



GUIDE D'ACCOMPAGNEMENT

DE L'INITIATEUR STAGIAIRE SKATEBOARD

SOMMAIRE

L'INITIATEUR FÉDÉRAL SKATEBOARD

LE RÉFÉRENTIEL ACTIVITÉS DE L'INITIATEUR	P7
TRAVAIL PRESCRIT	P7
ÉVALUATION DU TRAVAIL PRESCRIT	P8
LE RÉFÉRENTIEL COMPÉTENCES DE L'INITIATEUR	P11
COMPÉTENCES	P11
ATTENDUS	P11
LA DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE DE L'INITIATEUR	P13
PRINCIPES GÉNÉRAUX	P13
CONNAISSANCE DES DIFFÉRENTS PUBLICS	P14
APPROCHE PÉDAGOGIQUE	P16
SÉANCE PÉDAGOGIQUE	P18

LES CONTENUS DE FORMATION SKATEBOARD

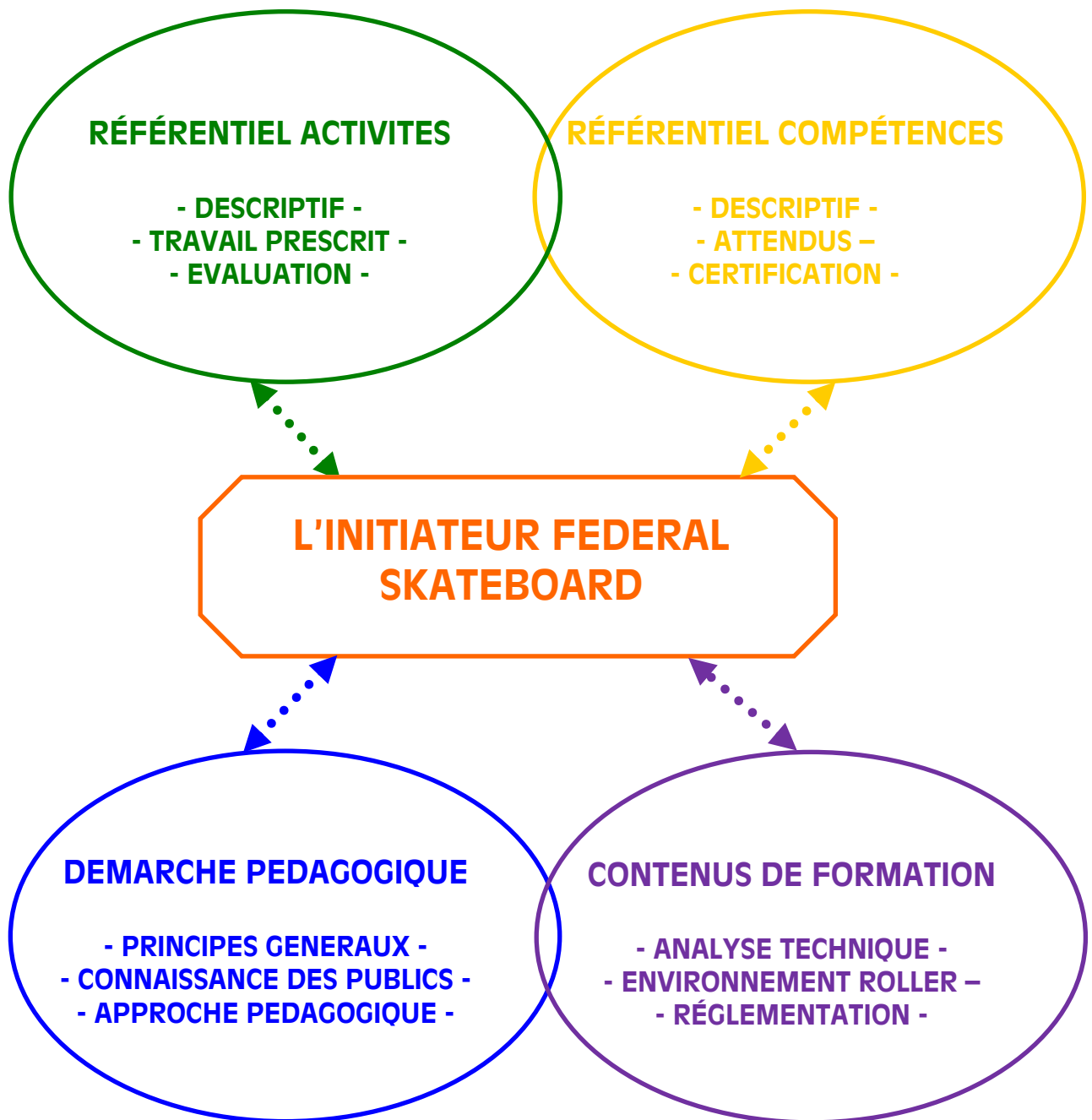
L'ANALYSE TECHNIQUE DU SKATEBOARD	P24
QUELQUES ASPECTS DE MOTRICITÉ	P24
FONDAMENTAUX TECHNIQUES	P27
Se déplacer, se diriger	P28
Se retourner	P29
Sauter	P30
S'arrêter	P31
STADES DE PROGRESSION	P32
ÉTAPES DE TRANSITION	P33
ÉVALUATION DES NIVEAUX	P34
L'ENVIRONNEMENT DU SKATEBOARD	P38
PHÉNOMÈNE SKATEBOARD	P38
DISCIPLINES ASSOCIÉES	P38
Le skateboard	P39
La descente	P40
MATÉRIEL SKATEBOARD	P41
L'ENCADREMENT DU SKATEBOARD	P42
DIPLÔMES FÉDÉRAUX	P42
DIPLÔMES D'ÉTAT	P43

LA RÉGLEMENTATION FÉDÉRALE	P45
PRÉSENTATION DE LA FÉDÉRATION	P45
FONCTIONNEMENT DU CLUB	P48
CLUB ET FFRS	P59
CLUB ET AUTRES PARTENAIRES	P63

LA RÉGLEMENTATION CONCERNANT LE STATUT DU SKATEUR	P66
--	------------

L'EXAMEN BIF SKATEBOARD

LA PRESENTATION DES ÉPREUVES	P70
ÉPREUVE PÉDAGOGIQUE	P70
ÉPREUVE DE RÉGLEMENTATION	P71
ÉPREUVE PRATIQUE	P71
LE PROTOCOLE D'ÉVALUATION	P75
ÉVALUATION DE L'ORAL DE RÉGLEMENTATION	P75
ÉVALUATION DE L'ANIMATION DE SÉANCE	P75
ÉVALUATION DE L'ENTRETIEN SUR LA SÉANCE	P75
ÉVALUATION DE LA PRESTATION TECHNIQUE	P76
LA DELIBÉRATION DU JURY	P77
PROTOCOLE	P77
SOUVERAINETE DU JURY	P77
EGALITE DE TRAITEMENT	P77
ANONYMAT	P77



L'INITIATEUR FÉDÉRAL SKATEBOARD

PRÉAMBULE

Le guide d'accompagnement des initiateurs stagiaires proposé par la Commission Enseignement de la Fédération Française de Roller Sports 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.

(Téléchargeables gratuitement sur le site internet de la fédération).

1. Le document intitulé "GUIDE D'ACCOMPAGNEMENT DE L'INITIATEUR STAGIAIRE SKATEBOARD" 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 tâches et les compétences de l'Initiateur Fédéral.
 - Les connaissances techniques, pédagogiques et de réglementation de base.
2. Le document intitulé "SKATEBOARD, DOCUMENT TECHNIQUE INITIATION". Cet outil propose une analyse descriptive des éléments techniques de la pratique du skateboard et une méthodologie de leur apprentissage. Il est le corollaire indispensable du guide méthodologique, car il décrit le passage de la théorie à la pratique, en présentant quelques exercices spécifiques et appropriés.

I - LE RÉFÉRENTIEL ACTIVITÉS DE L'INITIATEUR

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 SKATEBOARD".

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.

RÉFÉRENTIEL DES ACTIVITÉS

L'initiateur en skateboard 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 4 fondamentaux : comprendre à travers cette catégorisation d'actions les éléments constitutifs de la discipline (skater ; 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 skateboard (découverte, initiation, démonstration, promotion).
- conduit des cycles d'apprentissage du skateboard en garantissant aux pratiquants les conditions optimales de sécurité,
- participe à l'entretien du matériel spécifique roller ou skate.

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 skateurs arrivent à se la représenter, à y entrer et à la réussir en mobilisant des techniques. Évaluer des compétences, c'est observer les skateurs 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 SKATE	OBJECTIF technique	ACQUIS	EN VOIE D'ACQUISITION	NON ACQUIS
Exercice 1	Poussée	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exercice 2	Virage sur les 2 roues	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exercice 3	Départ d'un plan incliné	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

BILAN DES SKATEURS

1. Bilan de fin de séance.

Chaque fin de séance est l'objet d'un retour verbal pendant lequel l'initiateur et les skateurs 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 ou skateurs, 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 CONDUIRE DES CYCLES D'APPRENTISSAGE EN SKATEBOARD

- OI - 11 EC DE MOBILISER LES CONNAISSANCES PROFESSIONNELLES SPECIFIQUES A LA PRATIQUE DU SKATEBOARD
- OI - 111 **EC de présenter la discipline skateboard**
Replacer le skateboard dans son contexte historique en prenant en compte la culture et l'expression urbaine du skate
Aborder son évolution au regard du matériel et des lieux de pratique
Décrire les différentes spécialités
- OI - 112 **EC de rappeler les règles spécifiques**
Présenter le cadre juridique de la pratique en milieu urbain
Exposer les règlements sportifs des compétitions propres à chaque spécialité
- OI - 113 **EC d'expliciter les principes techniques**
Définir les éléments techniques fondamentaux du skate, en fonction des différents supports d'évolution
Analyser les principes de base bio-mécaniques de réalisation
Connaître les possibilités techniques de pratique offertes selon les types de modules (cf. tableau)
- OI - 12 EC DE MOBILISER LES TECHNIQUES PROFESSIONNELLES SPECIFIQUES A LA PRATIQUE DU SKATEBOARD
- OI - 121 **EC de maîtriser l'environnement particulier de la pratique**
Décrire les différents modules classiques d'un skatepark
Présenter les différents formats de manifestations événementielles
- OI - 122 **EC d'utiliser le matériel spécifique en sécurité**
Proposer un matériel adapté : planche et types de protections
Justifier le port des protections en fonction de l'activité et du niveau de pratique
- OI - 123 **EC d'assurer l'apprentissage en sécurité**
Développer les notions de pratique sécuritaire en fonction des usagers et des lieux d'évolution (urbain ou skatepark)
Maîtriser les différentes techniques de parades

- OI - 13 **EC DE METTRE EN ŒUVRE DES SITUATIONS PEDAGOGIQUES PERMETTANT L'APPRENTISSAGE DU SKATEBOARD**
- OI - 131 **EC de prendre en compte le niveau de pratique initial des publics**
Mettre en place des situations d'observation
Analyser les niveaux de départ et les défauts récurrents
- OI - 132 **EC de mettre en œuvre des situations d'apprentissage adaptées aux publics**
Proposer des exercices d'équilibre, d'appui, de trajectoire et d'élévation
Aménager des situations variées en rapport avec les objectifs d'acquisitions techniques
- OI - 133 **EC d'évaluer la progression des publics**
Elaborer des outils d'évaluation objective validant les étapes de progression en fonction des acquis
Utiliser des outils d'évaluation subjective : maîtrise de la planche et du corps dans le temps et l'espace

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

- OI - 21 **EC D'ASSURER LE DEVELOPPEMENT D'UNE ASSOCIATION SPORTIVE AU PLAN LOCAL**
- OI – 211 **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 – 212 **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 la responsabilité pénale
Connaître les closes du contrat d'assurance qui assure l'association, les pratiquants et les tiers
- OI – 213 **EC de proposer des actions en concertation avec les partenaires locaux**
Connaître les interlocuteurs et partenaires
Adapter le plan de politique sportive à la réalité du territoire où se situe l'association
Connaître les démarches d'organisation d'une manifestation sportive

UC3 EC DE REALISER UNE PRESTATION TECHNIQUE EN SKATEBOARD

- OI - 31 **EC DE REALISER SUR UN CIRCUIT DEFINI LES ELEMENTS TECHNIQUES DE BASE**
- OI – 311 **EC de d'enchaîner des éléments technique de base en skateboard**
Savoir exécuter les éléments techniques de l'initiation au skateboard
Pouvoir enchaîner les éléments techniques selon un ordre défini sur un parcours défini

III - LA DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE DE L'INITIATEUR

LES PRINCIPES GÉNÉRAUX

Quels que soient 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.

1. 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 poussée). 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.

2. 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.

3. 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 et du matériel utilisé.

4. 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 ou du skate. 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 ou skateurs reprennent à leur compte les situations proposées par l'initiateur, pour les vivre activement, se les approprier, ne pas les subir.

LA CONNAISSANCE DES DIFFERENTS PUBLICS

L'initiateur doit posséder des repères concernant les différents publics qu'il peut rencontrer. Notamment adulte/enfant. Comment connaître et mieux appréhender les publics, leurs caractéristiques et leurs 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.

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.

Équilibrée : temps forts / temps faibles ;

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

Articulée avec ce qui précède, avec ce qui suit, de séance en 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	Entendu de tous Personnel
		Collectivement	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.

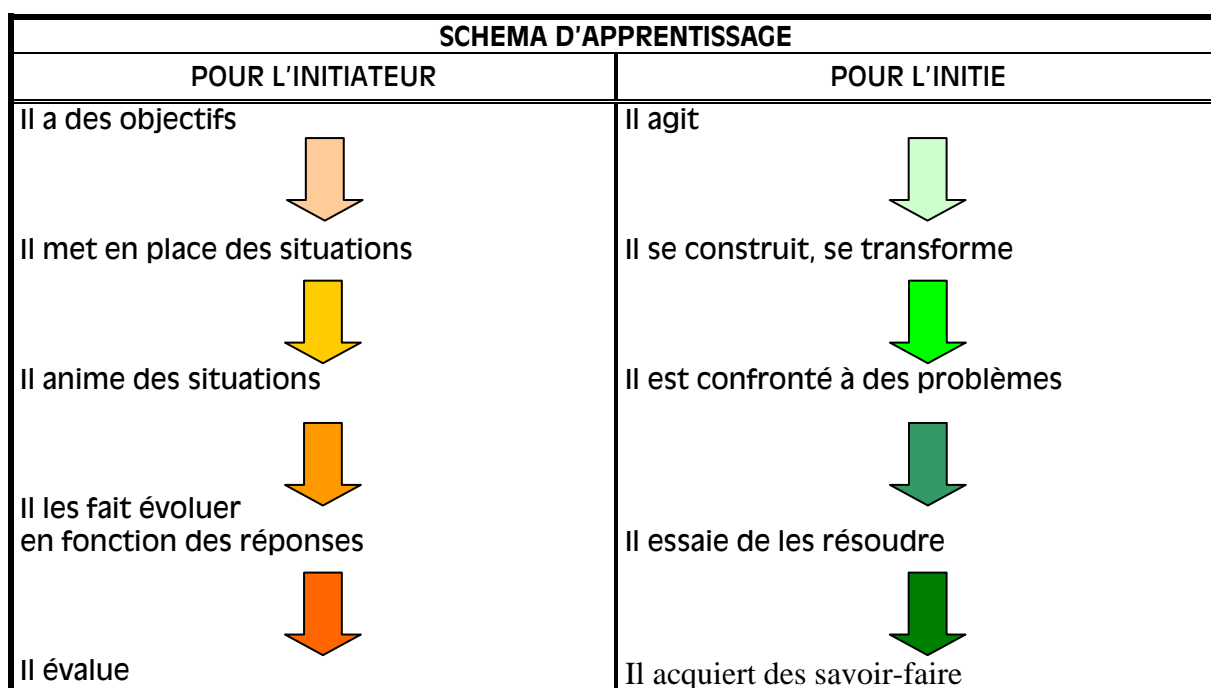
37. La démonstration : l'utilisation judicieuse de celle-ci demande une certaine expérience, à manier avec précaution et discernement.
- par qui ? l'initiateur, les athlètes ?
 - laquelle ? la bonne, la mauvaise ?
 - comment ? le placement ?

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.



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.
- ▣ 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

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 SKATEURS SONT ACTIFS

2. LE MATÉRIEL ET TOUT L'ESPACE SONT UTILISÉS

3. LES MODALITÉS DE COMMUNICATION SONT RESPECTÉES

Etre 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.

- 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 skateboard	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			LIEU :		
	OBJECTIFS INTERMEDIAIRES	MISE EN PLACE	EVOLUTION VARIANTES	CONSIGNES	CORRECTIONS	DUREE	OBSERVATIONS
Echauffement	Activation cardiovasculaire, échauffement musculaire et articulaire	Petite course lente sur les modules, sans planche Mobilisation des épaules, poignets, de la tête	Pas chassés Cadence + rapide	Monter sur un maximum de modules accessibles	Ne pas se précipiter	10'	Prendre des repères sur les modules
Exercice N°1	Le positionnement des pieds sur la planche	Sauter sur la planche, les pieds sur les vis, à l'arrêt	De face, de dos Lever les jambes + haut Taper dans les pieds, en l'air Body varial	Bien regarder les vis Fléchir les jambes à la réception	Pieds bien à plat pour éviter les déséquilibres frontside (en avant) et backside (en arrière)	5'	Insister sur l'importance du positionnement de pieds, pour entamer les autres exercices
Exercice N°2	La poussée	Pousser avec le pied arrière en privilégiant la parade individuelle	Maintenir l'équilibre le plus longtemps possible uniquement sur le pied avant (le pied arrière reste en l'air)	Regarder les vis à l'arrière Tourner les épaules dans l'axe de la planche	Poser le pied arrière directement sur les vis	10'	Analyser la différence entre déplacement de face du piéton et déplacement latéral sur une planche
JEU	L'arrêt	Jeu : « 1,2,3, skateboard »	Augmenter la distance à parcourir	Gérer sa vitesse pour pouvoir s'arrêter au bon moment	Poser le pied arrière au sol à proximité de la planche	10'	Comprendre la gestion de la vitesse et le contrôle de la planche
Exercice 3	Le drop	Dropper un petit plan incliné avec parade	Diminuer la parade	Faire toucher les roues avant sur le module le plus vite possible Se pencher en avant	Garder les épaules dans l'axe de la planche Plier les jambes	10'	Anticiper les peurs liées à la pente Installer la confiance dans la parade
Retour au calme	BILANS					5'	Prendre du recul et préparer les séances à venir

6. SECURITE DES PRATIQUANTS

SECURITE PASSIVE	SECURITE ACTIVE
AVANT Arriver en premier S'assurer de l'accueil des skateurs 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 skateurs Savoir où sont tous les skateurs (piste, vestiaires, sanitaires) Etre attentif au contexte et à l'environnement (spectateurs, amis, parents, ...) 	PENDANT Justifier l'échauffement Gérer les déplacements des skateurs (trajectoires, vitesse, obstacles, nombre) Organiser ou assurer les parades Gérer la fatigue des skateurs Ne pas utiliser de matériel dangereux
APRES Contrôler le départ de tous les skateurs 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 ?

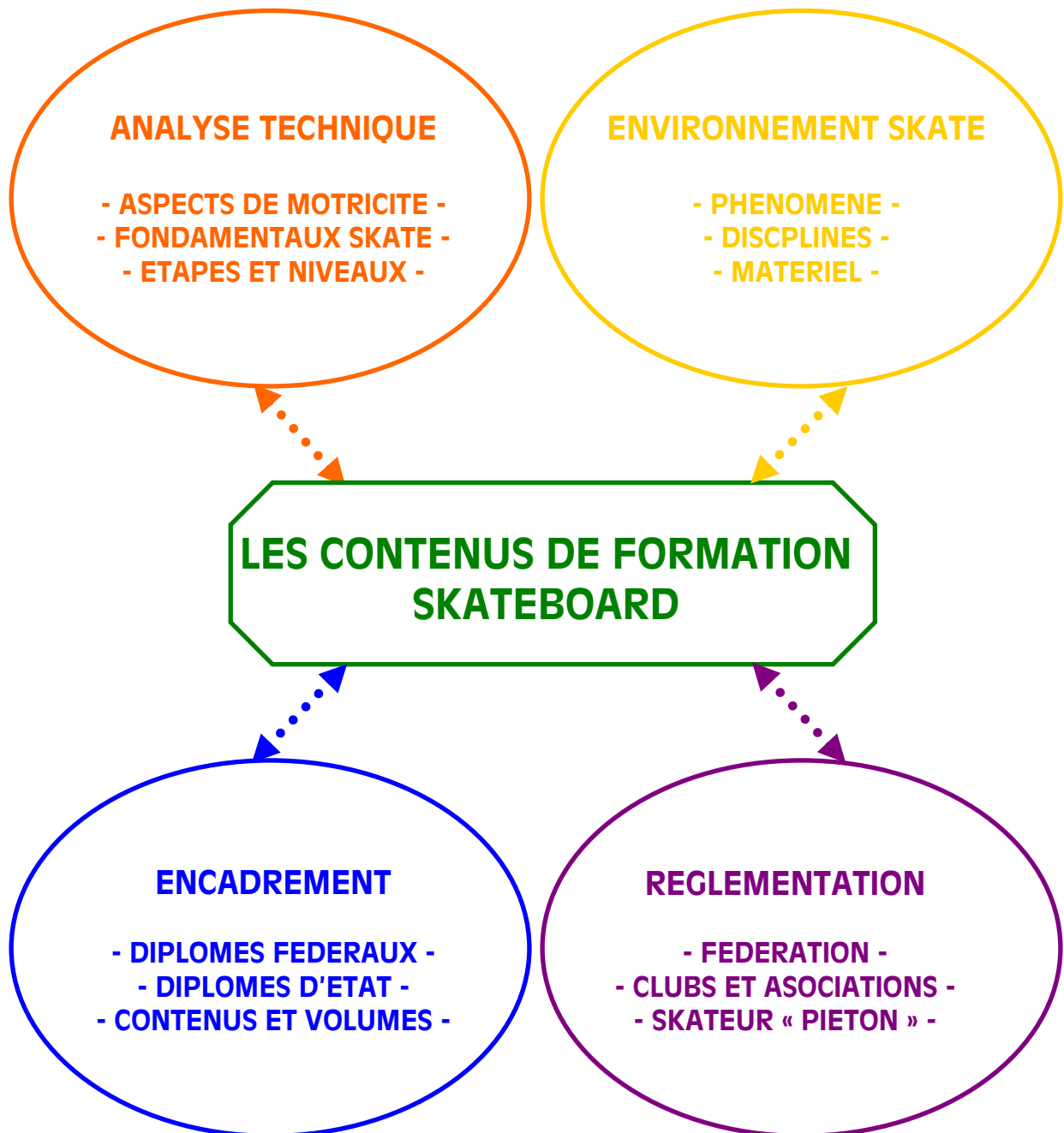
Vous organisez une soirée spectacle. Quelles précautions prenez-vous ?

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 D'UN INITIATEUR SKATEBOARD

I - L'ANALYSE TECHNIQUE DU SKATEBOARD

Skater, c'est se déplacer à l'aide d'une planche fixée sur des roulettes. C'est un mode de locomotion à l'image des modes de déplacement « doux », type roller, vélo.

Le skateboard est une activité de déplacement de type « pilotage », sans moteur, avec pour seules énergies les actions du corps, selon une multitude de trajectoires, dans un environnement ouvert (pratique urbaine) ou fermé (skatepark, gymnase).

1. QUELQUES ASPECTS DE MOTRICITE

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

1. L'EQUILIBRE.

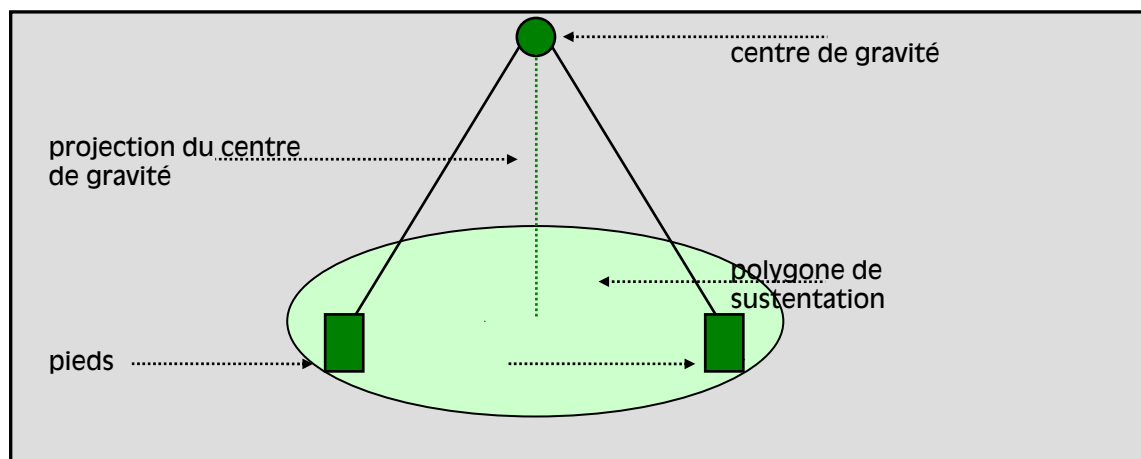
On ne peut pas considérer la maîtrise de l'équilibre comme une compétence spécifique du skate. Cette aptitude est nécessaire à la pratique de bien d'autres sports. Cependant, cette notion prend beaucoup d'importance car le simple fait de monter sur une planche est générateur de déséquilibres et, par 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 skate. 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 ou sur la planche.

- La surface d'appui (taille des appuis, dimension du polygone de sustentation) influence l'équilibre : on est plus stable sur 2 pieds écartés sans la planche, et même sur la planche.
- La qualité des appuis (fixes - mobiles) : il est plus facile d'être équilibré à pieds que sur une planche en mouvement.

2. Les forces appliquées au centre de gravité.

La position du centre de gravité dépend de 2 facteurs.

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.

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.

2. 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 skateurs entre eux (ex : travail par paire, jeux collectifs),
- soit un athlète pour la coordination des différentes parties du corps :
 - les membres supérieurs entre eux,
 - les membres supérieurs et inférieurs.

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.

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

3. LA MOBILITE.

La mobilité en skate, 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, en skate il est important, dès l'initiation, de pouvoir effectuer des déplacements en switch, en fackie, en frontside, en backside (prises d'informations particulières).

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 skateboard : la vitesse.

4. 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 skate.
- Au niveau de l'observation d'un skateur en situation, en portant notre regard sur ce qui se passe au niveau de la planche et / ou des positions du corps au-dessus de la planche.

EXEMPLE	OBSERVER/EVALUER
Sauter le banks	<ul style="list-style-type: none">- Qualité des appuis (pieds posés « à plat »)- Transfert complet (corps au dessus de la planche et contact pied / planche en phase aérienne)- Contrôle de la position du buste- Mouvements des membres (corrects/parasites)

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

EXEMPLE	JOUER SUR LES VARIANTES
Slalomer	<ul style="list-style-type: none">- Sens : backside - frontside- Coordination : en rapprochant ou en écartant les plots, en augmentant la vitesse- Mobilité : sur des rayons de courbes variés (virages plus ou moins serrés)

2. LES FONDAMENTAUX TECHNIQUES

DEFINITION

Skater, c'est avant tout rouler, c'est-à-dire se déplacer à l'aide d'une planche non fixée aux pieds et comportant des roues.

IDENTIFICATION

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

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 skater ?"

Ces fondamentaux et leur déclinaison (techniques appropriées) sont décrits et illustrés dans le manuel "SKATEBOARD, DOCUMENT TECHNIQUE INITIATION", ouvrage de référence auquel il faut se reporter.

Quatre fondamentaux de la pratique du skateboard sont répertoriés :

- I **SE DÉPLACER** (se propulser et rouler) et **SE DIRIGER** (skater en ligne droite, virer ou tourner) ;
- II **SE RETOURNER** ;
- III **SAUTER** ;
- IV **S'ARRÊTER** (freiner et s'immobiliser).

I--SE DÉPLACER et SE DIRIGER

L'un des intérêts du skateboard est évidemment d'aborder un autre moyen de locomotion que la marche. Il est primordial de garder à l'esprit que skater intègre les notions suivantes : se propulser et rouler sur le sol ; aller plus vite que marcher ou courir ; utiliser la vitesse pour continuer à rouler sans effort. Nous abordons dans cette famille les éléments relatifs aux notions de propulsion et de gestion des déplacements.

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

Il s'agit ici de maîtriser des trajectoires de plus en plus complexes. L'objectif est la capacité de se mouvoir là où le skateur a choisi d'aller, ou là où l'environnement le lui impose.

DEFINITION.

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

- Direction en avant.
- Trajectoire rectiligne ou différents types de virages (virage gommés et pivot).
- Vitesse (amplitude et rythme) uniforme ou variable, lente / rapide, accélérée / décélérée).

TYPES DE DEPLACEMENT.

1. LA POUSSEE : élément fondamental et premier de la pratique du skateboard.
Il s'agit d'une propulsion alternative ; c'est toujours la jambe arrière qui pousse. Le positionnement des pieds sur les vis est particulièrement important.
2. LE POMPAGE.
A l'origine, c'est une technique de propulsion sur une rampe. Le skateur utilise la rampe pour générer et conserver de la vitesse, par des actions de poussée et d'allègement, réalisant ainsi un mouvement pendulaire. Cette technique est également appropriée aux déplacements sur des modules (plan incliné, courbes).

TYPES DE VIRAGES.

1. LE VIRAGE GOMMES.
Le virage gommés est une technique permettant de tourner grâce à la pression des pointes ou des talons exercée sur les gommés situés au niveau des trucks.
Sur un module (plan incliné ou courbe), ce type de virage peut ne pas excéder les 90° de rotation. C'est pourquoi il est nécessaire de disposer d'un obstacle suffisamment large (minimum 3 mètres).

Virage backside : en appui sur les pointes de pieds, le skateur tourne le dos à l'obstacle
Virage frontside : en appui sur les talons, le skateur fait face à l'obstacle

2. LE PIVOT.
Le pivot consiste à tourner autour des roues arrière. Il s'agit de décoller légèrement les roues avant et de tourner l'axe des épaules dans la direction voulue.
Sur un module (plan incliné ou courbe), il s'agit de réaliser un kick-turn. Le skateur, avec sa planche, effectue une rotation par pivot pouvant aller jusqu'à 180°.

II--SE RETOURNER

DEFINITION.

Le skateboard est un mode de déplacement latéral. On identifie 2 sens de déplacement appelés STANCE (angl.) :

- goofy foot : le pied droit à l'avant de la planche ;
- regular foot : le pied gauche à l'avant de la planche.

SE RETOURNER signifie inverser le sens de déplacement : être capable de passer de goofy foot à regular foot et inversement.

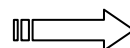
REMARQUE.

Communément, chaque skateur a un sens de déplacement de prédilection ; lorsque le skateur se trouve dans le mode de déplacement qui n'est pas son sens habituel, deux termes peuvent caractériser cette situation : le fakie et/ou le switch.

En ce sens, SE RETOURNER c'est être capable de rouler en switch ou en fakie.

- Le switch consiste à conserver la même position des pieds sur la planche que dans le sens de prédilection.
- Le fakie consiste à rouler en arrière, avec le pied avant sur les vis et le pied arrière sur le tail.

III--SAUTER



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 skateur n'est plus en contact avec la planche ;
- Réception, temps de reprise de contact avec la planche.

TYPES DE SAUTS.

1. SAUT SUR LA PLANCHE.

- Le skateur saute et retombe sur la planche qui continue de rouler pendant la phase aérienne.
- Le skateur peut aussi réaliser un retournement pendant la phase aérienne : c'est la technique du body varial.
- Le skateur peut aussi passer au-dessus d'un obstacle : c'est la technique du hippy jump.

2. FRANCHISSEMENT D'UN GAP.

Le skateur accompagne le mouvement de la planche à l'occasion d'une dénivellation de terrain (descendre un trottoir, passer un tremplin).

3. OLLIE

Il s'agit d'une technique d'élévation provoquée. Elle peut se réaliser sans tremplin ni obstacle. Le principe consiste à claquer de façon très sèche une extrémité de la planche au sol, tout en sautant pour accompagner le mouvement aérien de la planche. Cette technique est à la base du skate moderne.

4. FIGURES OLD SCHOOL

En initiation, il est important d'aborder également des figures de skate qui existaient avant l'apparition de la technique du ollie.

- Les tirettes : sauter avec la planche en la tenant à 1 ou 2 mains.
- Les boneless : sauter avec la planche en la tenant à 1 ou 2 mains, en prenant une impulsion au sol avec un pied.
- Les formes de no-comply : claquer le tail de la planche en prenant impulsion au sol avec un pied et sauter sur la planche.

Remarque : on peut penser qu'il n'est pas essentiel de savoir sauter pour skater.

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 skateboard, et en particulier des appuis ;*
- *il constitue l'essence même des disciplines du street et de la rampe.*

IV--S'ARRÊTER

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 skateboard, non seulement pour des raisons évidentes de sécurité, mais aussi pour permettre au skateur de s'engager dans des situations plus complexes. En effet, c'est souvent en pensant qu'il est capable de stopper son déplacement volontairement à tout moment que le skateur accepte des situations plus difficiles.

4 TYPES D'ARRET

1. LE FREINAGE AU PIED (ou DROP-FOOT).

Pose du pied arrière au sol, le pied avant reste sur la planche.

- La pression exercée par le pied arrière au sol est ferme, l'arrêt est relativement net.
- La pression exercée par le pied arrière au sol est légère, il s'agit d'une phase de ralentissement progressif pouvant aller jusqu'à l'arrêt.

2. LE FREINAGE EN VIRAGES SERRES (ou CARVING).

Successions de virages avec pression sur le truck arrière, les deux pieds restent sur la planche.

3. LE FREINAGE EN DERAPAGE MAINS AU SOL (ou SLIDE).

Pose d'une ou deux mains au sol, les deux pieds restent sur la planche et appliquent une pression afin de mettre la planche perpendiculaire à la trajectoire initiale.

4. LE FREINAGE EN DERAPAGE SANS MAINS AU SOL (ou SLIDE).

Les deux pieds restent sur la planche et appliquent une pression afin de mettre la planche perpendiculaire à la trajectoire initiale. Les mains ne sont pas en contact avec le sol.

3. LES STADES DE PROGRESSION

	Stade 1 GRAND DEBUTANT	Stade 2 SKATEUR DEBUTANT	Stade 3 SKATEUR CONFIRME	Stade 4 SKATEUR EXPERT	Stade 5 SKATEUR SPECIALISTE
se déplacer	Monte sur la planche mais ne se déplace pas	Se propulse avec le pied arrière à faible allure Se propulse avec le pied avant	Se propulse à vitesse soutenue Commence à pomper pour se propulser	Se déplace à allure élevée	Se déplace à vitesse maximale en conservant l'équilibre au sol et sur les modules
se diriger	Ne se dirige pas	Change de direction à faible allure, en utilisant une grande distance	Change de trajectoire à allure rapide, en utilisant une distance plus courte	Change de trajectoire à vitesse élevée, en utilisant des virages serrés	Change de direction à vitesse maximale, sur une distance très courte
S'arrêter	Reste à l'arrêt	Freine avec le pied arrière avec peu d'efficacité Freine avec le pied avant et perd le contrôle de la planche	Freine avec efficacité en gardant le contrôle de la planche Commence le dérapage avec deux mains au sol	Freine à vitesse élevée Maîtrise le dérapage avec une ou deux mains au sol	Freine à vitesse maximale Maîtrise le dérapage sans contact des mains au sol (power slide)
sauter	Saute jambes tendues sur la planche immobile N'amortit pas la réception	Franchit des petits obstacles (gap et petit tremplin) Commence le ollie (décolle les roues arrière du sol)	Franchit des obstacles en utilisant la technique du ollie (gap et tremplin) Maîtrise le ollie (décolle les roues arrière du sol à plus de 10 cm de hauteur) Exécute des figures techniques à partir du ollie	Exécute le ollie avec une amplitude importante (plus de 40 cm de hauteur), contacts pieds / planche Exécute des figures techniques avec plus d'amplitude Exécute des figures techniques complexes	Exécute le ollie avec un maximum d'amplitude (pop) Maîtrise les figures techniques complexes avec prise de risques mesurés
se retourner	Ne se retourne pas	Commence à rouler en fackie et en switch à très faible allure Ne tient pas la trajectoire	Roule lentement en switch Tient sa trajectoire	Pousse, roule et tourne en switch sans trop de déséquilibre	Réalise des figures techniques en switch avec prise de risques mesurés
Posture	A le corps raide et droit, jambes tendues Risque de chuter	A du mal à stabiliser la planche, les jambes ne sont pas assez fléchies Est souvent déséquilibré	Maîtrise l'équilibre Garde le contrôle de la planche	Est bien coordonné Ne présente plus de gestes parasites	Développe un style personnel Réagit dans l'instant

4. LES ÉTAPES DE TRANSITION

DÉFINITION

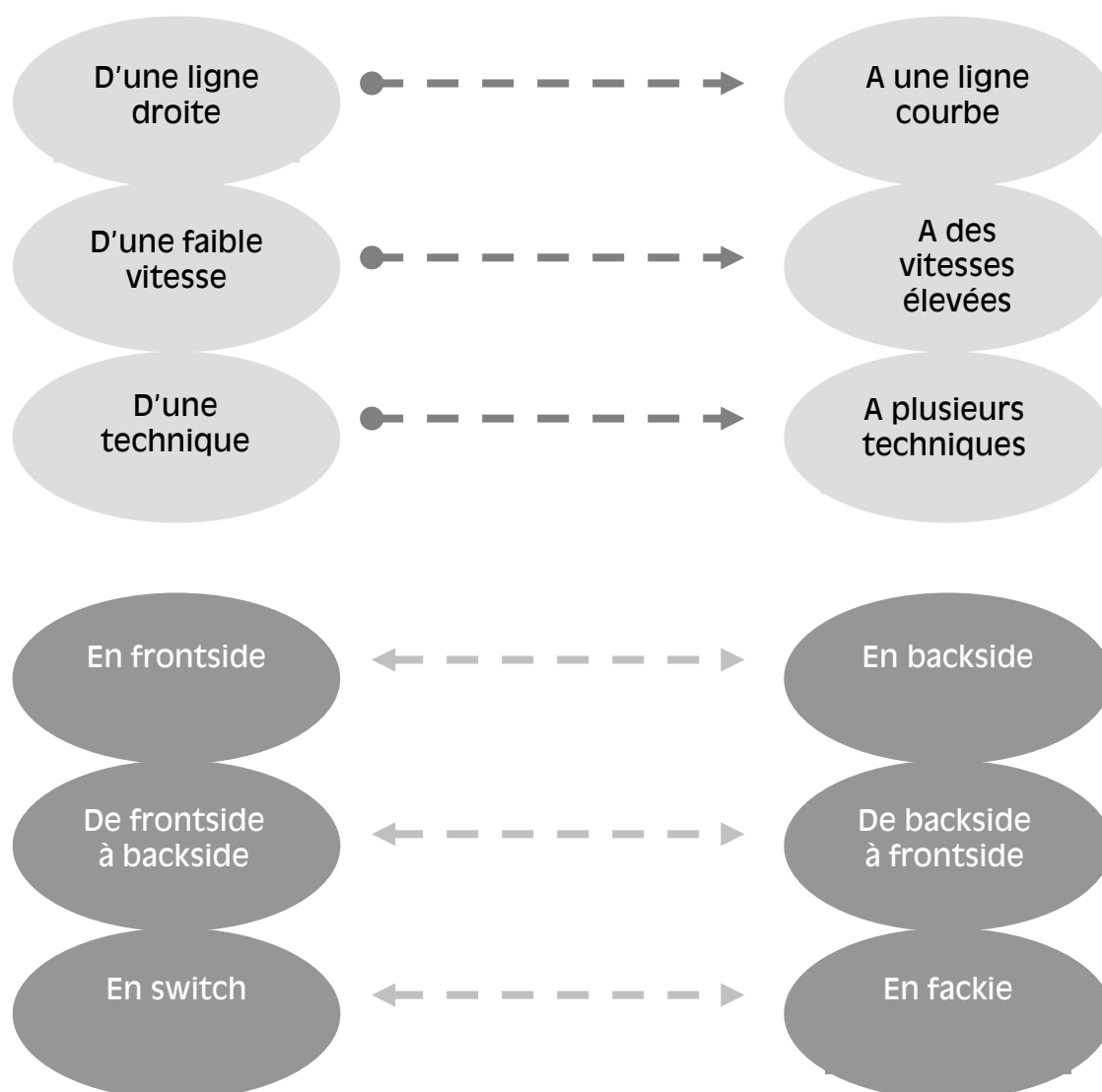
A partir des 5 stades de progression, trois étapes de transition sont identifiées dans l'initiation au skateboard, elles correspondent au passage d'un stade à l'autre.

Etape 1 : du grand débutant au skateur débutant.

Etape 2 : du skateur débutant au skateur confirmé.

Etape 3 : du skateur confirmé au skateur expert.

De manière synthétique on peut dire que progresser en skateboard c'est passer :



5. L'ÉVALUATION DES NIVEAUX

Les 3 étapes de transition sont décrites dans les 3 tableaux synoptiques de couleur verte, bleue et rouge qui suivent.

Il ne s'agit pas d'une liste exhaustive des éléments techniques à appréhender en école de skate, mais bien des repères de niveau permettant d'évaluer les acquis.

Ainsi d'autres éléments techniques peuvent compléter ces modalités d'évaluation à partir de grilles similaires à construire en fonction des besoins et de la progression des skateurs.

En effet la diversité et la complexité des déplacements font apparaître, en les combinant, plusieurs options.

- Deux directions : frontside / backside.
- Quatre positions de pieds : normal, switch, fakie et nollie.

ÉVALUATION DE FIN D'ÉTAPE 1				
Pour chaque savoir-faire, selon le comportement du skateur, 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	Rotation en pivot	N'arrive pas à décoller les roues avant <input type="checkbox"/>	Entame la rotation en pivot mais ne maintient pas le pied avant sur les vis <input type="checkbox"/>	Réalise une rotation en pivot à 90°, côté backside <input type="checkbox"/>
2	Poussée	N'arrive pas à poser le pied arrière sur la planche <input type="checkbox"/>	Pose le pied derrière ou à côté du pied avant <input type="checkbox"/>	Pose correctement les pieds sur les vis <input type="checkbox"/>
3	Slalom	Pivote sur place (tic-tac sans rouler) <input type="checkbox"/>	Slalome sans maîtriser la trajectoire Perd le contrôle de la planche avec le pied avant <input type="checkbox"/>	Slalome irrégulièrement et à vitesse moyenne <input type="checkbox"/>
4	Montée et descente en fackie sur un plan incliné ou une petite courbe	Dévie de la trajectoire avant d'atteindre le module <input type="checkbox"/>	Atteint le module, roule dessus mais ne descend pas en fackie <input type="checkbox"/>	Monte et redescend en fackie <input type="checkbox"/>
5	Body varial en statique	Saute et tourne mais n'a pas une bonne position des pieds à la réception <input type="checkbox"/>	Saute et tourne mais se réceptionne jambes tendues sur la planche <input type="checkbox"/>	Saute, tourne et amortit la réception <input type="checkbox"/>
6	Drop à partir d'un petit banks	Droppe avec parade mais ne conserve pas le contrôle de la planche <input type="checkbox"/>	Droppe avec parade et maintient la trajectoire <input type="checkbox"/>	Droppe sans parade <input type="checkbox"/>
7	Saut	Saute de la planche et se réceptionne dessus, à l'arrêt <input type="checkbox"/>	Saute de la planche et se réceptionne dessus en roulant à faible allure <input type="checkbox"/>	Franchit un petit gap (20 cm maximum de hauteur) sans parade <input type="checkbox"/>
8	Kick-turn	Manque de vitesse pour pouvoir entamer la rotation en pivot <input type="checkbox"/>	Réalise un kick-turn avec parade mais perd le contrôle de la planche <input type="checkbox"/>	Réalise un kick-turn avec parade et maintient la trajectoire <input type="checkbox"/>
9	Equilibre sur 2 roues	Décolle les roues avant mais perd le contrôle de la planche <input type="checkbox"/>	Maintient l'équilibre au moins 2 secondes sur les roues arrière à l'arrêt <input type="checkbox"/>	Réalise un wheeling en roulant sur une distance d'au moins 50 cm <input type="checkbox"/>
10	Arrêt	S'arrête en sautant de la planche <input type="checkbox"/>	S'arrête en drop-foot (pied arrière au sol) mais perd le contrôle de la planche <input type="checkbox"/>	Freine et s'arrête à l'endroit et au moment voulus <input type="checkbox"/>

EVALUATION DE FIN D'ÉTAPE 2				
Pour chaque savoir-faire, selon le comportement du skateur, 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	Rotation en pivot	Réalise une rotation en pivot à 90°, côté backside <input type="checkbox"/>	Réalise une rotation en pivot à 180°, côté backside <input type="checkbox"/>	Réalise une rotation en pivot à plus de 180°, côté backside <input type="checkbox"/>
2	Poussée	Pose correctement les pieds sur les vis <input type="checkbox"/>	Pousse sans maîtriser la trajectoire <input type="checkbox"/>	Pousse en maîtrisant la trajectoire mais à faible allure <input type="checkbox"/>
3	Slalom	Slalome irrégulièrement et à vitesse moyenne <input type="checkbox"/>	Commence à slalomer régulièrement mais avec des déséquilibres <input type="checkbox"/>	Slalome régulièrement mais loin des plots <input type="checkbox"/>
4	Franchissement du banks	N'a pas assez de vitesse pour atteindre le haut du module Monte et redescend en packie <input type="checkbox"/>	Arrive en haut du module mais tombe vers l'avant <input type="checkbox"/>	Franchit le banks mais se réceptionne en déséquilibre <input type="checkbox"/>
5	Body varial	Saute, tourne et amortit la réception en statique <input type="checkbox"/>	Saute, tourne et amortit la réception à faible allure <input type="checkbox"/>	Saute, tourne et amortit la réception à vitesse moyenne <input type="checkbox"/>
6	Utilisation de la hauteur d'une mini rampe	Part en bas de la rampe et commence à pomper <input type="checkbox"/>	Droppe avec parade à partir de la rampe <input type="checkbox"/>	Droppe sans parade <input type="checkbox"/>
7	Ollie	Commence le ollie (décolle les roues arrière du sol) à très faible allure <input type="checkbox"/>	Effectue un ollie au-dessus d'une ligne tracée au sol <input type="checkbox"/>	Effectue un ollie au-dessus d'un petit obstacle (10 cm maximum de hauteur) <input type="checkbox"/>
8	Kick-turn	Réalise un kick-turn avec parade et maintient la trajectoire <input type="checkbox"/>	Réalise un kick-turn sans parade <input type="checkbox"/>	Réalise un kick-turn en dessous du coping <input type="checkbox"/>
9	Equilibre sur 2 roues	Réalise un wheeling en roulant sur une distance d'au moins 50 cm <input type="checkbox"/>	Réalise un wheeling en roulant sur une distance d'au moins 1 mètre 50 <input type="checkbox"/>	Réalise un wheeling de plus de 50 cm à la réception d'un ollie <input type="checkbox"/>
10	Arrêt	Freine et s'arrête à l'endroit et au moment voulu <input type="checkbox"/>	Freine et s'arrête en faisant frotter le tail au sol <input type="checkbox"/>	Freine et s'arrête en faisant déraiper les roues avec 1 ou 2 mains au sol <input type="checkbox"/>

EVALUATION DE FIN D'ÉTAPE 3				
Pour chaque savoir-faire, selon le comportement du skateur, cocher la case dans la colonne correspondante. S'il obtient au moins 8 croix dans la colonne stade 4, alors il peut passer à l'étape 4				
	SAVOIR FAIRE	Stade 3 (éléments techniques du stade 4 non maîtrisés)	Stade 3 + (éléments techniques du stade 4 en voie d'acquisition)	Stade 4 (éléments techniques du stade 4 acquis)
		Vitesse moyenne d'évolution	Vitesse moyenne d'évolution	Vitesse élevée d'évolution
1	Rotation en pivot à 360°	Réalise une rotation en pivot à plus de 180°, côté backside <input type="checkbox"/>	Réalise une rotation en pivot à 360°, côté backside <input type="checkbox"/>	Réalise une rotation en pivot à 360°, côté backside, sans toucher le tail au sol <input type="checkbox"/>
2	Poussée	Pousse en maîtrisant la trajectoire mais à vitesse moyenne <input type="checkbox"/>	Pousse en augmentant l'amplitude <input type="checkbox"/>	Pousse et roule à allure soutenue en conservant l'équilibre <input type="checkbox"/>
3	Slalom	Slalome régulièrement mais loin des plots <input type="checkbox"/>	Slalome régulièrement plus près des plots <input type="checkbox"/>	Slalome régulièrement au plus près des plots avec une vitesse élevée <input type="checkbox"/>
4	Franchissement du banks	Franchit le banks mais se réceptionne en déséquilibre <input type="checkbox"/>	Franchit le banks et se réceptionne en conservant équilibre et vitesse <input type="checkbox"/>	Franchit le banks en utilisant la technique du ollie <input type="checkbox"/>
5	Ollie 180° frontside ou backside	Saute, tourne et amortit la réception à vitesse moyenne en body varial <input type="checkbox"/>	Réalise un ollie 180° frontside ou backside au-dessus d'une planche posée sur la tranche <input type="checkbox"/>	Réalise un ollie 180° frontside ou backside en franchissement de banks <input type="checkbox"/>
6	Utilisation de la hauteur d'une mini rampe	Droppe sans parade <input type="checkbox"/>	Réalise un rock fackie avec parade <input type="checkbox"/>	Réalise un rock fackie sans parade <input type="checkbox"/>
7	Ollie	Effectue un ollie au-dessus d'un petit obstacle (10 cm maximum de hauteur) <input type="checkbox"/>	Effectue un ollie au-dessus d'un obstacle (40 cm mimum de hauteur) <input type="checkbox"/>	Réalise au moins deux figures de rotation de planche <input type="checkbox"/>
8	Kick-turn	Réalise un kick-turn en dessous du coping <input type="checkbox"/>	Réalise un axel avec parade <input type="checkbox"/>	Réalise un axel sans parade <input type="checkbox"/>
9	Equilibre sur 2 roues	Réalise un wheeling de plus de 50 cm à la réception d'un ollie <input type="checkbox"/>	Réalise un ollie to wheeling sur une distance d'au moins 2 mètres et sur un obstacle d'au moins 10 cm <input type="checkbox"/>	Réalise un switch wheeling au sol sur une distance d'au moins 2 mètres <input type="checkbox"/>
10	Arrêt	Freine et s'arrête en faisant déraiper les roues avec 1 ou 2 mains au sol <input type="checkbox"/>	Freine et s'arrête en powerslide (sans les mains au sol) <input type="checkbox"/>	Freine et s'arrête en powerslide à vitesse élevée <input type="checkbox"/>

II - L'ENVIRONNEMENT DU SKATEBOARD

PHENOMENE SKATE

D'un point de vue social, le skate est un nouvel espace de rencontres, une partie de plaisir qui contribue à renforcer les liens sociaux de ceux qui le pratiquent. Le skate revêt un intérêt social car il s'agit d'une véritable expérience humaine, faisant appel à la fraternité et à la convivialité. Le phénomène skate « en milieu ouvert » peut être regardé comme l'une des nouvelles formes d'expression sociale d'appropriation de la ville.

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.

On peut estimer le nombre de skateurs à 500.000 en France. Le phénomène peut être mis en relation avec les nouvelles formes de sociabilité urbaines. Le développement de la pratique du skate 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 skate 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.

D'autre part, le skateboard sportif commence à se structurer et à se développer autour de clubs et d'associations. Des compétitions officielles deviennent représentatives du niveau de pratique réel. Mais la professionnalisation du secteur reste encore marginale dans les domaines de l'encadrement et de la pratique de haut niveau.

SKATEBOARD ET DISCIPLINES ASSOCIEES

Il existe deux grands types de pratique sur une planche, qui se déclinent en différentes spécialités.

LE SKATEBOARD

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 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 sports par le ministère des sports.

Disciplines

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 pour 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.

Infrastructures et équipements

Rue.

La rue est le lieu où l'on trouve le plus de « spots »(endroits) où pratiquer des figures en skateboard.

Skateparks.

Les skateparks se sont développés pour proposer une partie des difficultés que l'on peut retrouver dans la rue, mais dans un lieu sécurisé.

On peut y trouver les 5 familles habituelles de modules inspirés du mobilier urbain, avec plus ou moins d'originalité :

- ⇒ les plans inclinés,
- ⇒ les courbes : quaters, mini-rampes, rampes et bowls,
- ⇒ les curbs, ledges et rails (handrails),
- ⇒ les gaps,
- ⇒ les transferts.

LA DESCENTE

La descente regroupe un grand nombre de disciplines ayant pour point commun d'utiliser la gravité comme propulsion principale.

Disciplines

Descente sur route.

La descente sur route regroupe plusieurs styles de pratique.

- Le longskate se pratique impérativement debout, avec une planche entre 90 et 130 cm.
- Le buttboard se pratique impérativement assis sur une planche de 110 à 125 cm.
- La streetluge, dérivée du buttboard, se pratique couché sur le dos, avec une planche carénée de 130 à 150 cm.
- Le skullboard, dérivé du skeleton, se pratique couché sur le ventre, la tête en avant sur une planche de 180 cm.
- Le freeboard, mélange de skateboard et de snowboard, se pratique avec une planche qui possède 2 trucks de 2 roues ainsi que deux roues sur pivots.

Les compétitions se déroulent en deux temps : des qualifications chronométrées ou par point, des finales par 2, 3 ou 4 avec éliminations.

Slalom.

Il s'agit d'une 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.

Les différentes épreuves sont : le « thigh », le spécial, le géant.

Mountainboard.

A mi-chemin entre le longskate et le snowboard, le mountainboard est la version « tout-terrain » du longskate. Il se pratique dans des « mountainparks » aménagés sur un pan de colline de façon à bénéficier du dénivelé naturel du parcours.

Les différentes épreuves sont :

- le big air (saut d'un seul tremplin),
- le « slope-style » (enchaînement de plusieurs tremplins),
- le boardercross (course à 4 sur un parcours avec obstacles).

MATÉRIEL SKATE

- **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.
- **LA PLANCHE DE DESCENTE.**
Il existe plusieurs types de plateaux de longueur et de largeur variables selon les spécialités.
- **LES ROUES POUR LE SKATEBOARD.**
Les roues sont fabriquées en polyuréthane, leur diamètre se situe entre 40 et 60 millimètres. Chaque roue possède 2 roulements.
- **LES ROUES POUR LA DESCENTE.**
Il existe plusieurs types de roues de forme, de diamètre et de dureté variables selon les spécialités. Par exemple, en mountainboard, les roues sont des pneus.
- **LE TRUCK.**
C'est la pièce directrice du skate, permettant la fixation des roues sur la planche. A l'image d'un essieu, cette fixation est assurée par une embase d'où part un axe sur lequel viennent s'encastrent des gommages assurant la mobilité du système axe - roue.
- **LE GRIP.**
C'est un antidérapant adhésif, collé sur la partie supérieure de la planche.
- **LES PROTECTIONS.**
La plupart des skateparks, publics ou privés, impose le port des protections : casque, protège-poignet, genouillères et coudières.
La réglementation de certaines disciplines impose le port de protections spécifiques : casque intégral et protection dorsale, en particulier en descente.

III - L'ENCADREMENT DU SKATEBOARD

Deux types de diplômes permettent d'encadrer l'activité skate, 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.

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.

1. 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 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 skateboard, mais il doit comporter des éléments communs, simples et fondamentaux.

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

2. 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.

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

→ A CE JOUR LE BEF SKATEBOARD N'EST PAS CRÉÉ.

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

1. L'UNITE CAPITALISABLE SKATEBOARD

→ PRESENTATION.

L'UCC skateboard se situe au niveau IV de la nomenclature générale des diplômes d'Etat. Son obtention est soumise à l'obligation d'être titulaire du BPAPT (ou en formation) ou du BEESAPT.

→ CONTENU ET VOLUME DE LA FORMATION.

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.

2. LE DIPLOME D'ETAT SKATEBOARD

→ PRESENTATION.

Le DE skate se situe au niveau III de la nomenclature générale des diplômes d'Etat.

→ CONTENU ET VOLUME DE LA FORMATION.

Le diplôme DE skate est obtenu 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 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 skateboard, s'ils justifient d'une activité d'entraîneur dans la discipline, pendant deux saisons sportives. Cette activité est attestée par le directeur technique national du roller-skating.

3. LE DIPLOME D'ETAT SUPERIEUR SKATEBOARD

→ PRESENTATION.

Le DES skate se situe au niveau II de la nomenclature générale des diplômes d'Etat.

→ CONTENU ET VOLUME DE LA FORMATION.

Le diplôme DES skate est obtenu 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 skateboard, s'ils justifient d'une expérience d'encadrement de sportifs de haut niveau dans la discipline, 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 ».

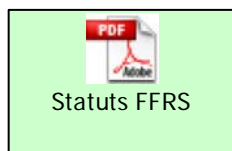
Une convention pour un but commun : dans notre cas c'est la pratique du roller skating.

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 SPORTS » 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 sports » 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, 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-Sports sont gérées soit par des Comités soit par des Commissions sportives, constitués sous la forme d'organes sans personnalité morale, dans les conditions définies par le Règlement Intérieur.

LES COMITÉS.

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

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

LES COMMISSIONS SPORTIVES.

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

- la Commission Freestyle,
- 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 ou Commission sportive constitue une Commission 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 électorales 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 skateboard), 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 skateboard (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.

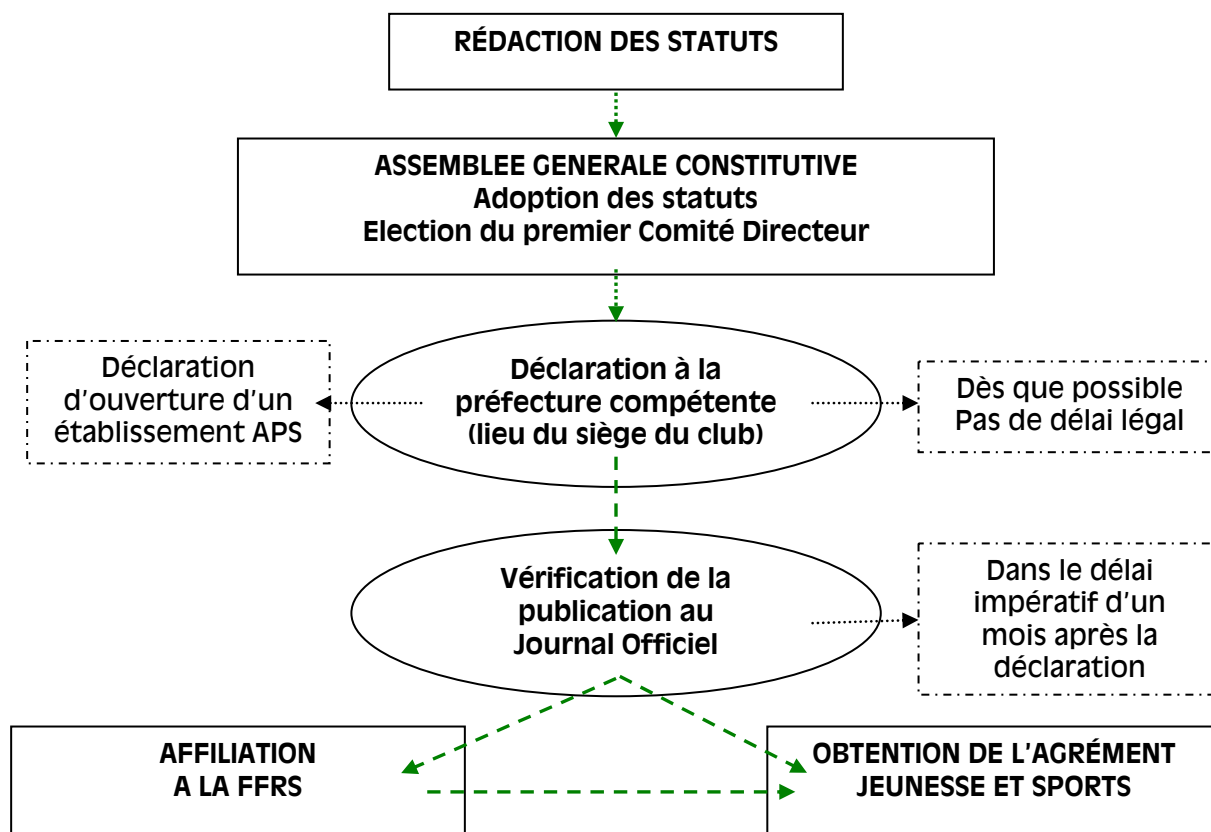
21. CONSTITUTION D'UN CLUB.

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 « skateboard » 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 skateboard),
 - 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 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, freestyle, 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 et commissions.

31. AFFILIATION A LA FFRS.

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

- **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 d'initiateurs, d'entraîneurs.

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 Sports,
- 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 skateboard,
- 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 Sports

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 skate 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 Sports.

→→ 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.

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 skateur 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.

Une commission à laquelle participe la Fédération Française de Roller Skating travaille sur le "Code de la Rue". 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 skateboard en milieu urbain.

- **La réglementation en France.**

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

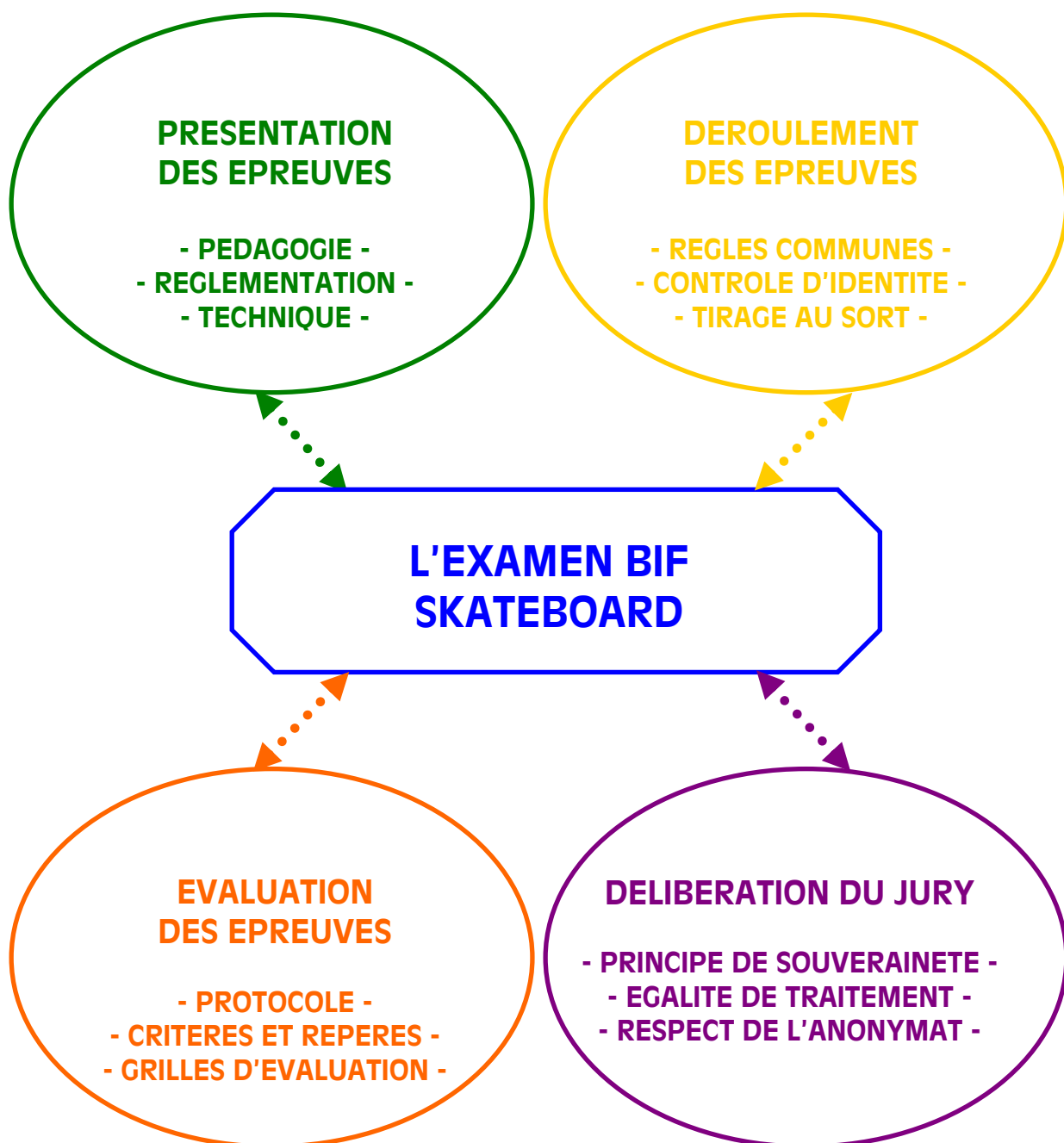
- Article R. 412-34 : "lorsqu'une chaussée est bordée d'emplacements réservés aux piétons ou normalement praticables par eux, tels que trottoirs ou accotements, les piétons sont tenus de les utiliser à l'exclusion de la chaussée.
- Article R. 412-35 (anc. R. 218) : "lorsqu'il ne leur est pas possible 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. Le skateur a donc obligation :

- d'utiliser les trottoirs [article R412-34],
- lorsqu'il emprunte la chaussée, de circuler près de l'un de ses bords. Hors agglomération et sauf si cela est de nature à compromettre sa sécurité ou sauf circonstances particulières, il doit se tenir près du bord gauche de la chaussée dans le sens de sa marche [article R412-36],
- de traverser la chaussée en tenant compte de la visibilité ainsi que de la distance et de la vitesse des véhicules [article R412-37],
- d'utiliser, lorsqu'il en existe à moins de 50 mètres, les passages prévus à son intention. Aux intersections à proximité desquelles n'existe pas de passage prévu à son intention, le skateur doit emprunter la partie de la chaussée en prolongement du trottoir [article R412-37],
- lorsque la traversée d'une chaussée est réglée par des feux de signalisation, le skateur ne doit s'engager qu'au feu vert [article R412-38],
- lorsque la traversée d'une chaussée est réglée par un agent chargé de la circulation, il ne doit traverser qu'à son signal [article R412-38],

- hors des intersections, il est tenu de traverser la chaussée perpendiculairement à son axe [article R412-39],
- il lui est interdit de circuler sur la chaussée d'une place ou d'une intersection à moins qu'il n'existe un passage prévu à son intention lui permettant la traversée directe [article R412-39],
- il doit contourner la place ou l'intersection en traversant autant de chaussées qu'il est nécessaire [article R412-39],
- lorsque la chaussée est divisée en plusieurs parties par un ou plusieurs refuges ou terre-pleins, le pratiquant parvenu à l'un de ceux-ci ne doit s'engager sur la partie suivante de la chaussée qu'en respectant les règles prévues par les articles qui précèdent [article R412-40].

Le fait, pour tout skateur, de contrevenir aux dispositions de la présente section est puni de l'amende prévue pour les contraventions de la première classe [article R412-43]. « Le montant de l'amende forfaitaire pour les contraventions au Code de la Route de la première classe commises par les piétons était fixé à 30 F par le Code de Procédure Pénale (R. 49). L'ordonnance n° 2000-916 du 19 septembre 2000 fixant la correspondance en euros des montants exprimés en francs dans les textes législatifs prévoyait l'équivalence : 30F / 4,50€. Toutefois l'article R-49 du Code de Procédure Pénale réactualisé prévoit bien une amende forfaitaire de 4,00€.



**L'EXAMEN FINAL
BIF SKATEBOARD**

I - LA PRÉSENTATION DES ÉPREUVES

Une connaissance précise des épreuves du BIF (contenus, organisation, critères d'évaluation) est indispensable au candidat. Cela doit lui permettre de bien préparer 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) : aucune dispense,
 - ⇒ 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.

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 arrêtée 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.

Remarques.

- Il s'agit de poser des questions claires, courtes et précises.
- L'entretien n'est pas une formation : ne pas corriger le candidat, ni lui apporter les réponses, ni chercher à le convaincre.
- La note d'entretien est dissociée de la note de la séance.

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 des 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 faire apparaître des connaissances complémentaires.

Remarques.

- Il s'agit de poser des questions claires, courtes et précises.
- L'entretien n'est pas une formation : ne pas corriger le candidat, ni lui apporter les réponses, ni chercher à le convaincre.

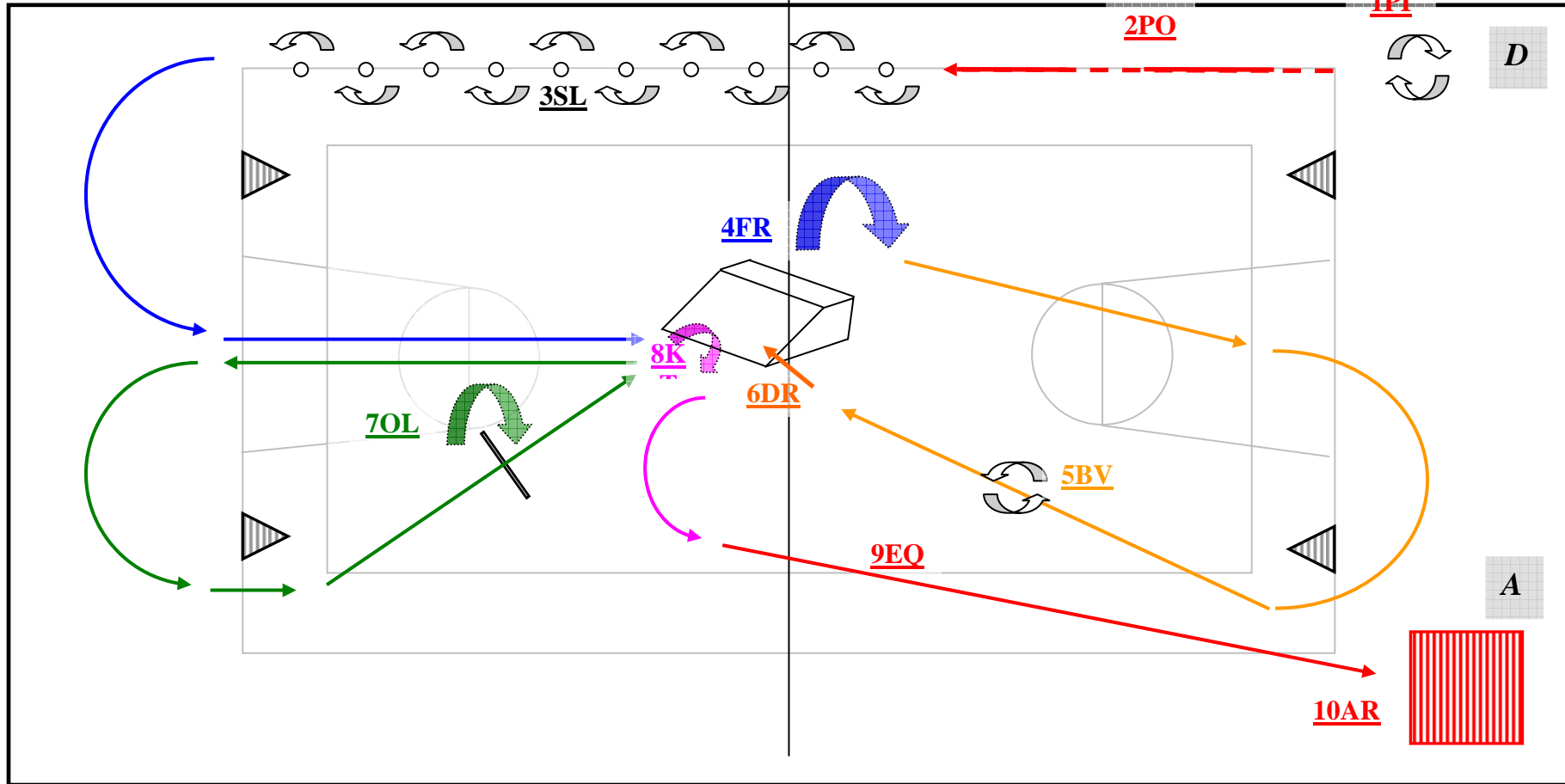
EPREUVE PRATIQUE

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).

CIRCUIT EPREUVE TECHNIQUE BIF SKATEBOARD



Matériel pédagogique pour la réalisation du parcours
4 balises, 10 plots de slalom, 1 banks (plan incliné)

D. Zone de départ.

1. **(PI) Pivot** : virage 360° au sol, à l'arrêt en *Frontside* ou *Backside* (selon le choix du candidat).
2. **(PO) Poussée**, sur le tracé rouge, 15 mètres environ, au moins 2 foulées.
3. **(SL) Slalom** exécuté entre 10 plots espacés de 2 mètres.
Virage vers la gauche, prise de vitesse en ligne droite en direction du plan incliné.
4. **(FR) Franchissement du banks** (plan incliné) et réception.
Ralentissement en ligne droite, virage sur la droite et reprise d'élan en direction du plan incliné.
5. **(BV) Body Varial** : rotation aérienne du corps, alors que la planche continue de rouler au sol, et réception sur la planche.
6. **(DR) Drop** à partir du banks.
Virage vers la gauche, prise de vitesse en ligne droite en direction du plan incliné.
7. **(OL) Ollie** par dessus une ligne tracée au sol.
8. **(KT) Kick-Turn** : virage à 180° sur le banks (dans le sens inverse de la rotation au sol).
9. **(EQ) Equilibre sur 2 roues**, roues AR ou AV (au choix du candidat), sur 3m minimum.
10. **(AR) Arrêt complet**, net, dans la zone d'arrêt A.

A. Zone d'arrêt.

Carré de 3 mètres de côté.

Chaque élément, non réalisé selon la chronologie, est annulé. Les points de cet élément ne sont pas attribués.

- **Slalom** : moins 0,5 par plot touché
- **Ollie** : 0 point si les roues arrière ne décollent pas
- **Equilibre** moins 2 pts si contact planche - sol

Éléments**	Critères de réussite	Points	NOTE
ROTATION EN PIVOT 360° A L'ARRET (au choix backside ou frontside) (1)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Roues avant restent décollées tout au long du pivot 1pt ○ Arrêt de la rotation volontaire (preuve de la maîtrise de l'équilibre) 1pt 	2 points	
POUSSEE (2)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Efficacité directrice 0,5pt ○ Amplitude de la poussée 0,5pt ○ Vitesse 0,5pt ○ Maîtrise de l'équilibre 0,5pt 	2 points	
SLALOM (3)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Contrôle de l'équilibre 0,5pt ○ Qualité de la trajectoire 0,5pt ○ Vitesse 0,5pt ○ Maîtrise de la planche 0,5pt <p style="text-align: center;">-0,5 par plot touché</p>	2 points	
FRANCHISSEMENT DU BANKS (plan incliné) (4)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Attitude à l'approche du banks 1pt ○ Contacts pieds – planche 1pt ○ Vitesse 1pt ○ Equilibre à la réception 1pt 	4 points	
BODY VARIAL (5)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Vitesse initiale 1pt ○ Conservation de la vitesse 1pt ○ Equilibre à la réception 1pt 	3 points	
DROP A PARTIR DU BANKS (plan incliné) (6)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Contact roues avant – support 1pt ○ Flexion des jambes 1pt ○ Maîtrise de la trajectoire 1pt ○ Gestion de l'équilibre 1pt 	4 points	
OLLIE par-dessus une ligne tracée au sol (7)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Timing ollie – obstacle 1pt ○ Contacts pieds – planche 1pt ○ hauteur (1 point si H > 20cm) 1pt ○ Equilibre à la réception 1pt <p style="text-align: center;">0 point si les roues arrière ne décollent pas</p>	4 points	
KICK-TURN SUR LE BANKS (plan incliné) (sens inverse du choix de la rotation au sol) (8)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Roues avant restent décollées tout au long de la rotation 1pt ○ Arrêt de la rotation volontaire (preuve de la maîtrise de l'équilibre) 1pt 	2 points	
EQUILIBRE (roues AV ou AR au choix) (9)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Gestion de la vitesse 1pt ○ Longueur minimale : 3 m 1pt ○ Style (absence de gestes parasites) 1pt <p style="text-align: center;">- 2 pts si contact planche - sol</p>	3 points	
ARRET (10)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Vitesse initiale 1pt ○ Stabilité total 1pt ○ Bonus Powerslide (dérapiage) : <ul style="list-style-type: none"> - les 4 roues en contact avec le sol 1pt - angle de slide perpendiculaire au sens de déplacement 1pt 	4 points	

** Chaque élément, non réalisé, selon la chronologie est annulé, les points de l'élément considéré ne sont pas attribués.

II - LE PROTOCOLE D'ÉVALUATION

ÉVALUATION DE L'ORAL DE REGLEMENTATION

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.

ÉVALUATION DE L'ANIMATION DE SÉANCE

A quoi sert-elle ? Elle doit permettre d'évaluer 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 des 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 skateurs.

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.

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.

Critères d'aide à la préparation de l'entretien :

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

ÉVALUATION DE LA PRESTATION TECHNIQUE

CF page 74.

III - LA DELIBÉRATION DU JURY

PROTOCOLE

La délibération est conduite par le président du jury. Il assure la collecte et la vérification de toutes les notes et les reporte sur le tableau « Résultats » (un exemplaire destiné à la FFRS).

A l'issue des totaux, voici les différents cas de figures (hors dispense).

1. Note supérieure ou égale à 60/120, sans note éliminatoire : RECU.
2. Note inférieure à 60/120 : COLLE.
3. Note supérieure ou égale à 60/120, avec une note éliminatoire (inférieure ou égale à 6/20) :
 - si la note éliminatoire a été attribuée lors de la séance pédagogique : COLLE.
 - si la note éliminatoire a été attribuée lors des autres épreuves, le jury est autorisé à délibérer pour le repêchage éventuel du candidat. Ce repêchage se fait en tenant compte, en premier lieu, de la note obtenue lors de la séance pédagogique.

SOUVERAINETE DU JURY.

Le jury est compétent pour évaluer les candidats, harmoniser les notes, délibérer sur les cas problématiques, et valider la proclamation des résultats.

Les décisions du jury ne sont pas contestables.

EGALITE DE TRAITEMENT.

Le principe d'égalité entre les candidats admis à se présenter à un même examen est obligatoire. Il appartient au président du jury de veiller rigoureusement à son application. Les candidats dans la même situation doivent être soumis aux mêmes règles. Le jury ne doit tenir compte pour départager les candidats que de la seule valeur des épreuves.

ANONYMAT.

La délibération a lieu en séance non publique, en la seule présence des membres du jury. Lors des délibérations, l'ensemble des membres du jury doit être présent. L'anonymat doit être scrupuleusement respecté. En l'occurrence, les discussions portent sur les notes et non sur les personnes, sur un premier tableau anonyme des résultats. Les jurés délibèrent à partir des principes fixés et rappelés en préambule. Seuls les cas extrêmement litigieux peuvent amener le président du jury à lever l'anonymat pour faciliter une évaluation argumentée et personnalisée.