



**PROJET**

**ARTISTIQUE**

**REGLEMENTS TECHNIQUES ET ADMINISTRATIFS**

**CHALLENGES ROLLER UNSS**



**COURSE**



**HOCKEY**



# CAHIER DES CHARGES

## ORGANISATION COMMUNE

### Préambule :

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

### Engagements :

Ils se font selon la réglementation en vigueur à l'UNSS

### Secrétariat :

- Il sera placé à proximité de la piste d'évolution
- Il sera en possession de fiches d'inscriptions, feuilles de jugement, et de classement en nombre suffisant.

### Infrastructures :

- L'aire de pratique doit être plate, et mesurer au minimum 15m x30m et au maximum 30m x 60m. Le revêtement doit être compatible avec la pratique du roller<sup>1</sup>. Elle doit être sécurisée à l'aide de tapis ou autres protections évitant les angles saillants. Aucun matériel sportif fixe ou mobile ne doit se trouver sur l'aire de pratique.

### Signalisation :

- Des panneaux indicateurs doivent permettre d'arriver et de se déplacer facilement sur les lieux.
- Un panneau d'affichage doit permettre de centraliser les informations (liste des engagés, communiqués, résultats officiels...)

### Matériel :

- Des tables et des chaises seront prévues pour les officiels
- Un sifflet.
- Un chronomètre
- Une trousse de pharmacie permettant les premiers secours doit être déposée à côté de la table des juges.

### Protocole de certification des jeunes officiels

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

### Résultats

- Ils seront donnés selon le règlement en vigueur de l'UNSS.

### Récompenses

- De manière facultative l'organisateur pourra récompenser les participants.

---

<sup>1</sup> Sol dur

## **PATINAGE ARTISTIQUE**

### **Préambule**

L'équipe peut être mixte pour l'ensemble des catégories.  
Les rencontres seront prioritairement prévues en intérieur

### **Matériel spécifique**

- 1 sonorisation permettant l'utilisation de cassette audio et ou de CD,
- 1 micro

### **Enregistrement de la musique**

Le choix de la musique est libre<sup>2</sup>.

La musique doit être enregistrée seule sur une cassette ou un seul CD au format audio.

S'il s'agit d'une cassette, elle doit être protégée (cran de sécurité cassé)

Les informations suivantes doivent être signalées :

Sur la cassette ou le CD

Nom de l'établissement

Nom de l'équipe

Sur le boîtier

Nom de l'établissement

Nom de l'équipe

Catégorie

Le responsable d'un groupe doit posséder un enregistrement de secours de chaque programme.

### **Équipement individuel**

- Roller quad ou in line
- Une tenue en harmonie avec le style de la musique.
- Les accessoires sont autorisés<sup>3</sup>

### **Le jury :**

Il est composé de :

- 1 juge référent
- 4 jeunes officiels

## **COURSE**

### **Préambule**

Les rencontres peuvent être prévues en intérieur<sup>4</sup> ou extérieur<sup>5</sup>.

A partir des catégories minimales les épreuves masculines et féminines sont séparées.

### **Marquage au sol :**

- Une ligne de 5 cm matérialisant le départ et l'arrivée doit être tracée.

### **Chambre d'appel**

- Une zone d'appel doit permettre de regrouper les patineurs avant la course. Elle sera dans la mesure du possible éloignée du public et comportera 4 bancs.

---

<sup>2</sup> Musique, chants, chœurs...

<sup>3</sup> Se conformer au règlement

<sup>4</sup> Voir plan en annexe

<sup>5</sup> Voir plan en annexe

### Matériel spécifique

- 4 plots<sup>6</sup> délimiteront l'implantation de la piste.
- 1 compte-tours manuel avec une numérotation de 1 à 10 doit être placé de manière visible pour les patineurs sur la partie intérieure de la ligne d'arrivée.
- Un dossard de 20 X 20 cm par coureur doit être remis par l'organisateur

### Équipement individuel

- Roller quad ou in line
- Casque
- Protections

### Le jury :

Il est composé de 5 personnes

- 1 Juge référent à la table de marque gère le bon déroulement de l'épreuve
- 2 jeunes officiels sont en charge du starter, du compte tour et de l'arrivée
- 2 jeunes officiels en roller, à l'intérieur de la piste, sont en charge de constater et noter les fautes

### Résultats

Un classement masculin et un classement féminin sera établi.

## HOCKEY

### L'aire de pratique

Ses dimensions<sup>7</sup> seront au minimum 15m x30m et au maximum 20m x 40m.

Elle doit être matérialisée à l'aide de plots.

### Marquage au sol :

- La ligne médiane qui partage le terrain en deux parties égales doit être tracée.
- Le point d'engagement divise la ligne médiane en deux parties égales.
- Le point de tir au but est tracé, à 8m de la ligne de fond du terrain<sup>8</sup>.

### La table de marque

Elle est placée à 3m à l'extérieur du terrain dans le prolongement de la ligne médiane.

Elle est équipée de deux chaises, une pour le chronométreur et une pour le responsable de la feuille de match.

### Matériel spécifique

- 8 plots<sup>9</sup> délimiteront l'implantation de la piste.
- 5 balles en plastique souple à faible rebond
- Cages
- 1 bâche<sup>10</sup>
- 1 tableau d'affichage permettant d'afficher le score.
- Chaque équipe sera en possession de deux jeux de maillots de couleurs différentes et numérotés

---

<sup>6</sup> De type country-foot, plots souples, ou d'une hauteur maximum de 5 cm.

<sup>7</sup> Les proportions doivent être d'une largeur pour deux longueurs

<sup>8</sup> Se conformer au schéma

<sup>9</sup> De type, plots souples, ou d'une hauteur minimum de 30 cm.

<sup>10</sup> Se fixant à la cage. Elle comporte des trous pour favoriser les tirs de précision

### **Équipement individuel**

- Roller quad ou in line
- Casque obligatoire
- Protections conseillées<sup>11</sup> :
- Crosse

### **Le jury :**

Il est composé de 4 personnes

- 1 Juge référent à la table de marque gère le bon déroulement de l'épreuve
- 2 jeunes officiels sont en charge de la tenue de la feuille de match, et du chronomètre<sup>12</sup>
- 1 jeune officiel, arbitre en charge de constater et indiquer les fautes<sup>13</sup>

### **Résultats**

Pour la catégorie benjamins, les équipes peuvent être mixtes mais sont classées dans la catégorie masculine.

Un classement masculin et un classement féminin sera établi.

---

<sup>11</sup> Genoux, coudes tibias

<sup>12</sup> 1 de chaque équipe

<sup>13</sup> N'appartient pas aux équipes en présences sur le terrain

## REGLEMENTS TECHNIQUES

### *PATINAGE ARTISTIQUE*

#### **La spécialité :**

Le quartet traduit la mise en scène très expressive et parfaitement orchestrée d'un thème choisi en complète adéquation avec la musique et les costumes, et offre une grande liberté dans les évolutions.

#### **Participants :**

Les groupes peuvent être composés indifféremment de filles et de garçons en roller en ligne ou patins quad.

Ils sont au nombre de quatre. L'équipe peut avoir deux remplaçants.

#### **Thème :**

Chaque équipe doit définir le nom de son groupe. Celui-ci évoque le thème chorégraphique.

#### **Durée de l'épreuve :**

Deux minutes +/- 10s

#### **Musique et Rythme :**

Le programme de deux minutes peut être composé de plusieurs parties musicales, permettant la variété des choix musicaux et des rythmes.

#### **Composition du programme :**

La composition du programme doit intégrer les formations suivantes : cercles, roues, blocs, lignes, intersections. Ces éléments peuvent être répétés

#### **Info +:**

- Tous types de tenues de mains et combinaisons de tenues de mains peuvent être utilisés.
- Les éléments peuvent être présentés en patinage avant et/ou arrière.
- Des éléments supplémentaires peuvent être ajoutés.

#### **Eléments à l'arrêt**

Tolérés jusqu'à 15 secondes, en une ou plusieurs séquences. Sinon pénalité sur la note B du programme.

#### **Costume :**

Le costume ne devra occasionner aucune gêne tant pour le patineur, que pour les juges ou les spectateurs. Le pantalon est autorisé pour les filles et les garçons. La tenue des filles, sera dans la mesure du possible de type danse, jazz, contemporaine...

#### **Décors et accessoires :**

Interdit sauf accessoires directement en harmonie avec le programme. Les accessoires qui se tiennent debout seul sont interdits.

#### **Protocole de départs :**

A l'appel de leur(s) nom(s) les patineurs disposent de 15 secondes pour entrer sur la piste et se mettre en place pour le départ de leur programme.

La chorégraphie doit commencer dans les 10 secondes du début de la musique

Le chronométrage démarre avec le 1<sup>er</sup> mouvement d'un des patineurs et jusqu'à l'arrêt de la musique.

**Interruption :****Maladie et blessures :**

En cas de maladie ou de blessure, le patineur peut être remplacé dans la mesure où son nom figure sur la fiche d'engagement. Aucun remplacement ne s'effectuera après l'entrée de l'équipe sur l'aire pratique.

**Défaillance mécanique :**

Si le juge arbitre estime que l'interruption est justifiée, il autorisera le concurrent à faire les réparations nécessaires dans un laps de temps acceptable. Le programme sera représenté en entier mais la notation reprendra au point d'interruption du programme.

**Défaillance vestimentaire :**

Si la défaillance d'un costume le rend dangereux, indécent ou gênant le juge arbitre arrêtera la prestation. Le programme sera représenté en entier mais la notation reprendra au point d'interruption du programme.

**Défaillance musicale :**

Le juge arbitre arrêtera la prestation. Le programme sera représenté en entier mais la notation reprendra au point d'interruption du programme.

**Reprise du programme :**

Le juge référent observera que l'équipe ne modifie pas son programme. Il signalera aux jeunes officiels le moment où l'équipe s'est interrompue par un coup de sifflet.

**Cotation :**

Les juges noteront selon le système de cotation ci-dessous répertorié. L'unité indique l'habileté générale de l'équipe. Les décimales allant de 0,1 à 0,9 point peuvent être ajoutées pour affiner le degré de comparaison entre les équipes.

0.0	Non exécuté
0.1 - 0.9	Très mauvais
1.0 – 1.9	Très pauvre
2.0 - 2.9	Pauvre
3.0 - 3.9	Insuffisant
4.0 - 4.9	Un peu en dessous de la moyenne
5.0 - 5.9	Moyen
6.0 - 6.9	Convenable
7.0 - 7.9	Bon
8.0 - 8.9	Très bon
9.0 - 9.9	Excellent
10.0	Parfait

### Critères d'évaluation en Show :

#### Note A (Contenu du programme) :

- Difficultés techniques
- Densité du contenu
- Variété des éléments
- Vitesse de déplacement
- Vitesse de mouvement
- Occupation de l'espace

#### Note B (Présentation)

- Interprétation du thème
- Idées, originalité
- Harmonie entre chorégraphie, musique et costume
- Homogénéité du groupe
- Impression générale (créativité)

RÔLES	COMPETENCES	PRECISIONS - ATTENDUS
Juge référent	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réguler la compétition</li> <li>• Faire appliquer le règlement</li> <li>• Evaluer le niveau de contenu</li> <li>• Evaluer la prestation</li> <li>• Etablir le classement en prenant la totalité des notes</li> <li>• Remplir la fiche de notation</li> <li>• Justifier sa note</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître le règlement</li> <li>• Accueillir les groupes</li> <li>• Présenter les groupes</li> <li>• Rappeler les règles essentielles</li> <li>• Calculer la moyenne des notes</li> <li>• Vérifier que les classements des JO sont sincères</li> </ul>
Jeunes officiels (JO)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluer le niveau de contenu</li> <li>• Evaluer la prestation</li> <li>• Remplir la fiche de notation</li> </ul> <p><b>Note A</b> (Contenu du programme) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Difficultés techniques</li> <li>- Densité du contenu</li> <li>- Variété des éléments</li> <li>- Vitesse de déplacement</li> <li>- Vitesse de mouvement</li> <li>- Occupation de l'espace</li> </ul> <p><b>Note B</b> (Présentation)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interprétation du thème</li> <li>- Idées, originalité</li> <li>- Harmonie entre chorégraphie, musique et costume</li> <li>- Homogénéité du groupe</li> <li>- Impression générale (créativité)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendre des notes rapidement</li> <li>• Différencier les niveaux de prestations</li> <li>• Etre objectif et sincère dans l'attribution des notes</li> </ul>

## COURSE

### Protocole de départs :

Mise en place des coureurs sur la ligne de départ.

Coup de sifflet direct

### Règle des faux départs:

Est considéré comme faux départ, tout déplacement vers l'avant avant le coup de sifflet.

Le jeune officiel en charge du départ, demandera au coureur ayant commis la faute de se placer 1 m derrière la ligne pour le second départ.

### Quille de balisage piste

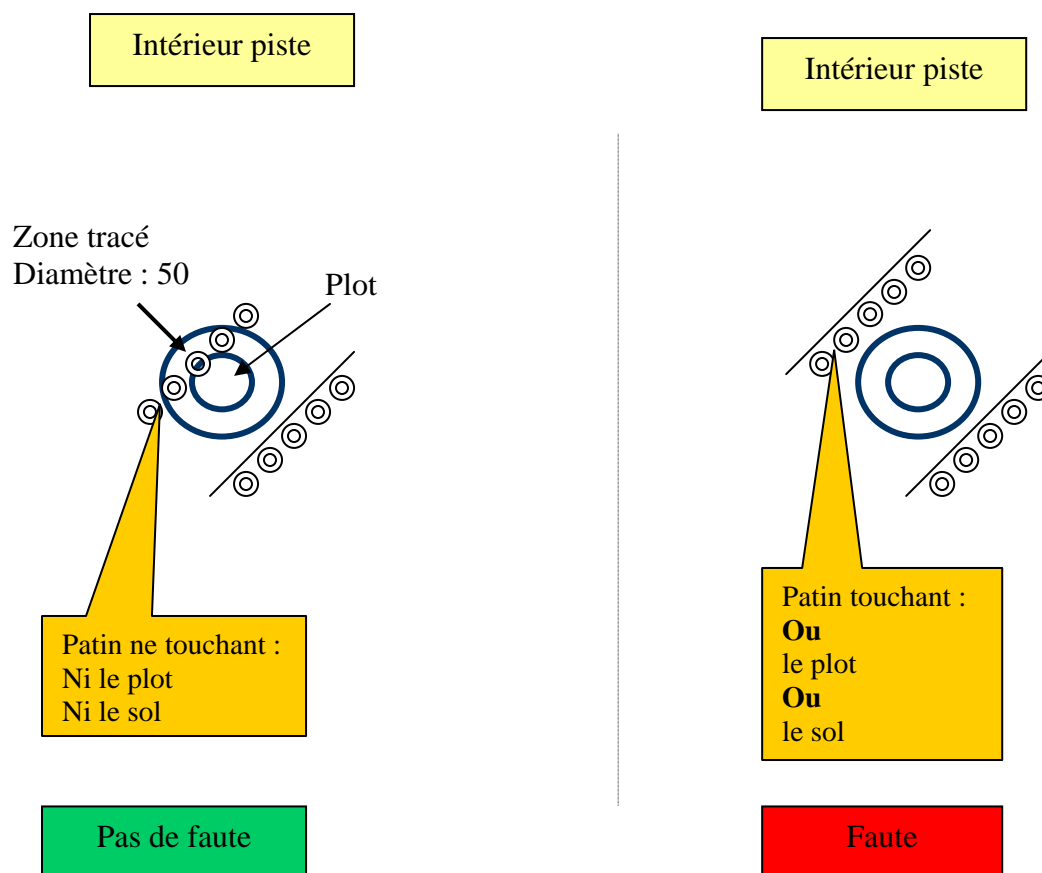
La piste sera balisée par 4 plots ou quilles qui en fonction des dimensions de l'équipement seront disposées suivant le schéma joint. La hauteur des quilles devra être d'une hauteur maximale de 5 cm. L'utilisation de plots larges et de faible hauteur est préférable.

La ligne de départ sera placée à une distance de 3 m du fond de la salle.

La ligne d'arrivée sera placée à une distance de 10 m du plot du premier virage.

### Règlement :

Il est interdit d'avoir les deux patins de part et d'autre du plot, sauf si l'un des patins est levé. Le passage des plots sera pénalisé suivant les indications ci-dessous :



Tout coureur déplaçant le plot en entraînant son déplacement de tout ou partie en dehors de la zone de 50 cm de diamètre tracée, sera classé dernier de sa manche.

Tout coureur sortant du terrain balisé par les plots (intérieur), sera classé dernier de sa manche

Tout coureur occasionnant volontairement une gêne, sera classé dernier de sa manche

### **Arrêt de la course en cas de chute au départ**

Un nouveau départ sera donné en cas de chute d'un coureur, lorsque celle-ci aura lieu avant le premier passage sur la ligne d'arrivée<sup>14</sup>.

### **Déroulement des courses**

Trois manches qualificatives servent de brassage. A l'issue de chacune d'elle, un classement est donné et de nouvelles séries sont établies<sup>15</sup>.

Manche 1:

- Constitution des séries
- 3 tours,
- Nombre de série en fonction du nombre d'équipes engagées

Manche 2 :

- Constitution des séries
- 3 tours,
- Nombre de séries en fonction du nombre d'équipes engagées

Manche 3 :

- Constitution des séries
- 3 tours,
- Nombre de séries en fonction du nombre d'équipes engagées
- A l'issue de cette manche, un classement individuel est donné
- Les finales sont constituées, en fonction du nombre de points cumulés au cours des trois manches de qualification.
- Des finales de 4 sont constituées
- En cas d'égalité de points, le résultat de la troisième manche départagera les concurrents

Manche 4 : Finales de classement

Finale du 1<sup>er</sup> au 4<sup>ème</sup>

Finale du 5<sup>ème</sup> au 8<sup>ème</sup>

...

### **Résultats.**

Individuel

- Classement des trois manches

Par équipe.

- Addition des trois meilleurs classements individuels de l'équipe.

### **Attribution des points**

#### **Individuel**

Pour chaque challenge le premier aura le nombre de points correspondant au nombre d'inscrits.

#### **Exemple**

Si 24 élèves inscrits au total, le 1<sup>er</sup> coureur marque 24 points, le 2<sup>nd</sup> 23, le troisième 22 et ainsi de suite jusqu'à 1.

---

<sup>14</sup> Zone entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée

<sup>15</sup> Se référer au document afférent à la constitution des séries

### Par équipe

Pour chaque challenge l'équipe désignée gagnante sera celle qui totalisera le plus grand nombre de point. Pour ce faire, il sera procédé à l'addition des points de la dernière manche, de chacun des 3 meilleurs coureurs de l'équipe.

RÔLES	COMPETENCES	PRECISIONS - ATTENDUS
Juge référent	<ul style="list-style-type: none"><li>• Organiser l'accueil</li><li>• Enoncer précisément les règles</li><li>• Répartir les tâches des jeunes officiels</li><li>• Etablir les séries</li><li>• Diriger son équipe de jeunes officiels</li><li>• Faire le classement</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Placer les équipes sur le lieu de la rencontre</li><li>• Afficher toutes les séries, horaires, ...</li><li>• Donner les dossards</li><li>• Noter toutes les infractions que les jeunes officiels lui ont données.</li></ul>
Starter Aide - starter	<ul style="list-style-type: none"><li>• Organiser la chambre d'appel</li><li>• Organiser le départ</li><li>• Prendre les arrivées</li><li>• Signaler le dernier tour</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Appeler les concurrents</li><li>• Vérifier les dossards</li><li>• Donner les séries de 4</li><li>• Placer les concurrents sur la ligne de départ</li><li>• Donner le départ</li><li>• Rappeler les faux départs</li></ul>
Jeune officiel en roller	<ul style="list-style-type: none"><li>• Noter toutes les fautes</li><li>• Signaler les fautes</li><li>• Signaler toute erreur de parcours</li><li>• Aider sur la prise des arrivées</li><li>• S'assurer que la piste est libre pour les coureurs</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Assurer son rôle en roller</li><li>• Assurer le placement du matériel</li><li>• Vérifier l'aire et la sécurise</li><li>• Etre responsable du matériel</li></ul>

## **HOCKEY**

### **Participants**

Chaque équipe se compose de 6 joueurs inscrits sur la feuille de match.

Quatre joueurs sur le terrain, et deux joueurs remplaçants.

Un capitaine est désigné par équipe.

### **Temps de jeu**

La durée d'un match est de 15 minutes effectives, les arrêts de jeu sont décomptés.

A la fin des 15 minutes, le chronométreur indique à l'arbitre par le geste approprié la fin du temps réglementaire.

L'arbitre sera positionné à l'intérieur du terrain, du côté opposé à la table de marque.

### **Rotation des joueurs**

Les changements de joueurs sont illimités. Le joueur entrant doit attendre la sortie de son coéquipier.

### **Règles du jeu**

#### Engagements

Deux types d'engagement :

- En début de match, sur un entre deux
- A l'issue de chaque but par l'équipe qui a encaissé le but

L'engagement se fait au centre du terrain sur le point prévu à cet effet, au coup de sifflet de l'arbitre.

#### Touches

Sortie de terrain.

Toute balle franchissant les limites balisées par les plots, est considérée comme une touche.

Remise en jeu

Elle est faite à l'endroit où la balle est sortie du terrain par l'équipe n'ayant pas commis la sortie de terrain.

L'arbitre désigne à ce moment là, d'un bras tendu le lieu de la remise en jeu et de l'autre l'équipe qui a sortie la balle du terrain.

#### Fautes

Le joueur ne doit pas

1. toucher la balle avec les mains
2. toucher la balle avec les pieds
3. lever la crosse au dessus du bassin
4. jouer la balle lorsqu'il est au sol
5. pratiquer de gestes anti-sportifs (accrochage, tirage de maillot....)

### **Sanctions**

Deux types de sanctions seront appliqués.

Les coups francs indirects

Lorsqu'une équipe commet une des fautes mentionnée ci-dessus (point 1 à 4), l'arbitre sanctionne celles-ci par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse. Ce coup franc se joue à l'endroit où a été commise la faute.

L'arbitre désigne à ce moment là, d'un bras tendu le lieu de la faute et de l'autre l'équipe qui a fait la faute.

### Le tir au but

Sanctionne toutes fautes prévues au point 5. C'est un tir direct à la cage, qui se fait au coup de sifflet de l'arbitre à partir du point prévu à cet effet.

A ce moment là, tous les joueurs, jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre se situent derrière la ligne médiane.

L'arbitre désigne d'un bras le point prévu à cet effet et lève l'autre bras tendu pour signaler le tir direct

### Validation du but

Le point sera attribué lorsque la balle sera entièrement entrée dans la cage.

L'arbitre donne alors deux coups de sifflet distincts. Le premier valide le but et le second signale l'engagement.

L'arbitre signale le numéro du joueur ayant marqué le but à la table de marque

### Fin de match

Lorsque le jeune officiel, chronométreur, indique à l'arbitre que le temps règlementaire est écoulé, celui-ci signale la fin du match par trois coups de sifflets distincts.

### La formule du challenge

1. Challenge par poule,

#### Comptage des points

Match gagné : 3 points

Match nul : 1 point

Match perdu : 0 point

2. ½ finale croisée
3. match de classement
4. finale

En fonction du nombre d'équipes engagées, une structuration par zone sera proposée.

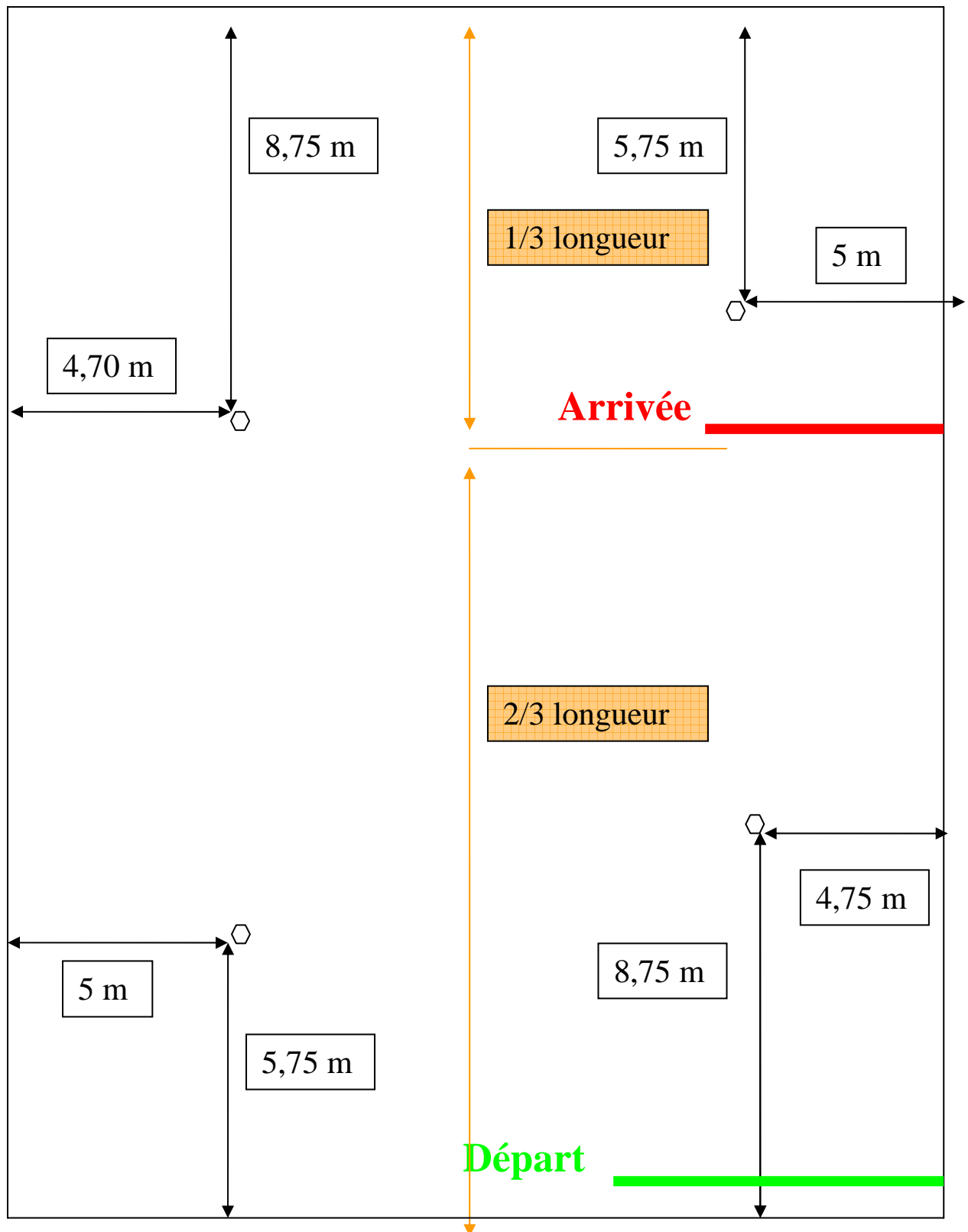
Pour le championnat de France UNSS Excellence, les spécialités du hockey sont le Rink Hockey ou le Roller in Line Hockey

RÔLES	COMPETENCES	PRECISIONS - ATTENDUS
Juge référent	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiser l'accueil des jeunes officiels</li> <li>• Diriger et répartir les tâches des jeunes officiels</li> <li>• Etablir le classement</li> <li>• Superviser le bon déroulement du challenge</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître le règlement</li> <li>• Gérer les tournois</li> <li>• Communiquer avec l'ensemble des jeunes officiels</li> </ul>
1 Jeune officiel chronométreur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Signaler à l'arbitre qu'il est prêt</li> <li>• Lancer le chronomètre au début du match, et à chaque remise en jeu signalée par l'arbitre</li> <li>• Arrêter le chronomètre à chaque faute signalée par l'arbitre</li> <li>• Signaler à l'arbitre la fin du temps</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etre attentif au déroulement du match.</li> <li>• Connaître la gestuelle pour communiquer avec l'arbitre rapidement</li> </ul>
1 Jeune officiel responsable de la feuille de match	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Remplir la feuille de match</li> <li>• Noter le numéro des buteurs</li> <li>• Faire signer la feuille de match par les capitaines et l'arbitre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etre attentif au déroulement du match</li> <li>• Transcrire de manière lisible les informations</li> </ul>
1 Jeune officiel Arbitre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifier la sécurité du terrain, et du matériel</li> <li>• Connaître et faire appliquer le règlement</li> <li>• Connaître la gestuelle afférente aux fautes</li> <li>• Signaler le numéro des buteurs</li> <li>• Vérifier que les capitaines signent la feuille de match</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître le règlement</li> <li>• Connaître la gestuelle</li> <li>• Annoncer avec autorité les fautes</li> </ul>

# ANNEXES

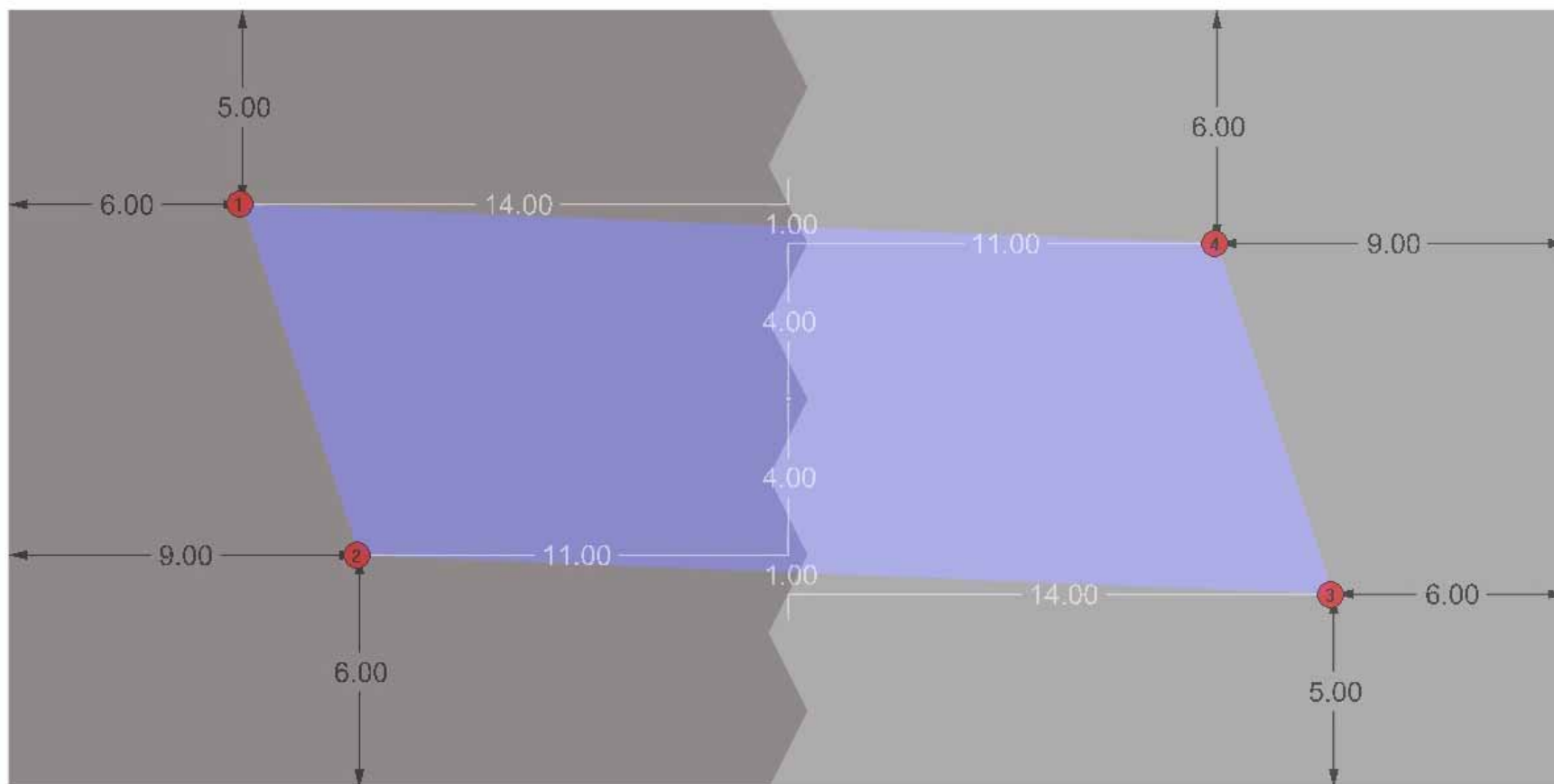
# CHALLENGE COURSE UNSS

## Plan Gymnase

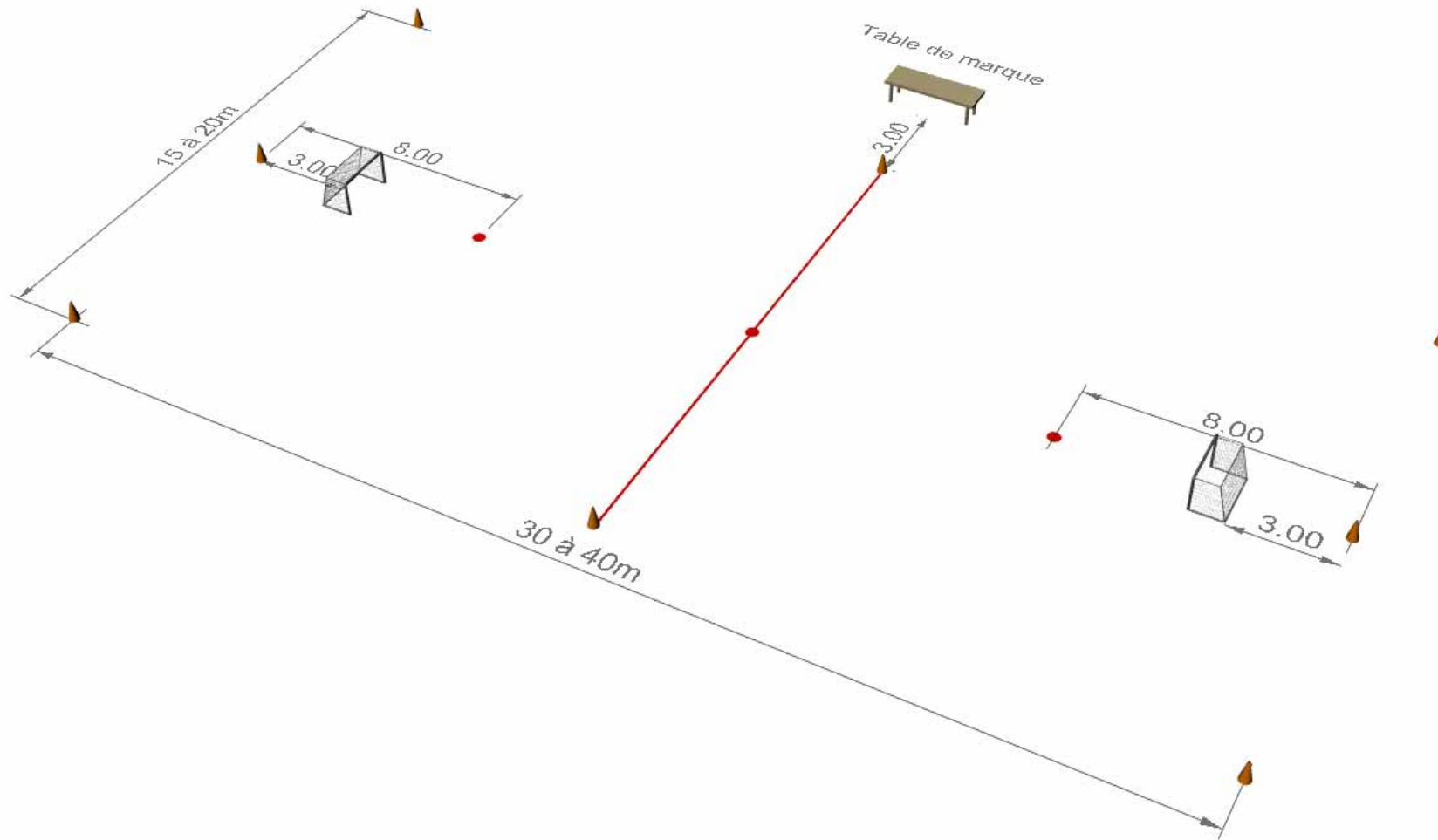


# CHALLENGE COURSE UNSS AIRE DE PRATIQUE

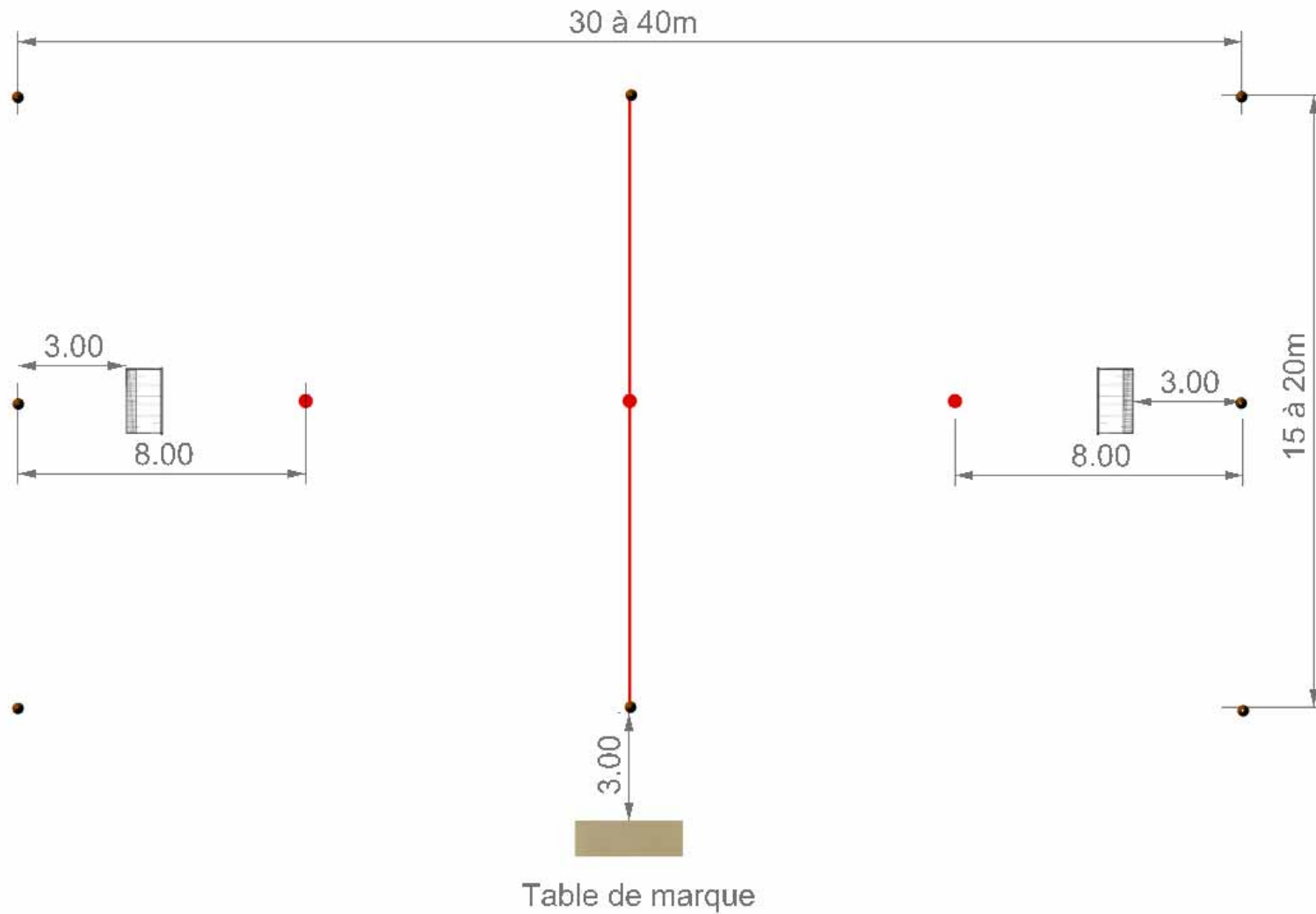
## Terrain 40\*20



# CHALLENGE HOCKEY UNSS - AIRE DE JEU



# CHALLENGE HOCKEY UNSS - AIRE DE JEU



# CHALLENGE HOCKEY UNSS - AIRE DE JEU

