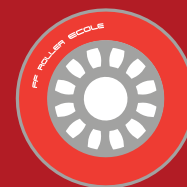




Roue Rouge - Gymnase

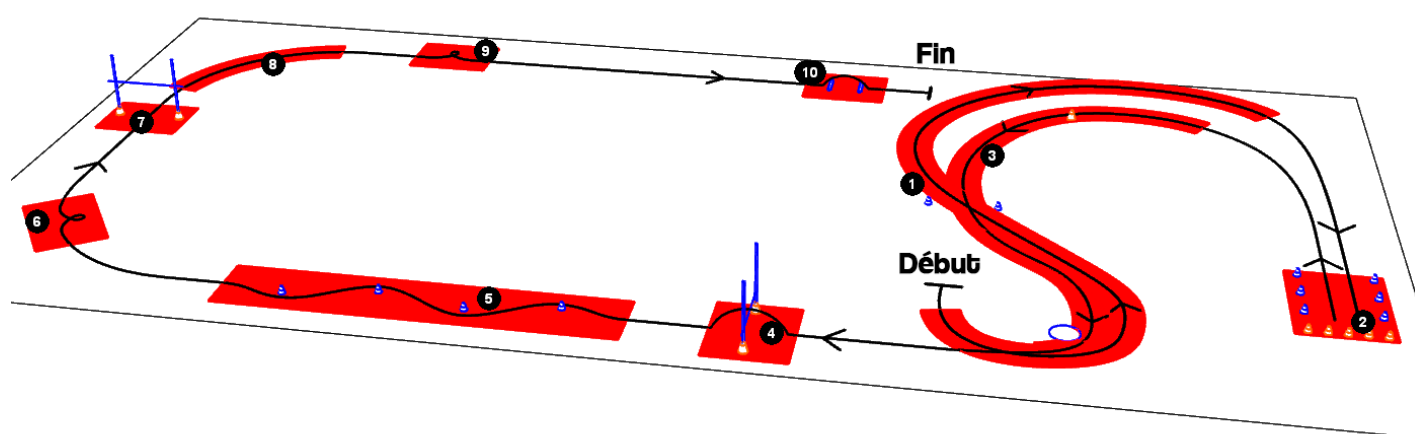


La roue rouge est le 4ème et avant dernier niveau du dispositif des roues, développé pour l'Ecole de Roller. Elle se décline dans 3 milieux de pratiques différents, ici le gymnase*. Elle est conçue comme un test technique destiné à évaluer la capacité à évoluer dans un gymnase et correspond au niveau technique pré-requis pour le CQP moniteur de roller sports.

La roue rouge est validée si le candidat valide au moins 8 des 10 éléments techniques.

Seuls les titulaires d'un diplôme d'encadrement professionnel avec une qualification roller (CQP roller, BEES option roller skating 1° et 2°, DEJEPS ou DESJEPS mention roller, BP ou licence STAPS + BIF ou BEF) sont habilités à évaluer ce test.

**Par gymnase, on entend, au sens large, l'ensemble des aires de pratiques caractérisées par une surface libre de tout obstacle.*



Éléments techniques & critères de validation

1. Départ arrêté, suivi de 2 virages propulsifs (en croisés) en contournant le cerceau et le plot.

✓ Le candidat accélère durant les virages et si les croisés sont bien réalisés, de chaque côté.

2. Réaliser un freinage d'urgence dans la zone dédiée.

✓ Il arrive suffisamment vite, et déclenche son freinage au début de la zone, pour terminer à l'arrêt total, sans chute, dans la zone de freinage.

3. Effectuer un virage croisé en ramassant le plot. Réaliser ensuite un croisé dans l'autre sens en déposant le plot dans un cerceau.

✓ Il est bien sur un seul patin durant les deux actions. Il pose bien le plot dans le cerceau (il ne se contente pas de le laisser tomber).

4. Franchir une barre en sautant.

- barre à 40 cm pour les filles, les garçons - de 12 ans ou vétérans
- barre à 60 cm pour les autres

✓ Il prend son impulsion à 2 pieds et franchit la barre sans la toucher ni chuter.

5. Effectuer un slalom sur le pied de son choix.

✓ Il lève le pied avant le premier plot et ne le repose qu'après le dernier plot, en passant de part et d'autre de chaque plot comme indiqué sur le schéma.

6. Effectuer un retournement d'avant en arrière durant le virage.

✓ Il conserve sa vitesse entre le déplacement en avant et le déplacement en arrière.

7. S'accroupir en se déplaçant en arrière, et passer sous une barre de 1m00 de hauteur.

- patineur de moins de 1m75 barre augmentée de 10 cm
- patineur vétérans barre augmentée de 10 cm

✓ Il passe bien sous la barre en arrière, sans la toucher ni chuter.

8. Effectuer un virage en croisés arrière.

✓ Il exécute correctement au moins 3 croisés propulsifs.

9. A la sortie du virage, effectuer un retournement d'arrière en avant.

✓ Il conserve sa vitesse entre le déplacement en arrière et le déplacement en avant.

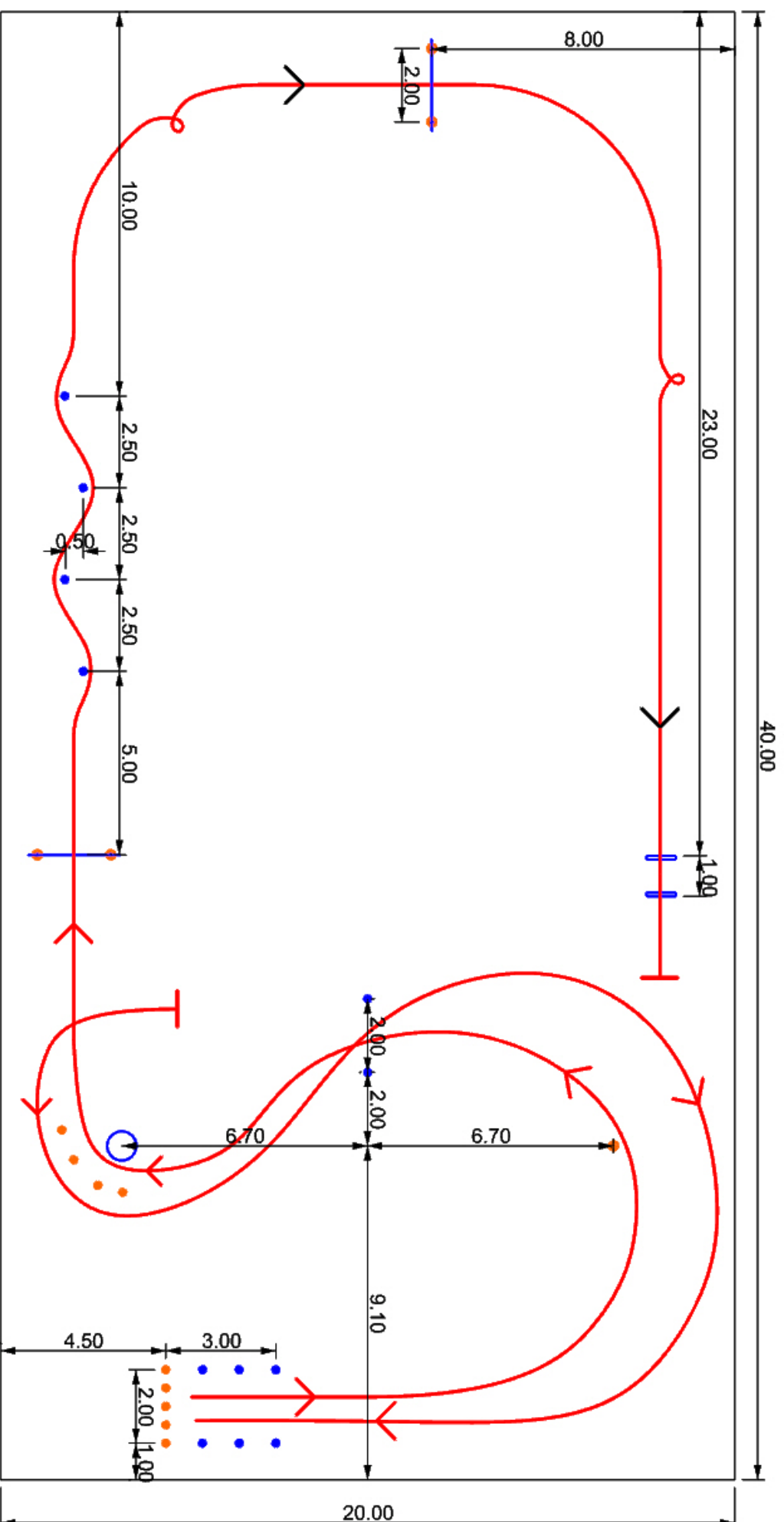
10. effectuer un saut en longueur

✓ Il prend son impulsion à 2 pieds et il franchit 1 m sans mordre les repères (lattes souples, barres, tracés). Il ne doit pas chuter à la réception.



Fédération Française

FFRoller Ecole



Le matériel nécessaire

- Plots de différentes tailles :
 - 4 plots de slalom (de moins de 25 cm),
 - 1 grand plot (de moins de 40 cm),
 - une quinzaine de demi-sphères souples pour délimiter la zone de freinage ou de virage.
- 1 cerceau
- Deux Constry-Foot ou tout autre système permettant de poser la barre à la hauteur demandée
- 2 barres ou lattes souples pour le saut en longueur
- Un décimètre pour vérifier les différentes mesures du parcours.

