



Préambule

Le roller skating est, aujourd'hui, en pleine évolution. La diversité des pratiques permet un accès au plus grand nombre.

Sport de loisir ou sport de compétition, d'intérieur ou d'extérieur, individuel ou collectif, il peut prendre toute sa place dans une association sportive.

Orientations générales

Le championnat s'organise autour du principe de challenges de spécialités uniquement par équipe.

La mixité est possible dans les disciplines quartet et course.

En fonction des réalités locales et des aspirations de chaque établissement, il est possible de participer à un, deux ou trois challenges : quartet, course, hockey.

Organisation générale

A/ Pôle développement

Les rencontres proposées doivent répondre à des projets locaux ou régionaux mais leurs contenus doivent respecter l'orientation nationale ci-après.

B/ Pôle compétition

En attente des résultats du pôle développement, une compétition nationale pourra être mise en place au vu des résultats au sein des départements et académies dans les épreuves décrites ci-après.

Championnat UNSS Équipes d'Établissements

Conditions de participation

Réservés exclusivement aux patineurs non licenciés FFRS.

	COLLÈGES	LYCÉES
LICENCIÉ(E)S AUTORISÉ(E)S	BF - MF - CF / BG - MG - CG	MF - CF - JF - SF / MG - CG - JG - SG
COMPOSITION DES ÉQUIPES	Quartet : 4 patineurs, 2 remplaçants et 1 JO Course : 4 coureurs et 1 JO Hockey : 6 joueurs et 1 JO 1 cadet maximum par équipe	Quartet : 4 patineurs, 2 remplaçants et 1 JO Course : 4 coureurs et 1 JO Hockey : 6 joueurs et 1 JO 1 senior maximum par équipe
JEUNE OFFICIEL	Le Jeune Officiel est obligatoirement membre de l'équipe de l'établissement concerné. Il peut devenir joueur dans la mesure où l'équipe possède plusieurs JO Au moins un JO par équipe doit être mis à la disposition de l'organisation à chaque rencontre	
RÈGLEMENT	patinage artistique : quartet course : challenge de vitesse hockey : challenge	
FORMULE DE COMPÉTITION	patinage artistique : une chorégraphie de groupe de 2' +/- 10s course : qualification sur trois manches, finales par groupes de 4 en fonction des points marqués hockey : challenge par poules, 1/2 finales, finale	

Championnats UNSS Excellence

Conditions de participation

Ouvert à tous patineurs

	COLLÈGES	LYCÉES
LICENCIÉ(E)S AUTORISÉ(E)S	BF - MF - CF / BG - MG - CG	MF - CF - JF - SF / MG - CG - JG - SG
COMPOSITION DES ÉQUIPES	Quartet : 4 patineurs, 2 remplaçants et 1 JO Course : 4 coureurs et 1 JO Hockey : 6 joueurs et 1 JO 1 cadet maximum par équipe	Quartet : 4 patineurs, 2 remplaçants et 1 JO Course : 4 coureurs et 1 JO Hockey : 6 joueurs et 1 JO 1 senior maximum par équipe
JEUNE OFFICIEL	Le Jeune Officiel est obligatoirement membre de l'équipe de l'établissement concerné. Il peut devenir joueur dans la mesure où l'équipe possède plusieurs JO Au moins un JO par équipe doit être mis à la disposition de l'organisation à chaque rencontre	
RÈGLEMENT	Patinage Artistique : Quartet Course : vitesse Rink hockey ou roller in line hockey : challenge Règlements FFRS par spécialités	
FORMULE DE COMPÉTITION	patinage artistique : une chorégraphie de groupe de 2' +/- 10s course : qualification sur trois manches, finales par groupes de 4 en fonction des points marqués hockey : challenge par poules, 1/2 finales, finale	

Les règlements techniques des challenges roller UNSS sont disponibles sur le site www.unss.org à la rubrique « roller ».



Artistique

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE
Juge référent	Réguler la compétition Faire appliquer le règlement Évaluer le niveau de contenu Évaluer la prestation Établir le classement en prenant la totalité des notes Remplir la fiche de notation Justifier sa note	Connaître le règlement Accueillir les groupes Rappeler les règles essentielles Calculer la moyenne des notes Vérifier que les classements des JO sont sincères
	Évaluer le niveau de contenu Évaluer la prestation Remplir la fiche de notation Note A (Contenu du programme) : - Interprétation du thème - Originalité des éléments - Difficultés techniques - Rythme - Variété des éléments - Occupation de l'espace Note B (Présentation) - Idées, originalité - Harmonie entre chorégraphie, musique et costume - Homogénéité du groupe - Qualité des émotions traduites - Impression générale (créativité) Établir un classement	Prendre des notes rapidement Différencier les niveaux de prestations Être objectif et sincère dans l'attribution des notes

Course

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE
Juge référent	Organiser l'accueil Énoncer précisément les règles Répartir les tâches des Jeunes Officiels Établir les séries Diriger son équipe de Jeunes Officiels Faire le classement	Placer les équipes sur le lieu de la rencontre Afficher toutes les séries, horaires, etc. Donner les dossards Noter toutes les infractions que les Jeunes Officiels lui ont données.
Starter Aide starter	Organiser la chambre d'appel Organiser le départ Prendre les arrivées Signaler le dernier tour	Appeler les concurrents Vérifier les dossards Donner les séries de 4 Placer les concurrents sur la ligne de départ Donner le départ Rappeler les faux départs
Jeune Officiel en roller	Noter toutes les fautes Signaler les fautes Signaler toute erreur de parcours Aider sur la prise des arrivées S'assurer que la piste est libre pour les coureurs	Assurer son rôle en roller Assurer le placement du matériel Vérifier l'aire et la sécurise Être responsable du matériel

Hockey

Rink hockey ou roller in line hockey

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE
Juge référent	Organiser l'accueil des jeunes officiels Diriger et répartir les tâches des jeunes officiels Établir le classement Superviser le bon déroulement du challenge	Connaître le règlement Gérer les tournois Communiquer avec l'ensemble des Jeunes Officiels
Chronométrateur	Signaler à l'arbitre qu'il est prêt Lancer le chronomètre au début du match, et à chaque remise en jeu signalée par l'arbitre Arrêter le chronomètre à chaque faute signalée par l'arbitre Signaler à l'arbitre la fin du temps	Être attentif au déroulement du match Connaître la gestuelle pour communiquer avec l'arbitre rapidement
Responsable de la feuille de match	Remplir la feuille de match Noter le numéro des buteurs Faire signer la feuille de match par les capitaines et l'arbitre	Être attentif au déroulement du match Transcrire de manière lisible les informations
Arbitre	Vérifier la sécurité du terrain, et du matériel Connaître et faire appliquer le règlement Connaître la gestuelle afférente aux fautes Signaler le numéro des buteurs Vérifier que les capitaines signent la feuille de match	Connaître le règlement Connaître la gestuelle Annoncer avec autorité les fautes

Protocole de certification

À chaque niveau de certification, une évaluation théorique et pratique dans les différents rôles rencontrés est nécessaire et obligatoire pour franchir les niveaux d'arbitrage.

