

# Kid's Roller 2018



*Challenge  
Kid's Roller*



Comité de Roller Sports de la Sarthe



# Kid's Roller 2018

## Table des matières

1	Règlement .....	3
1.1	Définition .....	3
1.2	Calendrier .....	3
1.3	Plans d'accès .....	4
1.3.1	Gymnase de Connerré .....	4
1.3.2	Gymnase de la Ferté-Bernard .....	5
1.3.3	Salle de Laigné en belin .....	6
1.3.4	Gymnase de Joué L'Abbé .....	7
1.3.5	Gymnase de La Flèche .....	8
1.4	Participants .....	9
1.5	Engagements .....	9
1.6	Programme type et classement de chaque manche .....	10
1.6.1	Parcours d'agilité chronométré .....	10
1.6.2	Course de vitesse.....	10
	Classement de la manche.....	10
1.6.3	Réclamations .....	10
1.7	Classement au challenge (général).....	11
1.8	Récompenses.....	11
2	Règlement simplifié.....	12
3	Déroulement des épreuves .....	13
3.1	Organisation générale .....	13
3.1.1	Aménagement de la salle et sécurité .....	13
3.1.2	Secrétariat .....	14
3.1.3	Canalisation des participants .....	14
3.2	Organisation des épreuves d'agilité .....	14
3.2.1	Personnel nécessaire aux épreuves d'agilité .....	14
3.2.2	Déroulement de l'épreuve d'agilité .....	14
3.3	Organisation de l'épreuve de vitesse .....	15
3.3.1	Personnel nécessaire aux épreuves de vitesse .....	15
3.3.2	Déroulement des séries de l'épreuve de vitesse .....	15
3.3.3	Déroulement de la finale de l'épreuve de vitesse .....	15
4	Le parcours d'agilité .....	16
4.1	Généralités.....	16
4.2	Progression du parcours.....	16
4.3	Matériel pédagogique .....	16
4.4	Les parcours du Kid's Roller.....	17
4.4.1	Manche 1.....	17
4.4.2	Manche 2.....	18
4.4.3	Manche 3.....	19
4.4.4	Manche 4.....	20
4.4.5	Manche 5.....	21

# 1 Règlement

## 1.1 Définition

- Le Challenge Kid's Roller est organisé par la Commission Promotion et Communication de la Sarthe.
- Ce Challenge est une compétition mettant en valeur les aspects techniques du patinage pour permettre aux jeunes patineurs de progresser dans des objectifs qualitatifs.
- Il se déroule en salle ayant un sol adapté à la pratique du roller, un système de chauffage et, dont les mesures sont au minimum de 20m x 40m.
- Le programme type comportera des épreuves d'agilité (avec une échelle de progression sur l'ensemble des manches) et de vitesse.
- Le Challenge comportera 5 manches disputées de novembre à avril le samedi après-midi de 14h à 17h30.

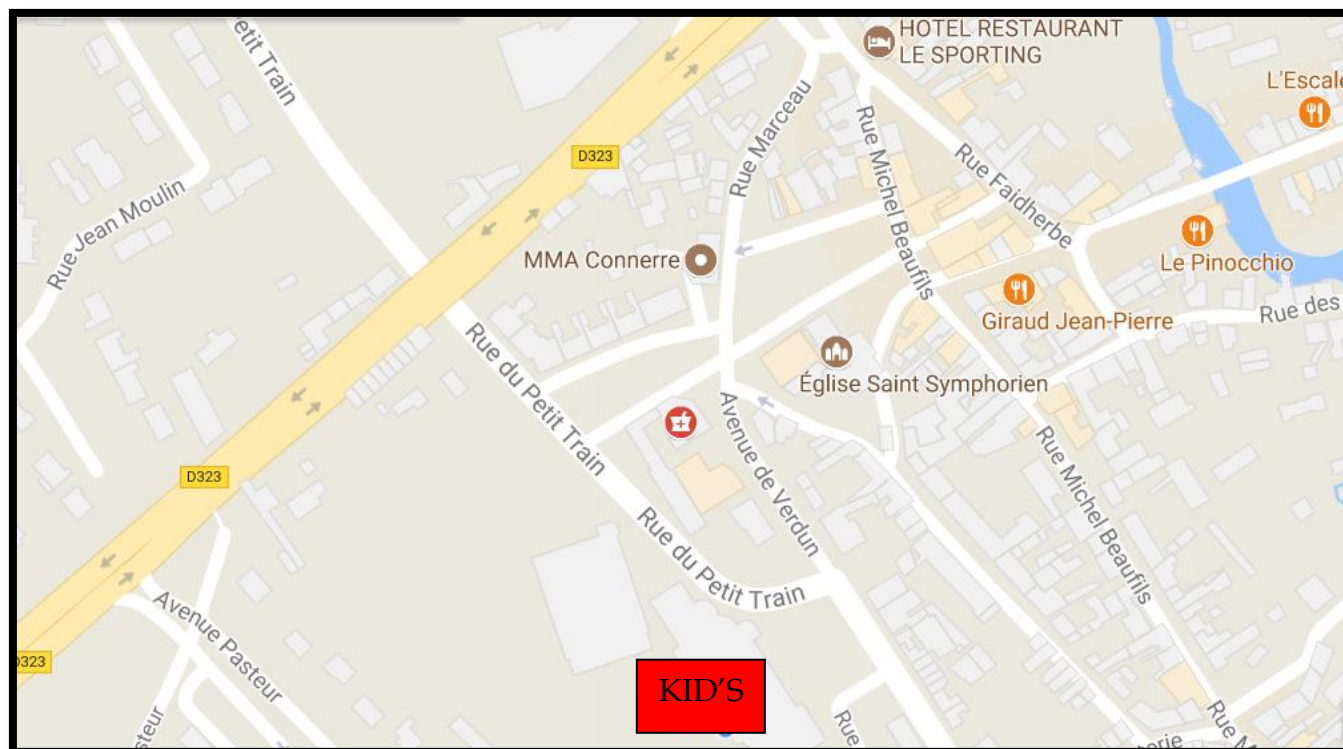
## 1.2 Calendrier

- MANCHE 1 - Connerré ..... 25/11/2017
  - o Inscription avant le 18 novembre 2017
- MANCHE 2 - La Ferté-Bernard ..... 16/12/2017
  - o Inscription avant le 2 décembre 2017
- MANCHE 3 - Laigné en Belin ..... 27/01/2018
  - o Inscription avant le 13 janvier 2018
- MANCHE 4 - Joué l'Abbé ..... 17/02/2018
  - o Inscription avant le 3 février 2018
- MANCHE 5 - La Flèche ..... 10/03/2018
  - o Inscription avant le 24 février 2018

## 1.3 Plans d'accès

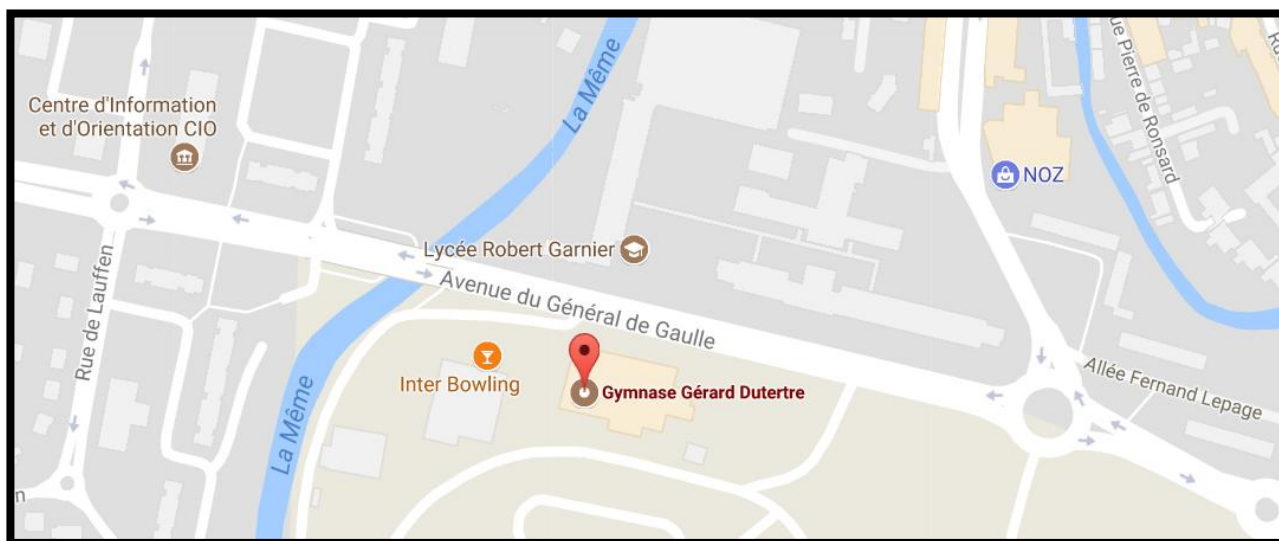
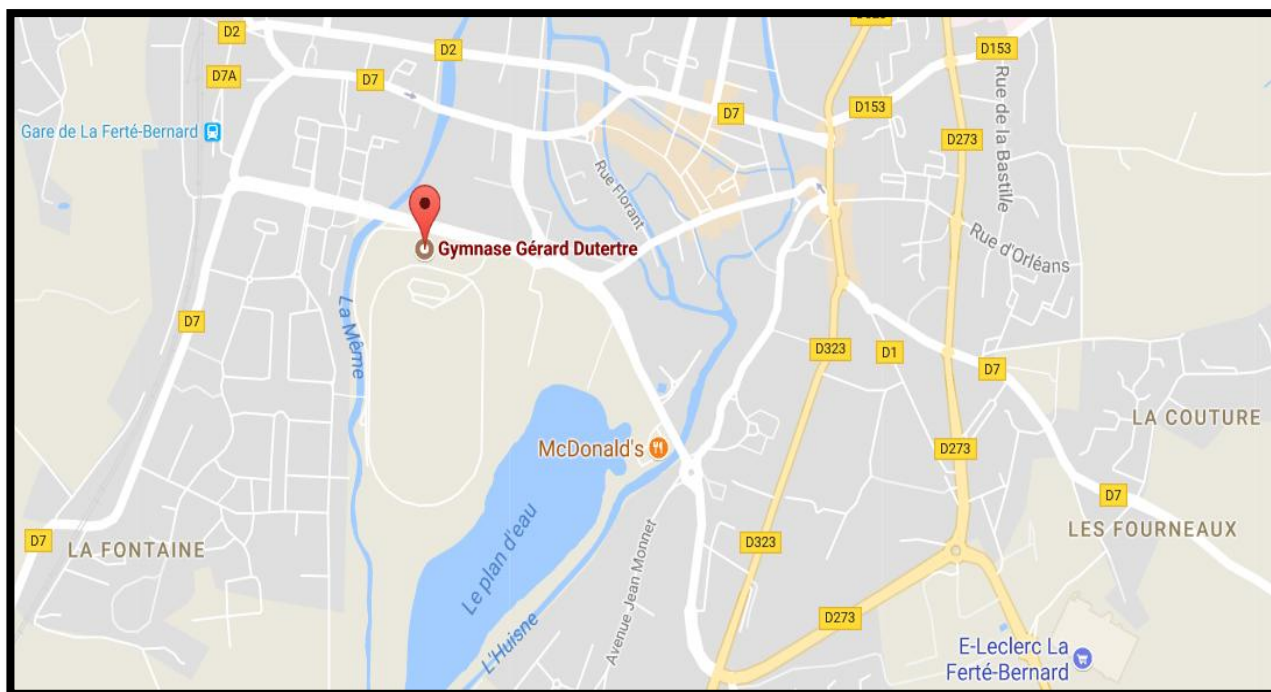
### 1.3.1 Gymnase de Conneré

#### Gymnase Polaris - Complexe sportif Rue du Petit Train 72160, Conneré

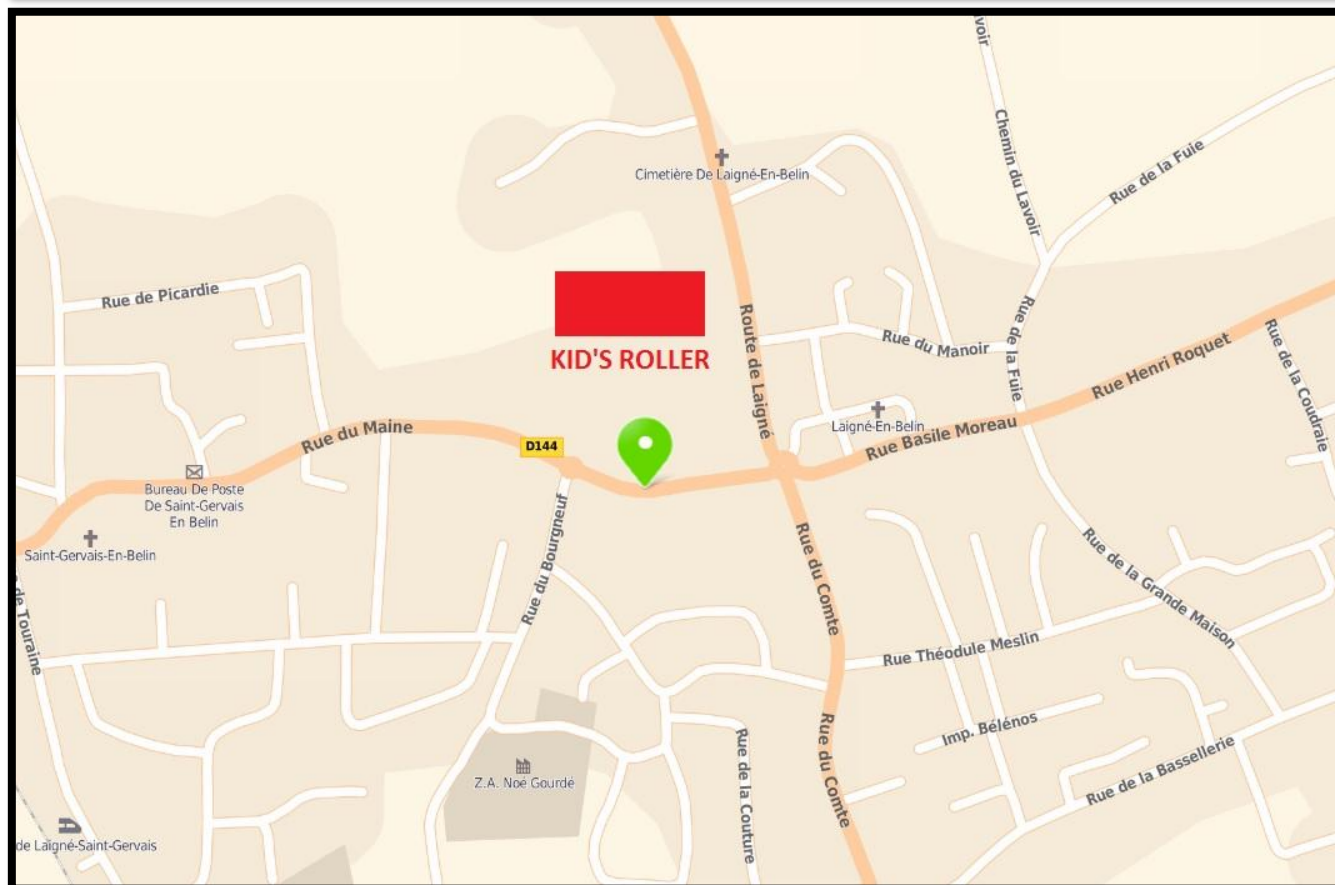
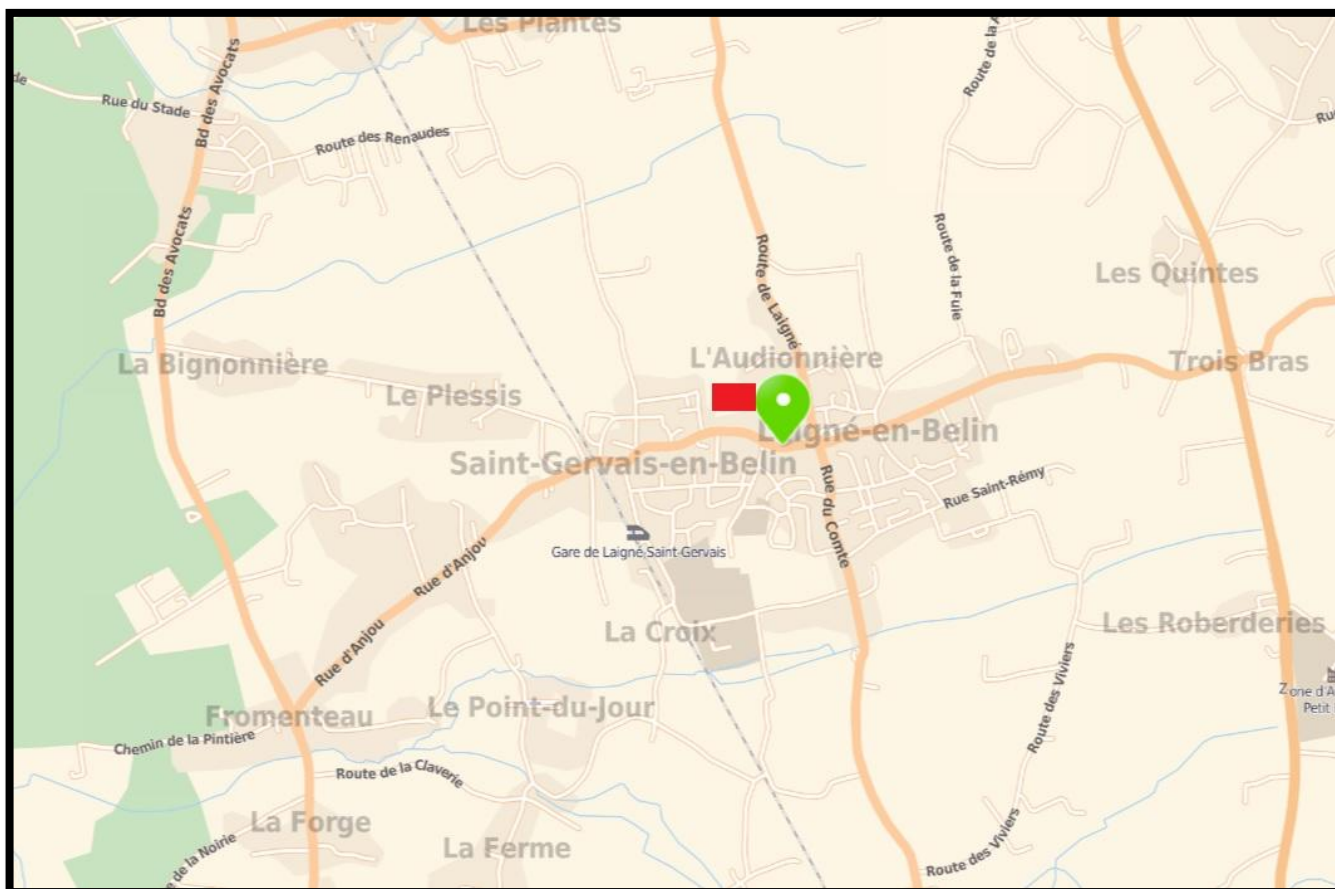


### 1.3.2 Gymnase de la Ferté-Bernard

#### Gymnase Dutertre - 14 Avenue du Général de Gaulle, 72400 La Ferté-Bernard

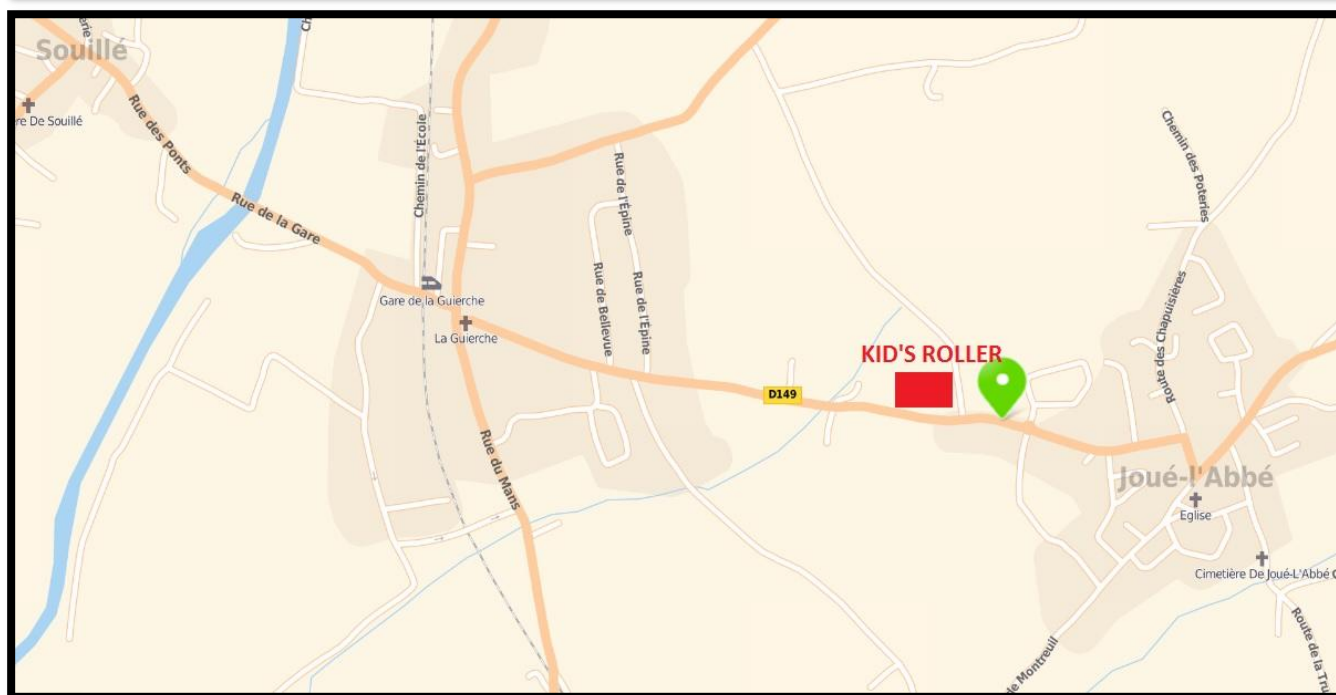
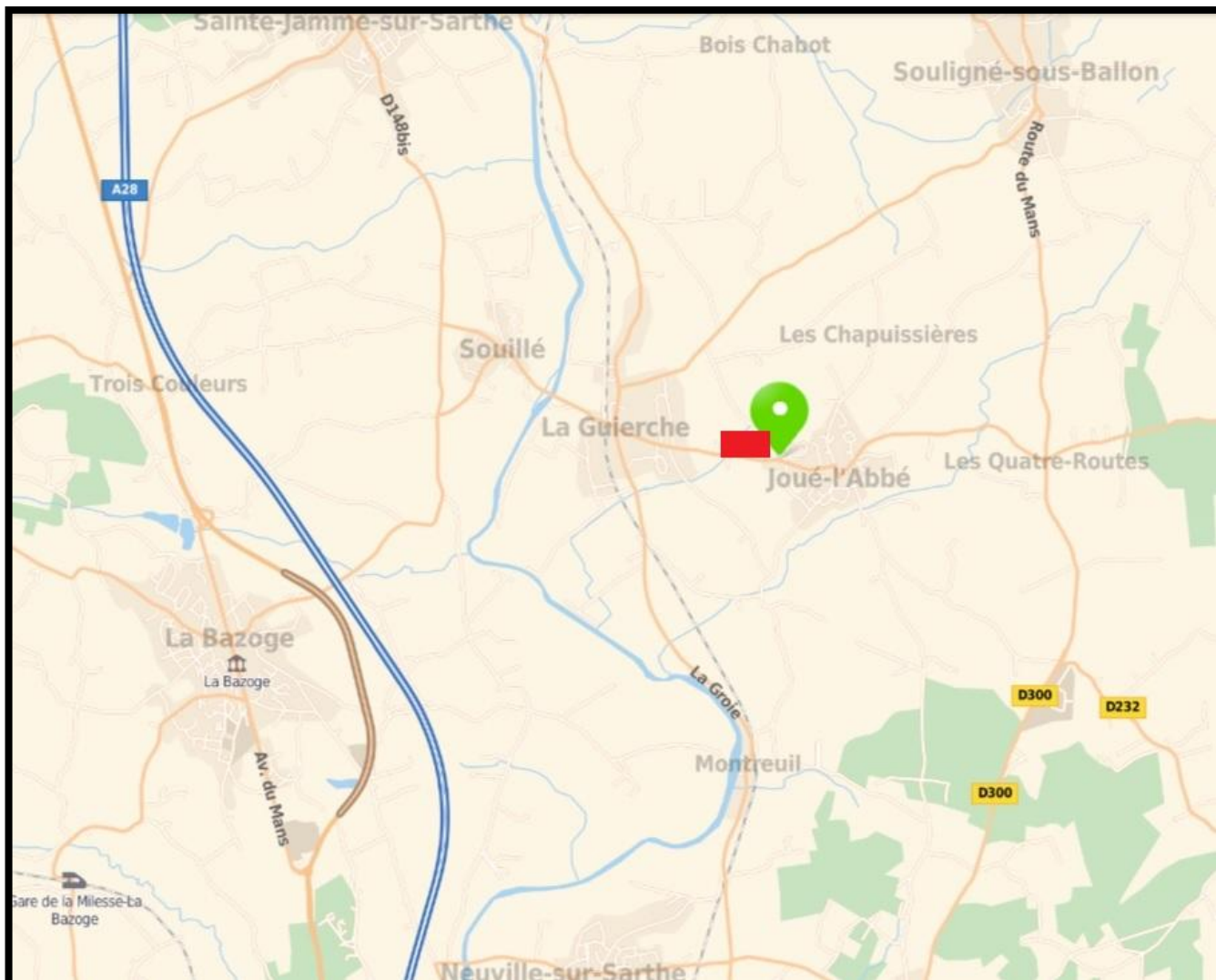


**Salle de sport – rue des Frères Bailleul, Ligné en Belin**



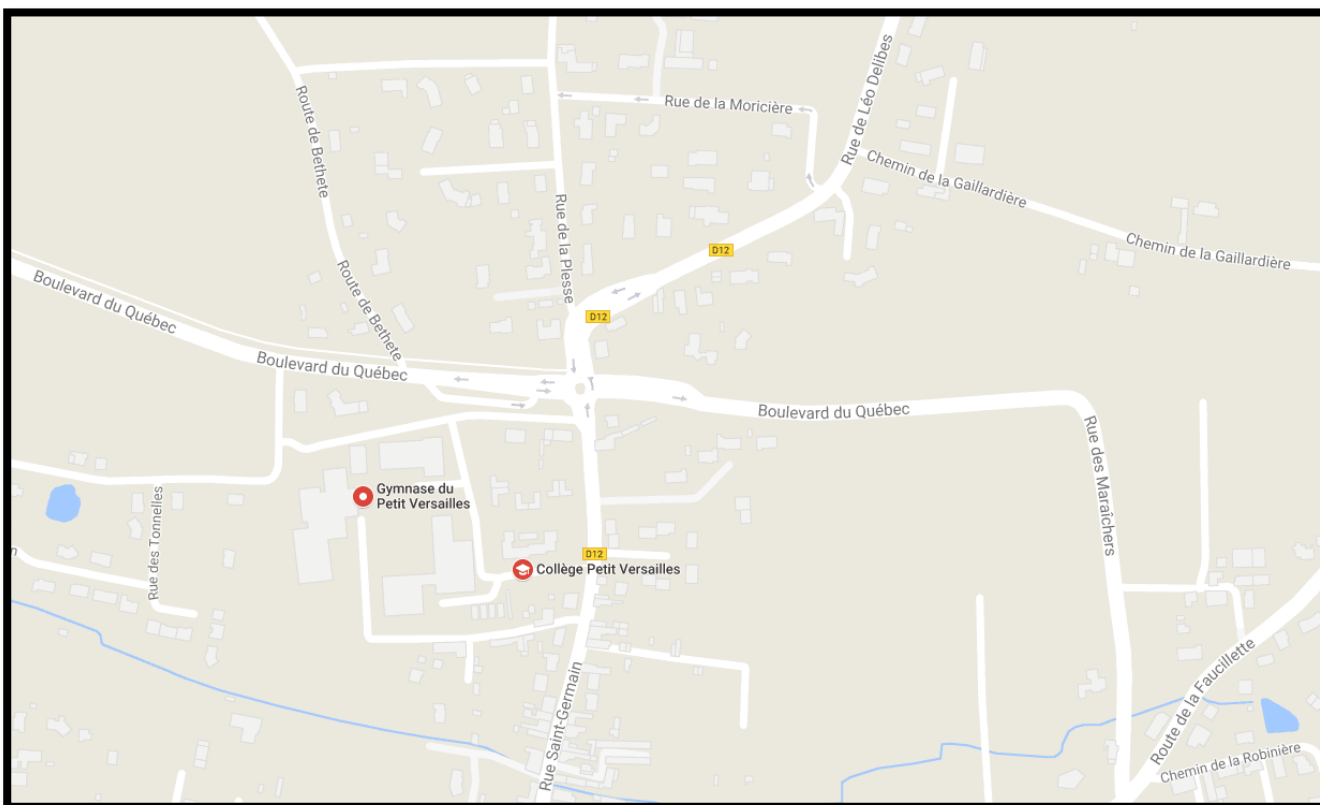
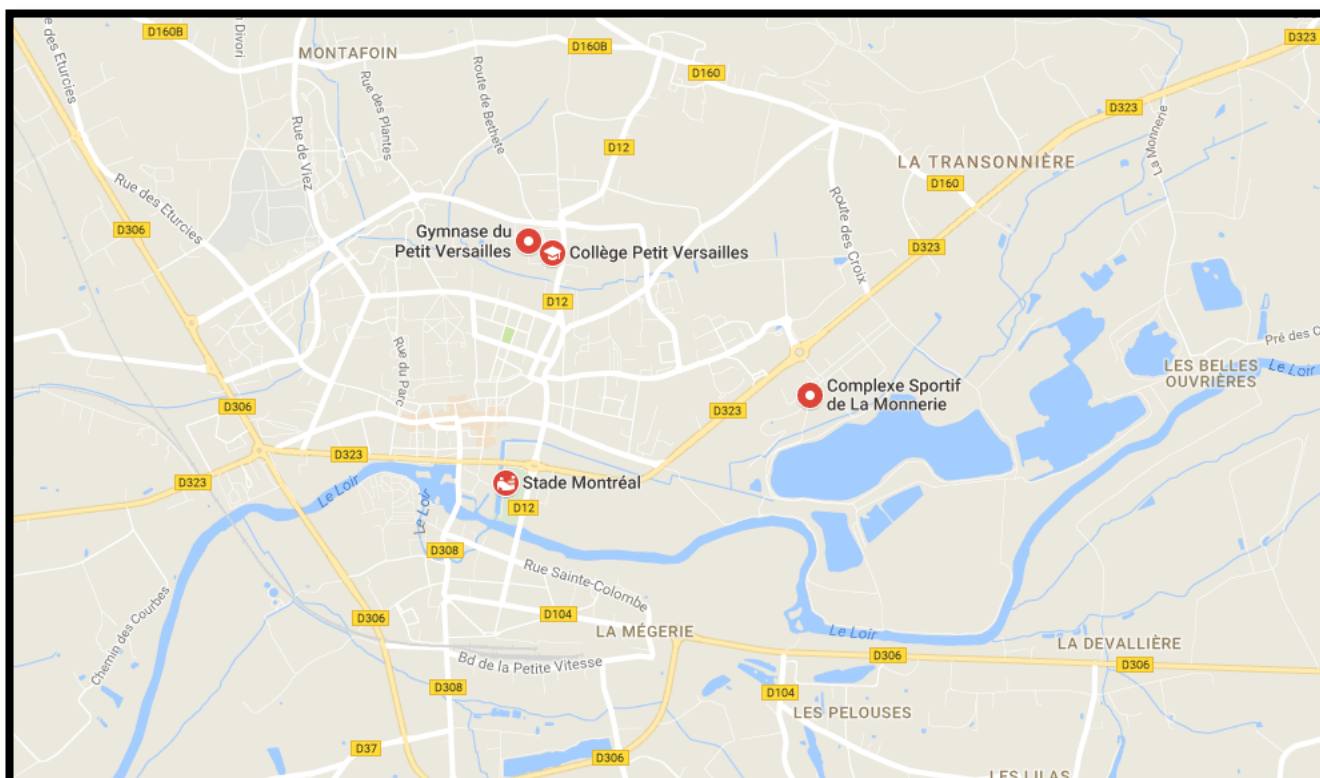
### 1.3.4 Gymnase de Joué L'Abbé

#### Salle de sports – Route de La Guierche, Joué l'Abbé



### 1.3.5 Gymnase de La Flèche

#### Gymnase le petit Versailles - 18 Rue de Langebaudiere, 72200 La Flèche





## 1.4 Participants

- Le Challenge est ouvert à tous les patineurs dont l'année de naissance est comprise entre 2006 et 2013 licenciés F.F.R.S. dans un club de Sarthe.
- Sont interdits de participation :
  - o Les 5 premiers du Challenge Kid's Roller des saisons passées (sauf s'ils sont super-minis pour la saison en cours),
  - o Les 10 premiers du Challenge Speed Roller de la saison passée,
  - o Les lauréats du Challenge départemental des saisons passées,
  - o Les patineurs ayant fait un podium en championnat départemental les saisons passées (sauf s'ils sont super-minis pour cette saison),
  - o Les patineurs ayant participé à un championnat régional (il est demandé aux responsables de club d'avoir la sincérité de ne pas engager des patineurs ayant le niveau régional).
- Les patineurs seront répartis en 4 catégories :

Super Mini	2012-2013
Mini	2010-2011
Poussin	2008-2009
Benjamin	2006-2007

- Chaque participant devra porter deux dossards attribués en début de compétition par la commission promotion et communication qui sera propre à cette compétition et valable pour les 5 manches. Au début de chaque manche le responsable de chaque club devra récupérer son enveloppe de dossards qu'il devra restituer complète à la fin de chaque manche.
- La tenue de sport, le casque, les protège poignets et les genouillères sont obligatoires.
- Les roues en plastique et les freins sont interdits afin de respecter le revêtement des structures accueillantes.

## 1.5 Engagements

- Les clubs devront engager auprès de la commission promotion et communication la totalité des coureurs participant à cette compétition.
- Les coureurs non engagés ne pourront pas participer aux épreuves du Kid's Roller. Toutefois les patineurs arrivant en cours d'année pourront participer aux manches suivantes s'ils s'inscrivent minimum **deux semaines avant la manche à laquelle ils souhaitent participer**.
- Toute inscription sur place sera refusée, le programme informatique étant verrouillé.
- Toute inscription devra passer par les clubs, aucun patineur ne pourra s'inscrire directement auprès de la commission promotion et communication.
- Le tarif de participation est fixé à 1€ par manche par participant. Le règlement devra se faire à réception de la facture à l'issue de la finale à l'ordre du CDRS 72.

## 1.6 Programme type et classement de chaque manche

### 1.6.1 Parcours d'agilité chronométré

- Le patineur a 20s pour partir après le signal du juge
- Une épreuve d'agilité par manche
- La difficulté augmentera au fil des manches
- Pénalité de temps de 5s par échec ou refus d'obstacle
- Classement de l'épreuve en ordre croissant des temps
- Chaque participant recevra le nombre de points correspondant à sa place

### 1.6.2 Course de vitesse

- Départ au coup de sifflet
- Par série de 10 participants maximum en fonction du lieu de pratique
- Les coureurs seront placés sur la ligne de départ par un tirage au sort effectué à la chambre d'appel.
- Le nombre de tours dépend de la catégorie : 2tours super-minis, 3 tours minis, 4 tours poussins, 5 tours benjamins.
- Les 10 meilleurs temps des séries d'une catégorie participeront à la finale. Dans le cas où le premier d'une série ne serait pas parmi les qualifiés, il serait repêché.
- Finale et temps des séries pour établir un classement complet
- Classement par points (nombre de points = place)
  
- Les règles de l'esprit sportif seront observées, le juge arbitre prendra toutes décisions qui s'avèrera nécessaire dans le cas contraire.

### Classement de la manche

- Classement général de chaque catégorie par totalisation des points acquis dans l'épreuve d'agilité et la course de vitesse.
- En cas d'égalité, le meilleur résultat obtenu dans la course de vitesse départagera les concurrents.
- Pour être classé dans la manche, il faut participer à toutes les épreuves.

### 1.6.3 Réclamations

- Toute réclamation devra passer par le responsable de club.
- La réclamation doit être effectuée dans le quart d'heure qui suit l'affichage des résultats.
- Les réclamations liées au chronométrage ne sont pas recevables.
- Les photos et vidéos ne sont pas recevables.

## 1.7 Classement au challenge (général)

- A chaque manche, le premier de chaque catégorie obtiendra 50 points.
- A chaque manche, le deuxième, troisième, quatrième... de chaque catégorie obtiendra 49, 48, 47...points.
- Le classement général individuel se fera par cumul des points de chaque manche et sera affiché avant le début de chaque compétition.
- Le classement général final ne tiendra compte que des 4 meilleures manches de chaque concurrent.
- Les coureurs à égalité de points seront départagés par le résultat de la dernière manche. Cette gestion ne sera assurée que pour le classement final.

## 1.8 Récompenses

- A l'issue de chaque manche, les 3 premiers de chaque catégorie seront récompensés par le club organisateur.
- A l'issue de chaque manche, tous les participants recevront un sac de récompenses du club organisateur.
- A l'issue de la 5<sup>ème</sup> manche, les 3 premiers du classement général de chaque catégorie seront récompensés par la Commission Promotion et Communication.

## 2 Règlement simplifié

### Participants



Les patineurs sont répartis en 4 catégories en fonction de leur année de naissance :

Super Mini	2012-2013
Mini	2010-2011
Poussin	2008-2009
Benjamin	2006-2007



La **tenue de sport**, le **casque**, les **protège poignets** et les **genouillères** sont obligatoires.



Les **roues en plastique** et les **freins** sont **interdits** afin de respecter le revêtement des structures accueillantes.

### Programme Type et règlement de chaque manche



#### Parcours d'agilité chronométrée

- ✗ Deux parcours en parallèle dont la difficulté augmentera au fil des manches
- ✗ **Pénalité** de temps de **5s** par échec ou refus d'obstacle



#### Course de vitesse

- ✗ Par série de 10 participants maximum en fonction du lieu de pratique
- ✗ Les coureurs seront placés sur la ligne de départ en fonction du tirage au sort effectué à la chambre d'appel.
- ✗ Le nombre de tours dépend de la catégorie : 2 tours super-minis, 3 tours minis, 4 tours poussins, 5 tours benjamins.



#### Classement de la manche

- ✗ Classement par totalisation des points acquis dans l'épreuve d'agilité et la course de vitesse
- ✗ En cas d'égalité, le meilleur résultat obtenu dans la course de vitesse départagera les concurrents.
- ✗ Pour être classé dans la manche, il faut participer aux deux épreuves.

### Classement Challenge



A chaque manche, le premier de chaque catégorie obtiendra 50 points, le deuxième, troisième, quatrième...obtiendra 49, 48, 47... points.



Le classement général final ne tiendra compte que des 4 meilleures manches de chaque concurrent.

### Récompenses



A l'issue de chaque manche, les 3 premiers de chaque catégorie sont récompensés par l'organisateur.



A l'issue de la 5<sup>ème</sup> manche, les 3 premiers du classement général de chaque catégorie sont récompensés par la Commission Départementale Promotion et Communication.

*Ce règlement est une synthèse, nous vous invitons à consulter le règlement complet de cette rencontre pour de plus amples informations.*

## 3 Déroulement des épreuves

Compte tenu du nombre d'engagés dans les épreuves du Kid's Roller, cette partie a pour but d'assurer une qualité et une régularité dans le déroulement des épreuves d'agilité et de vitesse.

Elle est à destination des juges, chronométreurs, responsables de club et organisateurs.

### 3.1 Organisation générale

Chaque club devra **faire passer le règlement de ce challenge auprès de ses patineurs concernés**.

La Commission Promotion et Communication recevra les inscriptions de chaque club une semaine avant la date de l'épreuve au plus tard et, vérifiera les licences des inscrits avant le début du challenge.

La Commission Promotion et Communication fournira au club organisateur les fichiers, documents et matériels suivants :

- Un document d'aide à la préparation de l'organisation d'une manche
- La feuille de jugement du parcours

Le comité départemental fournira l'ordinateur et l'imprimante (le jour de la manche), l'organisation devra fournir le papier afin de gérer l'enregistrement des résultats à partir du fichier départemental.

L'organisation devra prévoir deux personnes au secrétariat : une pour enregistrer les résultats à partir du fichier départemental et, une autre pour assurer l'affichage et la liaison entre secrétariat et juges.

L'organisation du Kid's Roller est le moment privilégié **d'investir de responsabilités les jeunes et les parents des clubs**, en leur confiant les parties techniques du déroulement d'une manche (secrétariat, chambre d'appel...).

Le club organisateur devra prévoir en amont, un nombre suffisant de bénévoles pour assurer le bon déroulement des épreuves.

Les **responsables de clubs** devront s'assurer du **bon respect du règlement** par leurs patineurs et parents et, **parer aux oublis des épingles**.

#### 3.1.1 Aménagement de la salle et sécurité

- Le personnel de sécurité (secouristes) devra pouvoir être clairement identifié (Badges, tee-shirts...), il sera composé au minimum de 1 secouriste. La trousse de secours est à fournir par le club organisateur.
- L'aménagement de la salle devra être réalisé afin d'interdire l'accès au plateau d'évolution à toutes personnes autres qu'aux juges, chronométreurs, personnel de l'organisation, speaker et patineurs de la catégorie en cours.
- Tout élément pouvant blesser les patineurs devra être protégé par de la mousse ou des matelas et notamment les structures dépassantes des gymnases. Le juge arbitre devra y veiller avant le début des épreuves.
- Une chambre d'appel capable d'accueillir une catégorie entière (fille et garçon) devra être aménagée dans un angle de la salle ou une pièce annexe.
- Cette chambre d'appel devra être sous la responsabilité d'un membre de l'organisation qui aura en charge de préparer l'ordre de passage des patineurs pour l'épreuve de vitesse.
- Le secrétariat devra se trouver en dehors de la salle ou située de telle façon que son accès soit limité aux seules personnes autorisées par l'organisateur. Il devra également être éloigné de la sonorisation.

### 3.1.2 Secrétariat

- Prévoir une personne pour la distribution et la récupération des dossards. Les dossards seront à remettre à chaque responsable de club. Lors de la remise des dossards les responsables de club devront régler les frais de participation. Lors de la récupération des dossards, la vérification de la complète restitution de ces dossards devra être faite.
- Prévoir deux personnes pour enregistrer les résultats et faire la liaison avec les juges et speaker.
- Le secrétariat devra fournir aux juges, responsable chambre d'appel et speaker les documents suivant :
  - Feuille d'explication du parcours de la manche
  - Feuille de jugement du parcours
  - Feuille de présence des patineurs
  - Feuille de résultat des séries des épreuves de vitesse
  - Feuille de classement de la manche

### 3.1.3 Canalisation des participants

- Avant le début de chaque épreuve, l'ensemble d'une catégorie devra être réuni dans la chambre d'appel.
- A la remise des récompenses seuls les 3 premiers seront nommés. Avant la remise des récompenses chaque responsable de club viendra récupérer l'ensemble des récompenses pour ses autres patineurs.

## 3.2 Organisation des épreuves d'agilité

### 3.2.1 Personnel nécessaire aux épreuves d'agilité

- Une personne à la chambre d'appel préparant l'ordre de participation des patineurs.
- 2 chronométreurs **par parcours** (3 avec les juges nommés).
- Un juge par parcours (nommé par la Commission Arbitrage) pour assurer le départ et prendre en note les temps et pénalités. La transformation des pénalités en temps est du ressort du secrétariat.
- Un patineur pour faire la démonstration du parcours **autre qu'un participant**.

### 3.2.2 Déroulement de l'épreuve d'agilité

- Appel des patineurs d'une catégorie à la chambre d'appel.
- Les patineurs effectuent leur parcours par catégorie, un parcours filles et un parcours garçons.
- Après avoir effectué leur parcours les patineurs doivent quitter le plateau d'évolution.

### 3.3 Organisation de l'épreuve de vitesse

#### 3.3.1 Personnel nécessaire aux épreuves de vitesse

- Un juge arbitre nommé par la Commission Arbitrage qui assurera le contrôle de la régularité de l'épreuve, la mise en place sur la ligne de départ et la prise de temps et de l'ordre d'arrivée.
- Un juge adjoint nommé par la Commission Arbitrage pour la prise de temps et de l'ordre d'arrivée.
- **Une personne par club participant** pour la prise de l'ordre d'arrivée. Ils pourront ainsi se rendre compte du travail réalisé par les juges et des difficultés que ceux-ci peuvent rencontrer.
- Une personne de l'organisation à la cloche et au compte-tours.

#### 3.3.2 Déroulement des séries de l'épreuve de vitesse

- Appel des patineurs à la chambre d'appel.
- Mise en place de la première série sur la ligne de départ suivant le tirage au sort effectué à la chambre d'appel.
- Déroulement de l'épreuve.
- Après avoir effectué leur course les patineurs doivent quitter le plateau d'évolution.
- Mise en place de la deuxième série sur la ligne de départ.
- Les patineurs qualifiés participeront à la finale. Les autres seront classés en fonction de leur temps de série. Un document unique regroupant le résultat de toutes les séries d'une même catégorie permettra facilement d'établir la liste des participants à la grande finale. Ce document sera remis au responsable de la chambre d'appel par le secrétariat.

#### 3.3.3 Déroulement de la finale de l'épreuve de vitesse

- Appel des patineurs d'une catégorie à la chambre d'appel
- Mise en place de la finale sur la ligne de départ.
- Déroulement de l'épreuve
- Après avoir effectué leur course les patineurs doivent quitter le plateau d'évolution.

## 4 Le parcours d'agilité

### 4.1 Généralités

Le patineur démarre départ arrêté. Le chronomètre est déclenché dès qu'il franchit la ligne de départ. Le chronomètre est arrêté dès que la première roue du patineur a franchit la ligne d'arrivée. Chaque pénalité est de 5 secondes.

### 4.2 Progression du parcours

Fondamentaux	Détails	Manche 1	Manche 2	Manche 3	Manche 4	Manche 5
Se déplacer	Se propulser en avant	+	+	+	+	+
	Marcher sur un tapis	+				
	Ramasser et déposer un objet		+			
	Tenir en équilibre sur un appui			+	+	
	Se propulser en arrière				+	+
Se diriger	Virage à gauche et/ou à droite	+	+	+	+	+
	Slalom droit ou décalé	+	+	+		+
Sauter	Franchir un obstacle de face	+	+	+		+
	Saut en longueur				+	
	Passer sous une barre	+	+			+
	Franchir un obstacle de côté			+	+	+
S'arrêter	Immobiliser ses patins dans une zone d'arrêt	+	+	+	+	+
Se retourner	Passer d'avant en arrière et d'arrière en avant				+	+

A chaque manche le parcours se complexifiera de façon progressive. Les cases grisées précisent que l'élément ne fera pas parti du parcours de la manche concernée.

Les cases cochées précisent que l'élément fera parti du parcours de la manche concernée.

### 4.3 Matériel pédagogique

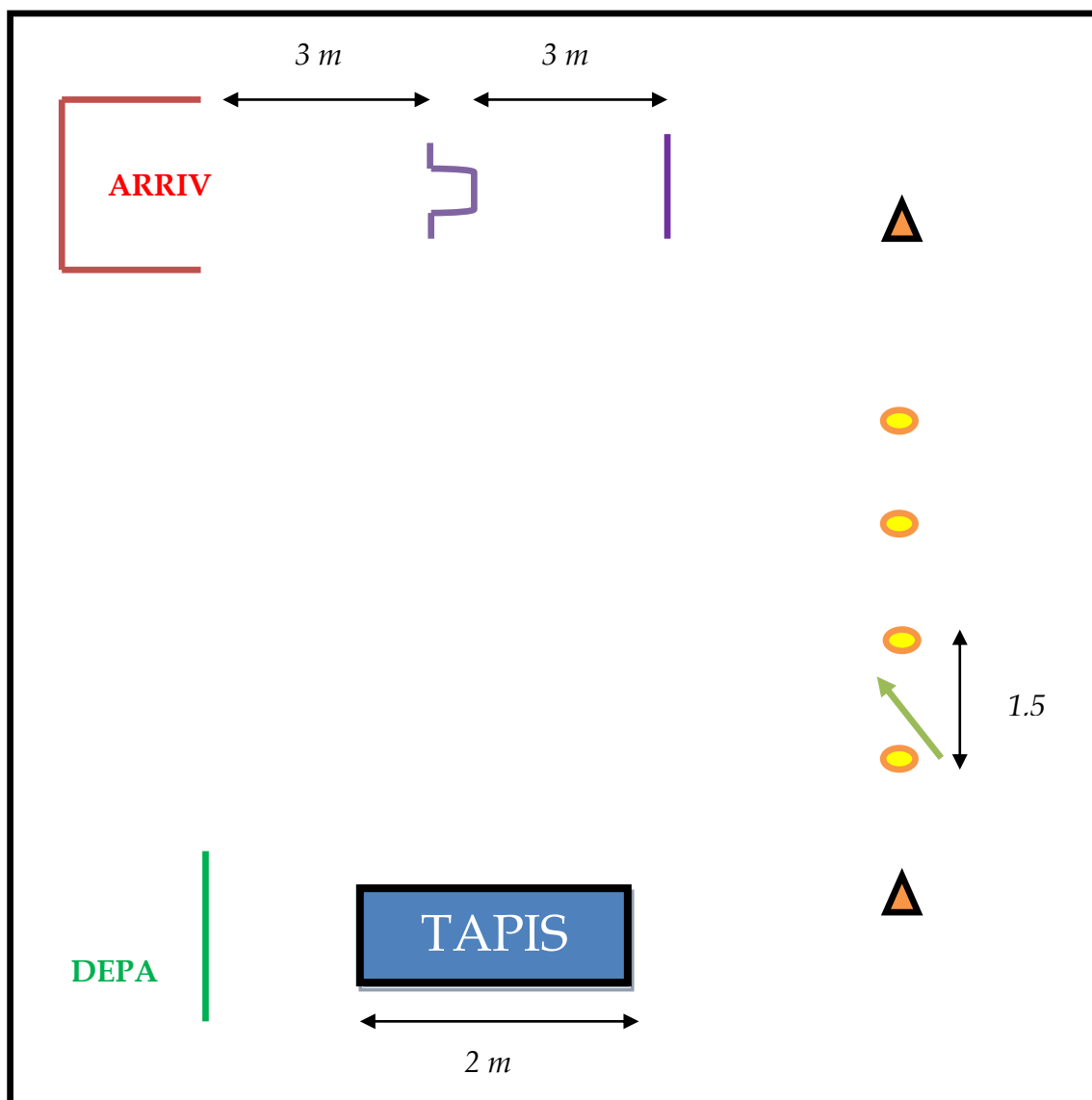
Il est fortement conseillé pour le club organisateur, d'utiliser :

- des demi-sphères/socles pour les plots de virage,
- des cônes pour les plots qui maintiennent les barres de saut coté,
- des cônes pour les slaloms.



## 4.4 Les parcours du Kid's Roller

### 4.4.1 Manche 1



#### Explication du parcours :

Après son départ le patineur marche sur un tapis. **1 pénalité s'il sort par les cotés du tapis et/ou 1 pénalité s'il chute sur le tapis.**

Il passe derrière le plot de virage. **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

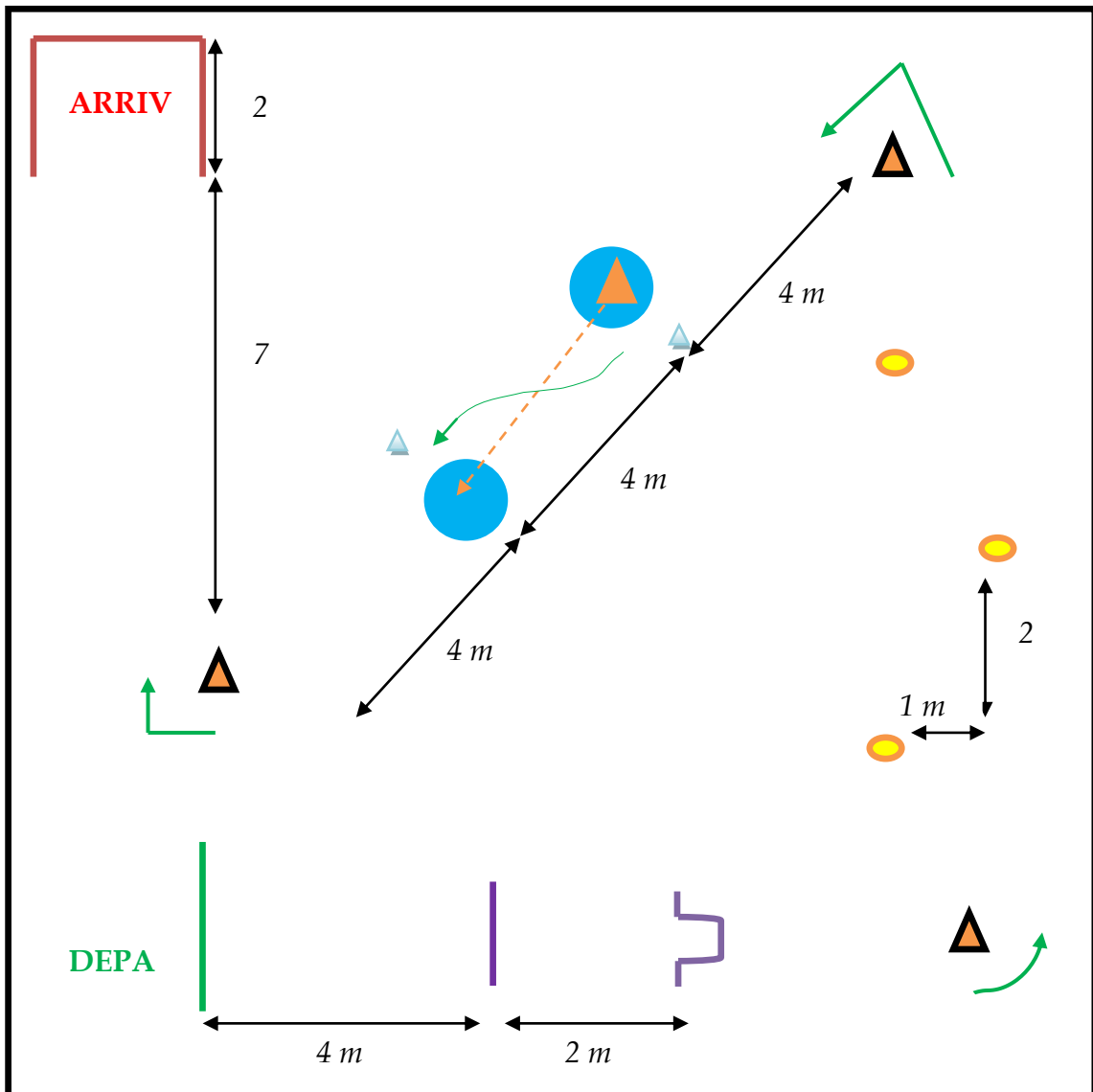
Il effectue ensuite un slalom droit entre 4 plots espacés de 1,5m, avec obligation d'entrer à droite du premier plot. **1 pénalité par plot manqué et/ou déplacé, 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

Il passe derrière le plot de virage. **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Puis le patineur franchit les deux obstacles : le premier par-dessus avec une hauteur de 10cm et le deuxième par-dessous avec une hauteur de 1m10. **1 pénalité si refus, 1 pénalité si la barre est déplacée.**

Il termine en s'immobilisant dans la zone d'arrivée. **1 pénalité s'il ne marque pas un temps d'arrêt dans la zone d'arrivée.**

#### 4.4.2 Manche 2



#### Explication du parcours

Après son départ le patineur franchit les deux obstacles, le premier par-dessus avec une hauteur de 15cm et le deuxième par-dessous avec une hauteur d'1m. **1 pénalité si refus d'obstacle, 1 pénalité si la barre est déplacée.**

Il passe derrière le plot de virage. **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Il effectue ensuite un slalom décalé de 3 plots espacés de 2m en longueur et 1m en largeur, avec obligation d'entrer à gauche du premier plot. **1 pénalité par plot manqué et/ou déplacé, 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

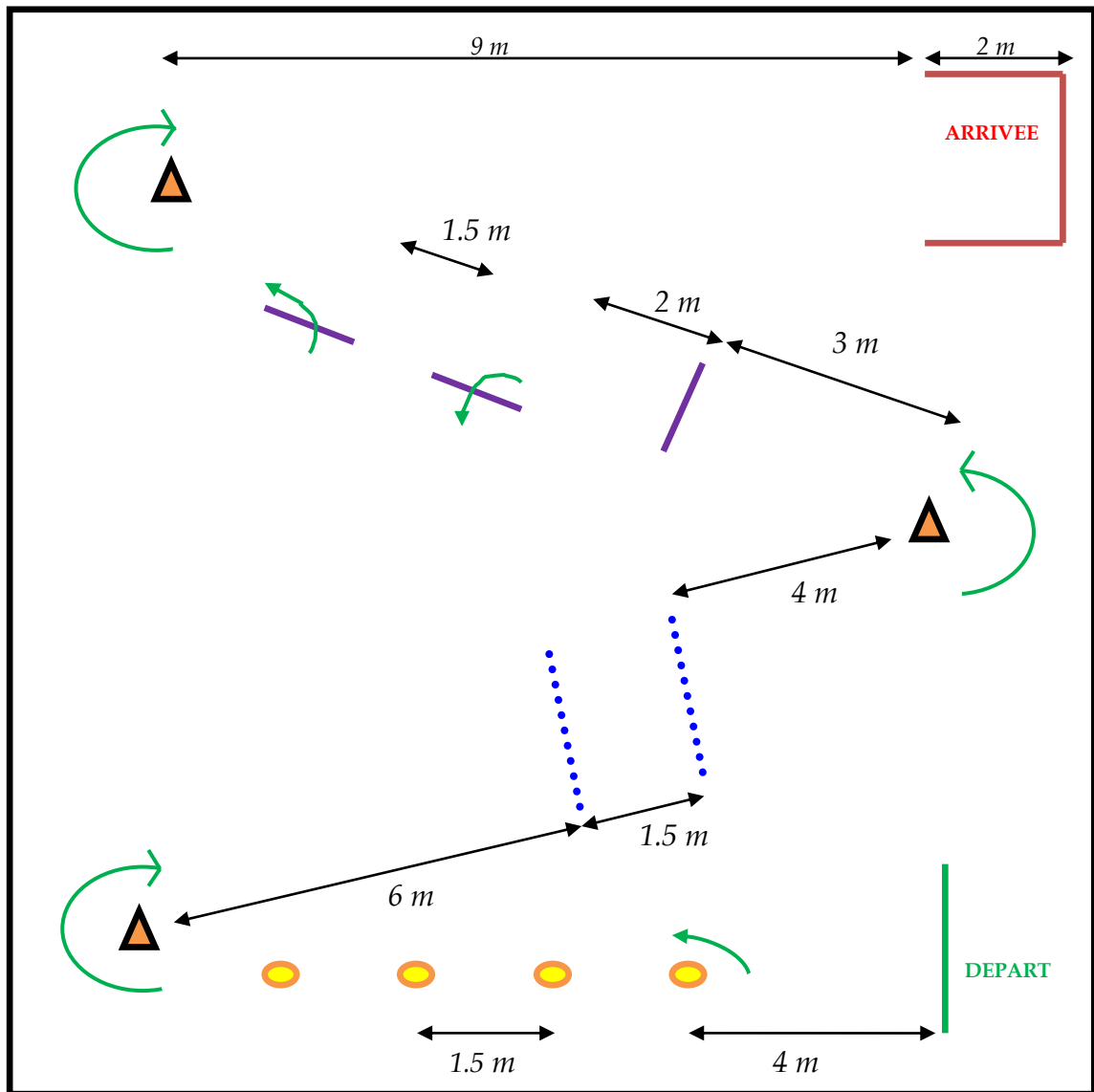
Il passe ensuite derrière le plot de virage, **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Le patineur saisit d'une main un cône de 20 à 30 cm dans le premier cerceau en passant entre une coupelle et celui-ci, et vient le dépose dans le deuxième cerceau en passant aussi entre une coupelle et le cerceau. Les cerceaux sont espacés de 4 m. **1 pénalité si les cerceaux sont déplacés, 1 pénalité si le cône n'est pas déposé debout dans le cerceau et 1 pénalité si le patineur ne passe pas entre les coupelles et les cerceaux.**

Il passe derrière le plot de virage. **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Il termine en s'immobilisant dans la zone d'arrivée. **1 pénalité s'il ne marque pas un temps d'arrêt dans la zone d'arrivée.**

### 4.4.3 Manche 3



#### Explication du parcours

Après son départ le patineur réalise un slalom de 4 plots espacés d'1m50, en passant à droite du premier. **1 pénalité par plot manqué et/ou déplacé, 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

Il passe ensuite derrière le plot de virage, **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Après une prise d'élan de 6m, il glisse sur 1 pied sur 1m50 : **1 pénalité si l'évolution sur un appui, n'est pas complète.**

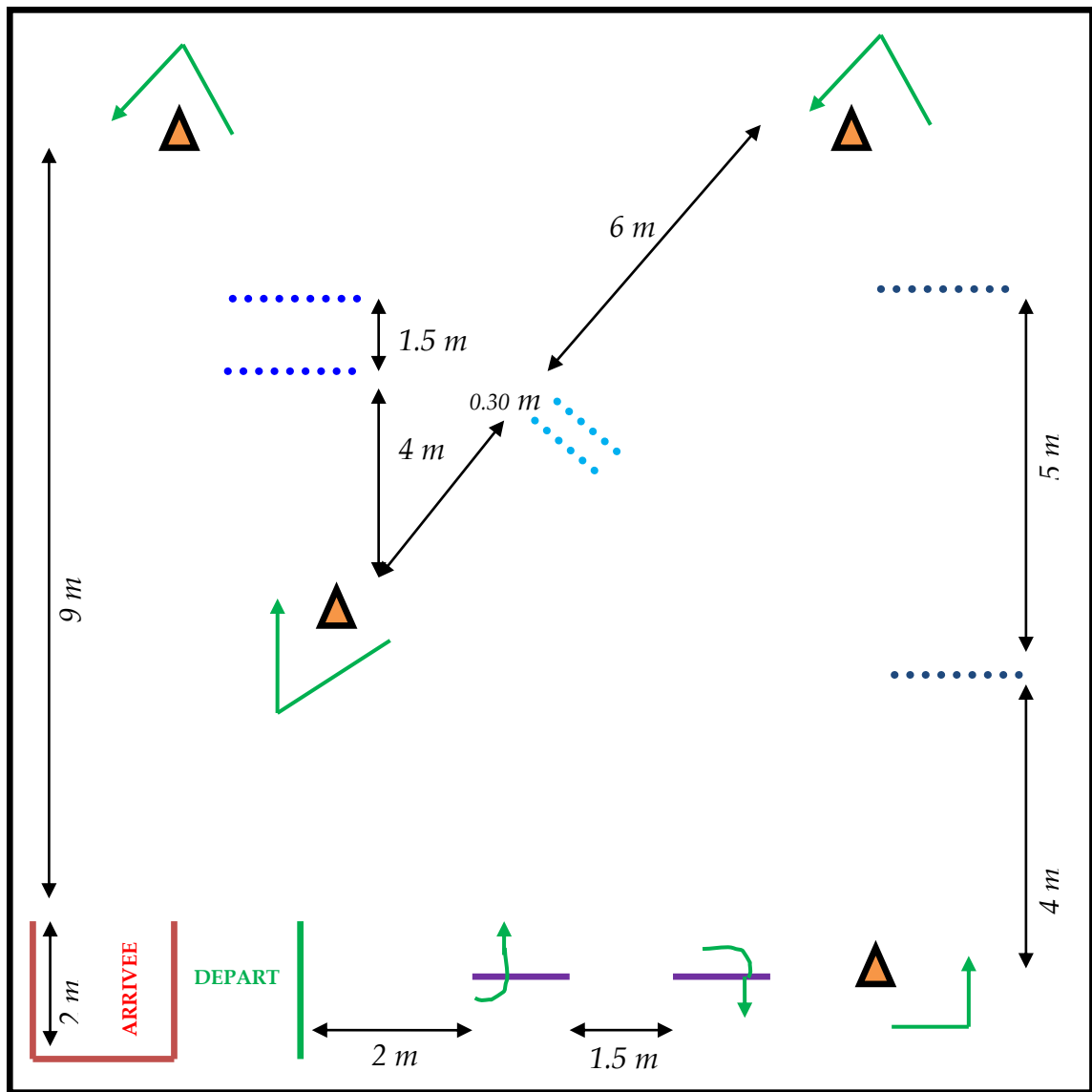
Il passe ensuite derrière le plot de virage, **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Ensuite il franchit les trois obstacles à hauteur de 15 cm, le premier de face et les deux autres de côté, par la droite puis par la gauche. **1 pénalité si la barre est déplacée, 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

Il passe ensuite derrière le plot de virage, **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Il termine en s'immobilisant dans la zone d'arrivée. **1 pénalité s'il ne marque pas un temps d'arrêt dans la zone d'arrivée.**

#### 4.4.4 Manche 4



#### Explication du parcours

Après avoir effectué son départ, le patineur passe de côté par-dessus les deux obstacles à hauteur de 15 cm, le premier par la gauche le deuxième par la droite **1 pénalité si la barre est déplacée, 1 pénalité s'il part du mauvais côté et/ou 1 pénalité si les deux pieds ne passent pas à côté de l'obstacle.**

Il passe ensuite derrière le plot de virage. **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Après un retournement, il évolue en marche arrière sur 5 mètres puis se retourne avant le plot de virage. **1 pénalité s'il y a de la marche avant dans la zone.**

Il passe ensuite derrière le plot de virage. **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Après son élan il saute le marquage au sol espacé de 30 cm. **1 pénalité si refus, 1 pénalité si franchissement à l'intérieur des marquages.**

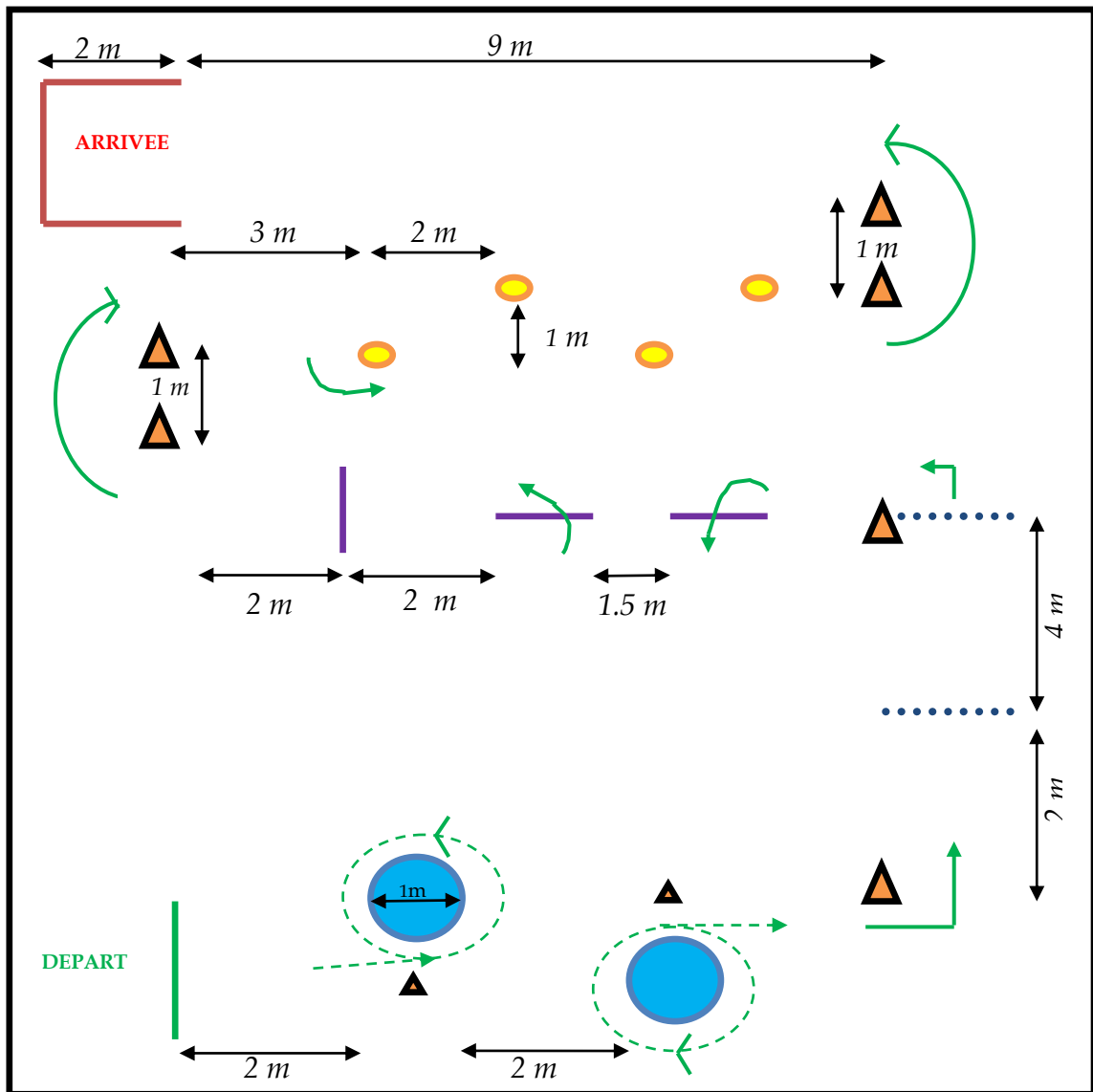
Il passe ensuite derrière le plot de virage. **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Après une prise d'élan, il effectue un équilibre sur 1 pied dans une zone d'1,50 mètre : **1 pénalité si l'évolution n'est pas complète.**

Il passe ensuite derrière le plot de virage. **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Il termine en s'immobilisant dans la zone d'arrivée. **1 pénalité s'il ne marque pas un temps d'arrêt dans la zone d'arrivée.**

#### 4.4.5 Manche 5



#### Explication du parcours

Après avoir effectué son départ, le patineur réalise le tour complet du premier cerceau en passant entre la coupelle et celui-ci dans le sens anti-horaire, et enchaîne avec le tour du cerceau n°2 dans le sens horaire en passant entre la coupelle et le cerceau. **1 pénalité si départ est du mauvais côté et/ou ne passe pas entre la coupelle et le cerceau, 1 pénalité si le cerceau est déplacé.**

Il passe ensuite derrière le plot de virage, **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Puis il se déplace en arrière dans la zone délimitée de 4 m. **1 pénalité s'il est en avant dans la zone.**

Il passe ensuite derrière le plot de virage, **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Ensuite, il franchit les trois obstacles à hauteur de 20 cm, les deux premiers de côté par la gauche puis par la droite et le troisième de face. **1 pénalité si la barre est déplacée, 1 pénalité s'il part du mauvais côté et/ou 1 pénalité si les deux pieds ne passent pas à côté de l'obstacle.**

Il passe derrière les 2 plots de virage, **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Ensuite, il réalise le slalom décalé de 4 plots en respectant le fléchage d'entrée (à droite du 1<sup>er</sup> plot) **1 pénalité par plot manqué et/ou déplacé, 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

Il passe ensuite derrière le plot de virage, **1 pénalité s'il ne passe pas derrière.**

Il termine en s'immobilisant dans la zone d'arrivée. **1 pénalité s'il ne marque pas un temps d'arrêt dans la zone d'arrivée.**