



GUIDE D'ACCOMPAGNEMENT
À L'USAGE DES INITIATEURS STAGIAIRES

SOMMAIRE

L'INITIATEUR FÉDÉRAL

LE RÉFÉRENTIEL ACTIVITÉS DE L'INITIATEUR	P8
TRAVAIL PRESCRIT	P8
ÉVALUATION DU TRAVAIL PRESCRIT	P9
LE RÉFÉRENTIEL COMPÉTENCES DE L'INITIATEUR	P12
COMPÉTENCES	P12
ATTENDUS	P12
LA DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE DE L'INITIATEUR	P15
PRINCIPES GÉNÉRAUX	P15
CONNAISSANCE DES DIFFÉRENTS PUBLICS	P16
APPROCHE PÉDAGOGIQUE	P18
SÉANCE PÉDAGOGIQUE	P20
SÉCURITÉ DES PRATIQUANTS	P23

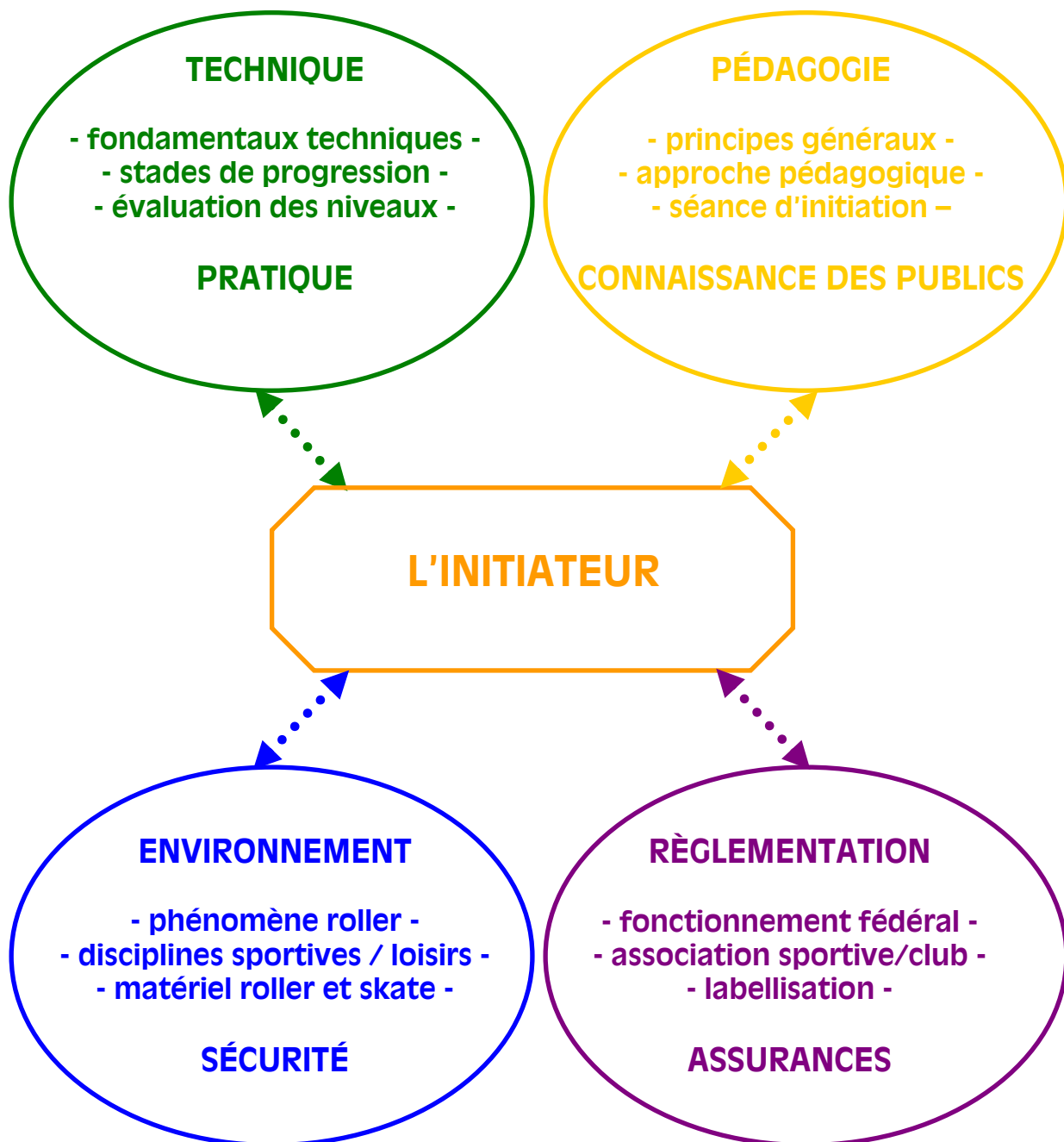
LES CONTENUS DE FORMATION

L'ANALYSE TECHNIQUE DU ROLLER SKATING	P25
QUELQUES ASPECTS DE MOTRICITÉ	P25
FONDAMENTAUX TECHNIQUES	P28
Se déplacer, se diriger	P29
Se retourner	P31
Sauter	P32
S'arrêter	P33
STADES DE PROGRESSION	P34
ÉTAPES DE TRANSITION	P35
ÉVALUATION DES NIVEAUX	P36
L'ENVIRONNEMENT DU ROLLER SKATING	P39
PHÉNOMÈNE ROLLER	P39
DISCIPLINES	P40
Le patinage artistique	P41
Le patinage de groupe	P42
La danse	P43
La course	P44
La randonnée	P45
Le rink hockey	P46
Le roller in line hockey	P47
Le roller acrobatique	P48
Le skateboard	P49
ÉCOLE DU ROLLER FRANÇAIS	P50
MATÉRIEL ROLLER ET SKATE	P52
L'ENCADREMENT DU ROLLER SKATING	P54
DIPLÔMES FÉDÉRAUX	P54
DIPLÔMES D'ÉTAT	P55

LA RÉGLEMENTATION FÉDÉRALE	P58
PRÉSENTATION DE LA FÉDÉRATION	P58
FONCTIONNEMENT DU CLUB	P61
CLUB ET FFRS	P72
CLUB ET AUTRES PARTENAIRES	P76
RÉGLEMENTATION DES ROLLERS "PIÉTONS"	P79

L'EXAMEN

LA PRÉPARATION AUX ÉPREUVES	P82
ÉPREUVE PÉDAGOGIQUE	P82
ÉPREUVE DE RÉGLEMENTATION	P83
ÉPREUVE PRATIQUE	P83
LE PROTOCOLE D'ÉVALUATION	P84
ÉVALUATION DE L'ORAL DE RÉGLEMENTATION	P84
ÉVALUATION DE L'ANIMATION DE SÉANCE	P84
ÉVALUATION DE L'ENTRETIEN SUR LA SÉANCE	P85
ÉVALUATION DE LA PRESTATION TECHNIQUE	P85



L'INITIATEUR FÉDÉRAL

PRÉAMBULE

Le guide d'accompagnement des initiateurs stagiaires proposé par la Commission Enseignement de la Fédération Française de Roller Skating s'adresse aux initiateurs fédéraux stagiaires dans le cadre de leur formation au BIF, (Brevet d'Initiateur Fédéral), organisé par une ligue. Le BIF constitue le 1^{er} niveau des diplômes fédéraux.

Il tient compte de la rénovation des diplômes qui nous a amené à caler nos niveaux, nos protocoles, et notre vocabulaire à ceux préconisés par le ministère des sports dans le cadre de la nouvelle architecture générale des formations et des diplômes de l'Etat.

Cela peut entraîner, çà et là, des modifications, notamment par rapport au libellé du Cahier des Charges BIF actuel, mais seulement dans la forme et non dans le fond, et n'engendre donc pas des changements majeurs.

Deux outils sont mis à la disposition des initiateurs stagiaires.

1. Le document intitulé "GUIDE D'ACCOMPAGNEMENT DE L'INITIATEUR STAGIAIRE" **téléchargeable gratuitement sur le site internet de la fédération**, regroupe un certain nombre d'informations et de connaissances nécessaires à la préparation optimale des futurs initiateurs, dans le cadre de leur formation.
 - Le référentiel des activités et les compétences de l'Initiateur Fédéral.
 - Les connaissances techniques, pédagogiques et de réglementation de base.
2. LE MANUEL coédité avec la revue EPS, intitulé "ROLLER SKATING, DE L'INITIATION AU PERFECTIONNEMENT".
Cet ouvrage propose une analyse descriptive précise des éléments techniques de la pratique du roller, une méthodologie détaillée de leur apprentissage, ainsi qu'une évaluation permanente des différents stades d'acquisition et de progression. Il est le corollaire indispensable du guide méthodologique, car il décrit le passage de la théorie à la pratique, en présentant des exercices et des jeux incontournables de l'initiation.

I - LE RÉFÉRENTIEL ACTIVITÉS DE L'INITIATEUR FÉDÉRAL

LE TRAVAIL PRESCRIT

DÉFINITION

Le travail prescrit est ce que l'homme au travail doit faire; c'est l'exécution de la tâche définie par l'Institution. Le travail réel est ce qu'il fait concrètement compte tenu des aléas. Un écart existe entre les deux: Cet écart est irréductible, il existe même dans les situations avec automatisation forte.

Pourquoi existe-t-il? Il tient aux aléas et imprévus et en partie au fait que l'on travaille dans la relation, par exemple dans le face à face pédagogique. On fait autrement que ce qui était prévu pour faire face à l'imprévu. C'est une forme de créativité dans le travail pour que cela fonctionne.

APPELLATION

L'appellation est "INITIATEUR FÉDÉRAL en roller skating".

La professionnalisation : le BIF ne permet pas de prétendre à une rémunération art 43 de la loi du 16 juillet 1984 modifiée, art 43.1 de la loi de juillet 2000. Cependant, on peut obtenir un emploi rémunéré, lorsque le BIF s'ajoute à un autre diplôme, par exemple :

- titulaire d'un BAFA + BIF on peut exercer contre rémunération dans un CVL.
- titulaire d'un DEUG STAPS + BIF on peut trouver un travail saisonnier dans une collectivité territoriale ou dans le secteur touristique.

Le milieu associatif, n'est qu'un employeur parmi d'autres.

Par ailleurs, les titulaires du brevet d'aptitude professionnelle d'assistant animateur technicien (BAPAAT), support technique « roller » ou du brevet d'initiateur fédéral (BIF) de la Fédération française de roller skating (FFRS) sont dispensés de la certification de l'UC 1 du certificat de spécialisation (CS) roller.

RÉFÉRENTIEL DES ACTIVITÉS

L'initiateur en roller skating exerce en autonomie son activité d'initiation, dans la limite des cadres règlementaires. Il est responsable au plan pédagogique. Il assure la sécurité des tiers et des publics dont il a la charge. Il a la responsabilité du projet d'initiation qui s'inscrit dans le projet de la structure.

Plusieurs champs de compétences sont pris en compte en rapport avec le type d'activités (découverte/apprentissage/perfectionnement/évaluation).

⇒ La technique.

- Identification des 5 fondamentaux : comprendre à travers cette catégorisation d'actions les éléments constitutifs de la discipline (patiner ; qu'est ce que c'est ?).
- Connaissance de plusieurs techniques sur chaque verbe d'action.
- Capacité à hiérarchiser ces techniques en fonction de leur difficulté technique et de leur intérêt.
- Maîtrise de principes techniques (notion).
- Connaissances de la terminologie.

⇒ **La pédagogie.**

- Gestion de certaines règles d'entraînement.
- Connaissances pédagogiques.
- Connaissance du public : différence entre adulte et enfant.
- Qualité d'animateur.
- Sécurité.

⇒ **La réglementation.**

- Connaissance de la fédération.
- Gestion du club.
- Textes de lois.

FICHE DESCRIPTIVE D'ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

Tout titulaire du Brevet d'Initiateur Fédéral

- organise de manière autonome des prestations d'animation (découverte, initiation, démonstration, promotion) en roller skating,
- conduit des cycles d'apprentissage du roller en garantissant aux pratiquants les conditions optimales de sécurité,
- participe à l'entretien du matériel spécifique roller.

Il est amené à exercer dans des milieux variés (skatepark, gymnase, piste, voie verte...), auprès de différents publics (petite enfance à senior, scolaire ou extrascolaire).

L'ÉVALUATION DU TRAVAIL PRESCRIT

Pour évaluer des compétences au travers du travail prescrit, il faut définir et réaliser une tâche complexe, celle de l'apprentissage, et voir si les patineurs arrivent à se la représenter, à y entrer et à la réussir en mobilisant des techniques. Évaluer des compétences, c'est observer les patineurs pendant la séance en train de se construire : certains sont très loin du compte, alors que pour d'autres, la construction est en cours, même s'il y a encore des progrès à faire.

INDICATEURS DE L'ÉVALUATION DE L'INITIATION

On peut documenter des observations, les engranger, les noter méthodiquement et faire une sorte de " bilan de compétences ", avec des outils, mais sans volonté de standardiser les procédures et d'évaluer tout le monde à date fixe.

S'il faut armer le regard de l'initiateur, c'est pour qu'il sache observer en disposant d'un certain nombre d'outils conceptuels, de modèles théoriques de l'apprentissage.

Il ne s'agit pas forcément de listes d'items à cocher, mais d'une grille de lecture des observables.

BILAN DE L'INITIATEUR FÉDÉRAL

1. Bilan sur l'action d'initiation.

L'initiateur fédéral doit être en mesure de faire une autoévaluation de son action autour de quelques items récurrents.

IL a utilisé un plan d'action.

IL a pris en compte les caractéristiques du public pour préparer son action.

IL a proposé des objectifs de séance et de cycle.

IL a mis en place des situations d'initiation, en toute sécurité.

IL a proposé des critères de réussite de son action

IL a utilisé des modalités et des outils d'évaluation pertinents.

IL a proposé des améliorations et des réajustements.

IL a proposé des développements, des perspectives et des ouvertures.

2. Bilan sur le niveau de réalisation des patineurs.

SITUATION	OBJECTIF technique	ACQUIS	EN VOIE D'ACQUISITION	NON ACQUIS
Exercice 1	Croisé avant	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exercice 2	Freinage en aigle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exercice 3	Retournement sur 2 pieds d'avant en arrière	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

BILAN DES PATINEURS

1. Bilan de fin de séance.

Chaque fin de séance est l'objet d'un retour verbal pendant lequel l'initiateur et les patineurs échangent tour à tour et constructivement leur propre point de vue sur le déroulement général de cette séance.

2. Bilan de fin de cycle.

Chaque fin de cycle est l'objet d'un bilan au moyen d'une fiche individuelle remplie par les patineurs, sur ce que chacun a vécu, compris, acquis, ou non.

EXEMPLE DE FICHE DE BILAN DE FIN DE CYCLE

APPRECIATION	A Très bien	B Bien	C Moyen	D Mauvais
Mise en place des exercices	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Présentation des objectifs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Clarté des consignes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Apport des corrections individuelles, collectives	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilisation de la démonstration	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rapport temps de pratique / temps de repos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Organisation matérielle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Acquisitions techniques de fin de cycle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Qualité d'animation de l'initiateur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Citer un point faible du cycle :

Citer un point fort du cycle :

II - LE RÉFÉRENTIEL COMPÉTENCES DE L'INITIATEUR

LES COMPÉTENCES

Tout titulaire du Brevet d'Initiateur Fédéral doit donc démontrer des compétences (unités de compétences UC avec des objectifs intermédiaires OI) regroupées sous l'appellation générique "ÊTRE CAPABLE DE" et vérifiables dans le cadre de l'examen BIF et d'épreuves bien identifiées.

LES ATTENDUS

RÉFÉRENTIEL DE CERTIFICATION

UC1 : EC DE PROPOSER UNE INITIATION OU UN CYCLE D'APPRENTISSAGE EN ROLLER SKATING

OI - 1.1 EC DE METTRE EN ŒUVRE DES SITUATIONS PEDAGOGIQUES PERMETTANT L'APPRENTISSAGE DES FONDAMENTAUX DU ROLLER SKATING EN SECURITE

OI - 1.11 EC d'animer une séance
Avoir une attitude dynamique face au groupe
Proposer des contenus de séance ludiques
Créer un climat favorable aux apprentissages
Utiliser un langage adapté au public

OI - 1.12 EC de mettre en place des situations d'apprentissage
Proposer des situations favorisant l'alternance du travail des habiletés motrices fermées et ouvertes, s'appuyant sur les fondamentaux techniques du patinage à roulettes : se déplacer et se diriger, sauter, se retourner, s'arrêter
Créer des situations problèmes permettant la résolution des difficultés liées à chaque stade de l'initiation
Adapter la séance au niveau du public concerné

OI - 1.13 EC de proposer des étapes de progression
Déterminer les éléments constitutifs de chaque difficulté technique
Mettre en place une progression facilitant le passage d'un stade à l'autre

OI - 1.14 EC d'évaluer les niveaux de pratique
Déterminer les outils d'évaluation en fonction des niveaux
Organiser et évaluer les parcours de l'Ecole de Roller Français (roues verte, bleue et rouge)

OI - 1.15 EC d'évaluer les risques objectifs liés au contexte de pratique
Connaître les textes réglementaires de droit commun et spécifiques au roller skating
Assurer la sécurité des pratiquants et des tiers
Vérifier la conformité du matériel technique nécessaire à la réalisation de l'activité
Choisir les équipements de protections individuels

UC2 : EC DE METTRE EN ŒUVRE LES TEXTES REGLEMENTAIRES PERMETTANT DE GERER UNE ASSOCIATION SPORTIVE

OI - 2.1 EC D'ASSURER LE DEVELOPPEMENT D'UNE ASSOCIATION SPORTIVE AU PLAN LOCAL

OI – 2.11 EC de participer au fonctionnement démocratique de l'association
Faire fonctionner une association selon un fonctionnement démocratique
Gérer une association selon les textes règlementaires en vigueur

OI – 2.12 EC d'évaluer les risques objectifs liés au contexte de pratique et de fonctionnement de l'association
Connaître les textes de droit commun concernant la responsabilité civile et pénale
Connaître les closes du contrat d'assurance qui assure l'association, les pratiquants et les tiers

OI – 2.13 EC de proposer des actions en concertation avec les partenaires locaux
Connaître les interlocuteurs et partenaires
Adapter la plan de politique sportive à la réalité du territoire ou se situe l'association
Connaître les démarches d'organisation d'une manifestation sportive

UC3 : EC DE REALISER UNE PRESTATION TECHNIQUE EN ROLLER

OI - 3.1. EC DE REALISER SUR UN CIRCUIT DEFINI LES ELEMENTS TECHNIQUES DE BASE

OI – 3.11 EC de d'enchaîner des éléments technique de base en roller skating
Savoir exécuter les éléments techniques de l'initiation au roller skating
Pouvoir enchaîner les éléments techniques selon un ordre défini sur un parcours défini

III - LA DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE DE L'INITIATEUR

1. LES PRINCIPES GÉNÉRAUX.

Quel que soit son niveau d'intervention et le niveau du groupe dont il est responsable, l'initiateur doit observer certaines règles pédagogiques essentielles. Certains éléments de construction et de conduite d'une séance sont incontournables.

11. L'ALTERNANCE.

Du général au particulier.

Au cours d'une séance il est utile d'alterner des phases techniques dans leur globalité (circuit, jeux par exemple), avec des exercices qui abordent un des aspects techniques propres à l'activité (exemple : un atelier sur le contrôle de la prise de carre). Et inversement, il est également utile de passer du particulier au général, par exemple en sortant un élément technique précis pour le travailler analytiquement, puis le réintégrer dans son contexte, le plus proche possible de la réalité de la pratique.

Du quantitatif au qualitatif.

- L'aspect quantitatif, c'est par exemple le nombre de situations pédagogiques, de répétitions, la durée d'un exercice, la durée de la séance : tout ce qui est mesurable ou observable indépendamment du rôle habituel de l'initiateur.
- L'aspect qualitatif (notion plus subjective) est souvent lié à des critères de réussite déterminés par l'initiateur (modèle) ou par la réglementation (qualité technique). Cela peut tenir compte de la vitesse, du nombre de réussites, de l'équilibre, etc, et aussi bien évidemment du degré d'implication du pratiquant.

Du collectif à l'individuel, et inversement.

La gestion d'une séance doit prendre en compte :

- tout le groupe : explication des exercices, incontournables techniques ;
- des sous-groupes définis selon certains critères (taille, âge, niveau) ;
- chaque individu : compréhension et représentation mentale différentes, réponses individuelles variables sur un même exercice, singularité technique (morphologie, sexe, vécu), consignes particulières liées à des fautes individuelles, capacité d'adaptation inégale.

Du formel à l'informel.

Par exemple en proposant des situations ou en laissant aux patineurs la possibilité d'être actifs dans l'agencement de certains ateliers mis en place.

- Varier les placements dans le groupe.
- Varier les chefs de groupe.
- Permuter les rôles d'observateur, etc.

12. LA PROGRESSIVITE.

De l'effort.

Pour l'initiation, on se limite aux notions de "fatigant" ou de "pas fatigant". On peut objectiver (mesurer, contrôler) cette intensité de l'effort par l'apparition des signes extérieurs comme l'essoufflement ou encore la diminution de l'envie de faire un exercice.

Savoir doser l'effort c'est augmenter progressivement la charge de travail :

- si l'augmentation est trop lente, l'initié plafonne ;
- si elle est trop rapide, elle peut causer une fatigue physique, mentale.

De la difficulté technique.

On doit établir une hiérarchisation dans l'échelle des acquisitions techniques, et appréhender la difficulté sous la forme de prise de risques croissante.

On doit proposer une hiérarchisation des exercices et établir une progression.

A chaque niveau, il est possible d'associer des contraintes liées à la vitesse, l'équilibre, la coordination, la mobilité, etc.

13. LA VARIETE.

Afin d'éviter une baisse d'attention et de concentration surtout chez les plus jeunes si une même tâche dure trop longtemps.

La variété peut tenir compte :

- de la réalisation : facile, difficile ;
- des situations pédagogiques inhabituelles ;
- des types d'exercices variés ;
- de la vitesse d'exécution (lente, rapide, moyenne, etc.).
- de l'espace d'évolution ;
- du matériel utilisé.

14. LA RESPONSABILISATION.

D'une manière générale, il est nécessaire que les situations d'apprentissages aient du sens, qu'elles correspondent à des représentations concrètes de la réalité de la pratique du roller. Il faut savoir laisser la place au dialogue et à l'expression des pratiquants. Il est relativement facile de susciter leur collaboration dans la mise en place, la création et l'utilisation des ateliers et des jeux.

Remarque : il est important que les patineurs reprennent à leur compte les situations proposées par l'initiateur, pour les vivre activement, se les approprier, ne pas les subir.

2. CONNAISSANCE DES DIFFERENTS PUBLICS

L'initiateur doit posséder quelques repères concernant les différents publics qu'il peut rencontrer. Notamment adulte/enfant. Comment connaître et mieux appréhender les publics, ses caractéristiques et ses attentes, en fonction des objectifs et du contexte ?

ENFANTS

L'enfance est un stade de développement humain qui suit la "petite enfance" qui va jusqu'à 6 ans et qui précède l'adolescence puis l'âge adulte. L'enfant n'est pas un adulte en miniature. Il n'est pas non plus une boîte vide qu'il faut remplir de savoir. Il a ses propres perceptions et déjà un vécu que l'on ne peut ignorer.

<u>6 à 8 ans</u>	est très actif est tourné vers lui-même aime le jeu désire plaire
<u>8 à 10 ans</u>	est courageux est entreprenant est attiré par le sport désire vivre en groupe
<u>10 à 12 ans</u>	est motivé a l'esprit compétitif très développé a une croissance staturale rapide manque de tonus

ADOLESCENTS

L'adolescence est une phase de la vie humaine de transition entre l'enfance et l'âge adulte. L'adolescence démarre vers 12 ans en France. Cette phase est marquée par des changements physiques (puberté puis fin de la croissance), affectifs (modification de la vie relationnelle), intellectuels (compréhension de la vie et de sa vie) et psychiques (recherche identitaire, acquisition progressive de l'autonomie).

Contrairement à la plupart des espèces de mammifères, la croissance n'est pas terminée au moment du démarrage de la fonction de reproduction, et souvent elle est génératrice d'une grande sensation de fatigue. Cette fatigue adolescente est donc d'origine biologique, et ne doit pas être perçue comme de la paresse.

Souvent l'adolescence donne lieu à une remise en cause des relations avec les parents.

<u>12 à 14 ans</u>	a l'esprit compétitif très développé a une croissance staturale rapide manque de tonus
<u>14 à 16 ans</u>	refuse l'échec développe une motivation personnelle a besoin de conseil et de précision
<u>16 à 18 ans</u>	se prend en charge devient autonome arrive à maturité physique

ADULTES

La motivation des adultes est très variée.

+ 18 ans : aime les conseils individuels
possède une plus grande conscience du risque
est totalement indépendant

Remarque : la croissance de l'individu est achevée à l'âge d'environ 25 ans.

QUELQUES RÈGLES SPÉCIFIQUES A L'INITIATION DE JEUNES ADULTES ET D'ADULTES.

- Besoin et motivation.
L'adulte a besoin d'être convaincu que l'information reçue lui servira.
- Participation active.
L'adulte a besoin de participer activement et de savoir à tout moment où il en est dans son parcours d'initiation.
- Expérience vécue.
L'adulte a besoin de voir la relation entre ce qu'il sait déjà et ce qu'il apprend, entre ce qu'il a déjà fait et ce qu'il apprend à faire.
- Résolution de problèmes.
L'adulte a besoin de comprendre en quoi ce qu'il est en train d'apprendre lui servira à résoudre des problèmes.
- Application immédiate.
L'adulte a besoin d'utiliser de suite les savoir-faire techniques nouvellement acquis.
- Feed-back.
L'adulte a besoin de recevoir un retour le plus tôt possible sur ce qu'il fait après la mise en application.
- Processus mentaux.
L'adulte a acquis, par expérience, des habitudes mentales et des manières d'apprendre qui lui sont personnelles. Celles-ci sont variables d'un individu à l'autre dont il faut tenir compte.

3. L'APPROCHE PEDAGOGIQUE.

1. DEFINITION.

Pédagogie : " science de l'éducation et de l'instruction" (Larousse).

Pédagogue : " personne qui instruit et élève les enfants ; personne qui a l'art de l'enseignement" (Larousse).

2. ASPECTS REGLEMENTAIRES ET SECURITAIRES.

Règlementation sur l'encadrement.

Règlementation spécifique à la discipline.

Règlementation sur la sécurité pendant la pratique :

- équipement, protections ;
- placement, remplacement ;
- permutations, rotations.

3. OUTILS PEDAGOGIQUES.

31. La séance : équilibrée, articulée.

Equilibrée : temps forts / temps faibles ;

- exercices / jeux / ateliers ;
- travail individuel / travail collectif ;
- activité / repos.

Articulée avec ce qui précède, avec ce qui suit, de séance à séance.

32. L'exercice : compréhensible, réalisable, contextualisé.

- Compréhensible et simple (éviter les situations "tarabiscotées").
- Réalisable techniquement et tactiquement.
- Replacé dans le contexte par rapport à la réalité du terrain, sans artifices, l'exercice doit correspondre aux exigences de la pratique.

33. Les consignes et les corrections : navette entre consignes / corrections collectives et individuelles.

A QUI ?	des femmes, des hommes, des jeunes, des adultes	Individuellement Collectivement	Entendu de tous Personnel Entendu de tous
OÙ ?	Domaines d'intervention	Sécuritaire Technique Psychologique Règlementaire	
SUR QUOI ?	Référents	Fréquence Vitesse Rythme	Relation temps espace
COMMENT ?	Repères	Visuel Auditif	Espace trajectoire Musique, appel coéquipier, Roulage des patins

34. Les gammes : répétitions des gestes de base, des fondamentaux techniques, des préalables à l'acquisition de savoir-faire plus élaborés.

35. Les ateliers : répétitions, individualisation, remplacement dans le contexte, etc.

36. La situation transfert : situation d'évaluation des acquis techniques.

37. La démonstration : l'utilisation judicieuse de celle-ci demande une certaine expérience, à manier avec précaution et discernement.
- par qui ? l'initiateur, les athlètes ?
 - laquelle ? la bonne, la mauvaise ?
 - comment ? le placement ?

4. PRINCIPES SPECIFIQUES

Du simple au complexe, du facile au difficile.

Des situations en grand espace aux situations en espace réduit.

Du travail à thèmes au travail libre. De l'exercice au jeu.

SCHEMA D'APPRENTISSAGE	
POUR L'INITIATEUR	POUR L'INITIE
Il a des objectifs	Il agit
↓	↓
Il met en place des situations	Il se construit, se transforme
↓	↓
Il anime des situations	Il est confronté à des problèmes
↓	↓
Il les fait évoluer en fonction des réponses	Il essaie de les résoudre
↓	↓
Il évalue	Il acquiert des savoir-faire

QUELQUES CONSEILS PRATIQUES

- ▣ Choisir une aire de pratique adaptée au niveau.
- ▣ Laisser les participants s'équiper seuls (en fonction du public), mais vérifier avant le début de l'activité.
- ▣ Identifier les objectifs généraux et les objectifs spécifiques.
- ▣ Faire pratiquer le plus possible.
- ▣ Supprimer au plus tôt le réflexe de marche.
- ▣ Mettre les débutants en confiance.
- ▣ Apprendre à tomber et à se relever.
- ▣ Varier les déplacements, les trajectoires.
- ▣ Utiliser un grand nombre d'éducatifs, proposer des variantes et poser des contraintes.
- ▣ Respecter les stades de progression.

AVANT LA SÉANCE	PENDANT LA SÉANCE	APRÈS LA SÉANCE
Présenter le but de la séance Présenter l'organisation du groupe Présenter les différentes tâches à accomplir	Préciser les consignes Encourager, dynamiser Simplifier ou complexifier Gérer l'intensité S'adapter aux évènements	Faire un bilan de sa séance Faire un bilan des patineurs Préparer la séance suivante

4. LA SEANCE PEDAGOGIQUE

1. DEFINITION.

La séance est :

- un MOYEN de TRANSFORMATION des différentes CAPACITES d'un individu ;
- un MOMENT (durée) rassemblant un groupe (homogène ou hétérogène) ;
- une PARTIE d'un tout qui s'inscrit dans le cadre de la progression, de l'initiation au perfectionnement ;
- un MOYEN D'ABOUTIR à l'OBJECTIF FINAL.

2. TROIS RÈGLES D'OR INCONTOURNABLES.

1. TOUS LES PATINEURS SONT ACTIFS

2. LE MATÉRIEL ET TOUT L'ESPACE SONT UTILISÉS

3. LES MODALITÉS DE COMMUNICATION SONT RESPECTÉES :

être vu, entendu et compris par tous les élèves et réciproquement

3. CARACTERISTIQUES DE LA SEANCE.

Avant toute séance, il est nécessaire de tenir compte de plusieurs éléments qui facilitent la mise en place du contenu.

L'initiateur doit répondre aux questions suivantes :

A qui l'initiateur s'adresse-t-il ?

Nombre de participants, âge, niveau de pratique, motivation, ambiance générale ; il faut très rapidement déterminer le niveau physique et technique (ce qu'ils savent faire ou ne pas faire).

Quoi enseigner, et comment ?

C'est définir l'objectif de la séance, les thèmes proposés, les outils mis en œuvre.

Quand se fait la séance ?

- Situer la séance dans le programme général du cycle.
- Se rappeler ce qui a été fait avant la séance et ce qui est prévu après.

Où se déroule la séance ?

- Dedans : gymnase, salle plus petite ou plus grande, etc.
- Dehors : sur un plateau multi-sport, sur un terrain quelconque, dans une cour ...
- Indiquer toujours le lieu de la séance.

Combien de temps dure la séance ?

Prévoir en les indiquant les temps pour chaque exercice, chaque séquence de travail ou de récupération, etc.

Quel matériel pédagogique utilise-t-on ?

Plots, lattes, ballons, cerceaux, etc.

4. PREPARATION DE LA SEANCE.

Pourquoi préparer une séance ? Préparer une séance, c'est en prévoir le déroulement pour :

- Suivre une trame, une idée directrice, déterminée par le thème proposé et adaptée au niveau du moment (diagnostic ou postulat).
- Déterminer le contenu et la forme de la séance (exercices, ateliers, jeux, etc.).

- Tenir compte de ce qui :
a été fait AVANT, POSTULAT ;
va se faire PENDANT la séance, REALISATION ;
se fera APRES, PERSPECTIVE.

Cette préparation a un rôle très important dans ces trois phases pour aider à mieux présenter la séance, à être précis lors des interventions, elle permet à l'initiateur de s'imprégner davantage des objectifs à atteindre. Pour faire la préparation écrite de la séance, on peut utiliser un tableau ou une grille de séance. Il appartient à chaque éducateur initiateur de se constituer sa propre grille de séance en fonction de ses objectifs et des caractéristiques de son action pédagogique. (Voir grille de séance).

5. COMPOSITION DE LA SEANCE.

La séance comporte CINQ PARTIES étroitement liées entre elles dont le contenu dépend de l'objectif fixé et des éléments choisis pour l'atteindre.

LA PRISE DE CONTACT.

C'est l'accueil des pratiquants, et la présentation du contenu de la séance, en situant la séance dans une progression de travail.

LA MISE EN TRAIN ou échauffement.

C'est une mise en marche progressive de l'organisme au niveau de toutes les fonctions (cardiaque, respiratoire, musculaire et articulaire, psychologique).

Elle part du général pour aboutir au spécifique.

Elle doit être en rapport étroit avec l'objectif de la séance, donc avec les contenus.

LA SEANCE PROPREMENT DITE.

C'est la partie centrale et essentielle de la séance qui s'articule autour

- des thèmes proposés ;
- de l'organisation du groupe ;
- des tâches à effectuer ;
- du déroulement des exercices.

On distingue 3 types d'exercices qui sont directement liés à l'objectif à atteindre : c'est leur choix judicieux et leur progression adaptée qui déterminent l'amélioration de la pratique.

EXERCICES de motricité générale	EXERCICES de motricité spécifique	EXERCICES d'APPLICATION sous forme de jeux, d'ateliers
Travail de base visant à améliorer les capacités générales de coordination et de dissociation	Travail adapté à l'acquisition des savoir-faire techniques de base (fondamentaux) du patinage à roulettes	Travail de vérification des acquis et des progrès (transfert) Mise en situation ludique, voire compétitive,

LE RETOUR AU CALME.

Il est nécessaire afin que l'organisme retrouve son équilibre. Les exercices ont une intensité qui diminue progressivement. Il est de durée variable selon les conditions climatiques et matérielles.

LE BILAN.

Ce doit être le moment privilégié du retour sur le déroulement de la séance avec les participants, collectif, individuel, ou les deux, de préférence interactif, toujours précis, positif et convivial. Il doit faire apparaître pour tous, pratiquants et initiateur, les résultats obtenus et les objectifs à venir.

EXEMPLE DE FICHE DE PREPARATION DE SEANCE

OBJECTIF FINAL		SAVOIR SE DEPLACER VERS L'AVANT : LE PAS DU PATINEUR EN AVANT					
	OBJECTIFS INTERMEDIAIRES	MISE EN PLACE	EVOLUTION VARIANTES	CONSIGNES	CORRECTIONS	DUREE	OBSERVATIONS
Mise en train	<u>Echauffement cardiovasculaire musculaire et articulaire</u>	Différents déplacements sans patins Déplacements avec patins type "patinette"	AV, AR, pas chassés, etc ... A 2, seul ...	Mobiliser les articulations, les muscles Chercher l'amplitude	Garder la tête haute pour prendre des repères visuels	15'	Recherche de concentration pour aborder la séance
Exercice N°1	<u>Faire un transfert actif du poids du corps d'un appui sur l'autre</u> <u>Obtenir un début de glisse sur un appui</u>	Délimiter deux couloirs en largeur avec des petits plots Passer d'un pied sur l'autre en faisant 4 poses de pieds patins parallèles, puis 4 poses de pieds patins ouverts dans le 1 ^{er} couloir et revenir au point de départ, de la même façon dans le 2 ^{ème} couloir, et ainsi de suite dans un sens puis dans l'autre	Exécuter sous forme de course Exécuter en poussant un autre patineur « chariot »	Obtenir une phase de roulage après chaque pose d'appui sur un patin Chercher à augmenter la distance parcourue	Garder es jambes fléchies et le buste légèrement penché en avant	20'	La poussée est diagonale arrière en quads et plutôt latérale en rollers in line
Exercice N°2	<u>Enchaîner les poussées de chaque jambe avec un temps de glisse sur chaque appui</u> <u>Transférer le poids du corps alternativement sur chaque appui</u>	Délimiter deux couloirs en largeur avec des petits plots Patiner en propulsion alternée d'un côté à l'autre du 1 ^{er} couloir et revenir au point de départ, de la même façon dans le 2 ^{ème} couloir, et ainsi de suite dans un sens puis dans l'autre	Exécuter sous forme de course Exécuter en poussant un autre patineur « chariot »	Pousser vers l'arrière et latéralement (diagonale arrière), jambe d'appui en carre externe. Incliner le buste plus vers l'avant Anticiper le déplacement avec le regard	Reposer les appuis plus près l'un de l'autre Augmenter le temps d'extension de la jambe pour accroître la poussée	15'	Intensité, amplitude, fréquence de poussée qualité du placement = efficacité
Exercice N°3	<u>Savoir changer de direction et contrôler ses trajectoires</u>	Mettre en place un parcours jonché de différents obstacles Réaliser le parcours en contournant les obstacles, sans les toucher ni les enjamber	Faire l'exercice à 2 : l'un suit l'autre qui change de direction régulièrement Complexifier le parcours	Réaliser des changements de direction précis Faire les changements de direction en décalant les poses de pied	Orienter le regard vers la direction choisie	20'	Nombre restreint de patineurs qui réalisent le parcours en même temps
JEU DU "CHARIOT"	IDEM OBJECTIFS exercices 1-2-3	Un patineur pousse un autre patineur en position de base	Inverser les rôles	IDEM CONSIGNES exercices 1-2-3	IDEM CORRECTIONS exercices 1-2-3	15'	Jeu transfert ludique
Retour au calme	DEBRIEFING					05'	

5. SECURITE DES PRATIQUANTS

SECURITE PASSIVE	SECURITE ACTIVE
AVANT Arriver en premier S'assurer de l'accueil des patineurs Vérifier la salle et son matériel (fixation but, état du sol, température, ...) Sécuriser la salle Remplir le cahier de présence Avoir un portable Avoir une trousse de secours Avoir un numéro d'appel d'urgence	AVANT Préparer sa séance Préparer son matériel pédagogique (plots, cerceaux, lattes, ballons, ...) Mettre et faire mettre les protections Donner les consignes de sécurité
PENDANT Vérifier le matériel des patineurs Savoir où sont tous les patineurs (piste, vestiaires, sanitaires) Etre attentif au contexte et à l'environnement (spectateurs, amis, parents, ...) 	PENDANT Justifier l'échauffement Gérer les déplacements des patineurs (trajectoires, vitesse, obstacles, nombre) Organiser ou assurer les parades Gérer la fatigue des patineurs Ne pas utiliser de matériel dangereux
APRES Contrôler le départ de tous les patineurs Attendre les parents, si nécessaire Partir en dernier	APRES Ranger ou faire ranger le "petit" matériel Ranger ou faire ranger le "gros " matériel avec des patineurs pas trop frêles

PORT DES PROTECTIONS

A ce jour, seule l'éducation nationale impose le port de certaines protections pour s'initier au roller en école primaire. De son côté, la FFRS impose le port de certaines protections, mais uniquement dans le cadre de ses compétitions, et les exigences varient en fonction de la spécialité pratiquée.

Le seul texte référence pour un initiateur aujourd'hui, c'est la loi sur le sport, qui impose une exigence générale de sécurité. Dans les faits, en cas d'accident, l'initiateur peut être amené à justifier de la sécurité mise en place sur l'activité proposée.

Mais la sécurité ne se limite pas au simple port de protections. On peut prendre l'exemple des CLSH qui imposent un nombre de personnes par encadrant, on peut également justifier une prise de risque par la mise en place de plusieurs exercices progressifs, par le fait de faire une parade ou d'apprendre à tomber...

Bref, l'encadrant est maître de sa séance, à sa charge d'évaluer les risques et de faire en sorte de les limiter au maximum.

Quelques situations concrètes de terrain

Le sol de la salle de sport est glissant, vous constatez une flaque d'eau. Que faites-vous ?
 Lors d'un stage de rentrée vous organisez une séance avec beaucoup de matériel sur plusieurs ateliers. Quelles précautions prenez-vous ?

Au cours d'une séance, un patineur se fait mal mais souhaite continuer à patiner. Que faites-vous ?

Vous organisez une soirée spectacle. Quelles précautions prenez-vous ?

Deux grilles d'éclairage de la salle sont partiellement décrochées. Que faites-vous ?

Vous constatez qu'un patineur possède des patins en très mauvais état. Que faites-vous ?

Deux enfants attendent les parents qui n'arrivent pas, un ami vous propose de les ramener. Que faites-vous ?

ETC ...

LES CONTENUS DE LA FORMATION

I - L'ANALYSE TECHNIQUE DU ROLLER SKATING

Patiner c'est se déplacer à l'aide d'engins fixés aux pieds (mode de locomotion). Le patinage est une activité de déplacement de type »pilotage » ; sans moteur avec pour seule énergie la gravité et/ou les actions du corps, selon une multitude de trajets et de trajectoires, dans un milieu physique ouvert (urbain) ou fermé (gymnase, piste).

1. QUELQUES ASPECTS DE MOTRICITE

Il ne nous semble pas utile d'aborder toutes les composantes de la motricité de manière trop détaillées (adresse, spatialisation, latéralisation,...etc.). Par contre, il est important de présenter l'habileté motrice fondamentale du patinage, l'équilibre et deux autres composantes du mouvement : la coordination, et la mobilité.

11. L'EQUILIBRE.

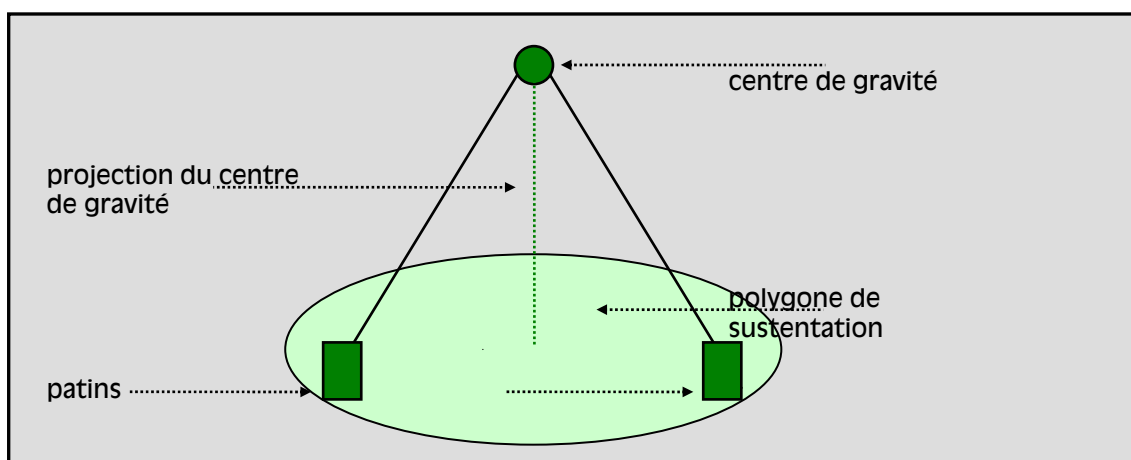
On ne peut pas considérer la maîtrise de l'équilibre comme une compétence spécifique du patinage. Cette aptitude est nécessaire à la pratique de bien d'autres sports. Cependant, cette notion prend beaucoup d'importance car le simple fait de monter sur des patins à roulettes est générateur de déséquilibres et, par conséquent, l'initiateur est confronté d'emblée à l'acquisition et au développement de cette aptitude motrice. Nous retrouvons donc l'équilibre dans tous les compartiments du patinage à roulettes. C'est d'ailleurs le plus souvent un outil d'évaluation de choix utilisé au cours des différents stades de progression. Concrètement, cela se traduit par les critères d'observation suivants :

- il garde l'équilibre,
- il ne perd pas l'équilibre,
- il ne tombe pas.

DEFINITION

L'équilibre c'est le maintien d'une position stable.

Au niveau sportif, l'équilibre prend un sens plus large. La position du centre de gravité par rapport au polygone de sustentation (polygone obtenu en joignant les points d'appui d'un corps posé sur une surface) est l'élément fondateur de l'équilibre.



ORGANISATION DE L'EQUILIBRE

2 points nous paraissent essentiels.

1. Les points d'appui.

L'équilibre s'organise à partir de points d'appui au sol.

- La surface d'appui (taille des appuis, dimension du polygone de sustentation) influence l'équilibre : on est plus stable sur 2 patins écartés que sur un seul.
- La qualité des appuis (fixes - mobiles) : il est plus facile d'être équilibré en chaussures qu'en rollers.

Maîtriser les appuis nécessite de localiser les pressions plantaires et d'identifier l'appui mobile (le patin ne roule que sur un axe longitudinal).

2. Les forces appliquées au centre de gravité.

La position du centre de gravité dépend de 2 facteurs.

a. *Le poids du corps.*

- La première force qui s'applique au centre de gravité est le poids du corps. Cette force varie dans sa direction en fonction des différentes positions que nous prenons.
- Plus ma projection du centre de gravité s'éloigne du centre du polygone de sustentation, plus l'équilibre est difficile..

b. *L'inertie.*

- La vitesse entraîne des modifications dans l'intensité et dans la direction des forces qui s'appliquent au centre de gravité.
- La vitesse de déplacement (le corps dans sa globalité) et la vitesse d'exécution (la vitesse du mouvement des différentes parties du corps entre elles) vont créer ou augmenter les situations déséquilibrantes.

12. LA COORDINATION.

C'est l'association d'actions simultanées ou ordonnées dans le temps et dans l'espace afin d'obtenir une réponse adéquate face à une situation ou à des consignes données.

Cette coordination peut concerner :

- soit un groupe d'athlètes, des patineurs entre eux (ex : travail par paire, jeux collectifs),
- soit un athlète pour la coordination des différentes parties du corps :
 - les membres supérieurs entre eux (ex : recevoir une balle),
 - les membres supérieurs et inférieurs (ex : sauter et recevoir une balle).

Pour être coordonné il faut mettre en place, avec précision, une série de mouvements dans le temps et dans l'espace.

- Par rapport au temps la précision fait plutôt référence à la chronologie des actions (avant, après, en même temps, juste après, etc ...).
- Par rapport à l'espace la précision fait référence au placement, à la localisation. (ici, là, etc ...).

Pour développer une coordination complexe et efficace, il faut privilégier les situations globales par rapport aux situations analytiques.

13. LA MOBILITE.

La mobilité en patinage, c'est la capacité à occuper l'espace et à réaliser des trajectoires variées. L'enjeu principal est d'obtenir des possibilités de déplacements et des évolutions spécifiques (retournement, virages, etc ...). Il est donc important de proposer des situations avec une occupation maximale de l'espace, et de ne pas se restreindre à la mise en place d'ateliers comportant des phases trop statiques.

De plus la spécificité du patinage est de pouvoir effectuer des déplacements en arrière (prise d'information particulière).

Autour de la mobilité et de l'utilisation de l'espace, nous retrouvons un des attraits de plaisir et de progression lié à la pratique du Roller Skating : la vitesse.

CONCLUSION

Au niveau de l'initiation, comment allons-nous utiliser ces données simples ?

Elles vont nous servir de trois façons.

- Au niveau de la compréhension de la spécificité de la motricité du patinage (voir tableau « 2 modes de déplacement » page 11).
- Au niveau de l'observation d'un patineur en situation, en portant notre regard sur ce qui se passe au niveau des patins et / ou des positions du corps au-dessus des patins.

EXEMPLE	OBSERVER/EVALUER
Enjambrer un obstacle	<ul style="list-style-type: none">- Qualité des appuis (patins posés « à plat »)- Transfert complet (corps au dessus du patin, durée de l'appui)- Contrôle position du buste- Mouvements des membres (corrects/parasites)

- Au niveau de la construction des éducatifs, en faisant varier les trois paramètres décrits : équilibre, coordination et mobilité.

EXEMPLE	JOUER SUR LES VARIANTES
Slalomer sur deux appuis	<ul style="list-style-type: none">- Appui : sur un patin- Coordination : en attrapant un ballon, en variant les intervalles, en patinant plus vite- Mobilité : sur des grandes ou petites courbes

2. LES FONDAMENTAUX TECHNIQUES

DÉFINITION

Patiner, c'est avant tout rouler, c'est à dire se déplacer à l'aide d'un objet particulier fixé aux pieds et comportant des roues. On peut définir le patinage à roulettes comme une activité de déplacement de type pilotage :

- sans moteur, avec pour seule énergie les actions du corps et / ou la gravité ;
- selon une multitude de trajets et de trajectoires ;
- dans un milieu physique ouvert (urbain) ou fermé (gymnase, piste).

DEUX MODES DE DÉPLACEMENT	
LA MARCHÉ	LE PATINAGE
<i>Succession de déséquilibre rattrapés de justesse" selon Steindler</i>	<i>Succession d'équilibres alternés sur un pied et sur l'autre</i>
<ul style="list-style-type: none"> - surface d'appui large - Appui stable - Déplacement du centre de gravité pendant la phase d'appui - Transfert antéropostérieur du centre de gravité - Mobilisation de la cheville (déroulement du pied dans l'axe du déplacement) - Jambe d'appui tendue - Bras équilibrateurs par balancer et rotation des épaules en opposition aux jambes 	<ul style="list-style-type: none"> - Surface d'appui large ou étroite et longue - Appui mobile - Fixation du centre de gravité au dessus de l'appui pendant le glissé - Transfert latéral du centre de gravité - Immobilisation de la cheville (propulsion par ouverture du pied et extension du genou) - Jambe d'appui fléchie - Bras équilibrateurs par fixation du train supérieur et placement des bras
Déplacement essentiellement en avant	Déplacement avant et arrière

IDENTIFICATION

Afin de rendre compte de cette diversité d'actions, nous avons répertorié les savoir faire identifiés sous l'appellation "fondamentaux" du roller skating.

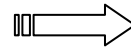
Cette catégorisation de compétences n'est pas un découpage chronologique des apprentissages mais un moyen de mieux appréhender et de recouvrir dans sa totalité les différents éléments constitutifs de la discipline en phase d'initiation. C'est aussi un outil pour répondre à la question, "qu'est ce que patiner ?"

Ces fondamentaux et leur déclinaison (techniques appropriées) sont précisément décrits et illustrés dans le manuel "ROLLER SKATING, DE L'INITIATION AU PERFECTIONNEMENT", ouvrage de référence auquel il faut se reporter en permanence (*toutes les références au manuel sont indiquées dans le guide*).

Quatre fondamentaux de la pratique à roulettes sont répertoriés :

- I **SE DÉPLACER** (glisser ou rouler et se propulser) et **SE DIRIGER** (patiner en ligne droite, virer ou tourner) ;
- II **SE RETOURNER** (changer le sens du déplacement) ;
- III **SAUTER** (enjamber, bondir) ;
- IV **S'ARRÊTER** (freiner et stopper).

I--SE DÉPLACER et SE DIRIGER



MANUEL PAGES 10 à 15

L'un des intérêts des patins à roulettes (ou rollers) est évidemment d'aborder un autre moyen de locomotion que la marche. Il est primordial de garder à l'esprit que patiner intègre les notions suivantes : glisser ou rouler sur le sol ; aller plus vite que marcher ou courir ; utiliser la vitesse pour continuer à rouler sans effort ; se déplacer en arrière.

Nous abordons dans cette famille les éléments relatifs aux notions de glisse et de propulsion.

- Patiner n'est pas marcher. Bio-mécaniquement, la spécificité du patinage réside dans le fait qu'une poussée latérale (sur le côté) provoque un déplacement vers l'avant ou l'arrière. Il est donc essentiel, lors de l'initiation :
 - d'apprendre à pousser latéralement avec les roues.
 - d'explorer d'emblée l'espace avant et l'espace arrière.

SE DEPLACER, c'est aussi aller VERS ..., c'est donc aussi SE DIRIGER.

Il s'agit ici de maîtriser des trajets et des trajectoires de plus en plus complexes. L'objectif est la capacité de se mouvoir là où le patineur a choisi d'aller, ou là où l'environnement le lui impose. Il est donc nécessaire d'appréhender les prises de carres permettant la réalisation de courbes.

DEFINITION.

SE DEPLACER et SE DIRIGER c'est être capable volontairement d'aller d'un point à un autre.

- Direction en avant, en arrière, latéralement.
- Trajectoire droite ou en courbe.
- Vitesse (amplitude et rythme) uniforme ou variable, lente / rapide, accélérée / décélérée.
- Prise de carres.

3 TYPES DE DEPLACEMENT (en avant et en arrière).

1. LE PAS DU PATINEUR.

C'est un pas alternatif ; un enchaînement de poussée de chaque jambe avec un temps de glisse sur chaque appui. Il se réalise en ligne droite et en courbe.

2. LA PATINETTE (LE CHASSÉ).

C'est une propulsion qui n'utilise qu'une jambe de poussée, l'autre patin étant posé au sol (ou seulement relevé). Elle se réalise en ligne droite et en courbe.

3. LE CROISE.

C'est une technique de déplacement en courbe en transfert d'appui (alternance carres internes et externes). Le patin extérieur vient croiser par-dessus le patin intérieur.

PRISE DE CARRES.

LA CARRE est la résultante de la pression exercée sur les roues.

Les deux manières d'effectuer cette pression sont :

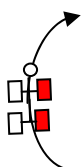
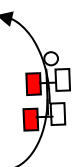
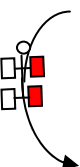
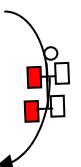
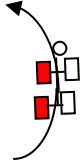
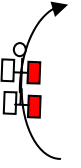
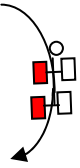
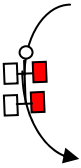
- l'inclinaison du corps vers l'intérieur de la courbe à décrire ;
- la rotation du corps vers l'intérieur de la courbe à décrire.

On parle de carre interne quand la pression porte sur la tranche intérieure des roues (en quad, sur les roues intérieures). On parle de carre externe quand la pression porte sur la tranche extérieure des roues (en quad, sur les roues extérieures).

Carre interne : courbe réalisée en avant ou en arrière, sur un pied (D ou G), par le patineur en appui sur la tranche intérieure des roues

Carre externe : courbe réalisée en avant ou en arrière, sur un pied (D ou G), par le patineur en appui sur la tranche extérieure des roues

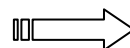
4 carres de base sont identifiées :
 dehors avant : courbe sur un pied en avant en appui sur la carre externe ;
 dedans avant : courbe sur un pied en avant en appui sur la carre interne ;
 dehors arrière : courbe sur un pied en arrière en appui sur la carre externe ;
 dedans arrière : courbe sur un pied en arrière en appui sur la carre interne.

	Carre externe AV	Carre interne AV	Carre externe AR	Carre interne AR
PIED DROIT				
PIED GAUCHE				



Très rapidement, au cours de l'apprentissage, nous ne pourrons plus dissocier « se déplacer » et « se diriger » car c'est la propulsion elle-même qui se réalise selon des trajets et des trajectoires variés. Les « croisés », foulées spécifiques au patinage, qui consistent en la réalisation d'une propulsion en courbe, en sont l'exemple le plus flagrant.

II--SE RETOURNER



MANUEL PAGES 31 à 35

DEFINITION.

SE RETOURNER, c'est être capable de passer d'un déplacement avant à un déplacement arrière et inversement, sans perdre de vitesse.

- Rotation d'un demi-tour autour d'un axe vertical.
- Dans l'optique d'aborder rapidement les évolutions en déplacement arrière, il est indispensable d'apprendre à se retourner (il est d'ailleurs nécessaire pour certaines techniques de freinage).

4 TYPES DE RETOURNEMENT.

1. RETOURNEMENT SUR 2 PIEDS, EN PIVOT, D'AVANT EN ARRIÈRE.

C'est un retournement qui se réalise sur les deux appuis, avec un allègement des deux roues, en conservant la trajectoire (ligne droite ou courbe).

2. RETOURNEMENT SUR 2 PIEDS, EN PIVOT, D'ARRIÈRE EN AVANT.

C'est un retournement qui se réalise sur les deux appuis, avec un allègement des deux roues, en conservant la trajectoire (ligne droite ou courbe).

3. MOHAWK D'AVANT EN ARRIÈRE.

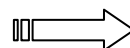
Il consiste en un passage d'un appui sur l'autre, d'avant en arrière, avec une ouverture des pieds.

4. MOHAWK D'ARRIÈRE EN AVANT.

Il consiste en un passage d'un appui sur l'autre, d'arrière en avant, avec une ouverture des pieds.

Remarque : la dénomination « mohawk » est une terminologie utilisée en patinage artistique.

III--SAUTER



MANUEL PAGES 27 à 30

DEFINITION

SAUTER, c'est réaliser une impulsion suffisante des jambes pour obtenir un temps d'envol (phase aérienne).

On distingue 3 phases essentielles à la réalisation d'un saut.

- Impulsion, moment de poussée de la ou des jambes ;
- Phase aérienne, moment où le patineur n'est plus en contact avec le sol ;
- Réception, temps de reprise de contact avec le sol.

2 TYPES D'ELEMENTS TECHNIQUES.

1. ENJAMBEMENT

Il consiste en un franchissement (sans phase aérienne) ou en un saut (avec phase aérienne) d'un pied sur l'autre. Il peut se réaliser vers l'avant ou latéralement.

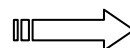
2. SAUT

Il consiste en un saut à partir d'une impulsion d'un seul pied, ou d'une impulsion simultanée des deux pieds, suivies d'une phase aérienne plus ou moins longue et d'une réception sur un pied ou d'une réception simultanée sur les deux pieds.

Remarque : on peut penser qu'il n'est pas essentiel de savoir sauter pour patiner. Pourtant, le saut est une étape indispensable de l'initiation :

- *il est nécessaire sur le plan de la sécurité dans le but d'éviter des obstacles ;*
- *il est recherché spontanément par les enfants pour son aspect ludique et acrobatique ;*
- *il est un bon révélateur de la maîtrise du patinage, et en particulier des appuis ;*
- *il s'intègre aux disciplines du roller (roller artistique et acrobatique notamment).*

IV--S'ARRÊTER



MANUEL PAGES 16 à 26

DEFINITION

S'ARRÊTER, c'est être capable de stopper volontairement son déplacement en freinant progressivement ou en s'arrêtant brusquement.

La capacité à s'arrêter représente une compétence technique indispensable dans l'apprentissage du roller, non seulement pour des raisons évidentes de sécurité, mais aussi pour permettre aux patineurs de s'engager dans des situations plus complexes. En effet, c'est souvent (notamment chez les adultes) en pensant qu'il est capable de stopper son déplacement volontairement à tout moment que le patineur accepte des situations plus difficiles.

10 TYPES D'ARRET

1. LE FREINAGE ALTERNATIF PIEDS FERMES.
Succession d'appui patins convergents (pieds fermés).
2. LE FREINAGE EN AIGLE.
Rotation sur deux appuis ouverts.
3. LE FREINAGE TAMPON EN AVANT (rollers en ligne).
Freinage avant en utilisant le tampon situé à l'arrière des patins en ligne.
4. LE FREINAGE TAMPON EN AVANT EN BUTEE (quads).
Freinage avant en utilisant la butée située à l'avant des patins traditionnels.
5. LE FREINAGE TAMPON EN ARRIERE EN BUTEE (quads).
Freinage arrière en utilisant les deux butées situées à l'avant des patins traditionnels.
6. LE FREINAGE AVANT EN T.
Freinage qui consiste à rouler sur un appui en frottant perpendiculairement sur le sol les roues du patin de la jambe libre.
7. LE FREINAGE ARRIERE EN T.
Freinage arrière ; un patin roule en arrière alors que l'autre dérape perpendiculairement (sur l'intérieur des roues).
8. LE FREINAGE SEMI LATERAL.
Association d'un retournement d'avant en arrière avec le freinage arrière en T.
9. LE BRAQUAGE LATERAL.
Dérapage sur deux appuis parallèles.
10. LE FREINAGE CHASSE-NEIGE EN DERAPAGE.
Dérapage simultané sur deux appuis patins convergents.

3. LES STADES DE PROGRESSION

	Stade 1 GRAND DÉBUTANT	Stade 2 PATINEUR DÉBUTANT	Stade 3 PATINEUR CONFIRMÉ	Stade 4 PATINEUR EXPERT	Stade 5 PATINEUR SPÉCIALISTE
Se déplacer	Piétine (peu de phase de glisse) surtout en AV. Roule sur deux appuis sur une courte distance.	Fait des pas alternatifs brefs en avant. Roule longtemps. Roule sur deux appuis ; s'équilibre brièvement sur un appui. Piétinement en arrière.	Fait des pas alternatifs efficaces en avant, en ligne droite. Contrôle sa propulsion en courbe (chassés, croisés). Fait des pas alternatifs en arrière.	Se propulse de plusieurs façons, avec efficacité. Varie trajectoire et vitesse. Contrôle sa propulsion en courbe en arrière (chassés, croisés).	Se propulse de plusieurs façons, avec efficacité, en avant et en arrière. Produit des trajectoires complexes. A une vitesse élevée.
Se diriger	Se dirige en ligne droite et seulement en avant.	Vire sur deux appuis en avant. Produit des courbes en pas alternatifs en avant et des lignes droites en arrière.	Suit une courbe sur deux appuis en avant et en arrière, voire enchaîne deux ou trois courbes. Amorçe la prise de carre sur un appui en avant.	Produit une courbe sur un ou deux appuis en avant, voire enchaîne deux ou trois courbes. Amorçe la prise de carre sur un appui en arrière.	Pilote sur un appui en avant en arrière.
S'arrêter	S'arrête involontairement.	Freine et s'arrête à petite vitesse (patins convergents, en fermeture).	S'arrête à vitesse moyenne : effectue un freinage en aigle, en tampon ou en butée, en T, en zigzag.	S'arrête à vitesse élevée : freine en chasse neige alternatif ou dérapé, fait des dérapages en T, amorçe le braquage latéral.	S'arrête net, à vitesse élevée, dans n'importe quelle situation. Maîtrise le braquage latéral.
Sauter	Ne saute pas.	Effectue des sursauts sur deux appuis Enjambe des obstacles bas.	Saute sur deux appuis par-dessus un obstacle. Amorçe des rotations.	Saute sur deux appuis, effectue un demi-tour ou un tour complet. Saute avec impulsion sur un appui.	Fait des sauts avec rotation dans des positions variées, en prenant son impulsion et en se réceptionnant sur un ou deux appuis.
Se retourner	Ne se retourne pas.	Se retourne à l'arrêt. Se retourne après un virage en piétinant.	Se retourne d'avant en arrière et d'arrière en avant sur deux appuis (pivot) ou d'un appui sur l'autre (aigle), en perdant de la vitesse, mais en conservant sa trajectoire.	Se retourne d'avant en arrière et d'arrière en avant sur deux appuis (pivot) ou d'un appui sur l'autre (aigle), en conservant sa vitesse et sa trajectoire.	Se retourne d'avant en arrière et d'arrière en avant sur deux appuis (pivot) ou d'un appui sur l'autre (aigle), fait des sauts avec demi-tour, en gardant sa vitesse et en choisissant sa trajectoire.
Posture	A le corps raide et droit. Risque de chuter en arrière.	Se positionne en carres internes. Fléchit les Jambes. Est souvent déséquilibré.	Maîtrise la position de sécurité, est stable. Incline le buste. Fléchit les jambes sur un ou deux appuis.	Dissocie les membres supérieurs des membres inférieurs.	Adopte des positions très variées.

4. LES ÉTAPES DE TRANSITION

DÉFINITION

A partir des 5 stades de progression, trois étapes de transition sont identifiées dans l'initiation au roller skating, elles correspondent au passage d'un stade à l'autre.

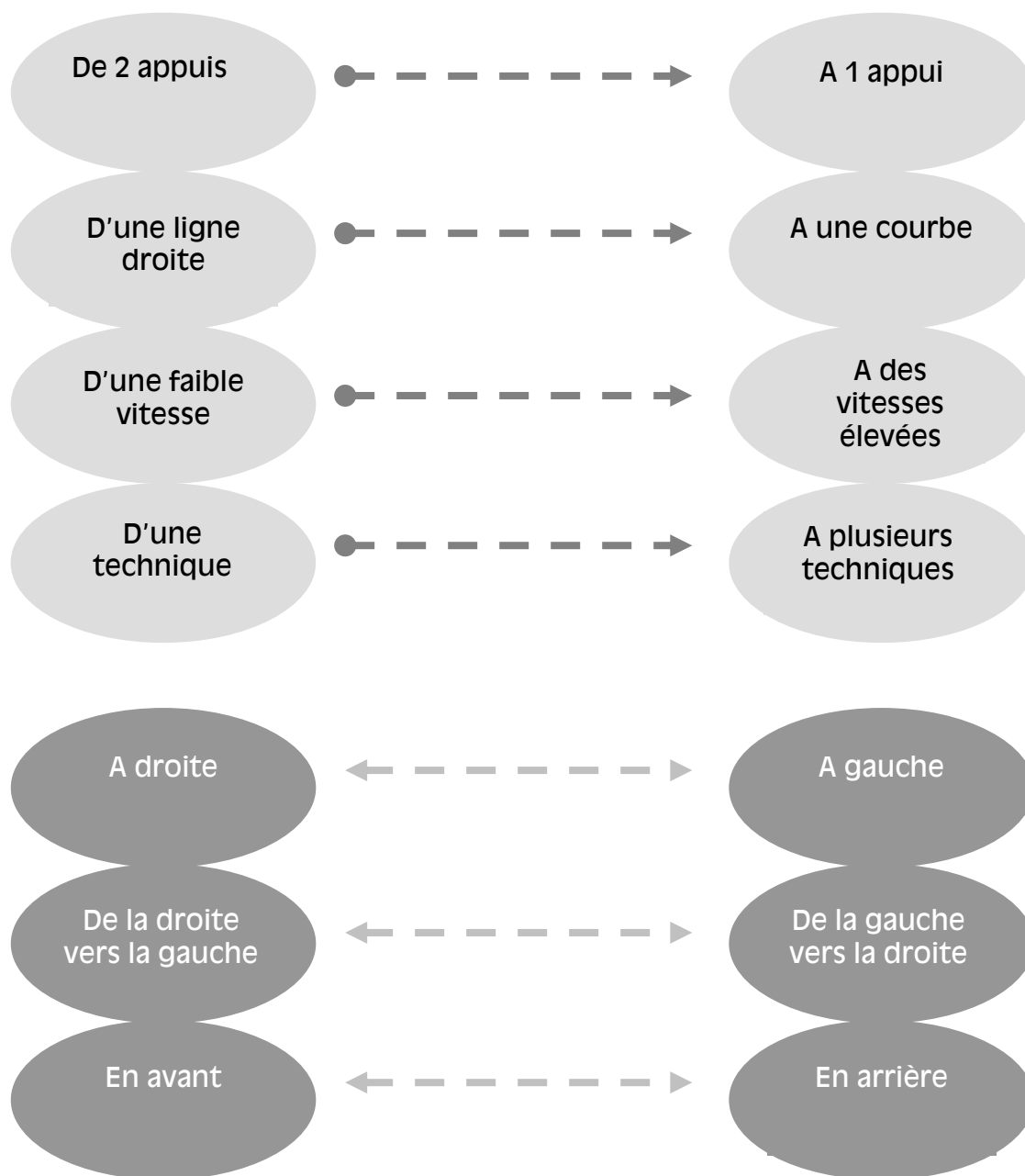
Étape 1 : du grand débutant au patineur débutant.

Étape 2 : du patineur débutant au patineur confirmé.

Étape 3 : du patineur confirmé au patineur expert.

Pour chaque étape nous avons défini des objectifs à atteindre et proposé des exercices à réaliser présentés dans le manuel de référence dans la partie Enseignement (fiches pédagogiques pages 43 à 82).

De manière synthétique on peut dire que progresser en patinage c'est passer ;



5. L'ÉVALUATION DES NIVEAUX

ÉVALUATION DE FIN D'ÉTAPE 1				
Pour chaque savoir-faire, selon le comportement du patineur, cocher la case dans la colonne correspondante.				
S'il obtient au moins 8 croix dans la colonne stade 2, alors il peut passer à l'étape 2.				
	SAVOIR-FAIRE	Stade 1 (éléments techniques du stade 2 non maîtrisés)	Stade 1 + (éléments techniques du stade 2 en voie d'acquisition)	Stade 2 (éléments techniques du stade 2 acquis)
		Très faible vitesse d'évolution	Faible vitesse d'évolution	Vitesse d'évolution moyenne
1	Propulsion avant en ligne droite	Marche. Tente les pas alternés mais chute. <input type="checkbox"/>	Fait des pas alternés mais avec d'importants déséquilibres <input type="checkbox"/>	Fait des pas alternés Contrôle sa vitesse. <input type="checkbox"/>
2	Propulsion avant en courbe	Ne suit pas la courbe. Tente de suivre la courbe, mais chute. <input type="checkbox"/>	Suit globalement la courbe mais interrompt sa propulsion pendant la courbe <input type="checkbox"/>	Décrit une trajectoire correcte. Se propulse de façon Continue et équilibrée. <input type="checkbox"/>
3	Propulsion arrière	Ne se déplace pas en arrière. <input type="checkbox"/>	Se propulse mais en piétinant et à vitesse faible. <input type="checkbox"/>	Se propulse en pas alternés, patins convergents et à faible vitesse. <input type="checkbox"/>
4	Glisse sur 2 appuis	Ne glisse pas. Ne garde pas les 2 appuis au sol. <input type="checkbox"/>	Glisse, mais sur moins de 4 mètres et avec des déséquilibres. <input type="checkbox"/>	Glisse sur plus de 4 mètres. Maintient sa position. <input type="checkbox"/>
5	Virage sur 2 appuis	Ne vire pas : ne se déplace qu'en ligne droite ou sans glisser. <input type="checkbox"/>	Réalise des virages, mais la courbe n'est pas correctement suivie et les 2 appuis au sol ne sont pas conservés. <input type="checkbox"/>	Respecte la courbe tracée : a 2 appuis au sol et maintient sa position. <input type="checkbox"/>
6	Slalom sur 2 appuis alternés	Ne slalome pas. <input type="checkbox"/>	Slalome sur 2 appuis alternés mais renverse des plots et est en déséquilibre. <input type="checkbox"/>	Slalome à un rythme régulier et à vitesse moyenne. <input type="checkbox"/>
7	Enjambement	Heurte l'obstacle et/ou ne l'enjambe pas. <input type="checkbox"/>	Enjambe des obstacles, mais avec d'importants déséquilibres. <input type="checkbox"/>	Réalise des enjambements en restant stable. <input type="checkbox"/>
8	Saut	Ne saute pas. Tente de sauter, mais chute. <input type="checkbox"/>	Saute, mais avec d'importants déséquilibres. <input type="checkbox"/>	Saute en restant stable à la réception <input type="checkbox"/>
9	Retournement	Ne se retourne pas. Se retourne, mais à l'arrêt complet. <input type="checkbox"/>	Se retourne, mais en piétinant et avec des déséquilibres. <input type="checkbox"/>	Se retourne complètement mais perd de la vitesse. <input type="checkbox"/>
10	Freinage et arrêt	Ne freine pas : finit par s'arrêter car la vitesse est faible. <input type="checkbox"/>	S'arrête après la zone d'arrêt, à vitesse moyenne. <input type="checkbox"/>	S'arrête dans la zone d'arrêt, à vitesse moyenne. <input type="checkbox"/>

EVALUATION DE FIN D'ÉTAPE 2				
Pour chaque savoir-faire, selon le comportement du patineur, cocher la case dans la colonne correspondante. S'il obtient au moins 8 croix dans la colonne stade 3, alors il peut passer à l'étape 3				
	SAVOIR FAIRE	Stade 2 (éléments techniques du stade 3 non maîtrisés)	Stade 2 + (éléments techniques du stade 3 en voie d'acquisition)	Stade 3 (éléments techniques du stade 3 acquis)
		Très faible vitesse d'évolution	Faible vitesse d'évolution	Vitesse moyenne d'évolution
1	Propulsion avant en ligne droite	Fait des pas alternés. Contrôle sa vitesse. <input type="checkbox"/>	Réalise des poussées et a un temps de glisse sur un appui. <input type="checkbox"/>	Produit des poussées complètes. A un temps de glisse long et stable sur un appui. <input type="checkbox"/>
2	Croisé avant	Ne fait pas de croisés avant. Ne fait pas de courbe. <input type="checkbox"/>	Dévie de sa trajectoire et/ou perd de la vitesse. <input type="checkbox"/>	Conserve sa trajectoire et sa vitesse <input type="checkbox"/>
3	Propulsion arrière pas alternatifs	Piétine. <input type="checkbox"/>	Se propulse de manière discontinue. <input type="checkbox"/>	Réalise des poussées et a un temps de glisse sur un appui. <input type="checkbox"/>
4	Slalom sur 2 appuis	Ne slalome pas. <input type="checkbox"/>	Slalome mais lentement <input type="checkbox"/>	Slalome à un rythme régulier. <input type="checkbox"/>
5	Glisse sur 1 appui en ligne droite	Glisse mais sur moins de 3 mètres et avec des déséquilibres <input type="checkbox"/>	Glisse sur plus de 3 mètres et en étant stable. <input type="checkbox"/>	Glisse sur plus de 5 mètres en maintenant sa position. <input type="checkbox"/>
6	Glisse sur 1 appui en courbe	Ne décrit pas de courbes : roule en ligne droite ou sans glisser. <input type="checkbox"/>	Ne suit pas la courbe avec précision : a du mal à maintenir sa trajectoire ou son équilibre. <input type="checkbox"/>	Respecte la courbe sur une faible distance. <input type="checkbox"/>
7	Saut	Saute en restant stable à la réception. <input type="checkbox"/>	Saute des obstacles bas sur deux appuis. <input type="checkbox"/>	Saute des obstacles variés (longs, bas, surélevés) <input type="checkbox"/>
8	Retournement aigle-pivot	Amorce le retournement mais ne le réalise pas complètement. Ne se retourne qu'à faible vitesse. <input type="checkbox"/>	Effectue un retournement complet mais perd de la vitesse. <input type="checkbox"/>	Conserve sa vitesse lors du retournement. A le regard disponible. <input type="checkbox"/>
9	Freinage et arrêt (aigle, butée, tampon, en T, zigzag)	S'arrête après la zone d'arrêt. Ne freine pas : s'arrête car sa vitesse est faible. <input type="checkbox"/>	S'arrête dans la zone d'arrêt. Maîtrise 1 technique de freinage, à vitesse moyenne. <input type="checkbox"/>	S'arrête dans la zone d'arrêt. Maîtrise plusieurs techniques de freinage, à vitesse moyenne. <input type="checkbox"/>

EVALUATION DE FIN D'ÉTAPE 3				
<p>Pour chaque savoir-faire, selon le comportement du patineur, cocher la case dans la colonne correspondante. S'il obtient au moins 5 croix dans la colonne stade 4, alors il peut passer à l'étape 4</p>				
	SAVOIR FAIRE	Stade 3 (éléments techniques du stade non maîtrisés)	Stade 3 + (éléments techniques du stade en voie d'acquisition)	Stade 4 (éléments techniques du stade acquis)
		Vitesse moyenne d'évolution	Vitesse moyenne d'évolution	Vitesse élevée d'évolution
1	Croisés avant	Conserve sa trajectoire et sa vitesse <input type="checkbox"/>	Est capable d'accélérer. <input type="checkbox"/>	Accélère sur des trajectoires variées. <input type="checkbox"/>
2	Croisés arrière	Ne fait pas de croisés arrière. <input type="checkbox"/>	Dévie de sa trajectoire et/ou perd de la vitesse Progresse à un rythme irrégulier. <input type="checkbox"/>	Conserve sa vitesse et sa trajectoire. <input type="checkbox"/>
3	Slalom avant sur un appui	Ne slalome pas sur un appui. <input type="checkbox"/>	Slalome sur un appui sur des distances courtes, lentement <input type="checkbox"/>	Slalome à un rythme régulier et élevé. <input type="checkbox"/>
4	Slalom arrière sur deux appuis	Ne slalome pas en arrière sur deux appuis. <input type="checkbox"/>	Slalome en arrière sur deux appuis mais à un rythme lent. <input type="checkbox"/>	Slalome à un rythme régulier et élevé. <input type="checkbox"/>
5	Saut	Saute des obstacles variés (longs, bas, surélevés) sur deux appuis. <input type="checkbox"/>	Saute en cherchant à réaliser des figures et des demi-rotations. <input type="checkbox"/>	Saute en réalisant des figures et des rotations complètes. <input type="checkbox"/>
6	Retournement (aigle, pivot)	Se retourne mais perd de la vitesse et/ou dévie de sa trajectoire. <input type="checkbox"/>	Conserve sa vitesse et sa trajectoire. <input type="checkbox"/>	Se retourne rapidement, avec fluidité et en maîtrisant sa trajectoire. <input type="checkbox"/>
7	Freinages (chasse neige, braquage, dérapage en T)	S'arrête en dehors de la zone d'arrêt ou chute. <input type="checkbox"/>	S'arrête en dehors de la zone d'arrêt, à vitesse moyenne et en déséquilibre. <input type="checkbox"/>	S'arrête dans la zone d'arrêt, à vitesse élevée. Maîtrise tous types de freinage. <input type="checkbox"/>

II - L'ENVIRONNEMENT DU ROLLER SKATING

1. PHENOMENE ROLLER

Encore perçu il y a cinq ans comme l'apanage des adolescents et de quelques trentenaires nostalgiques de leurs années casse-cou, le phénomène roller a, depuis, pris toute sa place dans la pyramide des âges et le paysage urbain. Ceci au point de devenir une pratique de masse dont l'expansion n'est peut-être pas achevée ; certains y voient même le prototype du sport du XXI^{ème} siècle.

D'un point de vue social, le roller est un nouvel espace de rencontres, une partie de plaisir qui contribue à renforcer les liens sociaux de ceux qui le pratiquent. Le roller revêt un intérêt social car il s'agit d'une véritable expérience humaine, faisant appel à la fraternité et à la convivialité. Le phénomène roller « en milieu ouvert » peut être regardé comme l'une des nouvelles formes d'expression sociale d'appropriation de la ville. A ce titre, il participe à la nouvelle définition des villes du 3^{ème} millénaire.

Le développement des activités de « glisse urbaine », au-delà des effets de mode, est un phénomène de société. La génération « glisse » est l'une des expressions d'une nouvelle culture plus urbaine, plus individuelle, plus spontanée que ne l'étaient nos anciennes formes de pratiques sportives.

« Live Young », la récente campagne publicitaire qui met des bébés sur rollers a déjà dépassé les 17 millions de vues sur le Net.

LE ROLLER EST UN PHENOMENE DE MASSE.

On évalue le parc de rollers à 5 millions en France, 10 millions en Allemagne. Une enquête récente du Ministère de la jeunesse et des sports estime à 1,9 millions le nombre de pratiquants en France. Le phénomène peut être mis en relation avec les nouvelles formes de sociabilité urbaines fondées sur la tribu, ou le groupe des pairs identitaires et qui se manifestent dans la ville à l'occasion de parades festives. Le développement de la pratique du roller est contemporain de l'essor des nouvelles technologies (internet, téléphone mobile) qui améliorent l'autonomie du citoyen et lui permettent de rester « en ligne », dans la mesure où il circule en surface.

Le roller en lui-même constitue un objet high-tech du même ordre que le vélo ou le ski. La variété des modèles répond à la diversité des besoins et des pratiques.

7 TYPES DE ROLLERS SONT IDENTIFIES.

Ils correspondent, à partir des enquêtes effectuées (Etudes & Conseil MATE/ADEME Synthèse de l'étude "La ville à l'heure du roller") et du croisement réalisé des trois dimensions fondamentales (déplacement/loisir/sport), à autant de motivations différentes de la pratique.

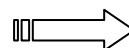
1. **Les "voyageurs utiles"** envisagent le roller comme un mode de déplacement utilitaire (pour se rendre à son travail ou faire une course, dans un rayon de 3 à 5 km, pour une durée de 20 minutes en moyenne). Véhicule pratique, propre et économique, le roller permet l'inter modalité et une grande liberté de déplacement.
2. **Les "voyageurs de surface"** ont une pratique du roller directement associée au plaisir et aux sensations que procure la glisse, à l'impression de puissance qu'elle confère, voire à la transgression de l'interdit qu'elle permet. Le roller est pour eux un stimulant, qui leur donne une nouvelle sensation/perception de la ville, qui leur permet de faire du territoire urbain leur terrain de jeu, de se jouer des obstacles fixes ou mobiles, d'enchaîner chaussée et trottoir, de s'absorber dans les flux de circulation.

3. Les "**rollers touristes**" veulent profiter de faire du roller pour visiter/ découvrir la ville autrement, celle qu'ils habitent ou celle qu'ils visitent, en touriste ou à l'occasion d'un voyage d'affaire. Le roller leur permet de découvrir la ville en profondeur, de traverser rapidement des ambiances variées, d'accéder à plus de choses qu'à vélo et en moins de temps qu'à pied.
4. Les "**rollers débutants**" ont une pratique du roller qui correspond à une sortie ludique en famille dans un cadre paysager agréable. Cette pratique est débutante, occasionnelle, irrégulière et a lieu sur un site protégé (promenades aménagées, piste à l'intérieur d'un parc urbain, voies fermées à la circulation...).
5. Les "**adeptes de sport fitness**" voient dans le roller le nouveau sport santé, réputé plus doux que le jogging, plus complet que le vélo. Ils y recherchent le mieux être et le mieux paraître. Leur pratique est régulière, saisonnière et souvent étroitement lié à l'existence d'une infrastructure cyclable en site propre.
6. Les "**rollers spécialistes**" recherchent dans le roller la compétition, les démonstrations, le sport-spectacle. Leur pratique est intensive dans des lieux dédiés au roller ou sur des spots choisis au cœur de la ville, où ils peuvent se donner en spectacle devant un public.
7. Les "**randonneurs urbains**" ont une pratique associée au rendez-vous de la randonnée festive, sportive et conviviale, qui a lieu chaque semaine, un soir, durant 2 à 3 heures, en parcourant 20 à 30 km. Le roller est pour eux un moyen de ressourcement physique et mental, il correspond à un nouvel espace de rencontre et est aussi l'occasion d'exprimer une revendication de l'espace urbain contre "l'emprise de la bagnole".

2. DISCIPLINES

Après l'initiation au roller skating, le patineur qui souhaite se diriger vers une pratique de compétition peut se spécialiser dans l'une des disciplines suivantes : patinage artistique (artistique solo - couple artistique - patinage de groupes - couple danse - danse solo) course, randonnée, rink hockey, roller in line hockey, roller acrobatique, skateboard.

I--LE PATINAGE ARTISTIQUE



MANUEL PAGES 98 à 99

Présentation.

Cette discipline sportive et artistique associe performance physique et expression corporelle. Elle demande au patineur une rigueur et une concentration nécessaires à la perception de placements corporels d'une extrême précision. Elle exige également l'acceptation d'une réglementation importante (codification des figures) et d'un jugement humain (notation). La construction d'un programme fait appel à la créativité, à l'expression personnelle et à la gestion d'une certaine prise de risques.

Le patinage artistique peut être pratiqué en compétition mais aussi sous la forme de spectacles (ou galas), ceux-ci accordent plus de liberté dans le choix des difficultés techniques, des musiques, du nombre de participants.

En compétition.

Peuvent concourir les patineurs solo (homme ou femme) ou les couples. On identifie deux groupes d'épreuves, les figures imposées et les figures libres. Les athlètes sont notés par un jury qui attribue deux notes sur 10, une note technique et une note artistique.

Les figures imposées.

Cette épreuve concerne uniquement les patineurs solos. Elle consiste en l'exécution d'éléments techniques (retournements, changements de carres, etc.) sur des trajectoires tracées sur le sol (cercles, boucles). Cette épreuve se déroule sans musique.

Les figures libres, patinage Artistique solo.

Très attendue par le public, cette spécialité est celle où le patineur prend le plus de risques : au millimètre près, « ça passe, ou ça casse ». Il s'agit de présenter, en harmonie avec la musique un ensemble de difficultés techniques codifiées : sauts de carre ou sauts piqués à simple, double ou triple rotation, pirouettes en position assise, ou arabesques en appui sur la carre, sur le talon, ou renversée, éléments entrecoupés de pas de liaison, au sein d'une chorégraphie. Un programme doit réaliser une fusion totale entre le contenu technique et le thème chorégraphique. Cette épreuve se déroule en deux parties : le programme court (2mn20s) et le programme long (4mn). Les difficultés techniques du programme court sont imposées par les instances sportives. L'athlète conserve le choix de la musique et du thème chorégraphique. Dans le programme long, il agence les difficultés selon son propre niveau technique, physique, chorégraphique.

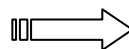
Les figures libres, en couple Artistique.

Si le patinage par couple recueille un grand succès auprès du public, il reste néanmoins la spécialité la moins pratiquée dans le monde, car très contraignante. En plus d'un bon niveau technique solo, les patineurs doivent avoir des qualités physiques exceptionnelles qui allient force, vitesse, détente, nécessaires dans la réalisation des portés à bout de bras, des sauts lancés, des pirouettes combinées. On identifie également deux types d'épreuves : le programme court et le programme long.

Les équipements.

Le patinage artistique se pratique en salle car il nécessite des sols présentant de grandes qualités de roulage. Les sols trop rugueux ou comportant des aspérités sont peu adaptés, notamment pour les prises d'élan, et peuvent s'avérer dangereux lors des réceptions de sauts ou de pirouettes. Il est souhaitable d'évoluer sur des pistes plus grandes que la salle traditionnelle (40x20 m) pour effectuer les prises d'élan, les sauts, etc. Une sonorisation fixe s'avère souvent plus efficace et plus confortable pour tous. L'implantation des tracés pour les figures imposées présente peu de problèmes.

II--LE PATINAGE DE GROUPE



MANUEL PAGES 100 à 101

Présentation.

Naissant d'une activité loisir à l'occasion de spectacles, cette spécialité se structure en compétition, et recueille l'adhésion d'un grand nombre de clubs en France et dans le monde.

Les patineurs de groupe requièrent les fondamentaux techniques du patinage artistique et de la danse. Ils manient avec une grande agilité l'ensemble des retournements, les sauts et les pirouettes de base ... Ces éléments représentent les incontournables pour ensuite effectuer des déplacements collectifs plus complexes, et des figures de création.

En compétition.

Trois spécialités composent la famille du patinage synchronisé, à savoir le quartet, la précision, le show. Pour évaluer les groupes en compétition, le jury prend de la hauteur et s'installe dans les tribunes afin de pouvoir mieux observer l'occupation de l'espace et la synchronisation des mouvements. Le jury accorde deux notes distinctes sur 10 ; la première portant sur le contenu technique et créatif et la deuxième sur la présentation et l'interprétation.

Le quartet.

Il s'agit d'une spécialité à quatre patineurs privilégiant des éléments techniques individuels (doubles sauts, pirouettes arabesque) tout en conservant une parfaite coordination des mouvements et de la chorégraphie.

La précision.

Le programme technique comporte un certain nombre d'éléments imposés (cercles, lignes, roues, moulins, serpentines, intersections, blocs...). Il est jugé sur la précision, la netteté, la fusion des manœuvres et la qualité de patinage. Le nombre de patineurs varie de 8 à 15 pour les petits groupes et de 16 à 24 pour les grands groupes.

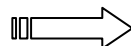
Le show.

Il s'agit d'un programme de patinage très différent de la précision. Il traduit la mise en scène très expressive et parfaitement orchestrée d'un thème choisi en complète adéquation avec la musique et les costumes. Le show offre une grande liberté de créativité dans les évolutions. Les petits accessoires légers (parapluie, bâton, drapeau ...) sont autorisés. De la même façon, on distingue les petits groupes allant de 6 à 12 patineurs et les grands groupes à plus de 16.

Les équipements.

Ils sont identiques à ceux du patinage artistique.

III--LA DANSE



MANUEL PAGES 101 à 102

Présentation.

Très appréciée, la danse est considérée comme étant la discipline où l'esthétisme, l'harmonie du couple règnent sur la chorégraphie. Elle donne une large part à l'expression et à l'illustration des rapports humains qui ont été à la naissance des différents styles musicaux. Parfaire la présentation et la plasticité des mouvements demande un énorme travail de technique individuelle et de couple sur les fondamentaux ; ce qui par conséquent permet au couple de trouver son équilibre dans la complicité, la complémentarité, l'instinct.

En compétition (solo ou couple).

Cette spécialité s'est développée également en solo et répond en compétition, aux mêmes types d'épreuve. Que cela soit en solo ou en couple, trois épreuves différentes et successives départagent les patineurs.

Les danses imposées.

La musique (tempo) et le schéma technique (suite de pas) sont imposés par les instances sportives. Le couple ou le patineur doit effectuer deux passages identiques le plus près possibles du tracé idéal. Une seule note (/10) pour chaque danse est décernée. L'appréciation repose essentiellement sur des critères de qualité portant sur l'observation de la précision des carres, des parties majeures du schéma, des changements de position des partenaires, et du maintien de la vitesse et du tempo.

La danse de création.

Avant chaque saison, les instances sportives déterminent par tirage au sort un thème musical (par exemple le blues, la samba, le tango, la valse etc.).

La danse originale est composée à la fois de pas existants et codifiés et de pas nouveaux originaux qui viennent renforcer le caractère de la musique choisie par le couple.

Le jury attribue une note technique (/10) et une note artistique (/10). La présentation, la complexité du montage chorégraphique et l'interprétation du caractère de la danse sont les trois points déterminants du référentiel d'évaluation.

La danse libre.

Si cette épreuve est la préférée du public, c'est sûrement parce qu'elle véhicule un univers riche en émotions, en sensations de tous genres. Les danses libres sont aujourd'hui de véritables chefs-d'œuvre par leur originalité, leur inventivité aux confins de la réglementation.

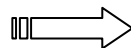
En couple, la composition est un concept global contenant des combinaisons de déplacements et de retournements créatifs ou codifiés, de portés, d'attitudes, au service du thème. Une impression de complète maîtrise doit se dégager du programme.

Seuls les portés sont soumis à deux restrictions : le porté ne doit pas dépasser l'épaule du porteur ; le nombre de portés est limité en fonction des catégories d'âge et du niveau de pratique. Le jury attribue une note technique (/10) et une note artistique (/10). Cette troisième épreuve s'additionne aux deux autres pour le classement final.

Les équipements.

Ils sont identiques à ceux du patinage artistique.

IV--LA COURSE



MANUEL PAGES 102 à 104

Présentation.

La course est un sport de vitesse qui se déroule sur la piste, sur la route, et en indoor, et qui nécessite de la part des athlètes des qualités physiques et stratégiques. Elle requiert un goût prononcé pour l'entraînement et l'effort physique ainsi que des facultés avérées d'analyse et de jugement nécessaires à l'élaboration de tactiques.

En compétition, la vitesse moyenne est de l'ordre de 30kms/heure mais elle peut atteindre au plus haut niveau 60kms/heure.

En compétition.

La course se décline en plusieurs protocoles de compétition, le plus classique est le format individuel mais on trouve quelques courses par équipes sur les championnats internationaux.

Les épreuves individuelles.

Le contre la montre met en piste un seul athlète face au chronomètre. En championnat, cette épreuve est courue sur 200 ou 300m et représente l'épreuve où la distance est la plus courte.

L'épreuve en ligne confronte en opposition directe plusieurs concurrents. On distingue les épreuves de vitesse et les épreuves de fond.

- Les épreuves de vitesse sur 500 et 1500m se disputent par groupes de patineurs (entre 4 et 8) en séries éliminatoires (qualification du vainqueur et « repêchage » au temps) avec des tours de qualification : séries, quarts de finale, demi-finales et finale.
- Les épreuves de fond (de 5km à 20km, voire le marathon) donnent lieu à une course où s'affrontent tous les participants en respectant un effectif défini par l'arbitre. En cas de surnombre, des séries se déroulent pour limiter le nombre des participants à la finale. Ces épreuves peuvent se disputer selon trois protocoles :
 - en ligne simple, le départ se fait en groupe : le premier à franchir la ligne d'arrivée remporte la course ;
 - à points, la distance à parcourir est fractionnée par des sprints intermédiaires réguliers donnant lieu à une attribution de points : celui qui remporte le plus de points est déclaré vainqueur ;
 - à éliminations, en fonction de la distance à parcourir et du nombre de concurrents, le corps arbitral précise la chronologie des tours d'élimination. Lors de ces tours, l'athlète qui franchit la ligne d'arrivée en dernier est éliminé. Le vainqueur est le dernier qui reste en piste parmi un nombre restreint de patineurs (en général 4).

Les courses par équipe.

Les poursuites par équipe se déroulent sous la forme de matchs éliminatoires, les deux équipes prenant un départ diamétralement opposé.

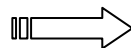
Les relais à l'américaine (5 et 10 km), opposent plusieurs équipes : chaque équipe est composée de trois athlètes qui se relayent tous les tours dans une zone définie au préalable. Le relais est matérialisé par une poussée entre deux patineurs d'une même équipe. Il s'agit de pousser son coéquipier le plus fort possible afin de lui transmettre sa vitesse.

Les équipements.

La course se pratique le plus souvent en extérieur :

- sur des pistes spécifiques plates ou relevées, au revêtement très lisse (ciment, granit) ;
- sur une route la plus roulante possible en respectant la sécurité des coureurs (bouches d'égout, largeur de la chaussée, etc.).

Cette discipline peut aussi se pratiquer en intérieur (indoor).



Présentation.

Venant des Etats Unis d'Amérique, l'apparition en France et en Europe dans les années 1990 des patins avec des roues alignées dits « roller in line » a eu comme impact de redynamiser la pratique roller au niveau du grand public. Ce renouveau a été amplifié en France par la grève pendant plusieurs semaines en 1995 des transports publics, et a été le vecteur pour promouvoir le roller comme moyen de déplacement, avec plus de 4000000 d'adeptes. Dans ce contexte la FFRS a mis en place en 1997 la Commission Nationale Randonnée qui a contribué à la création de la huitième discipline fédérale.

Différentes formes de randonnée.

Au-delà des randonnées hebdomadaires encadrées qui s'approprient pendant quelques heures et de manière exclusive l'espace public urbain que ce soit à Paris ou dans de nombreuses grandes cités, le roller est devenu un mode de déplacement non polluant, sans exigence de stationnement, naturellement adapté à toutes formes d'inter modalité d'où son développement suivant deux grands groupes de pratique.

Les randonnées en agglomération.

Les randonnées hors agglomération.

Infrastructures.

En agglomération.

Le trottoir est à partager avec les piétons, il faut donc prévoir leurs réactions, les rassurer en adoptant une attitude adaptée et sereine, notamment en évitant de prendre toute la largeur de cette infrastructure.

Les aires piétonnes sont ouvertes aux cyclistes, les rollers en tant que piétons y sont autorisés et doivent donc se comporter avec les autres usagers comme sur les trottoirs.

La piste cyclable, selon le Code de la Route, désigne une chaussée exclusivement réservée aux cyclistes à deux ou trois roues. Il n'existe pas de dérogation pour les rollers. Cependant de nombreuses municipalités permettent la circulation des rollers.

La bande cyclable est doublement interdite à la circulation des rollers, car, d'une part elle est réservée aux cyclistes et, d'autre part, elle est située sur la chaussée.

La chaussée, selon le Code de la Route (venelles, rues, boulevards), est interdite aux piétons donc aux rollers. Tout patineur amené à emprunter la chaussée par manque de trottoirs, doit rouler à droite, être excessivement prudent car il entre sur le territoire des automobilistes.

Hors agglomération.

La piste cyclable : de nombreuses pistes cyclables hors agglomération sont empruntées par beaucoup d'usagers et deviennent des « voies à circulation douce ».

La voie verte est par définition interdite à toute circulation motorisée.

La route : le roller étant assimilé à un piéton, peut se déplacer sur la route à condition de respecter la réglementation pour les piétons du Code de la Route.

Equipements et matériels du randonneur.

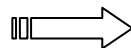
La tenue vestimentaire.

Les protections.

Les patins et rollers.

Le sac à dos et son contenu.

VI--LE RINK HOCKEY



MANUEL PAGES 108 à 109

Présentation.

On appelle « rink-hockey » le jeu de hockey sur patins à roulettes (quads). Ce sport collectif se pratique sur un petit terrain et s'enrichit des possibilités de déplacement offertes par l'évolution sur patins.

Il nécessite donc une grande rapidité d'exécution et des qualités d'adresse, dans le patinage, mais aussi dans le maniement de la crosse et de la balle.

En compétition.

Le but du jeu est évidemment de marquer plus de buts que l'adversaire.

Chaque équipe est composée de huit joueurs de champ et de deux gardiens de but, avec quatre joueurs et un gardien sur le terrain. Les changements de joueur sont libres et peuvent intervenir à tout moment sans interruption du jeu. Chez les seniors, les matchs se déroulent en deux périodes de vingt-cinq minutes effectives.

MIXITÉ aujourd'hui les compétitions sont mixtes jusqu'en catégorie minime incluse, et une extension de cette mixité est mise en place depuis la saison 2009-2010, à titre expérimental.

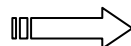
La France est affiliée à la Fédération Internationale de Roller Skating (FIRS) et peut participer aux compétitions internationales : championnats du Monde masculin (seniors et juniors), championnat du Monde féminin, championnats d'Europe masculin (seniors, juniors et jeunesses), championnat d'Europe féminin (seniors et – de 19 ans). En France, c'est le Comité National de Rink-Hockey qui organise les championnats nationaux dans toutes les catégories d'âge.

Les équipements.

Cette discipline se pratique en intérieur sur un terrain de 40x20m (44X22m maximum), entouré d'une barrière haute d'un mètre. Le sol doit être lisse et parfaitement horizontal afin de ne pas perturber les trajectoires de la balle. Le tracé au sol est relativement restreint.

Les cages mesurent 170cm en largeur et 105cm en hauteur. Les deux largeurs de terrain (derrière les buts) sont équipées d'un filet de protection.

VII--LE ROLLER IN LINE HOCKEY



MANUEL PAGES 109 à 110

Présentation.

Le roller in line hockey (Rilh) est un jeu de hockey qui se pratique sur des patins en ligne appelés rollers. S'appuyant sur l'essor du "in line", cette discipline est d'abord apparue de façon informelle (street hockey), avant de connaître une véritable structuration, devenant discipline réglementée et organisée en intégrant la Fédération Française de Roller Skating. Aujourd'hui, le roller in line hockey se pratique dans toutes les catégories, en loisir ou en compétition, et se conjugue aussi bien au féminin qu'au masculin.

En compétition.

Une équipe se compose d'un maximum de 14 joueurs de champ et de 2 gardiens de but. 4 joueurs et 1 gardien dans chaque équipe évoluent sur le terrain, et la répétition des efforts physiques oblige les joueurs de champ à changer régulièrement, à tout moment de la rencontre ou pendant les arrêts de jeu. Ces changements donnent au roller in line hockey un aspect dynamique, avec des joueurs frais à tout moment. Sans contrainte de hors-jeu ou d'autres restrictions d'évolution, le roller in line hockey offre un spectacle tactique d'une grande intensité.

En senior, les rencontres se déroulent en 2 mi-temps de 25 minutes effectives.

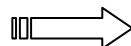
MIXITÉ : le comité national a décidé à l'unanimité l'application de la mixité dans les catégories jeunesses, senior loisir, et senior régionale.

Affiliée à la Fédération Internationale de Roller Skating (FIRS), la France participe aux compétitions internationales comme le championnat du Monde ou le championnat d'Europe. Les championnats nationaux (Ligue Elite, N1, N2, N3, jeunesse et féminin) sont gérés et organisés par le Comité National de Roller In Line Hockey (CNRILH) sous l'égide de la Fédération Française de Roller Skating.

Les équipements.

Le roller in line hockey se pratique sur une surface lisse et plane, d'une dimension de 40m par 20m minimum à 60m par 30m maximum (la taille des terrains varie de 40x20m aux dimensions d'une patinoire 60x30m), entourée d'une balustrade haute d'environ 1m10 facilitant la circulation du palet et évitant les interruptions du jeu. Les cages mesurent 170cm en largeur et 105cm en hauteur. Les deux largeurs de terrain (derrière les buts) sont équipées d'un filet de protection.

VIII--LE ROLLER ACROBATIQUE



MANUEL PAGES 111 à 113

Présentation.

Depuis sa création en 1994, la Commission Nationale de Roller Acrobatique s'est enrichie de nouvelles disciplines au fil des ans, pour répondre à l'explosion des pratiques urbaines. Tout en développant le slalom et le saut, ses deux disciplines fondatrices, elle a donc accueilli le street en 1997, la rampe en 1999, et le bowl en 2003. La structuration internationale de ces sports, la création d'un brevet d'état d'éducateur sportif spécifique (de 1998 à 2007), et l'engouement des collectivités pour la création de rollerparks ont permis le développement ces jeunes disciplines qui trouvent aujourd'hui leur rythme de croisière.

En termes d'apprentissage, les différentes disciplines du roller acrobatique sont articulées autour de trois habiletés motrices majeures.

GLISSER ...

... Sur une barre ou sur un muret, à plat, en virage, en descente ou encore au sommet d'une courbe, le tout sur des matériaux allant de la pierre au métal en passant par le bois..., chaque module et chaque surface impliquent une technique adaptée. Les différentes positions des pieds sur ces éléments de glisse sont codifiées : du « soul » au « unity » en passant par le « backslide », ces figures sont pratiquées dans 3 disciplines complémentaires :

Le street.

Sur une aire équipée de différents modules, le compétiteur enchaîne librement des figures de glisse ainsi que des sauts dans un temps limité. Difficulté, engagement et créativité sont les maîtres mots de la discipline.

La rampe et le bowl.

Sur le même principe qu'en street, le compétiteur évolue cette fois à l'intérieur de ce module unique. En rampe comme en bowl, les figures de glisse se font uniquement sur le « coping » (tube qui fait la jonction entre la plateforme et la courbe).

SLALOMER ...

... En variant les moyens de passer d'un plot à un autre, on obtient différentes figures. Du « Crazy » à l'« Aigle » en passant par les « Compas » ou autres « Nelson »..., de ces techniques codifiées découlent deux épreuves en compétition.

Le slalom figure.

Les amateurs de technique et d'esthétique ont 1mn30' pour enchaîner des figures sur trois parcours complémentaires, et sur une musique de leur choix.

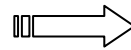
Le slalom vitesse.

Les amateurs de performance se défient quant à eux sur des parcours dont les plots sont espacés entre eux de 80cm seulement. 12 mètres d'élan et 20 plots plus tard, les meilleurs franchissent les cellules en moins de 5 secondes !!!

SAUTER ...

... C'est prendre une impulsion en quête de hauteur, ou pour réaliser plusieurs positions codifiées dans les airs ; avec ou sans l'aide d'un tremplin (courbe ou incliné), vers le sol ou un plan de réception (lui aussi courbe ou incliné), chaque support implique un apprentissage spécifique.

IX--LE SKATEBOARD



MANUEL PAGES 113 à 116

Présentation.

Le skateboard est un sport inventé dans les années 50 en Californie par les surfeurs, qui durant une longue période sans vagues ont apposé des roues sous leur planches. Les éléments techniques de cette discipline tirent leur origine de son utilisation comme mode de déplacement urbain (saut de marche, montée de trottoir). En loisir ou en compétition, ce sport passion développe des capacités d'équilibre, de puissance, et fait appel à la créativité technique. Longtemps conçu comme un phénomène de mode, le skateboard est aujourd'hui un sport à part entière reconnu au sein de la Fédération française de roller skating par le Ministère des sports.

En compétition.

Rampe.

Discipline très spectaculaire, la rampe est une infrastructure en forme de « U », large d'au moins 9 mètres, sur laquelle les pratiquants effectuent des allers-retours d'une face à l'autre.

Mini rampe.

La mini rampe est aussi un ensemble de courbes reliées à leur base par un plat. Même principe de jugement que la rampe : les figures s'enchaînent d'un côté à l'autre et l'évolution du compétiteur se juge par la technicité et la diversité des figures réalisées.

Street.

C'est actuellement la discipline qui concerne à elle seule plus de 80% des pratiquants. En compétition, les skateurs évoluent sur un espace appelé « aire de street ». Sur une surface minimale de 600m², des modules sont disposés de façon à permettre une utilisation originale et variée. Chaque participant doit effectuer son passage sous forme de run (programme libre).

Bowl.

C'est un complexe de courbes de différentes hauteurs où les compétiteurs sont jugés sur l'utilisation de toute la superficie de la structure. Les critères valorisés sont l'amplitude, la vitesse et la technicité.

Slalom.

Course chronométrée, sur une route présentant un dénivelé de 4% à 12%, sur une distance comprise entre 300m et 800m. Chaque compétiteur doit passer des « portes » signalées par des plots. Le renversement et le déplacement des plots entraînent des pénalités.

Descente.

Course chronométrée, sur une route présentant un dénivelé de 4% à 12%, sur une distance comprise entre 800m et 3kms. Les compétiteurs partent un par un pour les qualifications, et deux par deux en « duels » pour les finales.

Les infrastructures et les équipements.

Rue.

Skateparks.

Modules.

Les trottoirs (curb). Les barres à slides. Les quarters. Les plans inclinés.

Rampes.

Les minis rampes. Les grandes rampes.

Bowls.

3. ÉCOLE DU ROLLER FRANÇAIS

Présentation de l'action.

La Fédération Française de Roller Skating, par l'intermédiaire de son Ecole du Roller Français, a mis en place une organisation, intitulée "Les 3 Roues", permettant d'évaluer des niveaux de pratique reconnus.

Quels que soient ses modes de pratique (loisir, randonnée, compétition), le patineur peut situer son niveau sur une échelle de valeur.

Pour le pratiquant, "Les 3 Roues" c'est :

- ⇒ Une progression simple, en couleur (**vert**, **bleu**, **rouge**),
- ⇒ L'obtention d'un passeport validant les différents niveaux de pratique.

Trois niveaux de compétences techniques sont répertoriés et validés par des tests de difficulté croissante, débouchant sur l'attribution d'une roue de roller, dont la couleur correspond au niveau (**vert = débutant**, **bleu = confirmé**, **rouge = expert**).

Déroulement de l'action.

Les tests se déroulent sur un parcours identique, quel que soit le niveau à valider, de façon à faciliter leur mise en place. Les différents niveaux se distinguent par l'augmentation progressive des difficultés techniques, le respect d'un temps chronométré ou encore la réalisation d'un parcours supplémentaire.

Les parcours ne sont pas toujours réalisables dans l'ordre demandé ; il est par contre incontournable de construire et de banaliser la totalité des 10 éléments techniques pour pouvoir les faire valider. L'objectif est d'exploiter au mieux la configuration du site, de manière à privilégier l'enchaînement et la faisabilité de tous, en toute sécurité.

Progression des niveaux.

Roue VERTE, niveau 1 : Le Débutant.

Un parcours « VERT » est à réaliser sur un circuit clos et balisé : la réussite de 8 éléments techniques de base, sur les 10 à réaliser, valide ce 1er niveau.

Le patineur évolue sans l'aide du moniteur. Il doit être capable, dans un milieu protégé, de se diriger, s'arrêter et garder l'équilibre.

Roue BLEUE, niveau 2 : Le Confirmé.

Un parcours « BLEU » est à réaliser sur un circuit clos et balisé : la réussite de 8 éléments techniques plus élaborés, sur les 10 à réaliser, valide ce 2ème niveau.

Avec la roue bleue, le patineur a le niveau pour participer à des randonnées organisées par les clubs de la F.F.R.S. (circuit facile, présence d'un encadrement qualifié).

Le patineur évolue dans un espace sécurisé, réservé à une pratique spécifique. Il doit être capable, dans un milieu protégé, de se diriger en courbe en utilisant les croisés, s'arrêter en urgence, éviter ou franchir un obstacle.

❖ Roue ROUGE, niveau 3 : L'Expert.

Un 1^{er} parcours « ROUGE » chronométré est à réaliser sur un circuit clos et balisé. La réussite, dans un temps limité, de 8 éléments techniques plus complexes, sur les 10 à réaliser, valide la première partie du 3^{ème} niveau.

Un 2^{ème} parcours non chronométré est à réaliser en espace urbain. La réussite de 8 éléments techniques spécifiques à la pratique urbaine, sur les 10 à réaliser, valide la deuxième partie du 3^{ème} niveau.

Avec la roue rouge, le patineur a le niveau pour participer à des randonnées organisées par les clubs de la F.F.R.S. (tous circuits).

Le patineur évolue partout, et notamment en espace urbain, où il doit être capable de se diriger, s'arrêter en urgence, éviter ou franchir un obstacle.

Organisation de l'action.



L'action "Les 3 Roues", sous la responsabilité d'un BEES Roller Skating, peut être conduite par différentes structures supports :

- ⇒ organismes déconcentrés de la Fédération (ligues et comités départementaux),
- ⇒ clubs affiliés à la FFRS,
- ⇒ structures d'accueil (Centre de loisirs avec ou sans hébergement / CREPS / Opérateur de tourisme sportif / Associations scolaires ou universitaires / Centre de vacances / Comité d'entreprise / Collectivité territoriale / ...).

Une structure souhaitant mettre en place cette action doit dans un premier temps se rapprocher de la Fédération Française de Roller Skating pour :

- ⇒ préciser le cadre du projet d'organisation,
- ⇒ donner le nom du Breveté d'Etat Roller Skating¹,
- ⇒ acheter le kit de base ; la Fédération transmet alors les roues, passeports, tee-shirt ERF et offre le kit de communication avec les affiches et flyers,

La FFRS a défini un droit unique maximal (facultatif) d'inscription de 5€.

Les structures organisatrices se chargent de se procurer le matériel pédagogique nécessaire à la mise en place des parcours.

En matière de sécurité, les patineurs doivent être couverts par l'assurance de la structure organisatrice. La manifestation doit se tenir dans un espace protégé, à l'écart de toute circulation (véhicules motorisés ou non, piétons, ...).

Objectifs de l'action.

En organisant "Les 3 Roues", une structure peut :

- ⇒ valoriser son site, et ses modes de pratique habituels en s'associant à une image de sérieux.
- ⇒ construire une relation privilégiée avec les adhérents, les parents, les enseignants, les municipalités.
- ⇒ proposer à chacun une animation adaptée et reconnue.
- ⇒ fidéliser ses adhérents : "Les 3 Roues" donnent à chaque pratiquant un but concret à atteindre.

4. MATÉRIEL ROLLER ET SKATE

→→ LE MATERIEL ROLLER SKATING

MANUEL PAGES 118 à 122

- **LES PATINS.**

Les différents éléments constituant les patins varient en fonction de la discipline pratiquée ; entre patin traditionnel (quad) et patin en ligne (in-line), de nombreux choix s'offrent à l'ensemble des pratiquants.

- **LES CHAUSSURES.**

Plusieurs critères sont déterminants dans le choix des chaussures.

- La rigidité : pour un bon maintien de la cheville.
Chez les enfants il est préférable d'utiliser une chaussure ayant une coque semi-rigide pour mieux serrer la cheville.
- La légèreté.
- Le confort : la qualité du néoprène intérieur est prépondérante au bien-être.

- **LES ROUES.**

On différencie le comportement des roues à partir de plusieurs critères.

- La forme : ronde dans le sens de la stabilité, elliptique (pointue) dans le sens de la performance.
- La qualité : roulante pour maintenir une vitesse donnée, adhérente pour ne pas déraiper au démarrage et pour obtenir une meilleure accroche dans les virages.
- La dureté : calculée en shore (A) et mesurée sur une échelle de 100.
Les plus molles (78A) absorbent les irrégularités de la route et contribuent à amortir les sauts. Les plus dures (entre 90 et 100A) permettent un meilleur roulage.
- La taille : petite, elle permet d'abaisser le centre de gravité du patineur, de gagner en stabilité ... et en maniabilité ; grande, elle a une meilleure inertie et offre un plus grand développement.

- **LES PLATINES.**

Les formes des platines sont spécifiques à l'utilisation souhaitée : épurées au maximum pour gagner en poids ou massives et sculptées pour créer des supports aux figures de glisse et résister aux sauts. Il faut choisir le bon compromis entre vitesse et puissance. Plus la longueur augmente plus la puissance retransmise est importante, la surface d'appui plus longue permet en effet de prolonger la durée de la poussée, la vitesse augmente au détriment de la maniabilité.

Les platines sont prévues pour accueillir des montages de roues spécifiques (flat, hi-low, banane) et sont ou non équipées de freins.

- **LES ROULEMENTS.**

En roller, trois types de roulements sont utilisés selon les disciplines :

- diamètre intérieur 8 millimètres standard (608),
- diamètre intérieur 8 millimètres en mini roulement,
- diamètre intérieur 7 millimètres.

L'indice de qualité ABEC va de 1 à 7 : plus l'indice est grand, plus le roulement est de précision (haut de gamme).

Il existe différentes matières : alliage d'acier inoxydable, céramique ...

- **LES ENTRETOISES.**

Ce sont des pièces qui se trouvent entre les deux roulements, servant à les caler, et qui empêchent l'axe de les serrer.

- **LES PROTECTIONS**

Les protections ne sont pas indispensables au patinage. Elles présentent l'intérêt de rassurer le pratiquant, limitant l'appréhension lors de l'apprentissage de nouvelles difficultés techniques. Par ailleurs, elles sont destinées à prévenir les traumatismes en cas de chute. En premier lieu, nous conseillons donc le port du casque et des protège-poignets. Ensuite, la tenue peut être complétée par des genouillères, puis des coudières.

La réglementation de certaines disciplines impose le port de protections :

- *le casque* pour la course et pour le roller in line hockey ;
- *le casque et / ou les protège-poignets et/ou les genouillères*, selon les épreuves, pour le roller acrobatique.

→→LE MATERIEL SKATEBOARD

MANUEL PAGE 117

- **LA PLANCHE DE SKATEBOARD.**

- Le plateau est généralement composé de 7 fines lamelles de bois compressées. Il a une forme concave avec, aux extrémités, 2 parties relevées appelées nose et tail.
- Les roues sont fabriquées en polyuréthane, leur diamètre se situe entre 40 et 60 millimètres. Chaque roue possède 2 roulements.
- Le truck est la pièce directrice du skate, permettant la fixation des roues sur la planche. La fixation est assurée par une embase d'où émerge un axe sur lequel viennent s'encaster des gommées assurant la mobilisation du système axe - roue.
- Le grip est un antidérapant adhésif, collé sur la partie supérieure de la planche.

- **LES PROTECTIONS.**

Elles sont indispensables dans la pratique du skateboard : *casque, protège poignets, coudières et genouillères* munies d'une coque plastique permettant de glisser en cas de chute.

III - L'ENCADREMENT DU ROLLER SKATING

Deux types de diplômes permettent d'encadrer l'activité roller, bénévolement ou contre rémunération, à tous les niveaux, de l'initiation à l'optimisation de la performance, de l'entraînement au perfectionnement, en loisirs ou en compétitions.

1. DIPLOMES FEDERAUX

Les diplômes fédéraux s'inscrivent dans le cadre de la politique générale de formation de la FFRS conduite par la Commission Enseignement. Ils répondent à un cahier des charges fédéral précis qui spécifie les différentes modalités d'obtention.

Les titulaires de diplômes fédéraux exercent leur activité à titre bénévole.

11. LE BREVET D'INITIATEUR FEDERAL.

→ PRESENTATION.

LE BIF est le premier niveau de diplôme de la FFRS. Le BIF est la reconnaissance fédérale de la compétence d'initier les pratiquants débutants aux fondamentaux techniques du patinage à roulettes ou du skateboard.

→ CONTENU DE LA FORMATION.

Le volume de la formation doit comporter un minimum de 160 heures réparties, de la façon suivante : 60 heures effectives de formation théorique et 100 heures effectives d'application pratique dans un club.

Le contenu de la formation est spécifique à l'école de patinage ou à l'école de skateboard, mais il doit comporter des éléments communs, simples et fondamentaux.

1. L'initiation au roller skating ou au skateboard.
2. La pédagogie.
3. La législation.

12. LE BREVET D'ENTRAINEUR FEDERAL.

→ PRESENTATION.

LE BEF est le deuxième niveau de diplôme de la FFRS. Il est spécifique à une discipline : patinage artistique, course, randonnée, rink-hockey, roller in line hockey, roller acrobatique. Le BEF est la reconnaissance fédérale d'une compétence d'entraîneur capable d'initier et d'entraîner dans la discipline.

→ CONTENU DE LA FORMATION.

Les modules de formation BEF sont des temps, à la fois, de formation, d'évaluation et de validation des compétences. Leur nombre, leur volume et leurs contenus sont spécifiques à chaque discipline.

Le volume de la formation doit comporter un minimum de 56 heures effectives de formation réparties sur 3 ou 4 modules et 8 à 10 jours.

Le contenu de la formation par discipline doit comporter des éléments communs, fondamentaux du niveau requis.

1. L'initiation et l'entraînement dans la discipline : pédagogie de l'enseignement des éléments techniques spécifiques.
2. L'évaluation d'une prestation technique.
3. La planification des entraînements.

4. La réglementation technique et sportive.

5. L'animation et le développement du club.

LE NIVEAU RELEVANT DES COMPETENCES DU BEF EST IDENTIQUE A L'ENSEMBLE DES DISCIPLINES.



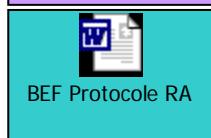
BEF Protocole PA



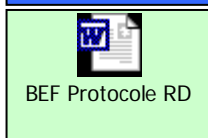
BEF Protocole CO



BEF Protocole RH



BEF Protocole RA



BEF Protocole RD



BEF Protocole LH

Le protocole décrit dans le cahier des charges spécifique est consultable et téléchargeable sur les sites Internet de la discipline et de la FFRS.

2. DIPLOMES D'ETAT

Les diplômes d'Etat s'inscrivent dans le cadre de la politique générale d'encadrement des pratiquants déléguée par l'Etat aux fédérations sportives.

Des arrêtés spécifiques règlementent les conditions de délivrance de ces diplômes qui sont inscrits au répertoire national des certifications professionnelles (RNCP).

Les titulaires de diplômes d'Etat exercent leur activité contre rémunération.

NIVEAU	INTITULÉ DU DIPLOME	CONDITIONS D'EXERCICE
IV	BEES 1^{er} degré, option "roller-skating" Arrêté modifié du 27 octobre 1997, abrogé le 1 ^{er} septembre 2011	Enseignement du roller-skating (PA, DA, CO, RD, RH, RILH, RA, SK) dans tout établissement
IV	BPJEPS, spécialité "activités physiques pour tous" Arrêté du 24 février 2003 modifié par l'arrêté du 18 décembre 2008	Animation à destination des différents publics à travers notamment la découverte des activités physiques
IV	CS "roller" (associé au BPAPT) Certificat de spécialisation roller Arrêté du 27 avril 2007	Conduite de cycles de découverte, d'initiation et d'apprentissage en roller
IV	UCC "skateboard" (associé au BPAPT) Unité capitalisable complémentaire Arrêté du 27 avril 2007	Conduite de cycles d'apprentissage en skateboard
III	DEJEPS spécialité "perfectionnement sportif" mention roller skating et mention skateboard Arrêté du 1 ^{er} juillet 2008	Entraînement et perfectionnement dans une discipline sportive du roller : PA, DA, CO, RH, RILH, RA, SK
II	BEES 2^{ème} degré, option "roller-skating" Arrêté modifié du 04 mai 1994, abrogé le 1 ^{er} septembre 2011, remplacé par le DESJEPS spécialité "performance sportive", mention roller skating et mention skateboard Arrêté du 1 ^{er} juillet 2008	Entraînement et optimisation de la performance dans une discipline sportive du roller : PA, DA, CO, RH, RILH, RA, SK

21. LE CERTIFICAT DE SPECIALISATION ROLLER
22. L'UNITE CAPITALISABLE SKATEBOARD

→ **PRESENTATION.**

Le CS roller skating et l'UCC skateboard se situent au niveau IV de la nomenclature générale des diplômes d'Etat. Leur obtention est soumise à l'obligation d'être titulaire du BPAPT (ou en formation) ou du BEESAPT.

→ **CONTENU ET VOLUME DE LA FORMATION.**

Le **CS roller** est composé de trois unités capitalisables (UC) attestant des compétences de l'animateur à assurer en autonomie pédagogique la conduite de cycles :

- d'apprentissage du patinage à roulettes,
- d'initiation aux disciplines sportives du roller,
- de découverte et d'apprentissage de la randonnée à roller.

Le volume de la formation est de 175 heures en centre de formation et de 90 heures de mise en situation professionnelle.

L'**UCC skate** est composé d'une unité capitalisable (UC) attestant des compétences de l'animateur à assurer en autonomie pédagogique la conduite de cycles d'apprentissage du skateboard.

Le volume de la formation est de 35 heures en centre de formation et de 90 heures de mise en situation professionnelle.

23. LES DIPLOMES D'ETAT ROLLER ET SKATE

→ **PRESENTATION.**

Les DE roller et skate se situent au niveau III de la nomenclature générale des diplômes d'Etat.

→ **CONTENU ET VOLUME DE LA FORMATION.**

Les diplômes DE roller et skate sont obtenus par capitalisation de 4 unités. Deux unités capitalisables transversales quelle que soit la mention.

UC1 : EC de concevoir un projet d'action,

UC2 : EC de coordonner la mise en oeuvre d'un projet d'action.

Une unité capitalisable de spécialité :

UC3 : EC de conduire une démarche de perfectionnement sportif dans une discipline.

Une unité capitalisable de mention.

UC4 : EC d'encadrer la discipline sportive définie dans la mention en sécurité.

La validité des UC est réglementairement fixée à 5 ans.

Le volume de la formation est de 1200 heures en centre de formation et de 700 heures en entreprise.

IMPORTANT : dans les cinq ans à compter de la publication de l'arrêté du 1^{er} juillet 2008, les titulaires du brevet d'Etat d'éducateur sportif du premier degré, option roller-skating, spécialités patinage artistique et danse, course, rink hockey, roller acrobatique, roller in line hockey ou skateboard, obtiennent sur demande auprès du directeur régional de la jeunesse, des sports et de la vie associative le diplôme d'Etat de la jeunesse de l'éducation populaire et du sport spécialité perfectionnement sportif, mention roller-skating ou mention skateboard, s'ils justifient d'une activité d'entraîneur dans l'une des six disciplines mentionnées, pendant deux saisons sportives. Cette activité est attestée par le directeur technique national du roller-skating.

23. LES DIPLOMES D'ETAT SUPERIEURS ROLLER ET SKATE

➔ **PRESENTATION.**

Les DES roller et skate se situent au niveau II de la nomenclature générale des diplômes d'Etat.

➔ **CONTENU ET VOLUME DE LA FORMATION.**

Les diplômes DES roller et skate sont obtenus par capitalisation de 4 unités. Deux unités capitalisables transversales quelle que soit la mention.

UC1 : EC de construire la stratégie d'une organisation du secteur,

UC2 : EC de gérer les ressources humaines et financières d'une organisation du secteur.

Une unité capitalisable de spécialité.

UC3 : EC de diriger un système dans la discipline.

Une unité capitalisable de mention.

UC4 : EC d'encadrer la discipline sportive en sécurité.

La validité des UC est réglementairement fixée à 5 ans.

Le volume de la formation est de 1200 heures en centre de formation et de 700 heures en entreprise.

IMPORTANT : les candidats obtiennent sur demande auprès du directeur régional de la jeunesse, des sports et de la vie associative l'UC3 et l'UC 4 du diplôme d'Etat supérieur de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport spécialité performance sportive, mention roller-skating ou mention skateboard, s'ils justifient d'une expérience d'encadrement de sportifs de haut niveau dans l'une des disciplines mentionnées à l'article 2 de l'arrêté du 1^{er} juillet 2008, patinage artistique et danse, course, rink hockey, roller acrobatique roller in line hockey ou skateboard, durant vingt quatre mois, attestée par le Directeur Technique National du roller skating.

IV - LA RÉGLEMENTATION FÉDÉRALE

Les associations sont régies par la loi 1901. Mais le législateur a souhaité que les membres d'une association fixent eux-mêmes « la règle du jeu ». Les fondateurs de l'association peuvent ainsi prévoir librement et souverainement les règles de fonctionnement internes. L'ensemble de ces règles constitue les statuts qui représentent un contrat liant chaque membre d'une association les uns aux autres. La liberté d'association est garantie par la Constitution. C'est un élément fondamental de la démocratie. C'est la loi du 1er Juillet 1901 qui en France, est le principal texte définissant le contrat d'association.

Définition.

« L'association est la convention par laquelle deux ou plusieurs personnes mettent en commun, d'une façon permanente, leurs connaissances ou leur activité dans un but autre que de partager des bénéfices. Elle est régie, quant à sa validité, par les principes généraux du droit applicables aux contrats et obligations ».

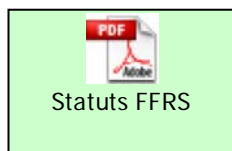
Une convention pour un but commun : dans notre cas c'est la pratique du roller skating.

Un but autre que le partage des bénéfices : ce sont les associations appelées couramment « à but non lucratif » Cela ne veut pas dire que l'association n'a pas le droit de faire des bénéfices, mais que les membres n'ont pas le droit de se les partager.

1. PRÉSENTATION DE LA FÉDÉRATION

L'Association dite « FEDERATION FRANCAISE DE ROLLER SKATING » issue de la F.F.R.H. fondée en 1910, regroupe des associations sportives ayant pour objet d'organiser, d'enseigner et de promouvoir toutes les disciplines de patinage à roulettes désignées dans les statuts sous l'appellation «roller skating » et particulièrement : course, hockey sur patins (rink hockey), hockey sur patins en ligne (roller in line hockey), patinage artistique, patinage (roller) acrobatique, planche à roulettes (skateboard et spécialités connexes), randonnée. Elle a pour objectif, l'accès de tous à la pratique des activités physiques et sportives. Cette pratique des disciplines de roller skating, dans le cadre fédéral, soucieux de favoriser le développement durable et de l'environnement, doit être un moyen d'éducation et de culture, un moyen d'intégration et de participation à la vie sociale et citoyenne. Sa durée est illimitée.

Elle a son siège 6 Boulevard Franklin Roosevelt – 33034 BORDEAUX.



AUTRES ORGANES DE LA FÉDÉRATION

Les différentes disciplines sportives de la Fédération Française de Roller-Skating sont gérées soit par des Comités Nationaux soit par des Commissions nationales sportives, constitués sous la forme d'organes nationaux sans personnalité morale, dans les conditions définies par le Règlement Intérieur.

LES COMITÉS NATIONAUX.

Les Comités Nationaux sont constitués sous la forme d'organes nationaux sans personnalité morale. Ils sont au nombre de quatre :

- le Comité National de Patinage Artistique compétent pour les disciplines de Patinage Artistique, Danse, et Patinage de Groupe,
- le Comité National de Course compétent pour les disciplines de la Course,
- le Comité National de Rink-Hockey compétent pour la discipline du Rink Hockey,
- le Comité National de Roller In Line Hockey compétent pour la discipline de Roller In Line Hockey.

LES COMMISSIONS NATIONALES SPORTIVES.

Les Commissions nationales sportives gèrent l'activité des disciplines sportives de la Fédération qui ne sont pas organisées en Comité National. Elles sont au nombre de trois :

- la Commission Roller acrobatique,
- la Commission Skateboard,
- la Commission Randonnée.

LES COMMISSIONS FÉDÉRALES.

Le Conseil d'Administration institue les commissions dont la création est prévue par le Ministre chargé des Sports. Un membre au moins du Conseil d'Administration doit siéger dans chacune de ces commissions.

I - COMMISSIONS D'ARBITRAGE ET DE JUGEMENT.

Pour les disciplines pratiquées en compétition, chaque Comité National ou Commission nationale sportive constitue une Commission nationale d'arbitrage et de jugement, composée d'au moins trois membres licenciés de la Fédération en qualité d'arbitres ou de juges dans sa discipline.

II - COMMISSION MÉDICALE.

La Commission médicale est composée dans les conditions précisées par le Règlement Intérieur. Elle est présidée par le Médecin fédéral. Elle est chargée de l'élaboration d'un règlement médical fixant l'ensemble des obligations et des prérogatives de la Fédération à l'égard de ses licenciés dans le cadre de son devoir de surveillance médicale prévu par la législation en vigueur et les textes réglementaires pris pour son application ; ce règlement est adopté par le Conseil d'Administration.

III – COMMISSION DE LA FORMATION, DE L'ENSEIGNEMENT ET DU PERFECTIONNEMENT.

Cette commission est chargée :

- de la définition, dans le respect des dispositions législatives et réglementaires applicables en ce domaine, des diplômes, titres ou qualifications requis, au sein de la Fédération, pour exercer les fonctions de dirigeant, d'animateur, d'initiateur, de formateur ou d'entraîneur ;
- de l'élaboration d'un règlement, accessible à l'ensemble des associations sportives affiliées et des licenciés, précisant les modalités d'organisation des formations ou des validations donnant accès à ces diplômes, titres ou qualifications ;
- de l'organisation et du suivi de ces formations.

IV – AUTRES COMMISSIONS FÉDÉRALES.

Leur composition et leur fonctionnement font l'objet de dispositions spécifiques à l'article XIV du Règlement Intérieur.

- COMMISSION ÉQUIPEMENT,
- COMMISSION PROMOTION ET COMMUNICATION,
- COMMISSION VIE FÉDÉRALE,
- COMMISSION STATUTS ET RÈGLEMENTS.

ORGANES DÉCONCENTRÉS DE LA FÉDÉRATION

L'organisation du roller en France s'inscrit dans celle du mouvement sportif en France. De type pyramidal, elle structure au sein de la FFRS, outre les clubs, les comités départementaux et les ligues régionales.

La Fédération peut constituer, sous la forme d'associations déclarées, des organismes régionaux ou départementaux chargés de la représenter dans leurs ressorts territoriaux respectifs, auxquels elle peut confier l'exécution d'une partie de ses missions et dont le ressort territorial ne peut être autre que celui des services déconcentrés du Ministère chargé des Sports.

Leurs Statuts doivent être compatibles avec ceux de la Fédération et prévoir une organisation et un fonctionnement identiques, particulièrement s'agissant des procédures électives et des modes de scrutin pour la désignation de leurs instances dirigeantes. Le Règlement Intérieur précise le fonctionnement de ces organes déconcentrés.

Les 22 Ligues et leurs 55 Comités Départementaux, et les 750 clubs représentent la fédération. A ce titre ils ont en charge la mise en œuvre de la stratégie qu'ils ont contribué à définir, des plans d'action correspondants et de la bonne utilisation des moyens pour les réaliser. Responsables de l'animation sportive, ils conçoivent et réalisent des actions dont les objectifs sont partagés.

LES LIGUES ET COMITÉS DÉPARTEMENTAUX.

C'est la mobilisation et l'association de toutes les forces vives du roller qui permettent une plus grande efficacité dans la réalisation des objectifs partagés.

- Développer le dialogue et la concertation avec tous les acteurs concernés : clubs (présidents d'A.S., de commissions sportives, dirigeants, enseignants), Comités départementaux, Ligues, Fédération afin de prendre en compte, dans toute la mesure du possible, leurs attentes et leur apporter l'assistance dont ils ont besoin.
- Créer quand elles n'existent pas déjà, des relations partenariales avec les instances locales, départementales et régionales : DRJS, Conseils régionaux, CROS, DDJS, Conseils généraux, CDOS, Communautés d'agglomérations, Communautés de communes.
- Identifier des objectifs communs, les traduire en plan d'action, et obtenir les moyens nécessaires pour les réaliser.
- Favoriser, partout où des besoins existent, l'implication du service public dans la création de nouveaux équipements spécifiques.
- Compléter et professionnaliser les ressources humaines des ligues et comités.

Autres missions des ligues et des comités : mettre en place une commission de discipline, des comités par discipline, organiser des championnats régionaux et départementaux, des stages de perfectionnement des sportifs, des sélections, des formations de cadres (BIF, BEF, juges et arbitres), des actions de développement (journées tous en roller JTR), accompagner les clubs dans leurs démarches).

LES CLUBS.

Les associations constituent la pierre angulaire de l'organisation du sport en France. On en dénombre 750 dans le domaine du roller, de tailles très diverses, de la petite association de trois membres à des associations qui n'ont rien à envier à des PME. L'association est la forme juridique par excellence du club sportif.

Malgré la très grande liberté laissée par la loi 1901, les associations sportives doivent respecter quelques règles pour participer aux compétitions sportives ou bénéficier d'un soutien public.

2. FONCTIONNEMENT DU CLUB

Une convention pour un but commun.

L'adhésion à un club / association ne signifie pas que l'on achète une prestation fournie par le club (enseignement ou entraînement au Roller Skating), mais cela signifie que l'on met en commun des outils, des savoir-faire, ou simplement des motivations, etc... et que l'on souhaite collaborer et participer à la pratique du Roller Skating (enseignement, entraînement, promotion, etc...).

Une permanence dans l'activité : cela veut dire que l'activité doit être suivie au delà d'une simple réunion ponctuelle.



Le guide du club est un outil proposé par la FFRS pour accompagner les clubs dans leurs différentes démarches administratives et leur permettre de se familiariser avec elles.

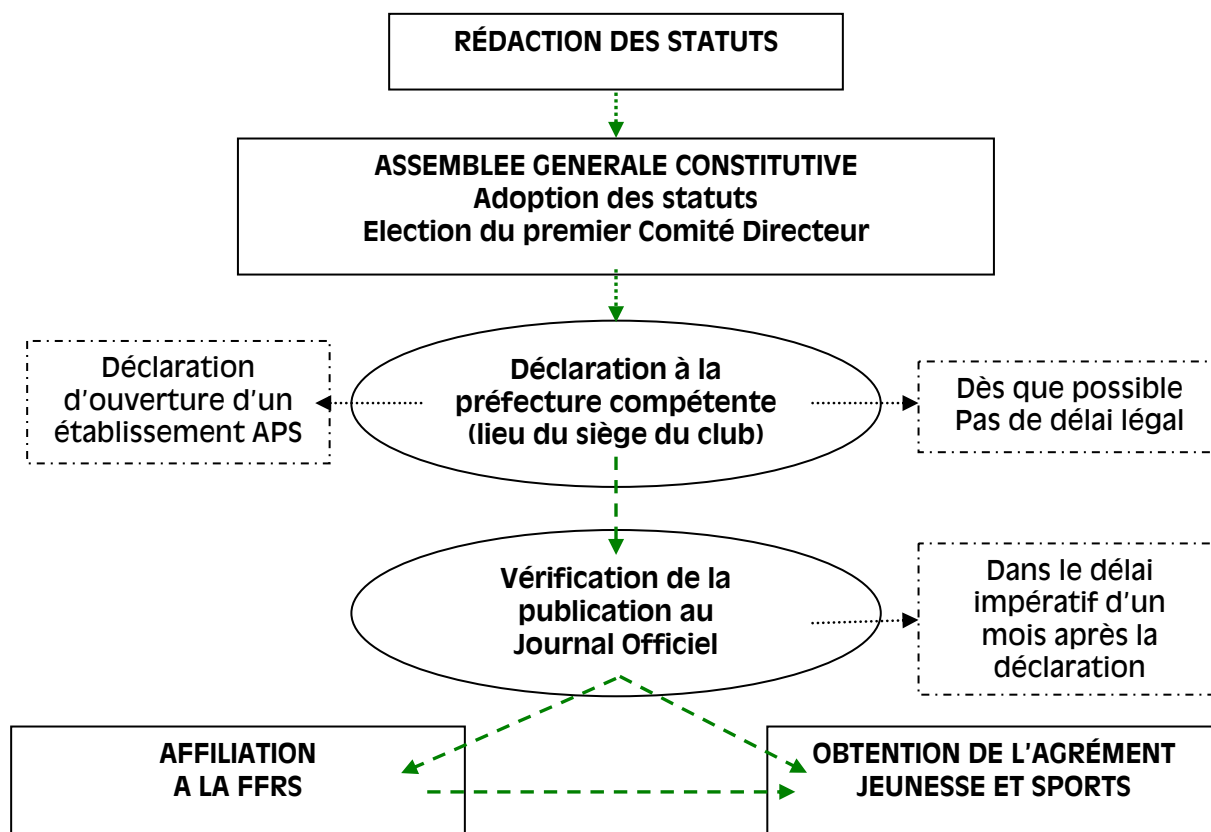
21. CONSTITUTION D'UN CLUB.

Temps 1 : réunion des membres fondateurs.

C'est la réunion des différentes personnes qui désirent créer l'association.

Temps 2 : rédaction des statuts.

La rédaction des statuts est laissée libre dans leur forme et leur contenu.



Toutefois ils doivent tenir compte :

- de la législation générale sur les associations,
- de la législation particulière dans le domaine du sport,
- de la réglementation édictée par la fédération du sport concerné (F.F.R.S.).

D'autre part, les statuts sont la garantie du fonctionnement démocratique du club, élément indispensable à l'obtention de l'agrément.

La rédaction des statuts association loi 1901 est entièrement libre, mais pour affilier l'association à la FFRS, les statuts devront être en conformité avec les statuts fédéraux, c'est pourquoi la FFRS propose des statuts types.

ATTENTION !!! DISPOSITIONS PARTICULIERES AUX CLUBS MULTISPORTS

Tout club multisports désirant s'affilier à la FFRS doit constituer en son sein une section « roller-skating » qui devra obtenir l'accord du Comité Directeur de l'association multisports ; ce dernier effectuera les démarches nécessaires auprès de la Préfecture (rajout d'une section). Le club multisports doit également s'assurer que ses statuts ne possèdent pas d'articles qui s'opposent aux statuts de la FFRS.

TEMPS 3 : assemblée générale constitutive.

Elle adopte les statuts, élit les membres du **premier** comité directeur, fixe le taux des cotisations et élabore un programme d'activités. C'est la naissance de l'association.

TEMPS 4 : déclaration de l'association.

Cette déclaration a pour but de rendre publique l'existence de l'association. Elle se fait sur papier libre à la préfecture du lieu de résidence du siège social.

- Elle comporte :
 - le titre de l'association,
 - l'objet et les buts qu'elle poursuit (la pratique du roller skating),
 - l'adresse de son siège social.
- D'autres informations sont annexées à la déclaration :
 - la composition du comité directeur (nom, prénom, âge, profession, adresse, nationalité des président, trésorier et secrétaire),
 - les statuts,
 - une demande d'insertion au Journal Officiel.

TEMPS 5 : affiliation à la FFRS et obtention de l'agrément Jeunesse et Sports.

Toutes les modifications qui peuvent survenir dans les informations fournies lors de la déclaration doivent être signalées à la préfecture.

La déclaration de l'association a pour but d'obtenir :

- **la personnalité morale.** Le club existe en tant que club. Les membres qui le constituent peuvent changer, le club reste.
- **la capacité juridique.** Le club peut acheter en son nom, il peut intenter une action ou se défendre en justice. C'est une des conditions nécessaires pour l'obtention de l'agrément Jeunesse et Sports.

On peut créer toutes sortes d'associations sauf celles qui poursuivraient un but illégal ou non conforme aux bonnes mœurs.

MODÈLE DE STATUTS DE CLUB PROPOSÉS PAR LA F.F.R.S

Les présents statuts proposés à titre d'exemple n'ont aucune valeur contractuelle et remplissent les conditions fixées par le décret du 9 avril 2002 relatif à l'agrément des groupements sportifs.

TITRE I – OBJET – DÉNOMINATION – SIÈGE – DURÉE – BUT – MOYENS D'ACTION

Article 1 – Objet

L'association dite,
fondée le, conformément aux dispositions de la loi du 1^{er} juillet 1901 et de son décret d'application du 16 août 1901 entre les personnes qui adhèrent aux présents statuts, a pour objet la pratique du Roller Skating (Patinage à Roulettes).

Article 2 – Siège

Elle a son siège à Il peut être transféré en tout autre endroit de la même commune, par simple décision du Comité Directeur, et dans une autre commune, par décision de l'assemblée générale.

Article 3 – Durée et déclaration

Sa durée est illimitée.

Elle a été déclarée à la Préfecture de,
Sous le numéro, le,
Journal officiel du

Article 4 – But

Elle a pour but d'organiser, de développer, d'animer, d'enseigner et de promouvoir une ou plusieurs des disciplines sportives de roller et/ou de skateboard, organisées sous l'égide de la F.F.R.S.

Article 5 – Moyens d'actions

Les moyens d'actions de l'Association sont notamment la tenue d'assemblées périodiques, les séances d'entraînement, l'organisation de toutes épreuves, compétitions ou manifestations sportives entrant dans le cadre de son activité, conformément aux directives de la FFRS, de ses Comités Nationaux et de ses organes déconcentrés. L'Association s'interdit toute discrimination, discussion ou manifestation présentant un caractère politique ou confessionnel.

22. COMPOSITION DE L'ASSOCIATION

L'association se compose des personnes physiques intéressées par les buts poursuivis par l'association et souhaitant y contribuer. L'association peut comprendre des membres actifs, des membres d'honneur, des membres bienfaiteurs.

→→ Les droits des membres.

Ils sont définis par les statuts qui garantissent un fonctionnement démocratique. A ce titre ils reconnaissent aux membres le droit de vote et le droit à l'information, tout deux mis en œuvre lors des Assemblées Générales.

Principaux droits des membres.

- Droit de vote pour élire le comité directeur, fixer le montant des cotisations, approuver les comptes, les procès verbaux des réunions et de l'A.G.
- Droit à l'information lors de la présentation des différents rapports (activité et financier).
- Droit de modifier les statuts en Assemblée Générale.
- Droit de dissoudre l'association.
- Droit de participer aux diverses activités de l'association.

→→ Les devoirs des membres.

Outre le règlement de sa cotisation, le membre doit **participer à la vie du club**, l'adhésion n'est pas synonyme de paiement d'un service fourni par le club.

→→ Perte de la qualité de membre de l'association.

Ce sont les statuts qui définissent les conditions d'entrée, de sortie, d'exclusion et de radiation dans une association.

- **L'admission.**

Le plus souvent l'entrée est libre et associée au paiement d'une cotisation. Mais les statuts peuvent exiger des critères d'entrée plus stricts allant même jusqu'au parrainage ou à la nomination.

- **La sortie ou la démission.**

La sortie est libre, mais elle n'exonère pas du paiement des cotisations pour l'exercice en cours.

- **L'exclusion.**

Elle est prononcée en cas de fautes graves du contrevenant à l'égard de l'association ou de l'un de ses membres (non respect des statuts, immoralité, etc...). Cette exclusion est prononcée conformément aux statuts, soit par le comité directeur, soit par une commission de discipline.

- **La radiation.**

Elle est prononcée en cas de non paiement de la cotisation. En cas d'exclusion ou de radiation, un droit de défense doit être accordé à la personne concernée.

23. DÉCLARATION D'UNE ASSOCIATION

- **POURQUOI ?**

Une association doit être déclarée pour : posséder la personnalité morale, ouvrir un compte en banque, ester en justice, recevoir des dons ...

- **PROCEDURE ? Par écrit.**

- **OU ?**

A la sous-préfecture du lieu où l'association a fixé son siège social. A la préfecture lorsque le chef-lieu de l'arrondissement se confond avec celui du département.

- **COMMENT ?**

Établie en 1 seul exemplaire, elle comporte le titre complet de l'association, l'adresse de son siège social, la durée de l'association.

- **ANNEXES A JOINDRE.**

La liste des personnes chargées de la direction de l'association (nom, prénom, date de naissance, nationalité, profession et domicile).

Les statuts de l'association, en 2 exemplaires, datés et signés par 2 au moins de ses fondateurs (président et secrétaire ou trésorier).

Une demande d'insertion au journal officiel (imprimé fourni par les services préfectoraux).

Dans un délai de 5 jours, un récépissé sera délivré. Il constitue la preuve matérielle que l'association a accompli les formalités obligatoires pour obtenir la capacité juridique prévue par la loi 1901.

Dans un délai d'un mois, le Journal Officiel publie la déclaration d'existence de l'association, la transmission du dossier à la direction des Journaux Officiels étant directement faite par les services préfectoraux.

24. ADMINISTRATION D'UNE ASSOCIATION

L'administration de l'association est confiée à un comité directeur (comité de direction).

→→COMITÉ DIRECTEUR.

- **Les statuts** fixent le nombre de réunions du comité directeur par an (par exemple une fois par trimestre ou trois fois par an) ainsi que les règles de fonctionnement (convocation, quorum et présence aux réunions).
 - le nombre de membres de ce comité,
 - la durée du mandat et l'étendue **de ses fonctions**,
 - son élection,
 - les modalités de démission et de remplacement d'un élu,
 - les conditions d'**éligibilité** (par exemple âgé de plus de 16 ans, membre depuis plus de 6 mois, avoir cotisé et jouir de ses droits civils et politiques). Des mineurs peuvent être élus au comité directeur mais il faut être majeur pour être élu aux postes à responsabilité comme président et trésorier.

- Les membres du comité directeur.

Le président est le responsable légal de l'association. 2 modes d'élection sont prévus : il peut être élu au sein du comité directeur ; il peut être proposé par le comité directeur et élu par l'A.G.

- il exécute les décisions prises par le comité directeur,
- il ordonnance les dépenses,
- il représente l'association aux AG du comité départemental, de la ligue et de la fédération,
- il représente l'association dans tous les actes de la vie associative (relations avec la mairie, le conseil régional, d'autres associations sportives ...),
- il représente l'association en justice et dans tous les actes de la vie civile,
- il préside les A.G. et les réunions du comité directeur.

Les statuts stipulent l'étendue de ses prérogatives.

Le secrétaire assure le fonctionnement administratif de l'association. Il est cosignataire avec le président des comptes-rendus et procès verbaux des réunions du comité directeur.

- il rédige les courriers, les comptes-rendus et les procès-verbaux,
- il diffuse l'information du comité directeur vers les adhérents,
- en général, il gère les formalités nécessaires à l'obtention des licences.

Le trésorier prépare le budget,

- il est responsable de la comptabilité du club (il encaisse les recettes, règle les dépenses et archive les pièces comptables),
- il établit les demandes de subventions,
- il présente le budget prévisionnel.
- il présente un rapport et un bilan financier à l'A.G. (qui doit le voter et donner quitus),

DÉFINITION DU QUITUS

Déclaration et acte par lesquels on reconnaît qu'une personne (en responsabilité) chargée de gérer un dossier, une affaire le fait régulièrement et correctement (décharge)

→→ ASSEMBLÉES GÉNÉRALES.

Elles regroupent les membres de l'association. On distingue plusieurs types d'assemblées générales.

- Assemblée Générale Constitutive.

C'est la **première** assemblée générale.

- Elle est provoquée par les membres fondateurs qui sollicitent les personnes susceptibles d'être intéressées par leur association.
- Elle modifie et approuve les statuts.
- Elle élit le premier Comité Directeur.
- Elle fixe le montant des cotisations.
- Elle met en place un programme d'action (politique de l'association).

QUELQUES CONSEILS POUR LE BON DEROULEMENT DE CETTE AG.

Inviter des « personnes qualifiées » (ex. : responsable de ligue) ; désigner un secrétaire de séance qui sera chargé de rédiger un compte-rendu de la réunion.

Tous les présents peuvent voter puisqu'il n'y a pas encore de membres licenciés.

- Assemblée Générale Ordinaire.

Les statuts doivent définir : le rôle, la composition, la fréquence, la convocation, l'ordre du jour et les conditions de quorum et de majorité.

- L'AG adopte le procès verbal de l'AG précédente.
- L'AG **approuve les comptes et vote le budget.**
- L'AG fixe le montant de la cotisation.
- L'AG fixe les élections (en fonction de la durée du mandat du comité directeur, ou du remplacement de membres démissionnaires).
- L'AG définit l'organisation de la prochaine saison.
- L'AG règle **les questions diverses** qui figurent à l'ordre du jour (droit d'expression des membres).

Pour information.

On vérifie en début d'assemblée si le quorum est atteint afin que les délibérations et votes soient valides. Si au cours des débats, des membres quittent l'assemblée, c'est toujours le quorum d'ouverture que l'on prend en compte.

DÉFINITION DU QUORUM

Lors d'un vote, le quorum est la proportion du nombre de voix représentées par rapport au nombre total de voix possibles. Fixé dans les statuts, le quorum

- pour un club est de 1/3 des voix,
- pour une ligue ou la fédération, il est de ¼ des clubs représentant 1/3 des voix.

C'est donc le nombre de voix minimum nécessaire (nombre minimum requis de membres présents) pour que le vote lors des AGO ou AGE soit valable et que les décisions prises soient entérinées.

- **La majorité peut être calculée en fonction :**

- des membres présents,
- des membres présents ou représentés (les statuts définissent alors qui donne pouvoir à qui),
- les absents peuvent être représentés mais ils doivent en faire la démarche en donnant leur pouvoir à un membre présent à l'A.G.,
- des membres présents, représentés et des votes par correspondances si ce dernier est précisé par les statuts,
- des suffrages exprimés.

On ne tient compte que des votes **POUR** ou **CONTRE**, tous les autres votes (blancs, nuls, refus de vote, abstentions) ne sont pas comptabilisés.

- Assemblée Générale « Extraordinaire ».

L'AG extraordinaire est convoquée dans 2 cas :

1. Modification des statuts.
2. Dissolution (cas particulier).
3. Mise en sommeil de l'association : un club peut se mettre en sommeil, au lieu de se dissoudre.

Toute modification des statuts ou dissolution doit être signalée à la préfecture.

Cas particuliers

- **Concernant le quorum : pour voter la dissolution de l'association le quorum est de la moitié des membres.**

Si le quorum n'est pas atteint, une 2^{ème} AG doit être convoquée, celle-ci peut alors délibérer sans condition de quorum.

Cette assemblée est donc notamment réunie dans le but de modifier les statuts.

Toute assemblée générale ordinaire convoquée à cet effet peut **modifier les statuts** de l'association. Lors de sa convocation, les membres reçoivent les projets de modifications. Il existe cependant, généralement, des exigences spécifiques et plus contraignantes en matière de modification des statuts, (art 12) par exemple :

- le quorum de modification des statuts est, en général, de la moitié des membres représentant la moitié des voix,
- les statuts ne peuvent être modifiés qu'à la majorité des 2/3 des membres **présents** représentant les 2/3 des voix.

→→RÈGLEMENT INTÉRIEUR.

Pour compléter les statuts, les membres du Comité Directeur peuvent mettre en place un règlement intérieur qui précise les différents points d'organisation et de fonctionnement de l'association que les statuts n'ont pas mentionnés. Le règlement intérieur est préparé par le comité directeur et adopté par l'Assemblée Générale.

25. GESTION FINANCIÈRE D'UNE ASSOCIATION

La gestion saine d'une association veut qu'il y ait un équilibre entre les recettes et les dépenses. Sans vouloir entrer dans une analyse approfondie, il semble toutefois intéressant de répertorier les différents chapitres.

→→Les ressources

Leurs diverses origines sont fixées par les statuts.

- **Les ressources propres :**
 - les droits d'entrée et les cotisations,
 - les manifestations sportives,
 - les ventes (attention à la réglementation particulière au paiement de la T.V.A. pour les associations sportives),
 - le produit des manifestations promotionnelles (non sportives de type bal, fête, gala...). Il existe là aussi des exonérations de T.V.A. pour les associations sportives lors de 6 manifestations dans l'année,
 - les ressources créées à titre exceptionnel,
 - les revenus des biens et valeurs appartenant à l'association.

- **Les ressources publiques :**
 - les subventions de l'état (C.N.D.S.), du conseil régional, du conseil général et de la commune.
- **Les ressources privées :**
 - les sponsors, les donateurs et les mécènes.
- **Toutes autres ressources ou subventions** qui ne seraient pas contraires aux lois en vigueur, telle la vente de produits et de prestations de services.

Autour des manifestations sportives

Il semble important d'aborder deux points souvent oubliés par les organisateurs de ces manifestations.

- **La buvette ou débit de boisson.**
En France, la vente et distribution d'alcool sont réglementées et elles sont associées à la délivrance d'une licence de 1ère à 5ème catégorie en fonction du degré alcoolique des boissons vendues. De plus, les installations sportives sont des sites protégés où la vente d'alcool est interdite.
Quels sont les droits pour une association sportive ?
 - Elle peut ouvrir des débits de boisson temporaires à plusieurs conditions : ne pas avoir de caractère commercial !!!!; servir uniquement des boissons de catégorie 1 (boissons sans alcool) et de catégorie 2 (vin, bière, cidre); si les consommateurs sont adhérents de l'association.
 - Elle doit faire la demande d'ouverture (annuelle ou ponctuelle) à la mairie.
 - Si elle veut ouvrir une buvette avec vente de boissons de catégorie 3, elle doit faire une demande au préfet qui peut lui accorder une dérogation par an.
 - Elle peut obtenir une licence 2 pour les 6 manifestations de promotion (bal) qui ne sont pas soumises au paiement de la T.V.A.
- **La S.A.C.E.M. (Société des Auteurs Compositeurs Editeurs de Musique).**
Une redevance est payable à cet organisme pour l'utilisation de musique lors des manifestations. Cette redevance est destinée à payer les droits d'auteur.
En cas d'utilisation de support musical lors de votre manifestation, dans les 15 jours qui précèdent, il faut en faire la déclaration à la délégation régionale de la S.A.C.E.M. Plusieurs cas de figure peuvent se présenter.
 - Il y a des recettes.
La musique est indispensable à la manifestation, il faut payer une redevance calculée en fonction des recettes. Si la musique est accessoire (musique d'ambiance) il faut payer un forfait calculé en fonction de la capacité d'accueil de la manifestation.
 - La manifestation est gratuite, un forfait est à payer.
La F.F.R.S. et la S.A.C.E.M. ont signé une convention définissant différents forfaits en fonction de l'importance et du type de manifestation.

→→Les dépenses.

Elles sont multiples et leur importance dépend du dynamisme de l'association et du nombre d'actions qu'elle mène. On distingue plusieurs postes de dépenses.

- **Obligatoires :**
 - l'affiliation à la fédération,
 - la cotisation à la ligue et au comité départemental,
 - les licences,
 - les assurances (voir ce chapitre).

- **Nécessaires à la vie de l'association :**

- les réunions du comité directeur,
- les frais de secrétariat.
- les salaires du personnel (éventuellement),
- les déplacements aux manifestations sportives (déplacements, hébergement..),
- les engagements aux compétitions et championnats départementaux, régionaux et nationaux,
- les inscriptions aux stages,
- l'acquisition du matériel.

26. LE CLUB ET SA RESPONSABILITE

Les responsabilités du club par rapport aux patineurs dont il a la charge, et par rapport au milieu dans lequel s'effectue la pratique sont différentes selon qu'il s'agit de la Responsabilité Civile ou de la Responsabilité Pénale.

→→ Différents types de responsabilité.

- **La responsabilité civile.**

- Responsabilité de principe de la personne morale, l'intervenant n'est pas mis en cause s'il a agi au nom de la structure.
- Responsabilité de la personne physique, l'intervenant est mis en cause s'il a provoqué un dommage en outrepassant ses fonctions (notion de faute personnelle).

Le club peut causer des dommages à autrui et dans ce cas il est tenu de réparer les dommages subis. Dans ce domaine le club est responsable civilement pour toutes les personnes qui sont en relation avec le club. Cela peut être :

- les dirigeants membres du comité directeur,
- les adhérents du club,
- les salariés,
- les usagers,
- les collaborateurs occasionnels (lors de manifestations),
- les spectateurs.

La responsabilité civile du club est dérogée quand le dommage est causé volontairement par une personne **majeure**. Dans ce cas, la personne est responsable civilement et pénalement.

Dans le même cas de figure, si le dommage est causé par un **mineur**, c'est le club qui est responsable civilement. Afin de garantir des possibilités d'honorer un dédommagement, le club est tenu de souscrire une assurance en responsabilité civile (voir le ch. assurances ci-dessous).

- **La responsabilité pénale.**

L'intervenant à qui il incombe de veiller au respect des obligations légales et réglementaires est poursuivi pénalement s'il intervient dans la réalisation de la faute, ou s'il la provoque.

La responsabilité pénale est mise en jeu quand il y a infraction à un règlement ou à une loi. Les infractions peuvent être commises par le club ou par ses dirigeants. Le délit peut être constaté par un agent habilité ou déterminé par un juge à la suite d'une plainte portée par une personne qui estime avoir subi un préjudice.

Le club et / ou ses dirigeants peuvent se voir condamné(s) pénalement (subir une peine). Les peines sont déterminées en fonction des infractions commises et elles sont répertoriées dans le nouveau code pénal. S'il existe une assurance qui peut régler les dommages en responsabilité civile, il n'existe pas d'assurance pour les peines prononcées en matière pénale.

→→Les assurances.

- **Assurance en responsabilité civile.**

Afin que le club puisse subvenir au dédommagement, il doit souscrire obligatoirement un contrat d'assurance en responsabilité civile qui doit couvrir :

- toutes les activités du club, entraînements, compétitions, déplacements, réunions, fêtes, etc...,
- toutes les personnes qui participent ou concourent au fonctionnement du club sous toutes ses formes.

Le contrat souscrit par la FFRS couvre la responsabilité civile des clubs affiliés. Il couvre également leur responsabilité civile pour les manifestations comprenant jusqu'à 500 non licenciés. De plus le club affilié peut faire couvrir jusqu'à 100, 200, 300 personnes non licenciées en individuelle accident en souscrivant, pour la manifestation concernée, une assurance spécifique proposée par la FFRS (et son assureur). A défaut de souscription de cette assurance spécifique, les non licenciés ne sont pas couverts en individuelle accident. Au-delà de 300 non licenciés le club doit prendre une assurance complémentaire de groupe, s'il veut les couvrir en individuelle accident.

Il existe aussi une option annuelle valable jusqu'à 10 manifestations maximum par an.

Suivant le cas, faire la demande d'autorisation à la mairie ou à la préfecture.

Lors de l'encadrement d'un groupe de patineurs en extérieur (randonnée) les obligations du club et de l'intervenant sont les suivantes :

- obligation de moyen (vitesses préconisées),
- obligation d'assurance des pratiquants,
- obligation de sécurité en proposant un itinéraire sécurisé (voies à faible circulation, difficultés du parcours) et en obligeant à porter les protections (casque et autres),
- obligation d'informations en donnant des indications précises sur le parcours (distances, revêtements, profil du parcours, secours, météo, etc ...).

- **Assurance dommage corporel.**

La loi (n° 84-610 du 16 juillet 1984) oblige les clubs à informer leurs adhérents de l'intérêt à souscrire un contrat d'assurance leur proposant des garanties forfaitaires en cas de dommage corporel. Les clubs doivent aussi tenir à disposition de leurs adhérents des formules de garantie complémentaires, susceptibles de réparer les atteintes à l'intégrité physique des sportifs.

Ce type d'assurance est généralement proposé avec la licence fédérale ; la fédération ayant négocié un contrat pour ses licenciés. Toutefois, l'adhérent doit avoir la possibilité d'opter pour l'assurance de son choix.

IMPORTANT

Des garanties s'appliquent également aux **non licenciés**, pour la période allant **du 1^{er} septembre au 15 octobre de chaque saison**. Les clubs sont, en effet, couverts pour les activités de DÉCOUVERTE qu'ils peuvent proposer à des non licenciés désireux de connaître les pratiques ROLLER avant de s'engager dans une prise de licences.

- **Autres obligations d'assurances.**

Ce sont toutes les assurances qui sont applicables de plein droit à toute personne morale ou tout citoyen.

ACTIVITES COUVERTES.

Les garanties s'appliquent au licencié, **notamment** lors de la pratique des disciplines suivantes : patinage artistique, danse, course, roller acrobatique, randonnée, skateboard, rink hockey, roller in line hockey.

A des fins sportives pendant les compétitions officielles, de sélection ou amicales, entraînements, séances d'initiation, écoles, stages ;

A des fins privées 24 heures sur 24, l'assuré devant respecter les règles de circulation des piétons :

- lors des réunions en relation avec les activités sportives et extra-sportives ;
- au cours des missions, permanences nécessaires à l'organisation de manifestation sportive et extra-sportive ;
- lors de la pratique d'autres sports, dans le cadre ou dans le prolongement des activités sportives garanties.

La garantie s'applique également au cours des trajets les plus directs effectués pour se rendre sur les lieux des activités et pour en revenir.

1. GARANTIES.

1) Individuelle accident (dommages corporels).

Les garanties portent, en complément de la Sécurité Sociale et de tout organisme complémentaire, sur le remboursement des frais :

- a. médicaux, chirurgicaux et pharmaceutiques,
- b. d'hospitalisation dans un hôpital public ou privé ou en clinique,
- c. de cure thermale,
- d. du forfait journalier à concurrence des frais réels)
- e. frais supplémentaires de transport :

Le contrôle médical est obligatoire sous peine d'être déchu de tout droit aux prestations.

2) Assistance rapatriement.

2. DOMMAGES AUX EQUIPEMENTS.

En cas de dommage corporel, médicalement constaté, subi lors de la pratique des activités assurées, la garantie est étendue aux dommages matériels subis par les équipements utilisés (casque, rollers et protections).

3. RESPONSABILITE CIVILE.

Prise en charge des conséquences pécuniaires résultant :

- 1) des dommages corporels,
- 2) des dommages matériels, des dommages immatériels engageant la Responsabilité Civile du fait d'un accident couvert à l'égard d'autrui conformément à la législation sur le sport, en vigueur.

4. PROTECTION JURIDIQUE (RECOURS ET DEFENSE PENALE).

L'assureur défend les intérêts pénaux en cas de poursuite suite à un accident.

L'assureur intervient en réparation d'un préjudice subi suite à un accident.

5. DOMMAGES NON GARANTIS.

- 1) les dommages résultant d'une faute intentionnelle ou dolosive de l'assuré(e),
- 2) les dommages résultant de disciplines sportives non autorisées par la FFRS,
- 3) les dommages imputables à l'ivresse ou à l'éthylisme de l'assuré(e),
- 4) les conséquences de la participation de l'assuré(e) à un pari, à une rixe (sauf légitime défense),
- 5) les conséquences du non respect de la loi 99-223 (protection des sportifs et lutte contre le dopage),
- 6) les conséquences de guerres, d'émeutes, d'attentats, de vandalisme,
- 7) la maladie,
- 8) les accidents de la circulation résultant du non-respect des règles de circulation des piétons.
- 9) le suicide et la tentative de suicide de l'assuré.

6. GARANTIES FACULTATIVES COMPLEMENTAIRES.

La loi sur le sport incite à la souscription de garanties complémentaires à celles prévues avec la licence.

- 1) Décès et invalidité permanente,
- 2) Incapacité temporaire totale de travail.

DECLARATION D'ACCIDENT.

Etablir une déclaration d'accident sur papier libre ou sur le document disponible auprès du club en joignant à cette déclaration tous les justificatifs utiles au règlement du dossier et adresser le tout au service compétent.

3. LE CLUB AU SEIN DE LA F.F.R.S.

Par le biais de l'affiliation, le club adhère à la FFRS pour les services qu'elle met à sa disposition (formation, information, assurance, conseil,) et pour l'organisation de la pratique sportive au travers des comités nationaux et commissions.

31. AFFILIATION A LA FFRS.

L'affiliation est un acte volontaire de rejoindre une structure d'accueil regroupant tous les acteurs du roller skating.

- **L'adhésion.**

Quand une association sportive adhère à une fédération sportive (la F.F.R.S.) elle adhère simultanément à ses organes déconcentrés, ligue et comité départemental.

ATTENTION !!! EN AFFILIANT LE CLUB A LA FFRS, L'ASSOCIATION EST DONC RATTACHEE A UNE LIGUE REGIONALE ET A UN COMITE DEPARTEMENTAL.

C'est pourquoi, il est recommandé de prendre contact avec la Ligue dès que possible.

→→ Procédure administrative de l'affiliation.

Expédier à la FFRS un courrier indiquant le souhait d'obtenir un dossier d'affiliation, ce courrier doit obligatoirement être accompagné d'un exemplaire des statuts et de la copie de la déclaration à la Préfecture. Une fois ces documents réceptionnés, la FFRS transmet au club demandeur un dossier d'affiliation, ainsi que toutes les procédures relatives aux licences. Dûment rempli, le dossier est adressé à la FFRS, qui fait parvenir en retour un justificatif d'enregistrement définitif de la demande.

- **Les conditions nécessaires à l'affiliation à la F.F.R.S.**

Le club doit communiquer :

- une fiche de renseignement (nom du club, disciplines pratiquées, nom du correspondant, adresse du siège social, couleur du club),
- les statuts,
- le règlement de son affiliation,
- le règlement des 3 licences obligatoires (président, secrétaire, trésorier).
- la composition du bureau.
- **Les devoirs du club affilié.**
 - respecter les statuts et règlements de la F.F.R.S.,
 - s'acquitter des différentes participations financières (affiliation, licences, engagement aux différents championnats ...).

→→ Des avantages pour les clubs affiliés.

Licence sportive proposant une assurance spécifique.

Obtention de subventions des collectivités territoriales.

Homologation des manifestations sportives.

Organisation des compétitions et officialisation des résultats.

Formation de juges, arbitres et calculateurs.

Entraînement de l'Elite.

Conseils pour la réalisation d'infrastructures et vérification avant le passage de la commission ad' hoc d'homologation (Préfecture, DDJS, services techniques).

Mais pour pouvoir adhérer, il faut que le club bénéficie de la personne morale donc il faut que l'association ait été déclarée.

L'affiliation n'est pas obligatoire, **c'est un droit auquel peut prétendre le club** ; s'il remplit les conditions exigées par la fédération, celle-ci ne peut lui refuser.

L'affiliation est obligatoire pour demander l'agrément à la DDJS.

• **Les droits du club affilié :**

- participer aux compétitions (départementales, régionales et nationales),
- prendre part à la vie associative de la fédération (participation et vote aux A.G. du Comité Départemental, Ligue et F.F.R.S.),
- bénéficier de l'ensemble des services de la FFRS.

32. LA LICENCE.

Elle est délivrée par la fédération pour une saison sportive. C'est la carte d'identité du sportif qui reconnaît son appartenance à la fédération sportive.

Il est cependant important de rappeler que le licencié n'est pas membre de la fédération. C'est le club qui est membre de la fédération, à défaut de club, le licencié peut être indépendant mais il ne pourra pas participer à la vie associative de la fédération (pas de droit de vote à l'A.G. de la fédération).

Différentes sortes de licences sont délivrées par la F.F.R.S. :

- les licences enregistrées pour le compte des membres de ses associations ou sections d'associations affiliées (cas le plus fréquent),
- les licences à titre individuel délivrées directement par la FFRS : un licencié à titre individuel présente la particularité de n'être rattaché à aucune association sportive affiliée. Il relève directement de la Fédération Française de Roller Skating,
- la licence "Roller Day" permet au licencié d'avoir, pour 24 heures, les mêmes garanties que celles couvertes par la licence annuelle sportive ou loisir, sauf qu'elle n'autorise pas à participer à des compétitions officielles.

→→Généralités.

La licence sportive n'est délivrée que si le demandeur a satisfait aux obligations légales et réglementaires applicables en matière de certificat médical de non contre-indication. La licence est renouvelée chaque année par l'envoi d'une nouvelle carte validant la saison en cours. Les mentions qui figurent sur la licence sont déterminées par le Conseil d'Administration de la F.F.R.S., en application de la législation et de la réglementation en vigueur, et comportent obligatoirement :

- Numéro de licence,
- Club d'appartenance (nom et numéro du club) ou, à défaut, licencié à titre individuel,
- Discipline sportive principale,
- Nom et prénom,- Date de naissance,- Sexe,
- Catégorie d'âge,
- Dates de délivrance et de durée de la licence,
- Nature du surclassement éventuel,
- Catégorie, le cas échéant,
- Mutation, prêt le cas échéant.

Doivent être porteurs obligatoirement d'une licence en cours de validité :

- tous les sportifs, juges et / ou arbitres, différents officiels fédéraux et dirigeants prenant part à une compétition officielle de quelque niveau qu'elle soit.
- tous les élus des organes de la F.F.R.S.

La licence est **valable un an**.

→→ Les conditions de délivrance.

La délivrance de la licence est assujettie :

- à son **règlement**,
- à la présentation d'un **certificat médical de non contre indication** à la pratique du Roller Skating,
- éventuellement, à la présentation d'une attestation d'assurance individuelle accident.

La F.F.R.S. délivre une licence assurance.

La présentation d'une autorisation parentale est exigée pour les mineurs.

→→ Les droits du licencié.

Il peut participer à toutes les manifestations organisées par la fédération (compétitions, stages, colloques ...).

Il peut bénéficier de l'assurance facultative liée à cette licence.

Il peut représenter son club lors de l'A.G. fédérale.

Il peut être éligible au sein des différents organes de la F.F.R.S. (département, ligue, fédération).

Il peut suivre les formations et passer les diplômes fédéraux : initiateurs et entraîneurs fédéraux.

NB : LA LICENCE FÉDÉRALE EST UNIQUE, ELLE PERMET, QUELLE QUE SOIT LA DISCIPLINE INSCRITE, L'ACCÈS AUX DROITS DANS TOUTES LES AUTRES DISCIPLINES.

→→ Les devoirs du licencié.

Il doit respecter les règlements (statuts, règlement intérieur et règlements sportifs) du club, de la F.F.R.S. et de ses organes, de la législation française du sport.

33. LABELLISATION DES CLUBS DE LA FFRS

La labellisation des clubs correspond à la volonté de mettre en valeur des clubs de la Fédération Française de Roller Skating.

Depuis de nombreuses années, nos clubs animent des écoles de patinage performantes. Aujourd'hui, beaucoup de pratiquants recherchent cette compétence pour apprendre à patiner sans réellement savoir où s'adresser, d'où cette politique fédérale de labellisation des clubs qui s'engagent dans une démarche de qualité.

Un partenariat entre la FFRS et ses clubs.

La fédération souhaite être un partenaire des clubs s'engageant dans cette démarche de qualité. Pour ce faire la FFRS offre :

- un chaînage du site du club avec le site Internet de la FFRS,
- la mise à disposition d'outils pour que le club affiche son label (drapeau club labellisé, panneau, utilisation du logo),
- une dotation en matériel sous forme de bons d'achat en matériel ou autres formes.
- le développement d'une politique sportive commune à tous les clubs.

La labellisation des clubs repose sur 6 critères d'évaluation dont 3 sont obligatoires. Chaque critère donne un nombre de points. Le label est attribué à partir de 70 points.

→→Critères obligatoires.

- 1) Nombre de licenciés (minimum 10 points / maximum 20 points)
Minimum de 70 licenciés dont 25 de moins de 13 ans.
Ce nombre reflète la santé du club en nombre de licenciés, en garantissant l'avenir et l'éducation.
- 2) La qualification de l'encadrement (minimum 10pts / maximum 20pts)
Elle permet la pérennisation de la structure. La présence d'un cadre qualifié est un critère de stabilité, de sécurité et de qualité dans les prestations fournies par le club. C'est un axe fort de développement du club aux côtés des dirigeants bénévoles. Le cumul de points est possible (par exemple 3 BIF + 2 BEF = 14pts).
Les diplômés d'Etat doivent effectuer des heures d'encadrement dans le club alors que les BIF et BEF doivent être licenciés dans ce dernier.
- 3) L'animation du club et les jeunes (minimum 10pts / maximum 20pts)
C'est la mise en place d'une animation de type Journée Tous en Roller, test ERF, école de skate, Rink à 3, Kid's Roller, Challenge artistique ou Acrochallenge.
ATTENTION : la FFRS a mis en place en 2007 les Journées Tous en Roller, cet axe de développement doit passer par les clubs labellisés.
A partir de 2009, la mise en place d'une Journée Tous en Roller sera un critère obligatoire pour obtenir la labellisation.

→→Critères facultatifs.

- 4) Résultats sportifs / randonnées régulières (maximum 15 points / cumul possible).
C'est la prise en compte des résultats sportifs, la reconnaissance de l'offre de compétition aux adhérents et de l'investissement des dirigeants et des entraîneurs.
Ce critère est valable pour les disciplines individuelles ou collectives.
Pour la randonnée, il a été décidé de prendre en compte dans ce critère les organisations régulières et reconnues de randonnées hebdomadaires, mensuelles.
- 5) Organisations, juges, arbitres et événements de randonnée (maximum 15 points / cumul possible).
Ce critère reflète l'engagement et le rayonnement du club dans l'organisation régionale, nationale ou internationale de son sport. Les points sont apportés par l'organisation d'une compétition interrégionale, nationale ou internationale et / ou la présence d'un arbitre ou juge régional, national ou international licencié au club.
Pour la randonnée, entrent en compte les événements ponctuels interclubs hors randonnées urbaines comme par exemple des raids ou autres manifestations d'envergures (joindre les autorisations et les documents de promotion).
- 6) Parcours de randonnée (maximum 10 points / cumul possible)
Ce critère prend en compte l'offre de loisir pour les adhérents du club. Il consiste à fournir l'étude d'un parcours de randonnée.

4. LE CLUB ET SES AUTRES PARTENAIRES

→→ L'Etat.

Lancée dès l'été 2007, la révision générale des politiques publiques (RGPP) est une réforme de l'Etat sans précédent. La nouvelle feuille de route permet aujourd'hui de conduire des réformes essentielles pour les citoyens, les fonctionnaires et les finances publiques. Dans le domaine du sport, la RGPP se traduit par l'intégration des services déconcentrés (DRDJS et DDJS) dans des structures plus vastes définies dans le cadre de l'organisation de l'État au niveau local : DDI (directions départementales interministérielles et DRJSCS (directions régionales de la Jeunesse, des sports et de la cohésion sociale).

Le premier partenaire du club est donc l'Etat, qui va lui accorder une reconnaissance de son existence. Cette reconnaissance ne pourra se faire que pour les clubs qui ont effectué leur déclaration d'ouverture d'établissement APS, et obtenu le n° de SIRET.

Dans un premier temps, l'Etat va reconnaître au club une « utilité » dans le développement de la pratique du sport en France et il va lui délivrer **un agrément**.

Dans un deuxième temps, il pourra lui accorder une aide sous forme de subvention. Le représentant local de l'Etat en matière de sport, et donc le premier partenaire du club sera la Direction Départementale de la Jeunesse et des Sports (D.D.J.S.) qui est un organe déconcentré du même ministère. C'est d'ailleurs auprès de cet organisme que le club effectuera sa demande d'agrément.

L'agrément

A quoi sert un agrément ?

Une exigence pour bénéficier des dispositions particulières de l'URSSAF.

Une reconnaissance officielle du caractère éducatif de l'activité de l'association.

Une condition nécessaire afin que l'association puisse bénéficier de l'aide des collectivités publiques sous forme de subventions par exemple.

Quand l'agrément doit-il être demandé ?

A la fin de la 1^{ère} année d'existence du club. Le dossier de demande est à retirer et à déposer auprès de la **D.D.J.S.**

Les conditions nécessaires à l'obtention de l'agrément sont les suivantes :

- l'association doit être déclarée,
- elle doit être inscrite au répertoire "sirène" (Système d'Identification du Répertoire des **ENT**reprises et de leurs **ET**ablissement) de l'INSEE et avoir un n° de Siret,
- elle doit être affiliée à une fédération agréée,
- elle doit garantir à ses membres un fonctionnement démocratique (voir les statuts), le respect de l'éthique sportive, la sécurité dans la pratique sportive.

Le club reçoit un numéro d'agrément ministériel. Il faut obligatoirement être agréé pour avoir la possibilité d'obtenir des subventions attribuées par le C.N.D.S.

Comment obtenir l'agrément ?

Retourner les imprimés dûment remplis, en y joignant :

- les statuts de l'association,
- un récépissé de déclaration à la Préfecture,
- un extrait du Journal Officiel,
- le procès-verbal de la dernière Assemblée Générale,
- la composition du Comité de Direction,
- le compte d'exploitation.

A l'issue du traitement du dossier, un numéro d'agrément est délivré.

Le CNDS.

L'Etat a décidé, en concertation avec le mouvement sportif, de créer un nouvel établissement public, le Centre National pour le Développement du Sport (CNDS), en remplacement du FNDS. Cet établissement est placé sous la tutelle du ministre chargé des sports, qui fixe les orientations générales de son action.

• **Les missions du CNDS.**

- Le développement de la pratique sportive par tous les publics (au travers de subventions de fonctionnement aux associations et groupement sportifs, réparties au plan régional et départemental).
- L'aménagement du territoire dans le domaine sportif (par des subventions d'équipement aux collectivités territoriales et associations sportives).
- La promotion du rayonnement international du sport français (par le financement des actions du CNOSF et la mise en œuvre du programme national de développement du sport 2009-2013).

• **Les formalités à effectuer par un club de roller pour obtenir une subvention.**

- Obtention du formulaire de demande de subvention : si l'association sportive est déjà agréée par le Ministère des sports, elle doit recevoir un dossier de demande de subvention. Si tel n'est pas le cas, contacter la DDJS (généralement en janvier).
- Contenu du dossier de demande de subvention :
 - l'identification du demandeur avec les numéros de siret et d'agrément,
 - les effectifs du club : nombre de licenciés en distinguant les - de 18 ans,
 - la situation financière du club avec production du compte de résultat de l'année précédente, du bilan et du budget prévisionnel de l'année en cours,
 - les actions envisagées,
 - le coût détaillé et le financement prévu des actions,
 - des renseignements complémentaires, notamment les personnels rémunérés (éducateurs, animateurs ou entraîneurs),
 - un relevé d'identité bancaire (RIB).
- Dépôt du dossier : un exemplaire de la demande de subvention complétée avec les pièces nécessaires auprès de la DDJS et un autre exemplaire auprès du comité départemental ou du CDOS (selon le cas). Attention, un dossier bien présenté et dactylographié a plus de chance d'aboutir qu'un dossier manuscrit. La date limite et impérative de retour des dossiers peut être variable mais est généralement fixée à la fin du premier trimestre de l'année (tenir compte des spécificités locales).

REMARQUE : certaines DDJS semblent s'orienter vers une nouvelle stratégie d'attribution des subventions, à savoir ne plus saupoudrer tous les clubs mais seulement les têtes de réseaux (comités départementaux et clubs structurants) ...

→→Les collectivités territoriales.

• **La commune.**

C'est un partenaire important, sans lequel le club ne pourrait pas réellement exister car la commune est souvent la première source d'aides :

- subventions (fonctionnement, formation de cadres, déplacements sportifs, organisation de manifestations sportives, aides à la prise de licences),
- prêt d'installations sportives,
- prêt de structures administratives (siège social, salle de réunions),
- mise à disposition de personnel (rémunération de l'entraîneur, utilisation du secrétariat de la mairie, ...).

L'interlocuteur du club pourra être l'**Office Municipal des Sports (O.M.S.)**, le service des sports ou l' élu responsable des sports.

- **Le Conseil Général.**

Le plus souvent, il mène ses actions en collaboration avec les instances départementales :

- du Ministère de la Jeunesse et des Sports (DDJS),
- du mouvement sportif (CDOSF) Comité Départemental Olympique Sportif Français.),
- de la fédération (le comité départemental).

En fonction de la politique sportive de cette assemblée, le club peut obtenir des aides. Il est donc important de connaître quelles sont les orientations prises par ces élus (sport de haut niveau, emploi de cadres, subventions affectées à l'achat de matériel, réalisation d'installations, primes aux résultats, etc ...). Il est important aussi que le club contacte son comité départemental, car parfois certaines aides passent par un demande faite par le CDRS :

- subvention au sport de haut niveau,
- aides aux déplacements sportifs,
- emploi de cadres,
- organisation de manifestations sportives,
- aides aux stages de patineurs ou de cadres organisés par le CDRS).

- **Le Conseil Régional.**

En vertu des nouvelles lois sur la décentralisation, il détermine sa propre politique en matière de développement des pratiques sportives.

Le plus souvent, il mène ses actions en collaboration avec les instances régionales :

- du Ministère de la Jeunesse et des Sports (DRJS),
- du mouvement sportif (CROSF Comité Régional Olympique Sportif Français.),
- de la fédération (la ligue).

Par l'intermédiaire de ces instances, le club peut obtenir des aides dans les domaines que le Conseil Régional a décidé de valoriser et de subventionner.

Il peut accorder des subventions à :

- la réalisation d'équipements,
- la formation professionnelle aux métiers du sport,
- la création d'emploi d'éducateurs sportifs,
- l'élite sportive régionale et le sport de haut niveau,
- l'aide aux déplacements sportifs,
- l'organisation de manifestations importantes (championnat de France, d'Europe).

→→ Le mouvement olympique français.

Au niveau local, ce mouvement est représenté par le Comité Départemental Olympique Sportif (C.D.O.S.).

Il n'est pas à proprement parlé un partenaire du club, mais cet organisme a un rôle de représentant du mouvement sportif et de conseiller auprès des organismes de l'Etat.

Dans la pratique, il collabore à la détermination des critères en fonction desquels seront attribuées les subventions du C.N.D.S. Il est donc important, pour le club qui établit tous les ans sa demande de subvention, de garder un contact avec le C.D.O.S. et le Comité Départemental de Roller Skating.

→→ Les partenaires privés.

Ce sont les différents partenaires qui peuvent apporter au club une aide financière ou matérielle : les généreux donateurs, les sponsors occasionnels lors d'une manifestation ou associés à l'image du club, d'une équipe ou d'un athlète.

5. RÉGLEMENTATION CONCERNANT LES PIÉTONS

Il faut tout d'abord rappeler que, « sur l'ensemble du territoire national, en l'absence d'une réglementation spécifique, le pratiquant du patin à roulettes, lorsqu'il circule sur la voie publique, est assimilé à un piéton ». A ce titre il est soumis aux dispositions des articles R. 412-34 à R. 412-42 (anc. R. 217 à R. 219-4) du code de la route.

Cette interprétation n'a pas de portée juridique, les tribunaux ne se sentent pas du tout liés par l'interprétation faite, compte tenu de l'état du droit, par le ministre ...

Une commission à laquelle participe la Fédération Française de Roller Skating travaille sur le "Code de la Route". La réglementation pourrait donc être amenée à subir des modifications dans les années à venir.

→ Points majeurs de la réglementation actuelle pour une pratique du patinage à roulettes en milieu urbain.

• **La réglementation en France.**

Plusieurs articles du code de la route concernent les rollers, assimilés à des piétons.

- Article R. 412-34 (anc. R. 217) : "Lorsqu'une chaussée est bordée d'emplacements réservés aux piétons ou normalement praticables par eux, tels que trottoirs ou accotements, les piétons sont tenus de les utiliser à l'exclusion de la chaussée. [...]"
- Article R. 412-35 (anc. R. 218) : "lorsqu'il ne leur est pas possible d'utiliser les emplacements qui leur sont réservés ou en l'absence de ceux-ci, les piétons peuvent emprunter les autres parties de la route en prenant les précautions nécessaires. [...]"
- Article R. 412-36 (anc. R. 218.1) : "Lorsqu'ils empruntent la chaussée, les piétons doivent circuler près de l'un de ses bords. [...]"
- D'autres articles du code de la route dédiés aux piétons sont aussi à prendre en considération notamment les articles R. 412-37 à R. 412-43 (anc. R. 2189 à R.219-4 et R.237) qui traitent de la traversée de la chaussée par les piétons.

Sur la question de savoir si rollers et cyclistes peuvent aller de concert sur les voies ouvertes à la circulation des vélos, plusieurs cas de figure sont à considérer, les aires piétonnes, les voies vertes, les pistes et les bandes cyclables.

- Les aires piétonnes sont ouvertes aux cyclistes "à la condition de conserver l'allure du pas et de ne pas occasionner de gêne aux piétons" Les rollers, en tant que piétons, y sont évidemment autorisés, théoriquement sans limitation de vitesse.
- Toute circulation motorisée est interdite sur les voies vertes ; piétons, rollers et cyclistes s'y déplacent librement.
- Le terme "piste cyclable" désigne une chaussée exclusivement réservée "aux cycles à eux ou trois roues" ; aucune dérogation n'est possible pour les rollers.
- Quant aux bandes cyclables, elles sont, si l'on peut dire, doublement interdites aux rollers, en tant que parties de la chaussée exclusivement réservées aux cyclistes.

• **La réglementation à Paris.**

Concernant le droit des patineurs à roulettes dans Paris, on peut se référer au texte concernant les jeux sur la voie publique. Selon l'ordonnance du 25 juillet 1862, les jeux susceptibles de gêner la circulation et d'occasionner des accidents sont interdits sur la voie publique.

→→ Points majeurs de la réglementation actuelle pour une pratique du roller en dehors des agglomérations.

On distingue deux cas de progression hors agglomération des rollers, en fonction de la nature des infrastructures.

• **Cas des progressions sur les pistes cyclables.**

Comme nous l'avons vu, les pistes cyclables ne sont réglementairement pas accessibles aux patineurs à roulettes ; mais, en pratique, en périphérie d'agglomération, on trouve de plus en plus de voies vertes interdites à toute circulation motorisée et très appréciées des piétons, rollers, personnes à mobilité réduite et cyclistes – nous préconisons d'ailleurs une largeur d'au moins trois mètres de façon à ce que tous ces usagers cohabitent correctement. Par assimilation, certes abusive, les rollers et les piétons (pour la course à pieds) utilisent parfois de la même façon les pistes cyclables.

• **Cas des progressions sur la route.**

Rappelons d'abord que la progression sur route en randonnée ne doit pas avoir le caractère d'une course ou d'une épreuve sportive au sens des articles R. 411-29 à R. 411-31 (anc. R. 53) du code de la route. Ceci étant, la progression des rollers sur route devra prendre en compte les points suivants du code de la route.

- Article R. 412-36 (anc. R.218-1) : "[...] En dehors des agglomérations et sauf si cela est de nature à compromettre leur sécurité ou sauf circonstances particulières, (les rollers, en tant que piétons,) doivent se tenir près du bord gauche de la chaussée dans le sens de leur progression."
- Article R. 412-42 (anc. R. 219-4) : "[...]les] cortèges [...] doivent se tenir sur la droite de la chaussée dans le sens de leur marche, de manière à en laisser libre au moins toute la moitié gauche."

Les dispositions qui précèdent concernent également ... les groupements organisés de rollers. Toutefois, lorsqu'ils roulent "en colonne par un, ils doivent, hors agglomération, se tenir sur le bord gauche de la chaussée dans le sens de la marche, sauf si cela est de nature à compromettre leur sécurité ou sauf circonstances particulières"..." Les formations et groupements visés [à l'alinéa précédent] sont astreints, sauf lorsqu'ils roulent en colonne par un, à ne pas comporter d'éléments de colonne supérieurs à vingt mètres. Ces éléments doivent être distants les uns des autres d'au moins 50 mètres".

Pour l'organisation de randonnées demander à la FFRS le CAHIER DES CHARGES DE L'ORGANISATEUR – Manifestations Sportives sur Parcours Routier Ouvert à la Circulation Publique Randonnée Sportive.

→→ Droits et devoirs du patineur évoluant d'une part, en milieu protégé (trottoir, aire piétonne et voie à circulation douce du type Voie Verte) et d'autre part en milieu ouvert à la circulation publique (bande cyclable, piste cyclable, route).

- **En milieu protégé**, il peut circuler librement en respectant les articles du Code de la Route concernant les piétons.
- **En milieu ouvert à la circulation publique** :
 - en Agglomération, sur bandes et pistes cyclables c'est interdit (sauf dérogations données par les communes) ; sur la chaussée c'est interdit.
 - hors Agglomération sur bandes et pistes cyclables c'est interdit (cependant la pratique existe) ; sur les routes c'est autorisé en tant que piéton.

L'EXAMEN

I - LA PRÉPARATION AUX ÉPREUVES

Une connaissance précise des épreuves du BIF (contenus, organisation, critères d'évaluation) est indispensable au formateur. Cela doit lui permettre de bien préparer ses stagiaires à l'examen. Des épreuves blanches sont proposées lors de la formation, ou au moins des mises en situation proches des conditions de l'examen.

Dispenses possibles pour le BIF :

- ⇒ épreuve pratique (= parcours) : une dispense peut être demandée par les SHN roller de la liste du MJS (ou ayant été sur cette liste),
- ⇒ épreuve de réglementation : possession d'un BEES ou du tronc commun du BEES ou d'un DEUG STAPS,
- ⇒ épreuve pédagogique (et entretien) : aucune dispense.

Pour obtenir une dispense, le candidat doit en faire la demande avant l'examen et fournir les justificatifs.

1. EPREUVE PEDAGOGIQUE

Epreuve pédagogique d'initiation (durée 50 minutes, coef 4).

L'épreuve porte sur l'organisation d'une séquence d'apprentissage de 20 minutes dont le thème est tiré au sort. Le candidat tire un seul sujet.

L'épreuve comporte 3 TEMPS :

- la préparation écrite (durée 20 minutes), de la séquence ; le candidat remet ensuite au jury sa fiche de préparation.
- l'animation de la séquence (durée 20 minutes, coef 3).
- l'entretien avec le jury (durée 10 minutes, coef 1).

Remarque : le jury doit impérativement s'assurer de la faisabilité des sujets proposés dans la liste de questions ; niveau et effectif des supports pédagogiques, matériel disponible, structure appropriée. A défaut, il a toute latitude pour retirer de la banque les sujets qui ne conviennent pas, bien sûr pour la totalité de la session et l'ensemble des candidats.

TEMPS 1 : préparation de la séquence d'initiation.

- Le candidat doit disposer d'un lieu propice à la préparation : un espace calme, isolé, une table avec des feuilles de papier vierges, une chaise.
- Le candidat ne peut pas utiliser de documents ou de fiche de séance déjà formatés.
- La préparation écrite du candidat n'est pas notée.
Elle permet au jury de voir la structure de la séance et d'apprécier d'éventuelles modifications en cours de séance. Elle est donnée au jury au démarrage de la séquence à animer, mais reste à disposition du candidat pour pouvoir être consultée à tout moment de l'animation, puis elle est conservée dans le dossier de l'examen.

TEMPS 2 : animation de la séquence.

- Le candidat doit prendre en charge le groupe qui lui est confié du début à la fin de sa prestation : accueil, retour au calme et gestion de la sécurité.
- Le candidat gère le temps de sa séquence, précisément les 20 minutes.
- Le jury doit rester en dehors de l'aire d'évolution afin de garder une vision d'ensemble et ne pas perturber les supports pédagogiques et l'initiateur.
- Le jury ne doit pas intervenir pendant la séance sauf s'il estime que la sécurité des pratiquants n'est plus garantie. Dans ce cas, la séance est terminée et le candidat se voit attribuer une note éliminatoire (égale ou inférieure à 06/20).
- Le jury stoppe le candidat si celui-ci dépasse les 20mn attribuées.

TEMPS 3 : entretien avec le jury.

A quoi sert-il ? Il doit permettre :

- l'autocritique afin de savoir ce que le candidat pense de sa séance,
- la justification du choix des exercices,
- la présentation de la suite de la séance,
- l'appréciation de l'ouverture d'esprit du candidat.

Comment se déroule-t-il ?

L'entretien doit se dérouler dans de conditions favorables (installation matérielle) et non stressantes (attitude du jury).

- Le candidat explique sa séance et fait son autocritique,
- Le jury questionne le candidat sur sa séance : exercices proposés, choix réalisés, type de consignes, sécurité, faits particuliers observés, suite à donner.

2. EPREUVE DE REGLEMENTATION

Epreuve orale de règlementation (durée 20 minutes, coef 1).

L'épreuve porte sur le cadre règlementaire de l'association sportive. Le candidat tire au sort deux questions et choisit d'en traiter une. L'épreuve comporte 2 TEMPS :

- la préparation des réponses à la question choisie (durée 10minutes),
- l'entretien avec le jury (durée 10minutes).

TEMPS 1 : préparation des réponses.

- Le candidat doit disposer d'un lieu propice à la préparation : un espace calme, isolé, une table avec des feuilles de papier vierges, une chaise.
- Le candidat rédige les réponses à la question choisie dans le but d'en faciliter la présentation orale.

TEMPS 2 : entretien avec le jury.

Comment se déroule-t-il ?

L'entretien doit se dérouler dans de conditions favorables (installation matérielle) et non stressantes (attitude du jury).

- Le candidat expose ses réponses,
- Le jury questionne pour compléter l'exposé, pour éclaircir ou approfondir les réponses, pour développer des connaissances complémentaires.

Remarques.

L'entretien n'est pas une formation : les corrections ou réponses ne sont pas apportées au candidat par le jury.

3. EPREUVE PRATIQUE

Epreuve pratique de démonstration (coef 1).

L'épreuve porte sur la réalisation d'un parcours technique très précisément balisé et étalonné. L'épreuve comporte 2 TEMPS :

- l'échauffement collectif des candidats (durée 20 minutes),
- la prestation technique de chaque candidat (durée environ 3 minutes par candidat).

II - LE PROTOCOLE D'ÉVALUATION

1. ÉVALUATION DE L'ORAL DE RÉGLEMENTATION

A quoi sert-il ? Il doit permettre :

- l'évaluation des connaissances du candidat en matière de réglementation,
- la capacité du candidat à s'exprimer clairement.

Le contenu :

- la corrélation entre les questions et les réponses ;
- l'étendue des connaissances ;
- leur utilisation et leur mise en application ;
- la gestion du temps de l'exposé ;

2. ÉVALUATION DE L'ANIMATION DE SÉANCE

A quoi sert-elle ? Elle doit permettre d'apprécier les qualités d'animation du candidat :

- le dynamisme face au groupe ;
- la qualité du contact avec le public ;
- l'utilisation d'un langage adapté au public
- la qualité du placement ;
- les facultés d'adaptation à des situations imprévues ;
- la gestion de la sécurité.

Le contenu :

- la corrélation entre le sujet et les exercices proposés ;
- la variété et la progression des exercices ;
- la pertinence des consignes et corrections ;
- la gestion du temps ;
- la gestion de l'espace et du matériel ;
- l'utilisation de la démonstration (pertinence) ;
- l'adaptation entre le thème et le niveau des patineurs.

CRITERES D'EVALUATION DE LA SEANCE DE PEDAGOGIE.

ACCUEIL : prise en main, présentation de la séance.

ANIMATION : rayonnement, dynamisme, disponibilité.

CONSIGNES, CORRECTIONS : collectives, individuelles, précises, concises.

ORGANISATION DE LA SEANCE : gestion du temps, utilisation de l'espace, du matériel, sécurité.

PLACEMENT DE L'EDUCATEUR : par rapport au groupe.

QUALITE DES EXERCICES CHOISIS : pertinence par rapport à l'objectif, spécificité, adaptation aux possibilités des élèves, créativité.

QUALITE PEDAGOGIQUE : rapport intensité / quantité, nature et fréquence des interventions, adaptation à l'âge, aux niveaux, correspondance du degré de difficulté des tâches.

REACTION : par rapport à une situation particulière, inhabituelle.

TERMINOLOGIE : vocabulaire spécifique, correct, précis, concis.

3. ÉVALUATION DE L'ENTRETIEN SUR LA SÉANCE

L'expression orale doit être compréhensible, claire et précise pour faciliter la communication avec le jury.

L'entretien a pour but :

- de démontrer la bonne compréhension du sujet ;
- de verbaliser le mécanisme de construction de la séance ;
 - en formulant l'état des lieux,
 - en justifiant le choix des exercices,
 - en expliquant la pédagogie employée ;
- d'établir une analyse critique objective de la séance ;
- de conclure sur des perspectives.

AIDE AU DEROULEMENT DE L'ENTRETIEN QUELQUES REPERES D'EVALUATION	
Analyse de la séance et autocritique <ul style="list-style-type: none">• Que pensez-vous de votre séance ?• Comment avez-vous compris le sujet ?• Comment évaluez-vous votre séance : points forts, points faibles ?	Critères du jury <ul style="list-style-type: none">• Capacité d'analyse.• Argumentation.• Objectivité.
Justification du choix des exercices <ul style="list-style-type: none">• Partir d'une idée large pour se concentrer sur un point précis.• But précis : le pourquoi ?• Faire apparaître dans l'argumentation les connaissances techniques et pédagogiques• Faire apparaître la capacité d'adaptation.	
Ouverture d'esprit du candidat <ul style="list-style-type: none">• Motivation du candidat.• Bon sens.• Qualité d'expression.	Critères du jury <ul style="list-style-type: none">• Vécu et parcours.• Connaissances générales.• Cohérence questions réponses.

4. ÉVALUATION DE LA PRESTATION TECHNIQUE

Respecter le temps d'échauffement des candidats (minimum 20 mn).
Voir grilles d'évaluation 1 et 2, pages suivantes.

**BREVET D'INITIATEUR FEDERAL
EPREUVE PRATIQUE ROLLER**

LIGUE :

LIEU et DATE :

NOM Prénom	Croisé (1 et 3) 6 pts	Retourmt (2 et 4) 2 pts	Equilibre (5 et 6) 2 pts	Saut (7) 2 pts	Pont (8) 1 pt	Enjambrt (9) 1 pt	Slalom (10) 2 pts	Freinage (11/12/13) 3 pts	Vitesse (14) 1 pt	TOTAL sur 20

**BREVET D'INITIATEUR FEDERAL
EPREUVE PRATIQUE SKATEBOARD**

LIGUE :

LIEU et DATE :

NOM et PRENOM		Poussée 2 pts	Virages 2 pts	Banks 4 pts	Slide 4 pts	Ollie 5 pts	Equilibre 3 pts	TOTAL sur 20