


Qui sommes nous ?
24 H Rollers - circuit des 24 H du Mans

La boutique

Accueil
La course des 24 H
La randonnée
Le village
Les exposants
Pratique
Visuels
Les partenaires



LE REGLEMENT

Préambule

Les 24 HEURES ROLLERS sont organisés par "la tribu rollers", association loi 1901 à but non lucratif, affiliée à la Fédération Française de Roller skating (FFRS).

Modalités de participation
 La Course des 24 Heures Rollers par équipe
 Règlement intérieur du site
 Règlement médical
 Recommandations et astuces

A : Modalités de participation

■ **Art A1 : Conditions**

Les 24 Heures rollers se déroulent les 28 et 29 juin 2003, sur le circuit BUGATTI des 24 Heures du Mans, long de 4.5 Kilomètres. Le parcours est plat, hormis 1 côte de 600 mètres à 3.5% suivie d'une descente de 1 Kilomètre à 2% composée de 2 grands virages.

L'épreuve sportive, d'une durée de 24 heures, ne peut être courue que par une équipe composée de 1 à 10 personnes maximum (au choix). Le mode de déplacement utilisé reste exclusivement le patin en ligne ou quad.

Le Forfait Inscription d'1 équipe est de 350€/équipe (participation aux 24 H ROLLERS, accès village, animations, T-shirt FINISHER, ravitaillements course, assurance). L'épreuve est ouverte à toutes et à tous, licenciés ou non, de nationalité française ou étrangère, ayant plus de 16 ans au jour de l'événement.

Les mineurs devront présenter :

- un certificat d'un médecin autorisant le mineur à participer à l'épreuve
- une autorisation parentale de participer à l'épreuve des 24 H du Mans rollers.

Et ne pourront pas courir entre minuit et 8h du matin (sous peine d'exclusion de l'équipe).

Documents à présenter le jour de l'événement (2 documents/personne)+ 1 caution puces/équipe.

Les personnes non licenciées FFRS doivent présenter impérativement un certificat médical de non contre indication à la pratique du roller-skating datant de moins de trois mois, le 28 juin 2003. Les licenciés doivent présenter leur licence FFRS (ou une photocopie) de l'année en cours. Si vous possédez une licence sportive autre que celle de la FFRS, vous devez tout de même présenter un certificat médical de non contre indication à la pratique du roller-skating datant de moins de 3 mois.

Une photocopie d'une pièce d'identité de chacun des membres est également demandée assistée de la mention " je certifie avoir pris personnellement connaissance du règlement des 24 Heures rollers 2003 et en accepte toutes les clauses " (+ signature).

chaque équipe doit fournir 20 € de caution (pas de chèque, ni CB) restituée en fin d'événement, correspondant aux 2 puces électroniques de chronométrage.

Le retrait des dossards (+ émargement) et puces électroniques par un représentant de l'équipe (muni de l'ensemble des documents mentionnés ci-dessus) a lieu de 7H à 10H le samedi 28 juin 2003 au pôle inscription.

Tous les participants sont assurés systématiquement dès lors que leur dossard leur aura été remis le samedi 28 juin 2003.

■ **Art A2:**

Un concurrent ne peut appartenir qu'à une seule et même équipe. La présence de chacun des membres de l'équipe n'est pas indispensable au moment du départ à 16H .

■

■ Art A3: Non présentation

Le montant de l'inscription reste acquis à l'organisation en cas de non présentation d'un concurrent ou d'une équipe à l'épreuve.

■ Art A4 : Accompagnateurs :

Chaque équipe peut être suivi par 3 accompagnateurs (managers ou autres) maximum, lesquels peuvent accéder aux boxes moyennant 15€ par accompagnateur pour tout le week-end. Les " pass " accompagnateurs sont à retirer sur place à partir de 6H30 le samedi 28 juin 2003 au pôle inscription au moment du retrait des dossards.

■ Art A5 : Candidatures

Les équipes (et accompagnateurs) sont considérées comme invitées par l'organisation. Par ailleurs, l'organisation se réserve le droit de ne pas accepter la candidature de certaines équipes ou individus.

■ Art A6 : Responsabilité

Les coureurs participent à la compétition sous leur propre et exclusive responsabilité. L'organisation décline toute responsabilité en cas d'accident ou de défaillance consécutifs à un mauvais état de santé ou à une défaillance liée au matériel individuel.

■ Art A7 : Engagement

Tout engagement est ferme et définitif. Il implique l'acceptation complète du règlement et ne peut faire l'objet de remboursement pour quelque motif que ce soit. (maladie, examen, mariage, etc.) Il comprend la participation aux 24 Heures ROLLERS, l'accès village, les animations, le T-shirt FINISHER, les ravitaillements course, l'assurance, tout ceci pour chacun des membres de l'équipe.

■ Art A8 : Fichier

Conformément à la loi n°78-17 du 6 janvier 1978, chaque participant déclare accepter de figurer sur un fichier informatique. Il peut exercer son droit d'accès et de rectification pour toute information le concernant et figurant sur ce fichier. L'organisateur s'engage à ne pas diffuser ce fichier. Du fait de l'acceptation du présent règlement, et conformément à l'article L 212-4 du Code de la Propriété Intellectuelle, chaque participant cède pour une durée illimitée et à titre gracieux au bénéfice de l'organisateur, les droits d'utilisation de son image saisie dans le cadre des activités de l'organisateur, aux fins de reproduction, par tous moyens et sur tous supports connus ou inconnus à ce jour.

B : La Course des 24 Heures Rollers par équipe[▲ HAUT PAGE](#)**Préambule 2 : La " parade des rollers " OBLIGATOIRE**

Le tour de chauffe se transforme désormais en véritable " parade des rollers " à travers le centre ville. En effet à 11 H le samedi 28 juin 2003, tous les participants aux 24 Heures Rollers partent du circuit à destination du centre ville du Mans. Ce défilé en cœur de ville est d'une distance d'environ 8.4 kms (soit l'équivalent d'1 tour ¾ de circuit effectué à faible allure). Il a également pour but d'aller au contact du public. IL EST OBLIGATOIRE pour chacun des membres de l'équipe. Le départ de la parade s'effectue en même temps que celui de la traditionnelle randonnée urbaine. Les participants doivent porter leur dossard de course ainsi que le Tee-shirt offert.

■ Art B1 : qualifications

A 14 Heures, chaque équipe présente un de ses membres pour une séance de qualification (meilleur temps sur 300m plat) qui détermine la position sur la ligne de départ.

■ Art B2 : Briefing

Le briefing débute à 15 Heures au car podium. Il est obligatoire. Après le briefing, les concurrents ont alors 30 minutes pour s'échauffer et reconnaître le circuit.

■ Art B3 : Départ / Arrivée : 16 H

Le départ de l'épreuve s'effectue à 16 heures le samedi 28 juin 2003.

1 seul et unique représentant de l'équipe prend le départ, le témoin en main. Le départ se fait dans la tradition "24 H moto" avec les athlètes d'un côté de la piste et les patins de l'autre. "Au coup de canon", les concurrents traversent la piste, chaussent leurs patins et s'élancent pour la course. L'arrivée des 24 H a lieu le dimanche à 16 h.

■ Art B4 : Sortie de piste

La course se déroule dans une enceinte fermée. Tout coureur qui quitte la piste pour quelque motif que se soit doit revenir au même endroit sous peine de disqualification de son équipe.

■ Art B5 : Relais

Les relais se font dans la ligne droite des stands dans la " zone de relais ", au niveau du boxe. Cette " zone de relais " moquettée est exclusivement réservée aux concurrents muni d'un casque et de leurs paires de rollers aux pieds . Les coaches ou autres accompagnateurs doivent se tenir derrière les barrières prévues à cet effet, sous peine de retrait de leur " pass " et d'une pénalité de 1 tour infligée à l'équipe .

Les relais s'effectuent à l'aide d'un témoin (comme en athlétisme).

En cas d'abandon d'un des équipiers, le remplaçant doit repartir de la " zone de relais " après avoir récupéré le témoin et la puce électronique de chronométrage qui ont été remis aux commissaires de piste.

■ Art B6 : Juges arbitres

Le Jury officiel est composé d'un juge arbitre dont le pouvoir de décision est sans appel. Il est assisté des juges de course et des commissaires de course nommés par l'organisation.

En cas de litige sur le présent règlement, seul le collège des commissaires est habilité à formuler un avis.

■ Art B7 : Tenue/ port du casque

Le port du casque est obligatoire durant tout le déroulement de l'épreuve. Toute personne surprise sans casque sur le circuit

est immédiatement mise hors course. Son équipe se voit alors pénalisée de 20

minutes. Tous les membres d'une même équipe doivent porter le même haut de corps (t-shirt classique ou autre...)

■ Art B8 : Point de ravitaillement

Le point de ravitaillement et d'épongeage est installé dans le dernier virage avant la ligne droite des stands. Les concurrents ne pourront recevoir de ravitaillement extérieur à l'organisation autour du circuit. Cependant chacun sera libre d'emporter avec lui un porte-bidon ceinture ainsi qu'un ravitaillement personnel.

■ Art B9 : Dernier relais :

Au bout de 23H40 de course (H-20 minutes) , il n'est plus possible de passer de relais et le représentant de l'équipe devra assurer à lui seul les dernières 20 minutes de course.

■ Art B10: dernier tour :

Lors du dernier tour, il est interdit d'accompagner votre dernier relayeur.

■ Art B11 :

Le règlement peut être modifié jusqu'à l'événement dans l'intérêt de tous, auquel cas, les éventuelles modifications seront distribuées par le biais d'un flyer le jour de l'épreuve.

■ Art B12 : Grille de prix :

Le montant de la grille des prix sera définitivement validé début

juin et présenté sur le site Internet www.24rollers.com de l'épreuve.

Les différentes catégories sont : Général/Femmes/entreprises (sur photocopie contrat de travail ou bulletin de salaire)/étudiants (photocopie carte étudiant ; lesquels n'ont pas obligation d'appartenir à la même école ou université).

Le classement général intègre toutes les catégories confondues.

■ Art B13 : Vainqueurs

L'équipe vainqueur de l'épreuve est celle qui a parcourue la plus grande distance à l'issus des 24 H.

Si deux équipes ou plus sont dans le même tour au moment du coup de canon

final, alors la victoire se joue au premier qui franchit la ligne d'arrivée.

■ Art B14 : Chronométrage/ Dossards

Chaque équipe a 2 puces électroniques en sa possession : 1 puce installée sur la personne qui patine, 1 autre sur la personne qui attend de prendre son relais. Une fois le relais effectué, le patineur qui vient d'en terminer donne sa puce au prochain qui prend le relais (idem édition 2000).

En outre, le dossard doit être porté devant et accroché de façon lisible. Le commissaire principal se

réserve le droit d'arrêter temporairement et à tout moment un concurrent dont le dossard est mal positionné ou non lisible. Pensez à prendre des épingles à nourrice (6 par dossard) pour fixer correctement les dossards.

■ **Art B15 : Rôle du capitaine**

Il est le responsable de son équipe.

Il est l'interlocuteur unique avec l'organisation.

Il doit veiller à ce que le stand de l'équipe reste propre (et qu'il soit rendu propre).

■ **Art B16 : Niveau des participants :**

Il n'y a pas de niveau minimum requis pour participer. Pourtant, chaque participant doit savoir freiner (attention descente DUNLOP à 2%) et tourner

correctement. La route est très large (entre 7 et 9 mètres), mais vous êtes nombreux.

Les juges arbitres se réservent le droit d'arrêter tout participant considéré comme dangereux pour les autres (ex : les réels débutants ayant moins de 15 à 20 heures de pratiques). VRAIS DEBUTANTS S'ABSTENIR.

■ **Art B17 : Affectation des boxes :**

L'affectation des boxes et du numéro de dossard se fait au fur et à mesure des inscriptions. Pour que plusieurs équipes soient dans le même box ou dans 2 boxes côte à côte, il est impératif qu'elles s'inscrivent en même temps (même jour, même envoi) et que cela soit précisé dans le courrier commun.

C : REGLEMENT INTERIEUR DE SITE

[▲ HAUT PAGE](#)

■ **Art C1 :**

Il est interdit de planter sa tente en dehors du camping (même dans les boxes), sous peine d'exclusion de l'équipe.

■ **Art C2 : Hygiène et confort**

Les concurrents bénéficient d'un espace douches, toilettes, massages affecté pour l'occasion. Un stand (boxe) réservé aux concurrents est mis à disposition des équipes. Un espace détente vous est aussi aménagé à proximité. Il vous permet de vous restaurer (réchauds interdits dans les stands).

■ **Art C3 : Stands (boxes)**

Les stands sont livrés nus. Chaque équipe peut y installer ses propres chaises et tables. C'est un espace d'attente et non un camping puisque chaque équipe dispose de 8 m² environ pour déposer ses affaires.

Dans les stands il est strictement interdit de fumer sous peine d'exclusion définitive et sans appel de l'équipe toute entière (3000 litres d'essence sous chaque stand).

Les capitaines présents dans chaque stand sont solidairement responsables des dégâts occasionnés à l'intérieur. Les stands sont mis à disposition du samedi 8h au dimanche 19h.

■ **Art C4 : Camping**

Le camping est ouvert à tous (participants, accompagnateurs, public) du samedi 6h au dimanche 19h. Attention, il est fermé la veille (le vendredi 27), ainsi que l'ensemble du circuit. L'accès au camping, (emplacement + douches + toilettes) coûte 2€/personne pour tout le week-end. (à régler sur place à l'entrée).

L'organisation met en place un service de sécurité approprié dans les différents campings et parkings. Cependant, celle-ci décline toute responsabilité en cas de vols ou dégradations de quelques matériels que ce soit.

(attention pas de bornes électriques dans le camping mais barbecues autorisés avec toutes les précautions d'usages).

■ **Art C5 : Parkings**

Les voitures peuvent pénétrer dans l'enceinte générale du circuit (parking sécurisé) et dans le camping moyennant 3€/véhicule. (à régler sur place à l'entrée).

■ **Art C6: Respect de l'environnement**

Le circuit du Mans est un lieu unique au monde qui doit rester propre. Les concurrents s'engagent donc à respecter cet endroit mythique, haut lieu de manifestations sportives.

Restituer son emplacement de camping et son boxe propres sont des coutumes d'usages très appréciées de l'organisation qui loue le circuit à l'Automobile Club de L'Ouest.

■ **Art C7 : Accompagnateurs**

Les accompagnateurs n'ont pas accès à la piste, ni à la zone de relais moquettée pour des raisons évidentes de sécurité. Ils peuvent suivre la course derrière les barrières (à 2 mètres de la zone de relais), ont accès aux boxes et aux tribunes.

■ **Art C8 : suiveurs**

il est interdit de suivre un concurrent sur la piste avec un vélo, scooter ou autres.

■ **Art C9 : Animaux**

Les chiens et autres animaux domestiques sont interdits dans l'enceinte générale du circuit.

D : MEDICAL



■ **Art D1 : Services Généraux**

Un PC médical est installé au centre du circuit et des équipes de secouristes seront postées sur le parcours. L'équipe médicale peut décider de la mise hors course d'un concurrent. Les médecins de l'épreuve peuvent à tout moment contrôler l'état de santé d'un participant et lui interdire de poursuivre s'il y a lieu.

■ **ART D2 : Assurance**

responsabilité civile :

Les organisateurs sont couverts par une police souscrite à cet effet.

individuelle accident :

Les licenciés bénéficient des garanties accordées par l'assurance liée à leur licence. Les autres sont assurés systématiquement dès lors qu'ils ont retiré leur dossard.

■ **Art D3 :**

Toute déclaration d'accident devra être effectuée le jour de l'épreuve.

Des feuilles de déclaration sont disponibles au poste médical sur place.

Recommandations et Astuces:



■ **Art E1 : Location**

Si vous n'avez pas de patins pour courir les 24 Heures, le magasin Pierre Qui Roule (0557858087) vous propose de réserver (location) une paire dès maintenant et sera présent sur place.

■ **Art E2 : " Bulletin de Réservation " d'une équipe**

Les Bulletins de réservation d'Inscriptions sont disponibles sur : www.24rollers.com

Vous n'êtes pas obligé de connaître les noms exacts de vos coéquipiers pour effectuer la réservation de votre équipe.

En réservant au plus tôt l'inscription de votre équipe, vous serez certain d'avoir une place (7750 postulants contre 4000 places en 2002).

Une seule personne paie pour toute l'équipe.

Entre le 10 et 20 juin 2003 seulement, vous nous donnerez le détail complet des membres de votre équipe en allant remplir la fiche " DETAIL INSCRIPTION " sur le site Internet de l'événement www.24rollers.com.

Attention, aucune modification (rajout ou remplacement) n'est possible une fois ce document rempli.

La réservation d'une équipe est effective dès lors que vous avez rempli et envoyé le " Bulletin de réservation " accompagné du chèque.

L'organisation vous envoie alors une confirmation d'inscription par E-mail.

■ **Art E3: Sponsors d'équipe : (astuce)**

De nombreuses équipes s'organisent pour trouver un sponsors (un magasin de sport, une ville, etc.) qui figure sur leur T-shirt. L'équipe porte alors le nom du sponsors, lequel règle l'engagement de 350€.

■ **Art E4: Remboursement**

N'hésitez pas à ouvrir un compte à la Société Générale de votre ville (c'est gratuit) qui vous

remboursera 35€ par personne titulaire d'un compte. Informations 02.43.21.57.25 - Nicolas Mathias.