen au cas par cas),

L'âge retenu de chaque équipier pour déterminer l'âge moyen de l'équipe est compté en année pleine selon les critères du règlement course Chapitre 10.

Les équipes sont regroupées dans les catégories suivantes :

- ☛ **Junior** (âge admissible ≥ 12 ans et < 18 ans)
 - Age Moyen ≥ 14 et < 15 ans : obligatoirement 4 ou 5 candidats.
 - Age Moyen ≥ 15 et < 18 ans : 3 à 5 candidats.
- ☛ **Senior Femme** (âge admissible ≥ 14 ans et < 78 ans), Age Moyen ≥ 18 et < 50 ans : 2 à 5 candidats **et 3 à 5 candidats si un équipier à moins de 18 ans.**
- ☛ **Senior Mixte** (âge admissible ≥ 14 ans et < 78 ans), Age Moyen ≥ 18 et < 36 ans : 2 à 5 candidats **et 3 à 5 candidats si un équipier à moins de 18 ans.**
- ☛ **Vétéran** (âge admissible ≥ 14 ans et < 78 ans), Age Moyen ≥ 36 et < 50 ans : 2 à 5 candidats **et 3 à 5 candidats si un équipier à moins de 18 ans.**
- ☛ **Super-Vétéran** (âge admissible ≥ 14 ans et < 78 ans), Age Moyen ≥ 50 et < 78 ans : 2 à 5 candidats **et 3 à 5 candidats si un équipier à moins de 18 ans.**
- ☛ **Duo** (âge admissible ≥ 18 ans et < 78 ans), Age Moyen ≥ 18 et < 78 ans : Composée uniquement de 2 candidats.
- ☛ **G3 Mixte** (âge admissible ≥ 14 ans et < 78 ans), Age Moyen ≥ 18 et < 78 ans : Mixité obligatoire et composée uniquement de 3 candidats.
- ☛ **Individuel Femme** (âge admissible ≥ 18 ans et < 78 ans).
- ☛ **Individuel Homme** (âge admissible ≥ 18 ans et < 78 ans).

Catégorie 3 Heures Roller des Bleuets :

L'âge minimum requis des candidats pour être admissible dans une équipe est compté à la date de début du Rallye (1^{er} mars de l'année du Rallye).

L'âge retenu de chaque équipier pour déterminer l'âge moyen de l'équipe est compté en année pleine selon les critères du règlement course Chapitre 10.

Les équipes admises pour le Rallye 3 Heures des Bleuets sont regroupées dans l'unique catégorie suivante :

- ☛ **Bleuets** (âge admissible ≥ 10 ans et < 14 ans) :
 - Age Moyen ≥ 11 et < 13 ans : 5 candidats **obligatoirement**.
 - Age Moyen ≥ 13 et < 14 ans : 4 ou 5 candidats.

Équipement des patineurs :

Les patineurs doivent être équipés de patins avec soit 2 paires de roues parallèles (QUAD) soit de roues en ligne (50cm de long et 6 roues au maximum). Les freins sont

acceptés. La dimension des roues est libre pour les patineurs de 18 ans et plus. Les ski-roues sont interdits.

L'ensemble des dispositions fédérales d'équipement des patineurs s'applique : **le port du casque est OBLIGATOIRE**, les protections sont vivement recommandées.

Le port de matériel comme une mini-caméra sportive fixée sur le casque est toléré dans la mesure où l'équipement n'entrave ni la vigilance du porteur ni la sécurité des autres concurrents.

Programme type :

- ☛ Remise des dossards : le jour de l'épreuve.
- ☛ Reconnaissance, échauffement : ouvert environ 1 heure avant le départ jusqu'à au maximum 15 minutes avant le départ.
- ☛ Mise en place des signaleurs : avant l'ouverture du circuit et au plus tard 30 minutes avant le départ.
- ☛ Appel des Equipes au départ : 15 minutes avant le départ.
- ☛ Départ de l'épreuve de 6 heures (et 3 heures).
- ☛ Arrivée : l'enregistrement des arrivées est fait au maximum pendant 15 minutes après les 6 heures de l'épreuve.
- ☛ Restitution des dossards : ouvert après l'arrivée pendant au maximum 1 heure.
- ☛ La cérémonie de clôture : doit être prévue au maximum 30 minutes après l'heure d'arrivée officielle.

Pointage, Classement :

Le chronométrage/comptage est exclusivement réalisé par La LCVLRS qui agit pour le compte de l'organisateur de manière à ce que les participants aient un résultat cohérent pour l'ensemble des épreuves composant le Rallye 6H.

Le pointage de chaque passage de chaque patineur est fait sur la ligne d'arrivée. Il est réalisé grâce à un système de puces électroniques. Chaque patineur est doté d'un transpondeur.

Le système délivrera un classement intermédiaire provisoire de l'ensemble des équipes engagées : à minima une fois par heure en version papier ou affiché par des moyens informatiques dans le stand résultat prévu par l'organisateur.

Le classement général de l'épreuve, par catégorie, après validation et officialisation par le jury, sera diffusé et rendu public par l'organisateur.

Dossard :

Chaque participant porte un dossard personnalisé fixé par 4 épingles et/ou collé dans le dos ou sur la cuisse de manière à ce qu'il soit bien visible en toutes circonstances.

Le dossard permet de contrôler l'appartenance des participants à la manifestation (assurance). Chaque participant est doté d'une puce électronique soit incorporée au dossard soit fixée à un bracelet porté à la cheville. Au passage sous le portique ou boucle d'arrivée, le patineur est averti de la prise en compte de son passage par un signal sonore et/ou lumineux.

Le témoin :

Par équipe, il n'y a qu'un seul patineur en course. Chaque équipe dispose d'un témoin.

Ce témoin doit être porté par le coureur en course depuis le départ, transmis dans la zone de relais à un coéquipier, jusqu'à l'arrivée après le temps de course.

Départ :

Chaque équipe choisit librement le patineur qui prendra le premier relais. Ce patineur participe au départ. Les patineurs



au départ sont groupés derrière la ligne de départ (*en général au début de la zone de relais, minimum 100 m avant la ligne d'arrivée*). Le départ est donné sous la direction de l'organisateur.

Points chauds :

L'organisateur a la possibilité d'organiser des points chauds durant l'épreuve 6H Roller - nombre et fréquence laissés à sa discrétion.

Principe : A l'heure prévue de chaque point chaud, le premier patineur éligible qui passe la ligne d'arrivée ou la boucle d'entrée dans les stands, le remporte. Ce patineur et les membres de son équipe ne seront plus éligibles pour les points chauds suivants. La liste des gagnants sera affichée sur un panneau au stand résultat prévu par l'organisateur.

L'arrivée :

La ligne d'arrivée doit être matérialisée selon les règles fédérales.

L'heure réelle d'arrivée du patineur en course de chaque équipe est enregistrée après avoir effectué le temps de l'épreuve prévue (*6 heures ou 3 heures en général*).

Le patineur qui prend le dernier relais **et** passe sous le portique d'arrivée avant l'heure officielle d'arrivée termine le tour en cours qui est comptabilisé.

En cas d'égalité de nombre de tours, l'heure d'arrivée réelle du dernier patineur de l'équipe est déterminante dans le classement général de l'épreuve.

Zone de relais, passage de témoin :

La zone de relais doit être matérialisée sans ambiguïté, généralement entre le début et la fin de la zone des stands patineurs.

La zone de relais devra prévoir un cheminement de retour sécurisé pour les équipiers ayant passé le témoin. Un couloir privilégié pourra être prévu pour les patineurs qui font le choix d'un passage sans relais. **L'organisateur devra veiller à ce que ces zones soient toujours libre d'accès.**

Une zone de sécurité d'au minimum 20 m de part et d'autre du portique d'arrivée doit rester libre.

Les compétiteurs qui roulent dans un train de solos et qui souhaitent passer le relais à un de ses équipiers devront quitter le groupe de solos au minimum à 50 m avant le début de la zone de relais. L'organisateur matérialera sans ambiguïté cette limite.

Le témoin ne peut être passé que dans la zone de relais.

Le passage de témoin doit être exécuté à faible vitesse afin de limiter les risques de chute et améliorer la sécurité de cette zone - le passage de relais à "l'américaine" est autorisé.

Les équipes sont entièrement libres tant dans l'ordre de la prise de relais de chaque équipier que du nombre de tours consécutifs que chaque équipier peut effectuer.

Incident de l'épreuve :

Le juge-arbitre est seul habilité à neutraliser, suspendre ou arrêter définitivement la course pour toutes raisons de sécurité qu'il jugera nécessaire dans l'intérêt des participants.

Le juge-arbitre informe l'organisateur de ses décisions. L'organisateur doit prendre dans les meilleurs délais les mesures utiles.

Secours :

L'organisateur doit prévoir obligatoirement un service de premiers secours sur le site adapté au nombre de participants, de spectateurs et de bénévoles.

Assistance :

Les patineurs sont libres d'emporter l'équipement qu'ils jugent utile.

Les patineurs en course peuvent recevoir une assistance d'autres participants en course ou d'un agent de l'organisation dédié à cette tâche.

Le patineur en difficulté doit terminer le tour par l'itinéraire de l'épreuve, dans le sens de circulation de l'épreuve.

Pénalités :

Tous gestes antisportifs, toutes actions mettant en cause la sécurité des participants ou tous manquements au règlement signalés par un juge entraîne obligatoirement une pénalité d'1 tour.

En cas de récidive, la pénalité est automatiquement portée à 3 tours.

Le juge-arbitre est le seul habilité à disqualifier soit le patineur soit l'équipe complète en cas de faute grave.

Réclamations :

Les réclamations ne sont admises que pour le décompte des tours de son équipe. Elle est faite auprès du juge-arbitre au maximum 15 minutes après l'arrivée du dernier compétiteur.

Recours :

Toutes équipes désirant déposer un recours sur décision prise par le Juge-arbitre devra le faire par écrit auprès de la LCVLRS au maximum dans un délai de 8 jours après l'épreuve, en apportant la preuve de sa requête.

La commission « Rallye 6H Roller » de la ligue statuera et rendra sa décision dans les meilleurs délais.

Tout recours ne remet en aucun cas en cause les récompenses remises lors de la manifestation.

Cérémonie de clôture :

L'organisateur de l'épreuve prévoit une cérémonie de clôture ou seront mises à l'honneur les équipes participantes, les bénévoles en charge de l'organisation de l'épreuve et l'ensemble des partenaires. L'ensemble des participants sont conviés à cette fête. Le protocole se fera en présence des représentants officiels de la ville d'accueil, des structures associées à l'organisation et de nos partenaires.

Annulation de l'épreuve :

L'organisateur de l'épreuve peut être contraint à annuler la manifestation par décision des autorités de tutelle : ministérielle, préfectorale, municipale, fédérale... en raison d'événements exceptionnels : intempéries majeures, actes mettant en cause la sécurité, la santé publique, ou tout manquement à la sécurité des participants,...

L'organisateur informera l'ensemble des participants et les acteurs concernés aussi rapidement que possible par tous moyens disponibles.

L'organisateur remboursera ou restituera uniquement le montant des engagements perçus des participants.

L'organisateur assumera l'ensemble des coûts associés à cette annulation auprès des services qu'il aura contractuellement sollicités.