

**Annexe III de l'arrêté du 27 octobre 1997 relatif aux épreuves conduisant à la délivrance du brevet d'Etat d'éducateur sportif du premier degré, option roller-skating**

**PROGRAMME DE L'EPREUVE TECHNIQUE**

**1 - LA PRESTATION PHYSIQUE**

Pour réaliser sa prestation physique, le candidat doit se présenter dans une tenue conforme au règlement technique de sa discipline et avec les protections éventuellement requises.

**Artistique**

L'épreuve consiste en la réalisation d'un programme court (durée 2 minutes) comprenant l'exécution de 5 difficultés (1 difficulté par groupe).

Le montage musical est laissé au choix du candidat qui devra présenter sa cassette audio ou son compact disque le jour de l'épreuve.

Groupes de difficultés

1 <sup>er</sup> groupe	Saut	Boucle ou salchow ( simple ou double).
2 <sup>ème</sup> groupe	Pirouette	Pirouette entrée libre, carre dedans arrière ou pirouette entrée libre, carre dehors avant. Position libre.
3 <sup>ème</sup> groupe	Pas	Série de pas sur 2/3 de la diagonale de la piste. Les pas sautés ne doivent pas excéder un ½ tour.
4 <sup>ème</sup> groupe	Saut	Flip (simple ou double).
5 <sup>ème</sup> groupe	Pirouette	Pirouette entrée libre, carre dedans arrière ou Pirouette entrée libre, carre dehors arrière. Position libre.

**Course**

L'épreuve consiste en la réalisation :

- d'un parcours technique,
- d'un parcours en peloton,
- d'un relais à l'américaine.

a) Le parcours technique est chronométré et réalisé individuellement.

b) Le parcours en peloton est réalisé avec au minimum 6 coureurs.

Le peloton, compact, évolue à une vitesse constante déterminée par le jury.

Les candidats doivent réaliser plusieurs éléments techniques :

- à partir de la tête de peloton, chaque candidat mène un tour puis passe le relais et se replace en dernière position (**6 tours**),
- à partir de la dernière place, chaque candidat prend le relais en tête de peloton (une fois par l'extérieur, une fois par l'intérieur) (**12 tours**),
- le peloton exécute ensuite **6 tours** en évolution libre préparatoire au sprint final,
- les candidats lancent le sprint final et préparent l'arrivée sur **2 tours**.

c) Le relais à l'américaine.

Les équipes de relais de 3 coureurs sont constituées par le jury. Une course est organisée sur une distance équivalente à 5 tours de relais par coureur.

Pour le parcours en peloton et pour le relais, le jury peut faire appel à des coureurs extérieurs à l'examen.

**Danse**

L'épreuve consiste en la réalisation d'un programme libre (durée 1 minute 30) comprenant l'exécution de 9 difficultés (3 difficultés par groupe) et de 2 danses imposées.

Le montage musical est laissé au choix du candidat qui devra présenter sa cassette audio ou son compact disque le jour de l'épreuve.

#### Groupes de difficultés

1 <sup>er</sup> groupe	Pas de base	Retournements, cross-roll, chassés.
2 <sup>ème</sup> groupe	Attitudes	Arabesques, aigle, fente.
3 <sup>ème</sup> groupe	Occupation de l'espace	Chorégraphie, rythme, créativité.

#### Danses imposées

1 <sup>ère</sup> danse	Siesta Tango	4 séquences.
2 <sup>ème</sup> danse	Petite valse	4 séquences.

#### Randonnée

L'épreuve consiste en la réalisation :

- d'une randonnée,
- d'un parcours d'orientation,
- d'un parcours technique.

Le port du casque est obligatoire.

- a) La randonnée a une distance de 20 kilomètres. Le candidat porte un sac de 3 kilogrammes et doit rallier l'arrivée dans un temps maximal de 60 minutes.

Le jury peut décider d'augmenter ce temps maximal autorisé en fonction de la topographie du circuit, des conditions météorologiques et du temps de l'ouvreur.

Au moins cinq points de contrôle sont placés sur le tracé de l'épreuve qui est balisé pour ne pas présenter de difficulté d'orientation.

Seuls les candidats ayant effectué la randonnée dans ces conditions peuvent se présenter au parcours d'orientation et au parcours technique.

- b) Le parcours d'orientation.

C'est un parcours continu qui suit immédiatement la randonnée. Sa distance est de 20 kilomètres. Le candidat porte un sac de 3 kilogrammes. L'objectif est de découvrir, seul, un parcours durant lequel le candidat doit franchir 5 points de passage obligé.

Le barème de notation est basé sur une vitesse de l'ordre de 20 km/h. Il est fixé par le jury en fonction de la topographie du circuit, des conditions météorologiques et du temps de l'ouvreur.

Il est remis au candidat un extrait de la carte IGN 1/25 000 où sont positionnés le départ, les cinq postes de contrôle et l'arrivée (*prévoir une boussole*). Le candidat rencontrera sur son parcours un passage interdit non signalé sur la carte et devra trouver un cheminement de déviation.

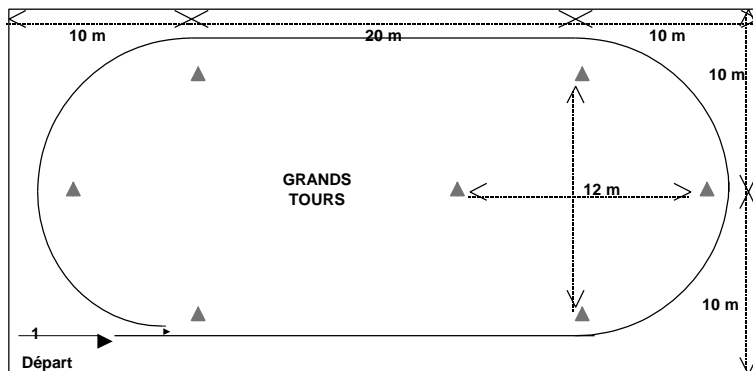
Le candidat ayant manqué une balise a 0 au parcours d'orientation.

- c) Le parcours technique.

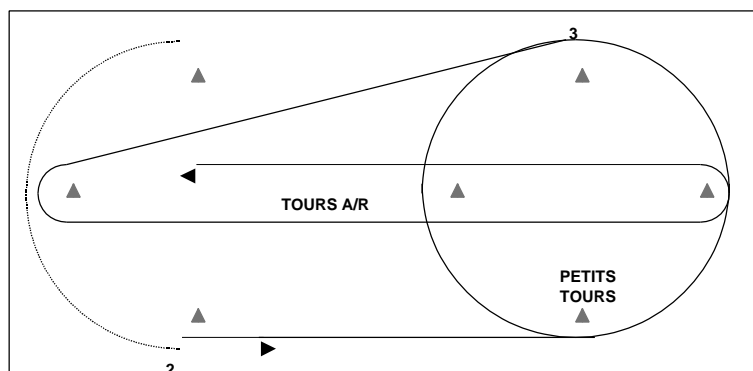
C'est un parcours technique chronométré réalisé individuellement.

## COURSE ET RANDONNEE

### Parcours technique individuel chronométré



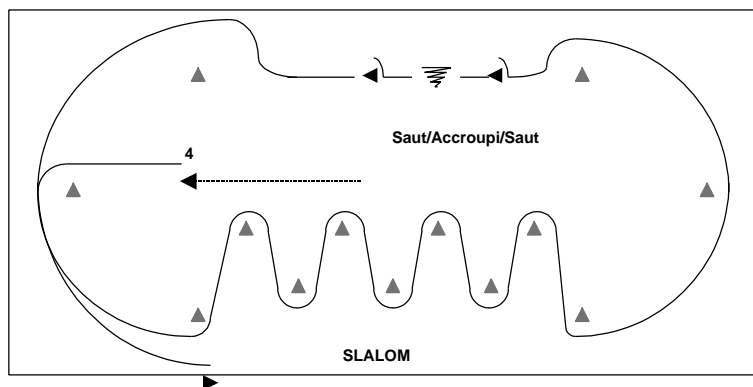
**1** - Départ libre, puis faire 3 grands tours.



**2** - Poursuivre le circuit en faisant une ligne droite, puis 3 petits tours sur le cercle (diamètre 12 m).

**3** - Aller jusqu'au plot opposé puis faire 3 tours de type « aller-retour » autour des 3 plots alignés secteur central, en les contournant au plus près.

\* Les randonneurs passent sur un tapis (reconstituant un terrain meuble).

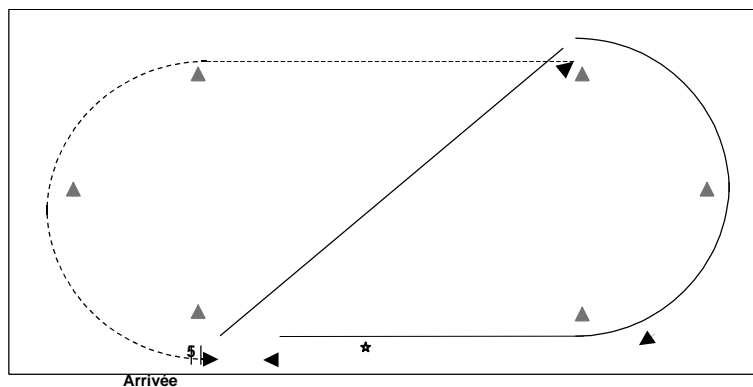


**4** - A la sortie du virage, passer à l'extérieur du plot matérialisant le virage, puis réaliser le slalom (écartement des plots en largeur et profondeur : 3 m).

Sur la ligne droite opposée, enchaîner saut, accroupissement, saut.

Les sauts se font par dessus un obstacle de 0,2 m de hauteur et de 1 m de longueur.

L'accroupissement se fait en passant sous une barre placée à 1 m du sol.



**5** - A la sortie du virage, utiliser la diagonale pour traverser la piste, puis faire 3 grands tours dans le sens inverse (au sens réglementaire utilisé en compétition).

L'arrivée est située en face du plot n°5.

\* les randonneurs exécutent un arrêt en 2 temps : ralentissement sur la ligne droite, puis arrêt complet au plot.



**COURSE ET RANDONNEE**  
Parcours technique individuel chronométré

COURSE		
TEMPS HOMMES	BAREME	TEMPS FEMMES
2'50	<b>20</b>	3'00
2'55	<b>19</b>	3'05
3'00	<b>18</b>	3'10
3'05	<b>17</b>	3'15
3'10	<b>16</b>	3'20
3'15	<b>15</b>	3'25
3'20	<b>14</b>	3'30
3'25	<b>13</b>	3'35
3'30	<b>12</b>	3'40
3'35	<b>11</b>	3'45
3'40	<b>10</b>	3'50
3'45	<b>9</b>	3'55
3'50	<b>8</b>	4'00
3'55	<b>7</b>	4'05
4'00	<b>6</b>	4'10
4'05	<b>5</b>	4'15
4'10	<b>4</b>	4'20
4'15	<b>3</b>	4'25
4'20	<b>2</b>	4'30
4'25	<b>1</b>	4'35
Plus de 4'25	<b>0</b>	Plus de 4'35

RANDONNEE		
TEMPS HOMMES	BAREME	TEMPS FEMMES
3'15	<b>20</b>	3'25
3'20	<b>19</b>	3'30
3'25	<b>18</b>	3'35
3'30	<b>17</b>	3'40
3'35	<b>16</b>	3'45
3'40	<b>15</b>	3'50
3'45	<b>14</b>	3'55
3'50	<b>13</b>	4'00
3'55	<b>12</b>	4'05
4'00	<b>11</b>	4'10
4'05	<b>10</b>	4'15
4'10	<b>9</b>	4'20
4'15	<b>8</b>	4'25
4'20	<b>7</b>	4'30
4'25	<b>6</b>	4'35
4'30	<b>5</b>	4'40
4'35	<b>4</b>	4'45
4'40	<b>3</b>	4'50
4'45	<b>2</b>	4'55
4'50	<b>1</b>	5'00
Plus de 4'50	<b>0</b>	Plus de 5'00

**Rink Hockey**

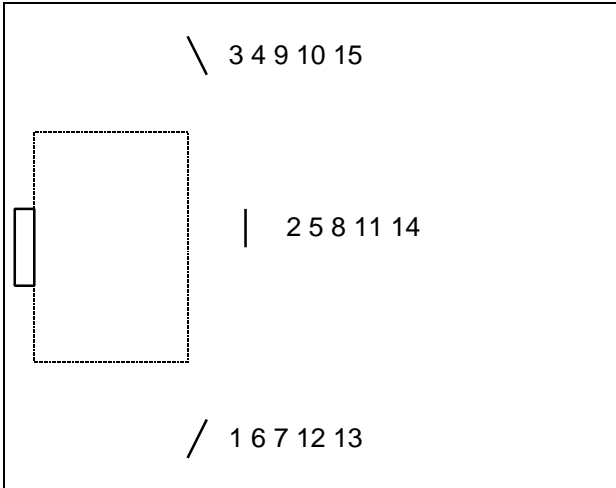
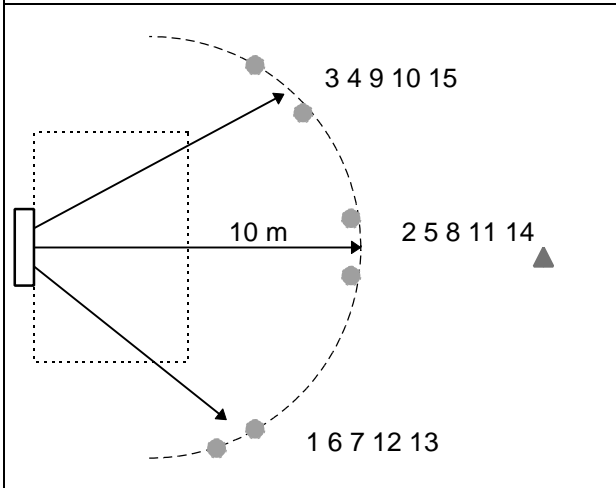
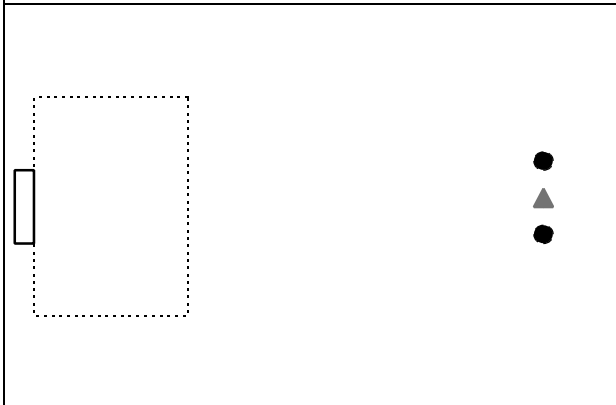
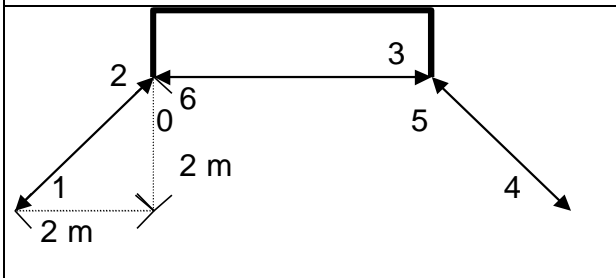
L'épreuve comprend la réalisation :

- d'un parcours individuel chronométré pour les joueurs de champ ou d'une épreuve spécifique pour les gardiens de but (arrêts de tirs et déplacements),
- d'un match de 2 mi-temps de 10 minutes où le candidat évoluera au poste de son choix.

Le jury peut faire appel à des hockeyeurs extérieurs à l'examen. Lors du match, le jury peut demander à chaque équipe ou à chaque joueur de respecter des consignes de jeu.

## RINK HOCKEY

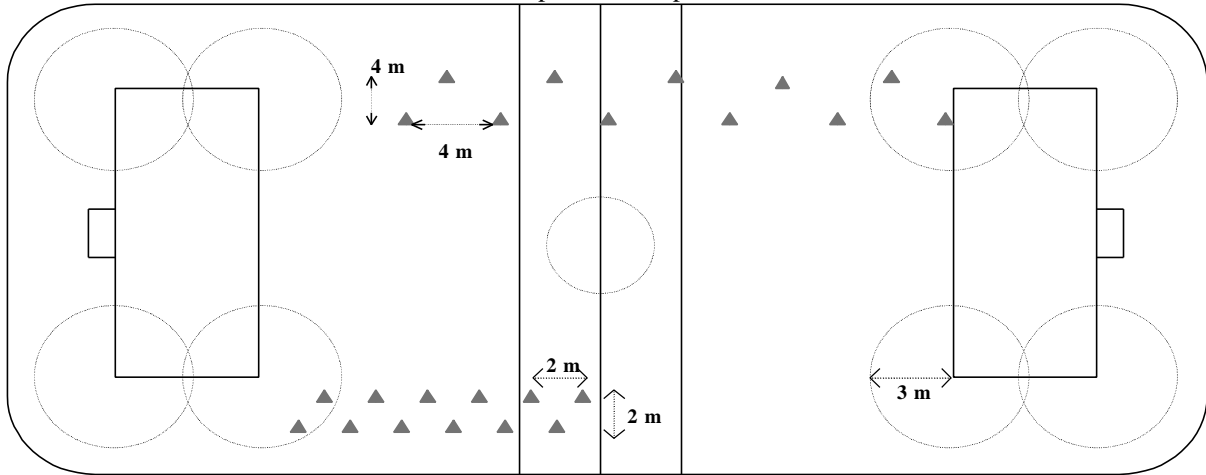
Epreuve spécifique au gardien de but

	<p style="text-align: center;"><b>TIRS POUSES ou DRIBBLES</b></p> <p>Les joueurs peuvent faire un tir poussé ou peuvent aller dribbler le gardien de but.</p> <p>La chronologie des tirs est établie (1,2,3,etc.). Le minimum de tirs consécutifs est de 15.</p> <p>L'examineur fait respecter une cadence de tirs (départ toutes les 3 secondes).</p>
	<p style="text-align: center;"><b>TIRS FRAPPES</b></p> <p>Les joueurs font un tir frappé à 10 mètres de la cage.</p> <p>La chronologie des tirs est établie (1, 2, 3, etc.). Le minimum de tirs consécutifs est de 15.</p> <p>L'examineur fait respecter une cadence de tirs (départ toutes les 3 secondes).</p>
	<p style="text-align: center;"><b>DESCENTE A 2 JOUEURS</b></p> <p>Les joueurs partent à 2 du milieu du terrain et vont essayer de marquer un but à 2 contre le gardien.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>DEPLACEMENT CHRONOMETRE</b></p> <p>Le gardien effectue 5 répétitions d'un circuit passant par les points 0-1-2-3-4-5-6</p>

## RINK HOCKEY

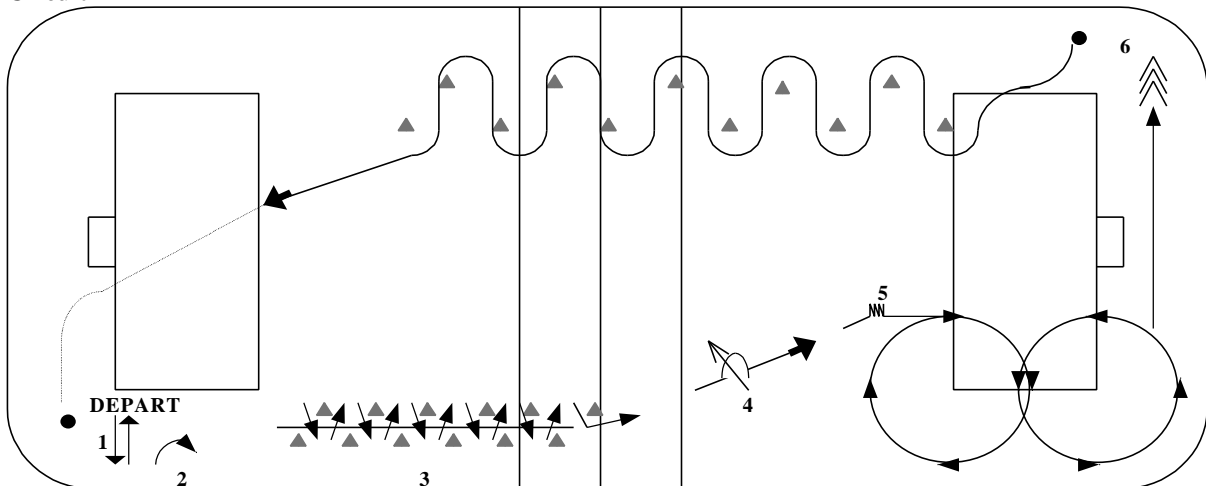
Parcours individuel chronométré pour les joueurs de champ

### Disposition des plots



Le parcours est constitué par l'enchaînement des quatre circuits suivants

### Circuit 1



1 - Balancement frontal à l'arrêt (5 répétitions).

2 - Soulèvement de la balle.

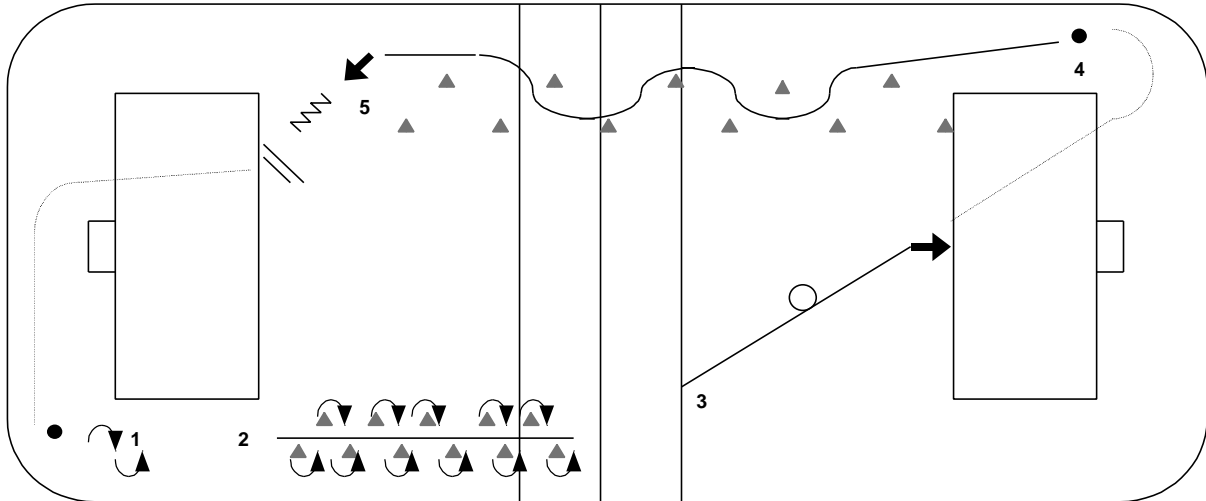
3 - Balancement frontal en déplacement avant.

4 - Accélération, tunnel et tir frappé.

5 - Freinage demi-latéral après le tir puis croisés avant sans la balle.

6 - Freinage « chasse neige » récupération d'une balle pour faire le slalom et tir poussé.

## Circuit 2



1 - « S contre S » à l'arrêt (5 répétitions).

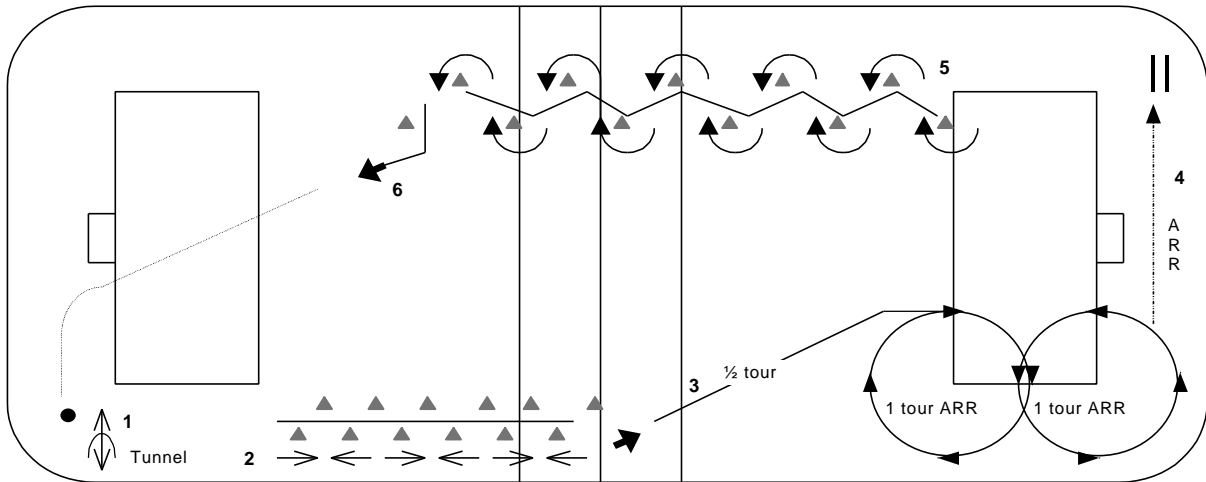
2 - « S contre S » en déplacement avant.

3 - Accélération, inversion et tir poussé.

4 - Récupération de la balle et slalom.

5 - Tir frappé et freinage semi-latéral avant la surface de réparation.

## Circuit 3



1 - Tunnel à l'arrêt (5 répétitions).

2 - Balancement latéral à droite et tir frappé.

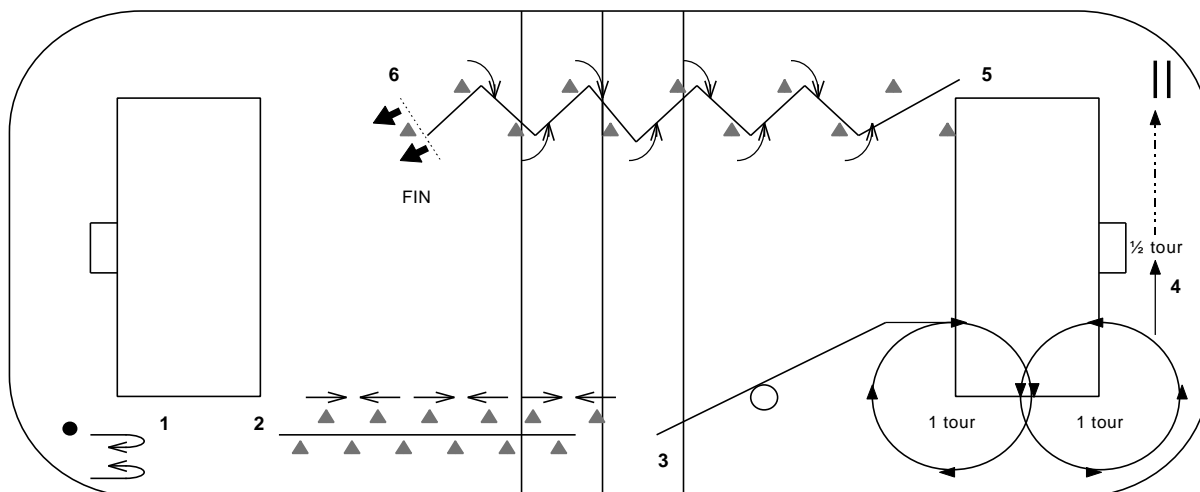
3 - ½ tour et croisés arrière.

4 - Déplacement arrière et freinage sur les butées.

5 - Crochet à une main (directrice) le suivant à 2 mains

6 - Tir poussé.

## Circuit 4



- 1 - Crochet et contre crochet à l'arrêt (5 répétitions).  
 2 - Balancement latéral à gauche.  
 3 - Accélération, inversion et croisés avant avec la balle.  
 4 - ½ tour, déplacement arrière et arrêt sur les butées avec la balle.  
 5 - Changement de main dans le dos.  
 6 - Tir frappé d'un côté ou de l'autre du plot.

Une part de l'évaluation portera sur le temps réalisé selon le barème qui suit.

JOUEUR DE CHAMP		
TEMPS HOMMES	BAREME	TEMPS FEMMES
moins de 2'20	4	moins de 2'35
2'21 à 2'30	3	2'36 à 2'45
2'31 à 2'40	2	2'46 à 2'55
2'41 à 2'50	1	2'56 à 3'05
plus de 2'50	0	plus de 3'05

GARDIEN DE BUT		
TEMPS HOMMES	BAREME	TEMPS FEMMES
moins de 30''	4	moins de 35''
31'' à 35''	3	36'' à 40''
36'' à 40''	2	41'' à 45''
41'' à 45''	1	46'' à 50''
plus de 45''	0	plus de 50''

## Roller Acrobatique

L'épreuve consiste en la réalisation de 2 runs.

a) Un run de 1 minute 30 au cours duquel le candidat présente au minimum :

- en saut :
  - 1 passage au dessus d'une barre de 1m de hauteur,
  - 1 figure de son choix à l'aide du tremplin,
- en slalom :
  - 1 enchaînement de figures de son choix sur le grand parcours (20 plots espacés de 1m20),
  - 1 enchaînement de figures de son choix sur le petit parcours (20 plots espacés de 80cm).

b) Un run de 45 secondes au cours duquel le candidat présente au minimum :

- en street :
  - 1 figure de saut de son choix à l'aide d'un module de saut,
  - 1 figure de glisse (slide ou grind) de son choix sur une barre ou un muret,
- en courbe (quarter ou hip) :
  - 1 figure de saut de son choix,
  - 1 figure de glisse (slide ou grind) de son choix sur le coping.

## Roller In Line Hockey

L'épreuve comprend la réalisation :

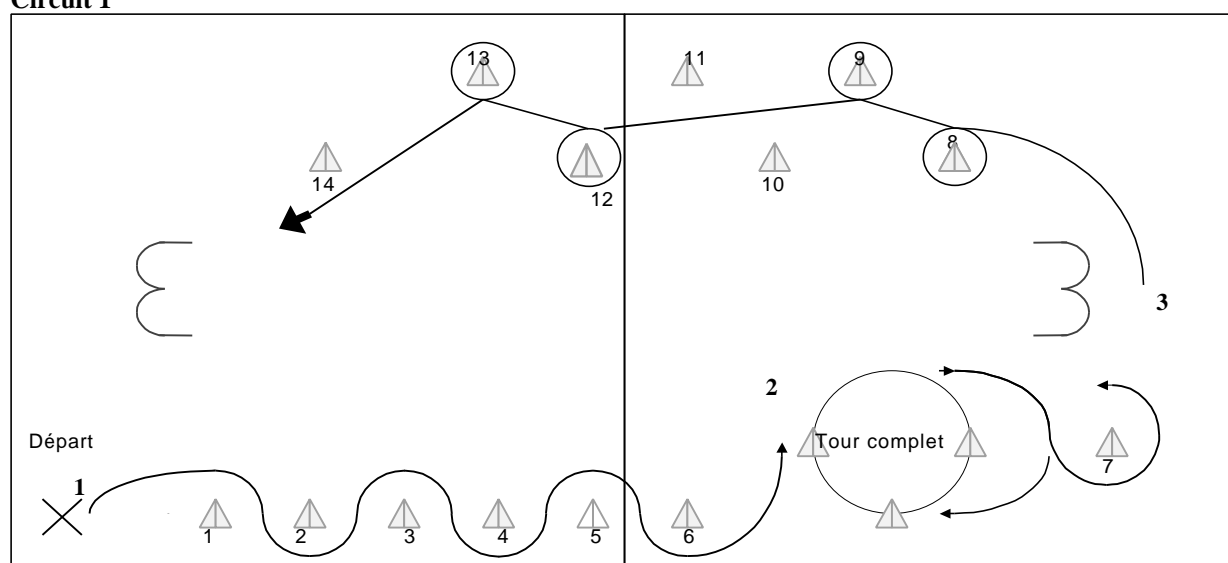
- d'un parcours individuel chronométré pour les joueurs de champ ou d'une épreuve spécifique pour les gardiens de but (arrêts de tirs et déplacements),
- d'un match de 2 mi-temps de 10 minutes où le candidat évoluera au poste de son choix.

Le jury peut faire appel à des hockeyeurs extérieurs à l'examen. Lors du match, le jury peut demander à chaque équipe ou à chaque joueur de respecter des consignes de jeu.

Parcours individuel chronométré pour les joueurs de champ (**roller in line hockey**)

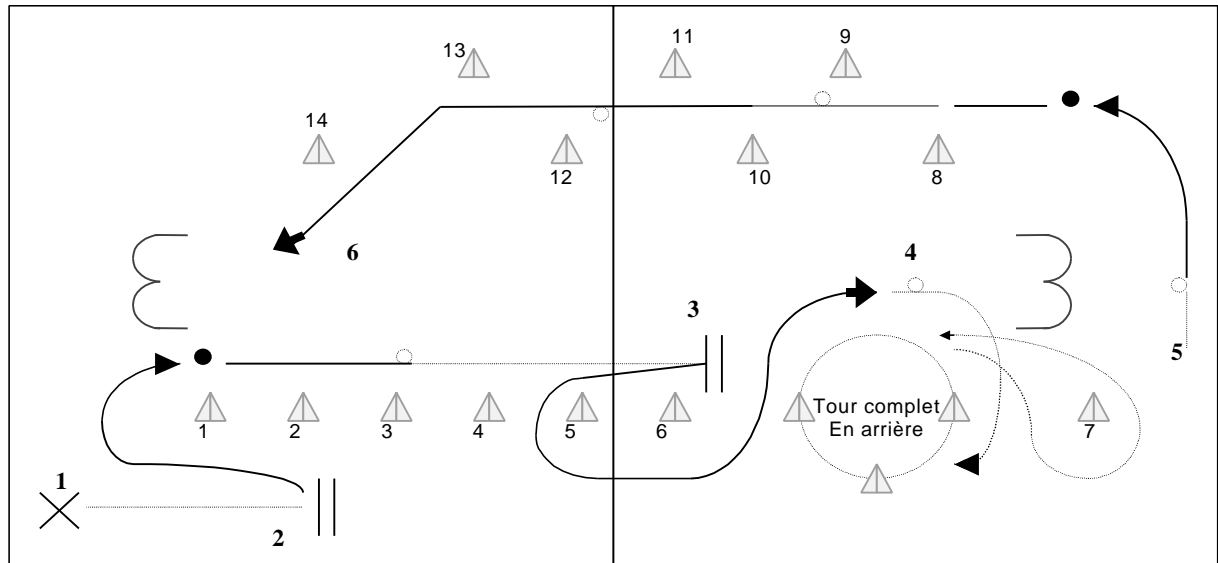
Le parcours est constitué par l'enchaînement des quatre circuits qui suivent.

### Circuit 1



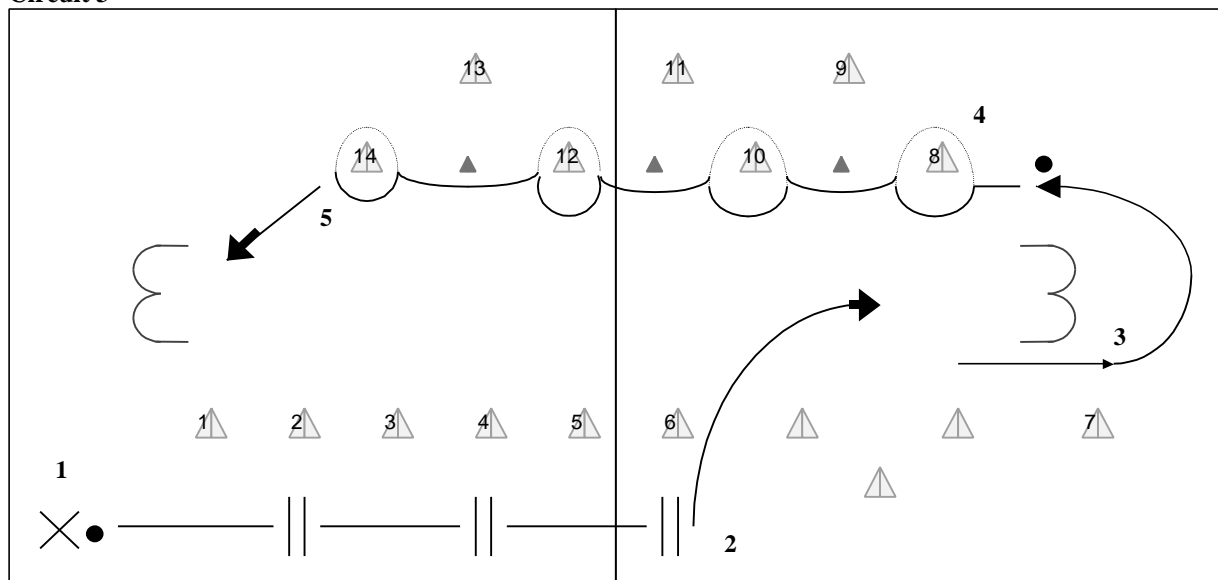
- 1** - Départ au coup de sifflet, puis slalom avec le palet.      **2** - Deux tours du cercle avec changement de sens autour du plot 7.      **3** - Slalom en faisant le tour des plots 8, 9, 12, 13 et tir balayé.

### Circuit 2



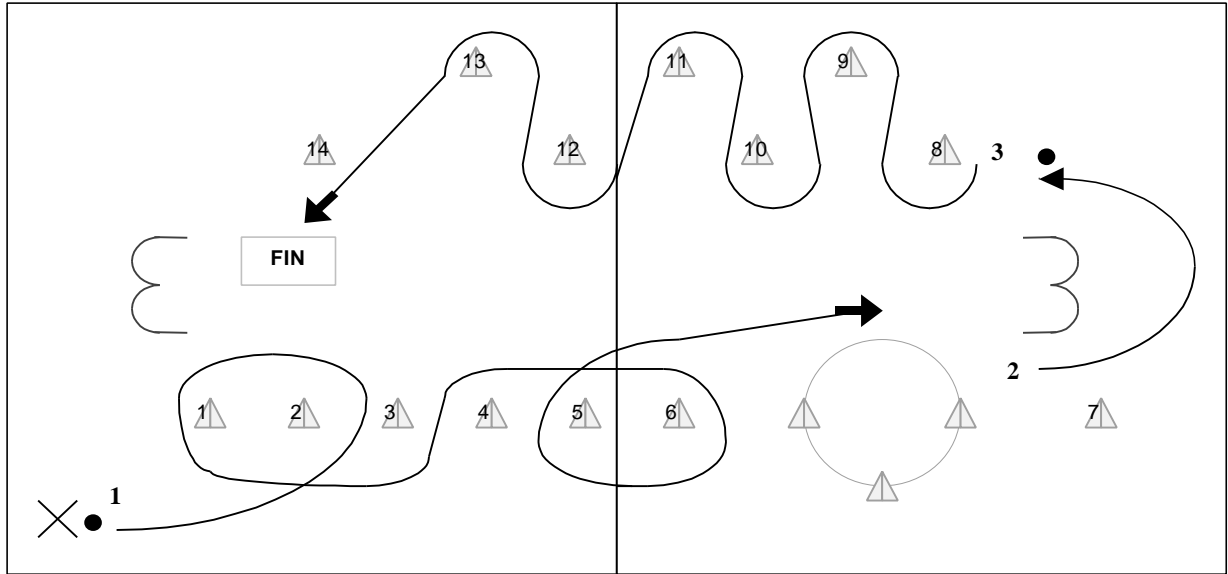
- 1 - Déplacement arrière sans palet et arrêt plot 2.      3 - Départ, contourner le plot 5 et lancé poignet.      5 - ½ tour derrière la cage, récupération d'un palet et dans le couloir formé par les plots, faire deux tours complets (pivots) en respectant les deux sens de rotation.
- 2 - Départ avant pour récupérer le palet, déplacement avant et ½ tour (plot 3) avec le palet et arrêt au plot 2.      4 - ½ tour, déplacement arrière sans palet pour effectuer deux tours du cercle avec changement de sens autour du plot 7.      6 - Lancé frappé (plot 14).

### Circuit 3



- 1 - Récupération d'un palet, déplacement avant, arrêts face aux plots 2 et 6, dos au plot 4.      3 - Passage derrière la cage pour aller récupérer un palet.      5 - Lancé du poignet.
- 2 - Départ et lancé balayé.      4 - Crochet à une main (schéma pour un hockeyeur gaucher).

### Circuit 4

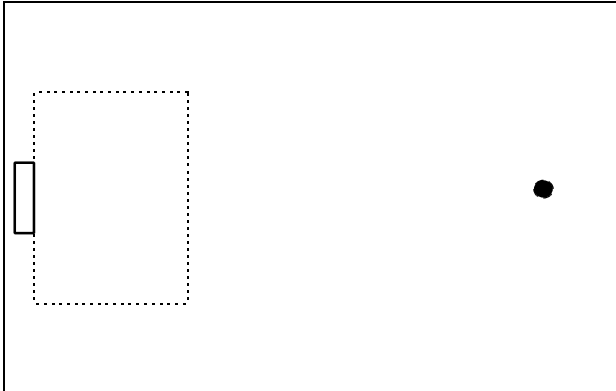
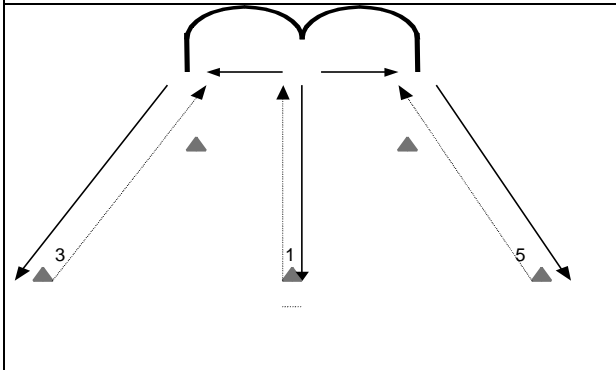


- 1 - Récupération d'un palet, circuit autour des paires de plots (1-2) et (5-6) puis lancé balayé. 3 - Slalom et lancé frappé.  
 2 - Récupération d'un palet après le passage derrière la cage.

### ROLLER IN LINE HOCKEY

Epreuve spécifique au gardien de but

	<p style="text-align: center;"><b>LANCES POIGNET</b></p> <p>Les joueurs font un lancé poignet à 8 mètres de la cage.</p> <p>La chronologie des tirs est établie (1, 2, 3, etc.). Le minimum de tirs consécutifs est de 15.</p> <p>L'examineur fera respecter une cadence de tirs (départ toutes les 3 secondes).</p>
	<p style="text-align: center;"><b>LANCES FRAPPES</b></p> <p>Les joueurs font un tir frappé à 10 mètres de la cage.</p> <p>La chronologie des tirs est établie (1, 2, 3, etc.). Le minimum de tirs consécutifs est de 15.</p> <p>L'examineur fera respecter une cadence de tir (départ toutes les 3 secondes).</p>

	<p style="text-align: center;"><b>EPREUVE DE PENALITES</b></p> <p>Le joueur part du milieu du terrain et va essayer de marquer un but.</p> <p>15 pénalités.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>DEPLACEMENT CHRONOMETRE</b></p> <p>5 répétitions. Départ sur la ligne de but.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - Aller au plot 1, puis revenir en déplacement arrière.</li> <li>2 - Déplacement latéral jusqu'au poteau.</li> <li>3 - Aller jusqu'au plot 3, freiner et revenir en déplacement arrière.</li> <li>4 - Même manœuvre de l'autre côté jusqu'au plot 5.</li> <li>5 - Revenir se placer au centre de la cage et se laisser tomber sur les genoux.</li> </ol>

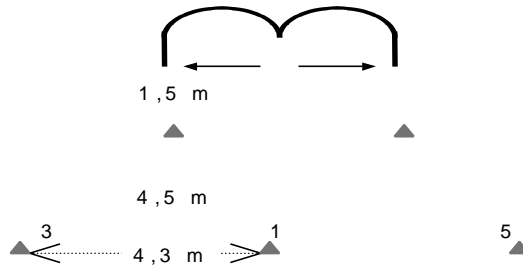
## ROLLER IN LINE HOCKEY

Une part de l'évaluation portera sur le temps réalisé selon le barème suivant :

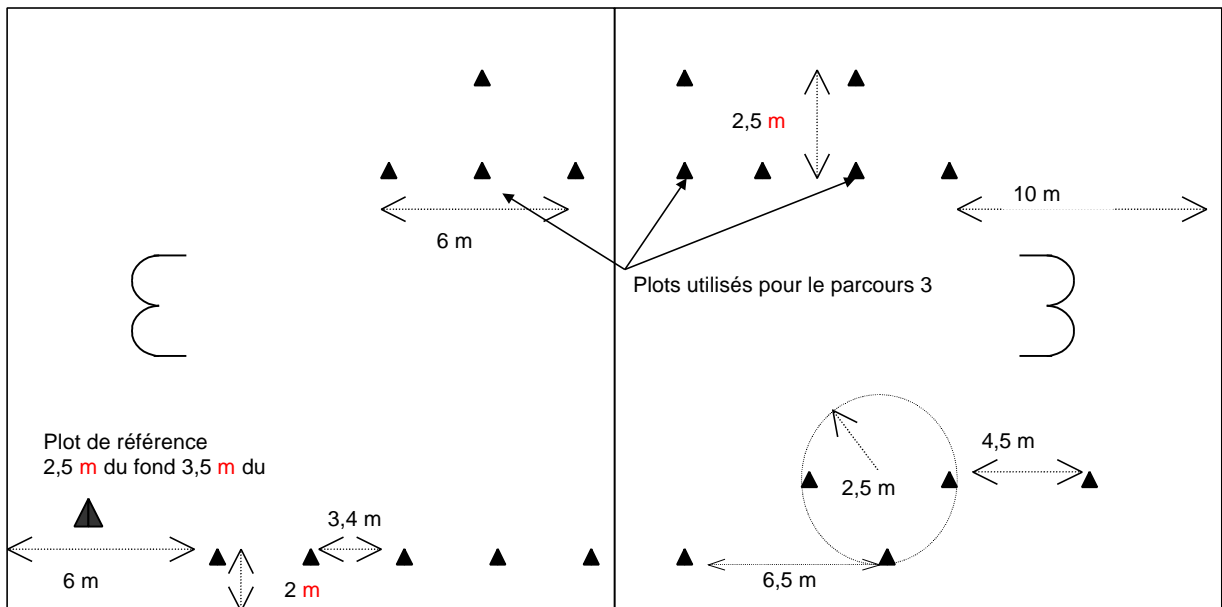
JOUEUR DE CHAMP		
TEMPS HOMMES	BAREME	TEMPS FEMMES
moins de 2'20''	<b>4</b>	moins de 2'35
2'21 à 2'30	<b>3</b>	2'36 à 2'45
2'31 à 2'40	<b>2</b>	2'46 à 2'55
2'41 à 2'50	<b>1</b>	2'56 à 3'05
plus de 2'50	<b>0</b>	plus de 3'05

GARDIEN DE BUT		
TEMPS HOMMES	BAREME	TEMPS FEMMES
moins de 1'40	<b>4</b>	moins de 1'50
1'41 à 1'45	<b>3</b>	1'51 à 1'55
1'46 à 1'50	<b>2</b>	1'56 à 2'00
1'51 à 1'55	<b>1</b>	2'01 à 2'05
plus de 1'55	<b>0</b>	plus de 2'05

Implantation des plots pour l'épreuve de déplacement du gardien de but



Implantation des plots pour les parcours des joueurs de champ



## **Skateboard**

L'épreuve consiste en la réalisation d'un parcours technique et de deux runs.

a) Le parcours technique regroupe les fondamentaux de la discipline : poussée, slalom, franchissement de bank, grind ou slide, ollie, équilibre, arrêt.

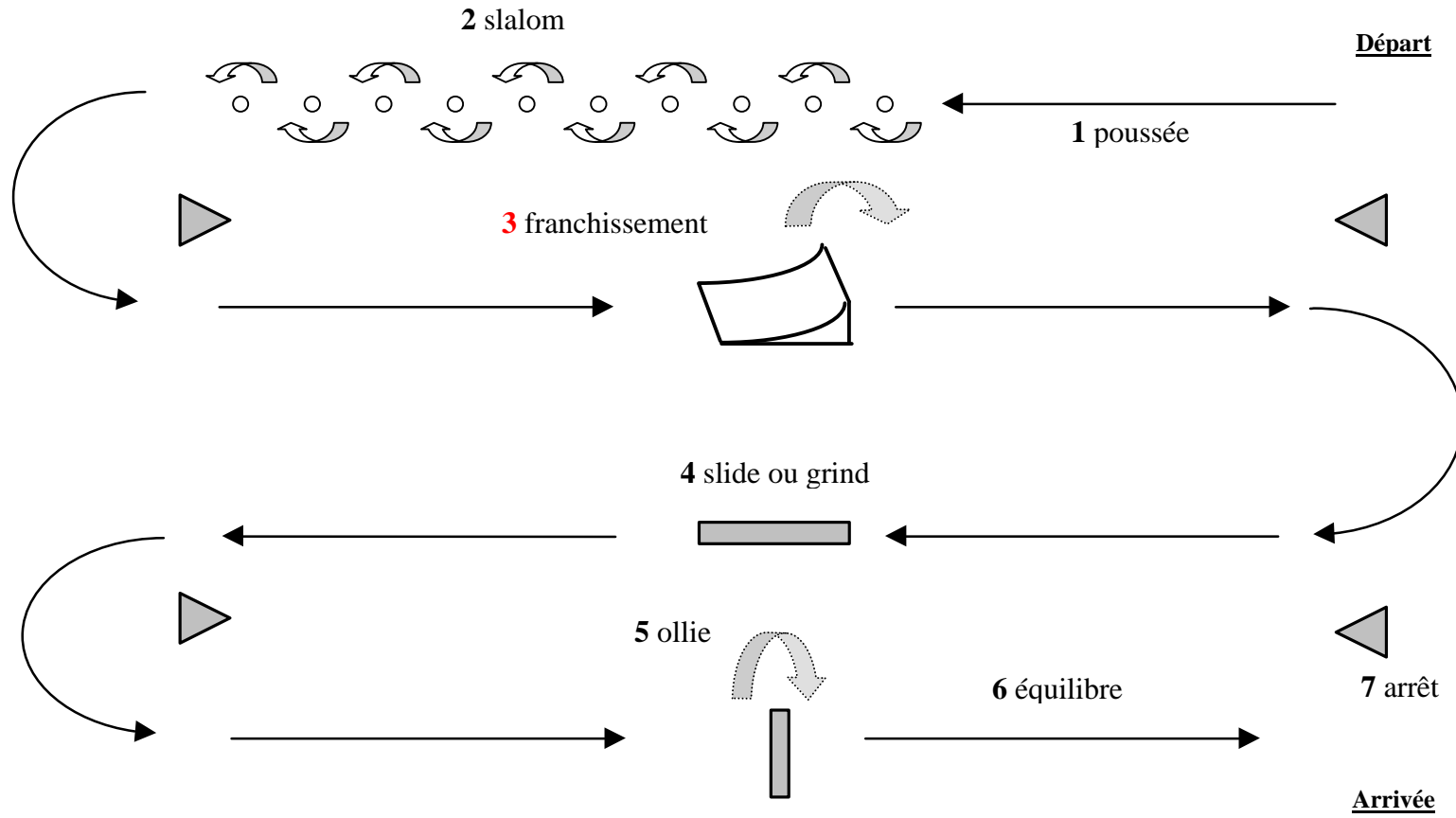
b) Le run de 45 secondes en mini-rampe doit comprendre au minimum :

- un 50-50 (Axial),
- un Rock Fackie,
- un Tap Tail,
- un 5-0.

c) Le run de 1 minute en street, doit comprendre au minimum :

- 1 figure de glisse (slide ou grind) au choix du candidat sur une barre ou un muret,
- 1 mode d'élévation au choix du candidat,
- 1 figure en rotation de planche,
- 1 figure en plan incliné,
- 1 figure en courbe.

**SKATEBOARD**  
Parcours technique



## **2 - L'ORAL**

Le programme porte, dans la spécialité du candidat, sur les connaissances qui suivent.

### **I - Règlement technique des manifestations sportives.**

#### A - Classification des manifestations.

- La nature des manifestations.
- Les manifestations nationales et internationales.
- Les compétitions officielles et amicales.

#### B - Organisation et déroulement des compétitions officielles.

- L'organisateur.
- Les procédures administratives.
- Les installations :
  - les installations sportives,
  - l'accueil du public.
- La compétition :
  - les horaires,
  - les participants,
  - les arbitres/les juges.

### **II - Règlement sportif.**

- Les règles du jeu.
- L'arbitrage / Le jugement.

## **3 - LES DISPENSES POSSIBLES**

Les candidats titulaires des titres ou diplômes suivants peuvent être dispensés de la prestation physique et/ou de l'oral dans les conditions établies ci-dessous, sous réserve qu'ils en aient fait la demande dans leur dossier d'inscription à l'examen, avec les pièces justificatives requises. Dans ce cas, une note est attribuée selon les dispositions qui suivent.

<b>POUR LA PRESTATION PHYSIQUE</b>		
<b>Titre ou Diplôme</b>	<b>Pièce justificative</b>	<b>Note sur 20</b>
Athlète de Haut Niveau	<ul style="list-style-type: none"><li>• Avoir été inscrit sur la liste des sportifs de haut niveau dans la spécialité de roller skating concernée, arrêtée par le ministre chargé des sports (attestation délivrée par un directeur régional de la Jeunesse et des Sports).</li></ul>	<b>15</b>
Champion de France senior	<ul style="list-style-type: none"><li>• Possession d'un titre de champion de France senior dans la spécialité de roller skating concernée (attestation délivrée par le directeur technique national).</li></ul>	<b>12</b>
Entraîneur Fédéral 2 <sup>e</sup> échelon	<ul style="list-style-type: none"><li>• Possession du Brevet d'Entraîneur Fédéral 2<sup>e</sup> échelon (photocopie du Brevet d'Entraîneur Fédéral 2<sup>e</sup> échelon).</li></ul>	<b>10</b>

**POUR L'ORAL**

Titre ou Diplôme	Pièce justificative	Note sur 20
Arbitre international	<ul style="list-style-type: none"><li>• Qualité d'arbitre ou de juge international dans la spécialité concernée de la Fédération Internationale de Roller Skating (photocopie du titre d'arbitre authentifié par le directeur technique national).</li></ul>	<b>15</b>
Arbitre national	<ul style="list-style-type: none"><li>• Qualité d'arbitre ou de juge national dans la spécialité concernée de la Fédération Française de Roller Skating (photocopie du titre d'arbitre authentifié par le directeur technique national).</li></ul>	<b>12</b>