

Kid's Roller 2019-2020





Kid's Roller 2020

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 La Ferté Bernard	4
1.3.2	Gymnase de Coulaines	5
1.3.3	Gymnase de La Flèche	6
1.3.4	Gymnase de Mamers.....	7
1.3.5	Gymnase de Sablé sur Sarthe.....	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	11
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 mars le samedi après-midi de 14h à 17h30.

1.2 Calendrier

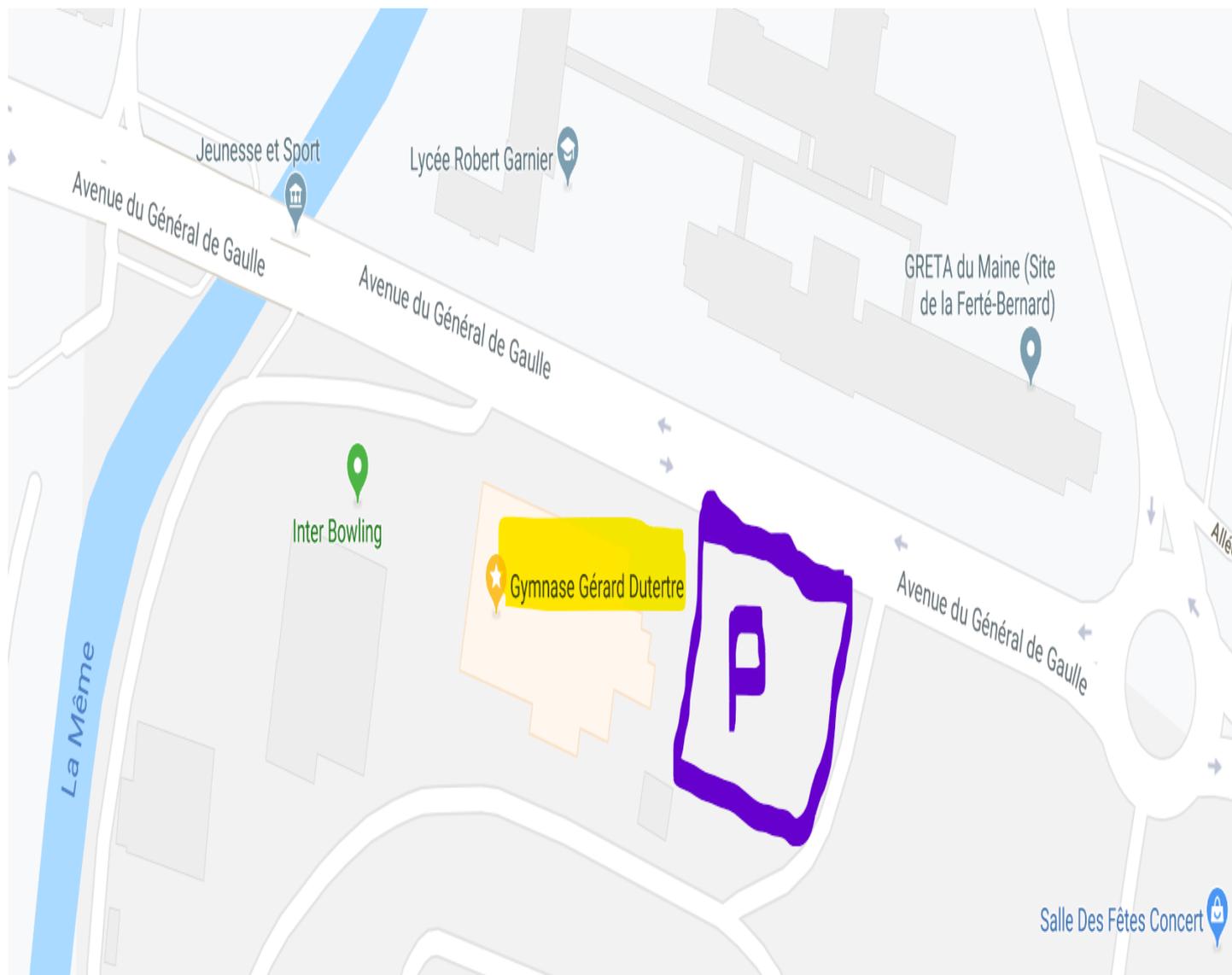
- MANCHE 1 - La Ferté Bernard16/11/2019
 - o Inscription avant le 08 novembre 2019
- MANCHE 2 - Coulaines14/12/2019
 - o Inscription avant le 30 novembre 2019
- MANCHE 3 - La Flèche11/01/2020
 - o Inscription avant le 27/12/2019
- MANCHE 4 - Mamers08/02/2020
 - o Inscription avant le 24 janvier 2020
- MANCHE 5 - Sablé sur Sarthe14/03/2020
 - o Inscription avant le 28 février 2020



1.3 Plans d'accès

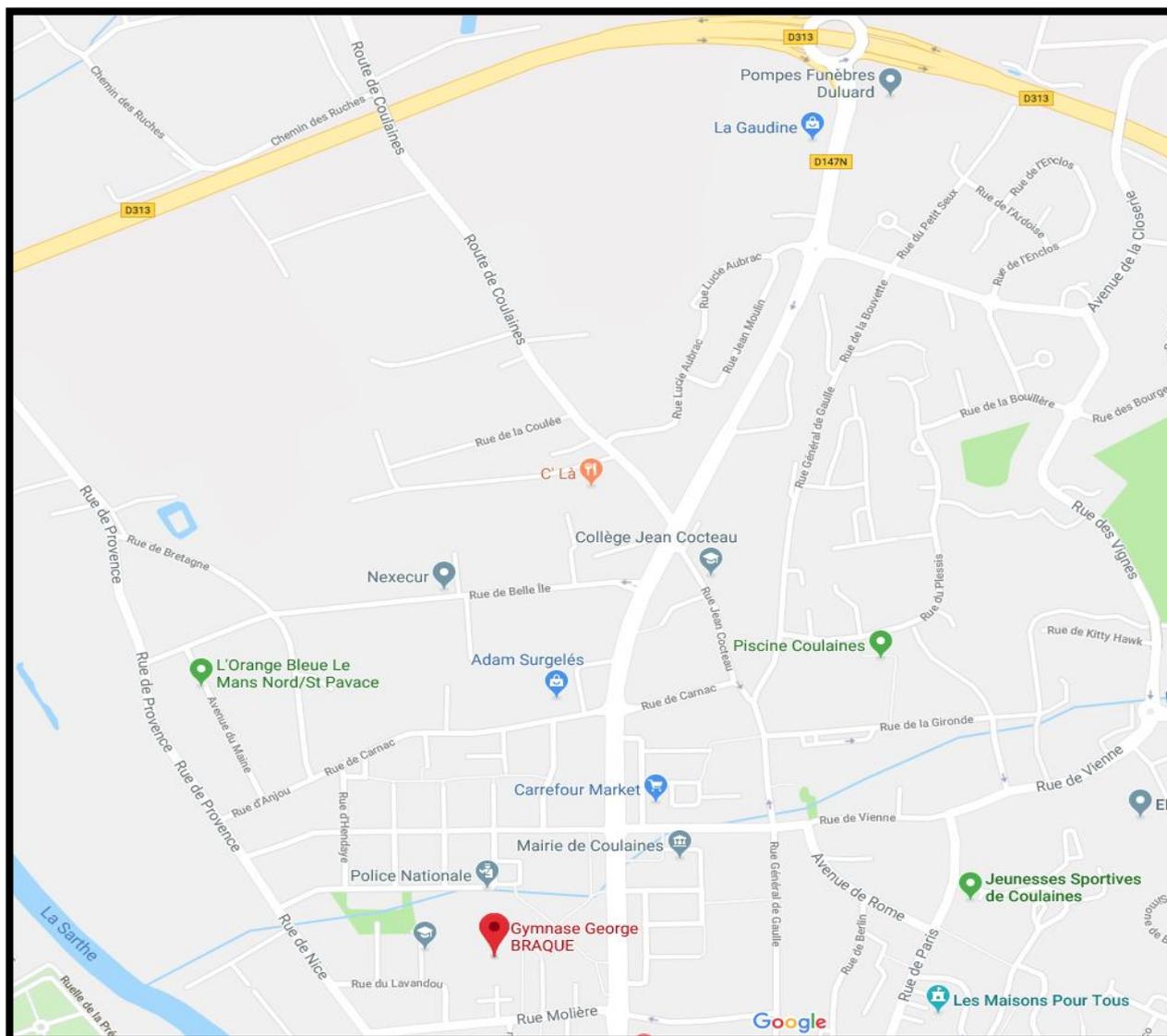
1.3.1 Gymnase de La Ferté Bernard

Gymnase Gérard Dutertre-14 Avenue du Général Degaulle,72400,La Ferté Bernard



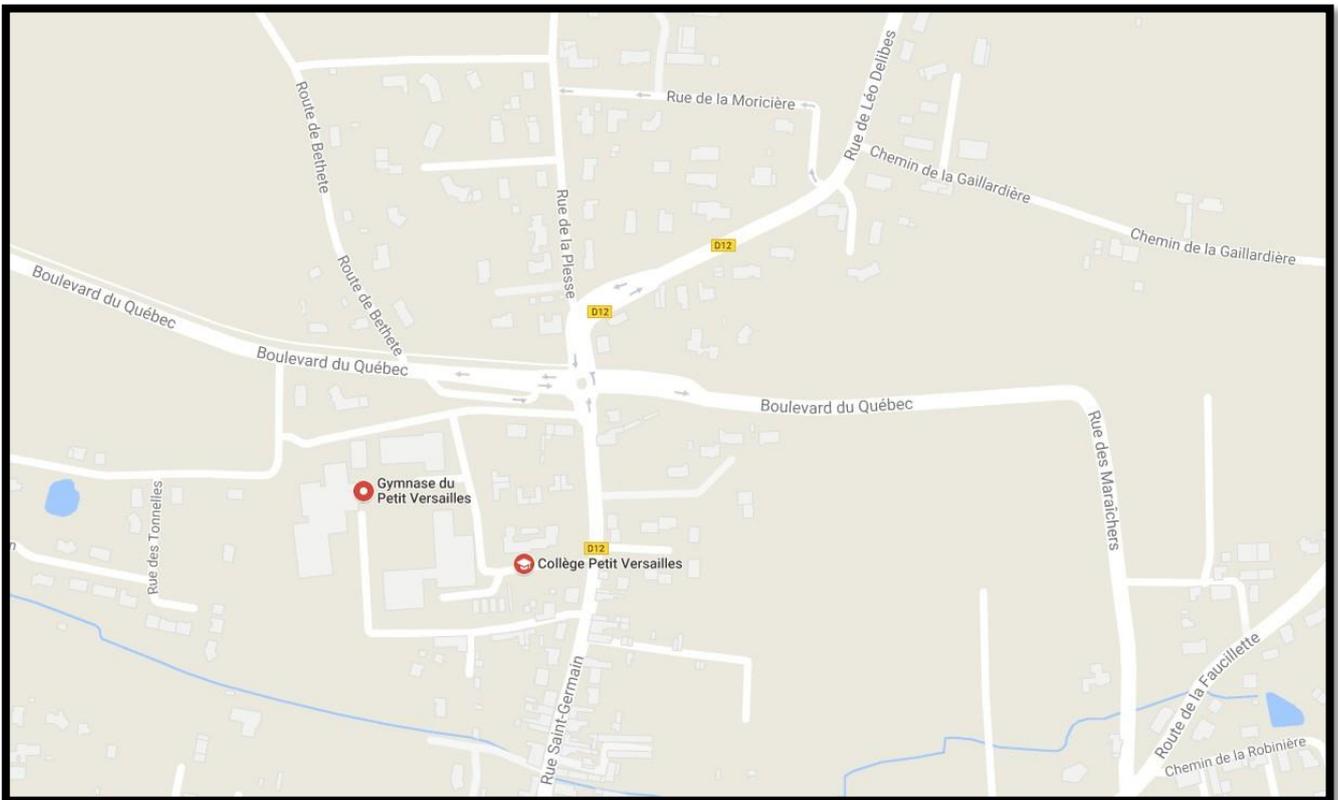
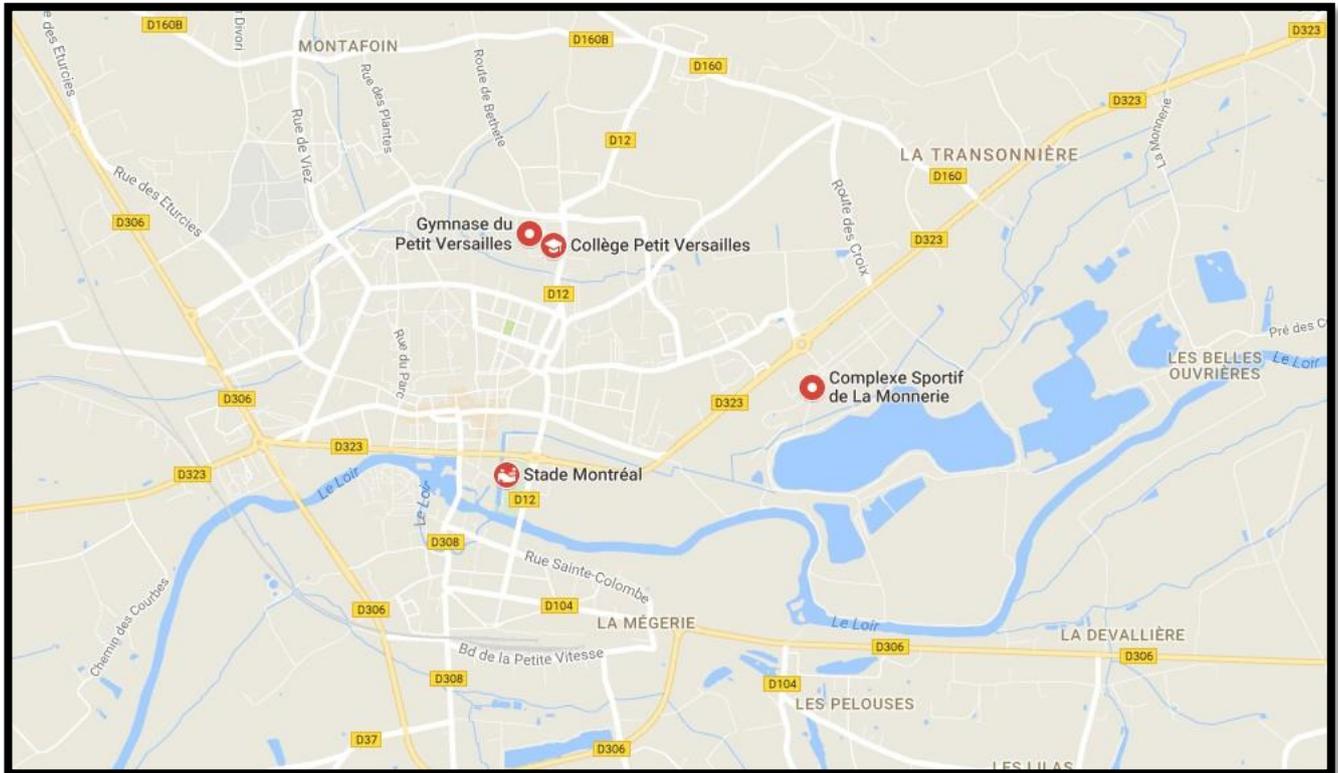
1.3.2 Gymnase de Couaines

Gymnase Georges Braque – 12 impasse de l’Herberie, 72190 Couaines



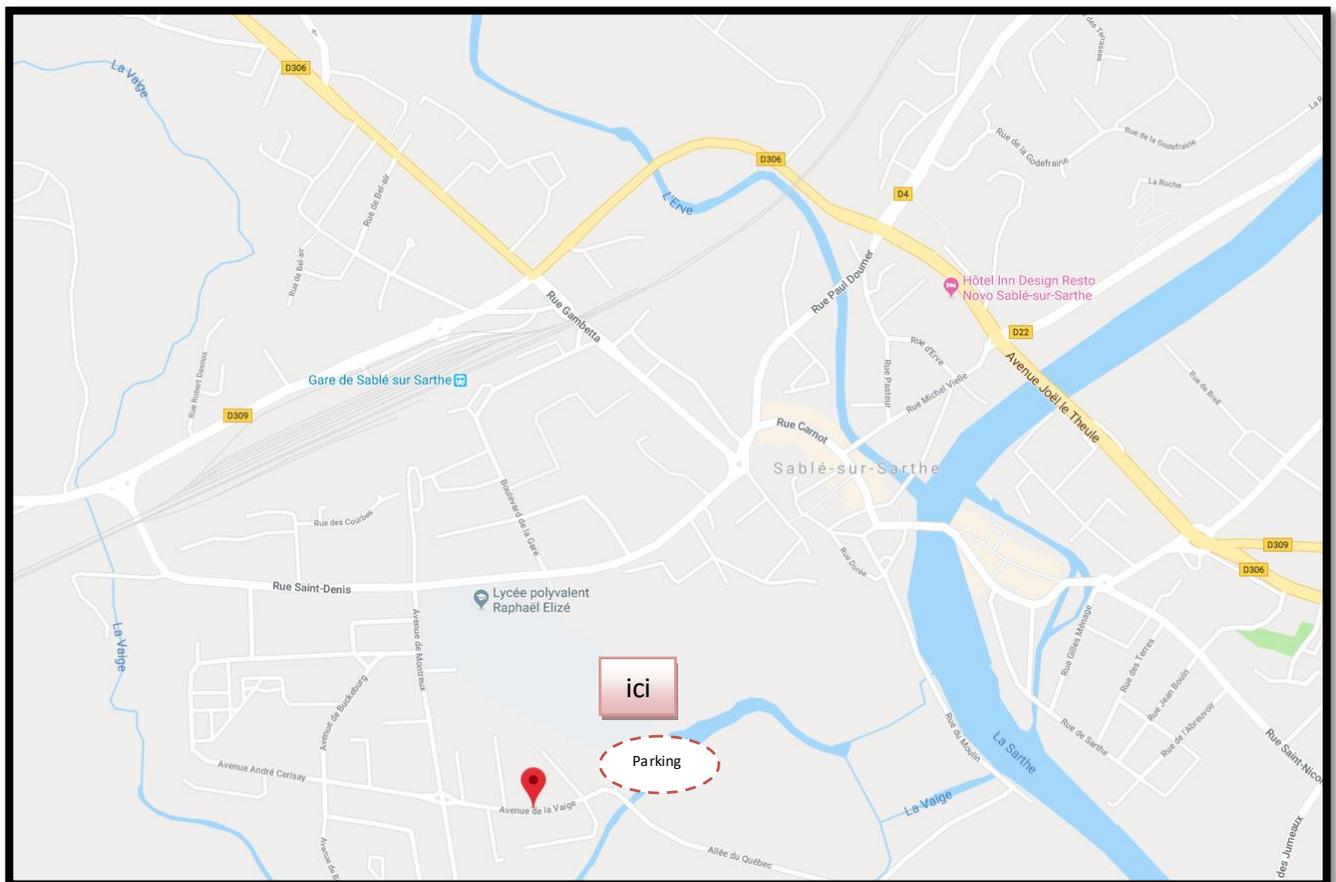
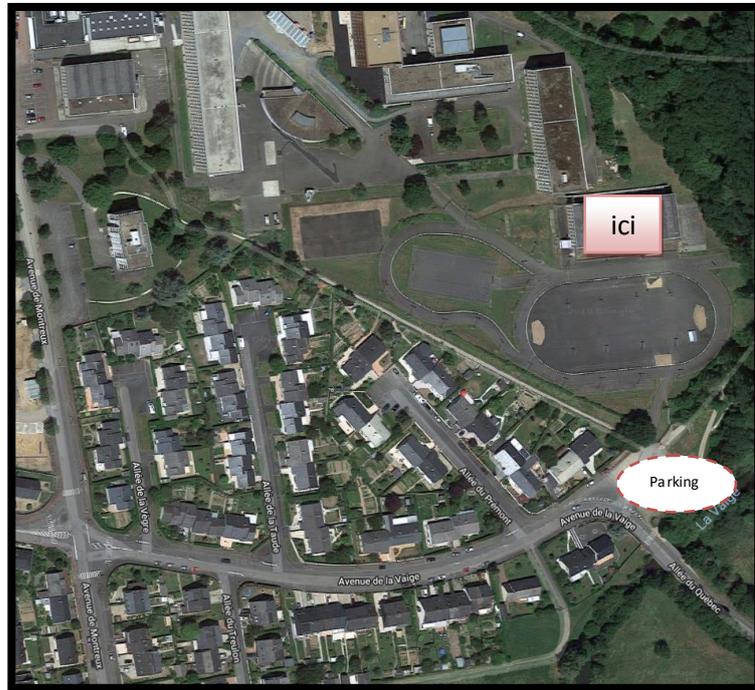
1.3.3 Gymnase de La Flèche

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



1.3.5 Gymnase de Sablé Sur Sarthe

Gymnase du Lycée Raphaël Elizé – Avenue de la Vaigne, 72300 Sablé sur Sarthe.



1.4 Participants

- Le Challenge est ouvert à tous les patineurs dont l'année de naissance est comprise entre 2008 et 2015 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	2014-2015
Mini	2012-2013
Poussin	2010-2011
Benjamin	2008-2009

- 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. Chaque dossard devra être fixé avec 4 épingles, une à chaque coin.
- 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 en s'inscrivant minimum **une semaine avant la manche à laquelle ils souhaitent participer**, soit le vendredi minuit, de la semaine précédente.
- 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 une fois inscrit.
- **Toute inscription hors délai, y compris sur place, vous sera facturée 5€.**
- 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.
- **Les absences devront être annoncées rapidement** à la commission ou bien au secrétariat le jour du Kid's roller. Si un patineur se retrouve absent lors d'une seconde manche, celle-ci vous sera facturée d'1 € (tarif de participation) afin d'éviter l'inscription systématique des patineurs à chaque manche sans leur en faire la demande.

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
- Les coureurs seront placés sur la ligne de départ par un tirage au sort effectué au secrétariat.
- Les patineurs qui se retrouvent dans une catégorie de 10 patineurs ou moins seront directement qualifiés pour la finale.
- Les patineurs qui se retrouvent dans une catégorie de 11 patineurs ou plus devront réaliser des séries. Par série de 10 participants maximum en fonction du lieu de pratique.

Nombre de patineurs par catégorie	Nombre de séries par catégorie	Nombre de patineurs qualifiés par série	Nombres de patineurs en Finale
≤ 10	0		Tous
$11 \leq 18$	2	Les 5 premiers	10
$19 \leq 25$	3	Les 3 premiers	9
$25 \leq$	4	les 2 premiers	8

- Le nombre de tours dépend de la catégorie :

	Nombre de tours
Super-Minis Filles et Garçons	2
Minis Filles et Garçons	2
Poussines et Poussins	4
Benjamins et Benjamins	4

- 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

- Les réclamations ne sont pas acceptées.

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^{ème} 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	2014-2015
Mini	2012-2013
Poussin	2010-2011
Benjamin	2008-2009



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 au secrétariat
- ✗ Le nombre de tours dépend de la catégorie : 2t pour les Super-minis et Minis, 4 tours pour les Poussines/Poussins et, Benjamins/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^{ème} 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 deux semaines 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 (en faire la demande une semaine avant la manche), l'organisation devra fournir cependant 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 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 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 de l'ordre d'arrivée.
- Un juge adjoint nommé par la Commission Arbitrage pour l'ordre d'arrivée.
- **Une personne de trois clubs participant** pour l'ordre d'arrivée, à la cloche et au compte-tours. Ils pourront ainsi se rendre compte du travail réalisé par les juges et des difficultés que ceux-ci peuvent rencontrer.

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 l'inscription.
- 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 de classement. Les autres seront classés en fonction de leur place. 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 le patineur est entièrement arrêté.

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	+	+	+	+	+
	Traverser 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 partie du parcours de la manche concernée.

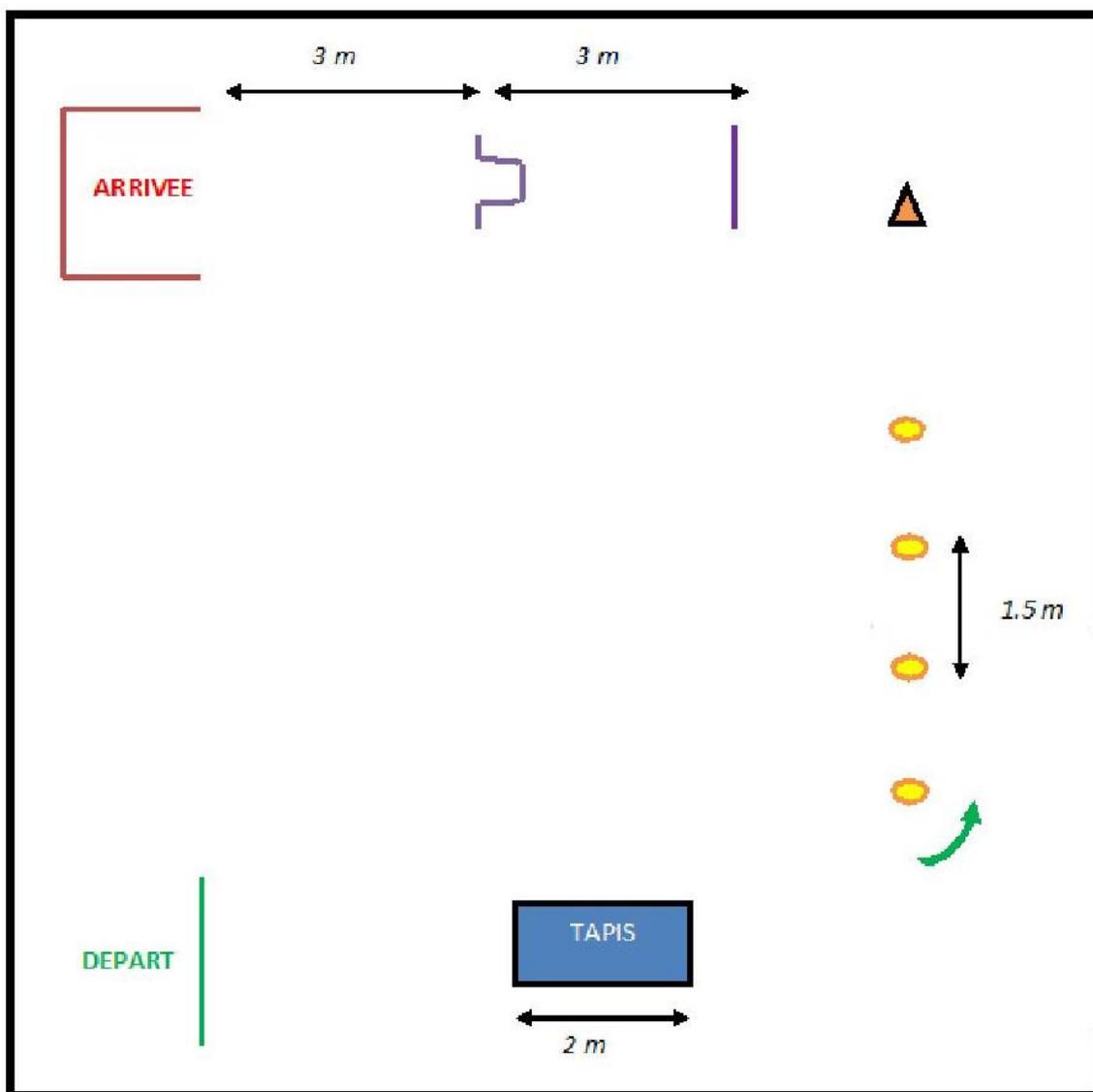
4.3 Matériel pédagogique

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 traverse un tapis. **1 pénalité s'il sort par les côtés du tapis ou 1 pénalité s'il chute sur le tapis.**

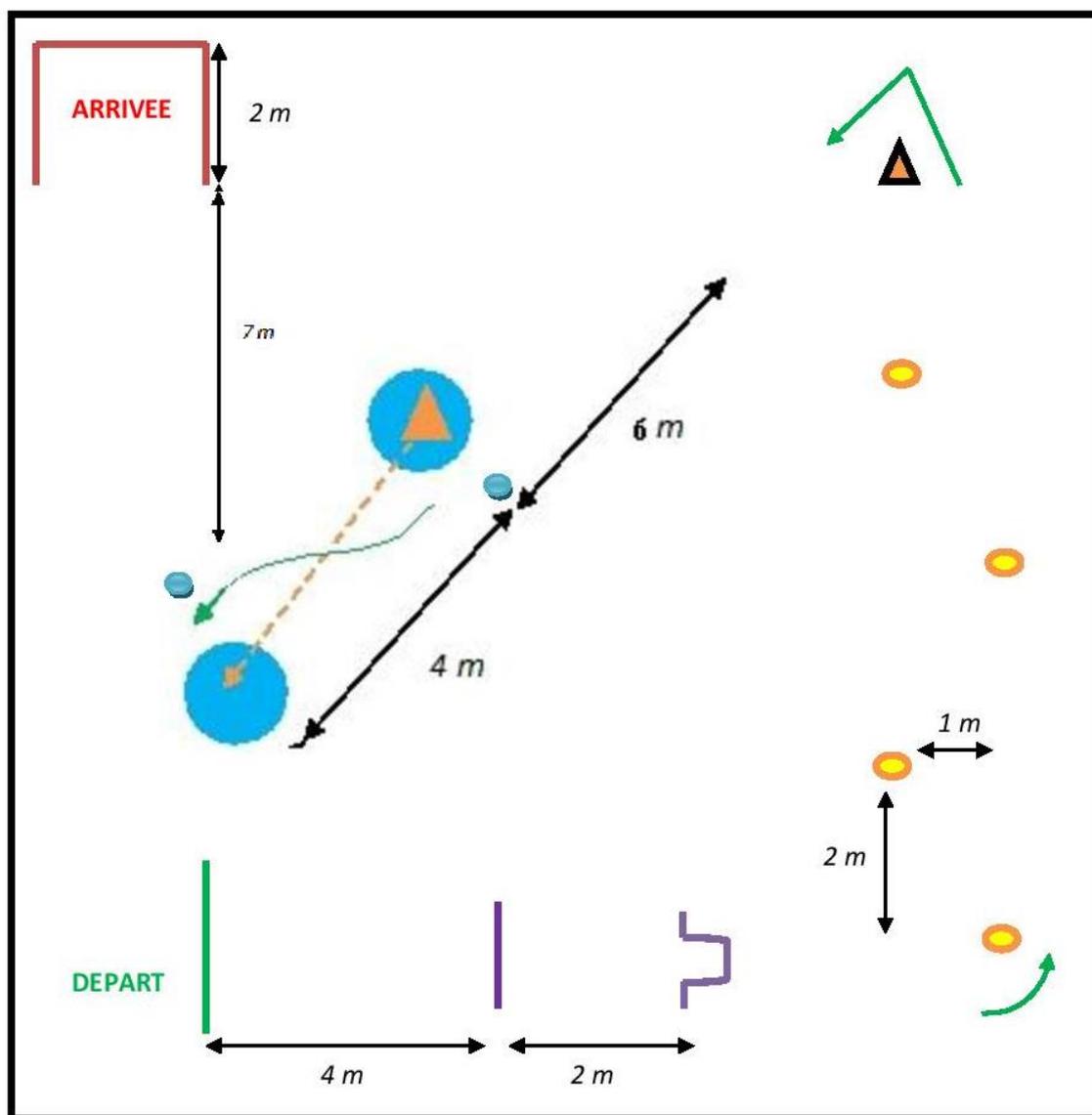
Il effectue ensuite un slalom droit entre 4 plots espacés de 1,5m, avec obligation d'entrer à droite du premier plot. **1 pénalité par plot manqué ou déplacé, 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

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 ou 1 pénalité si la barre est déplacée.**

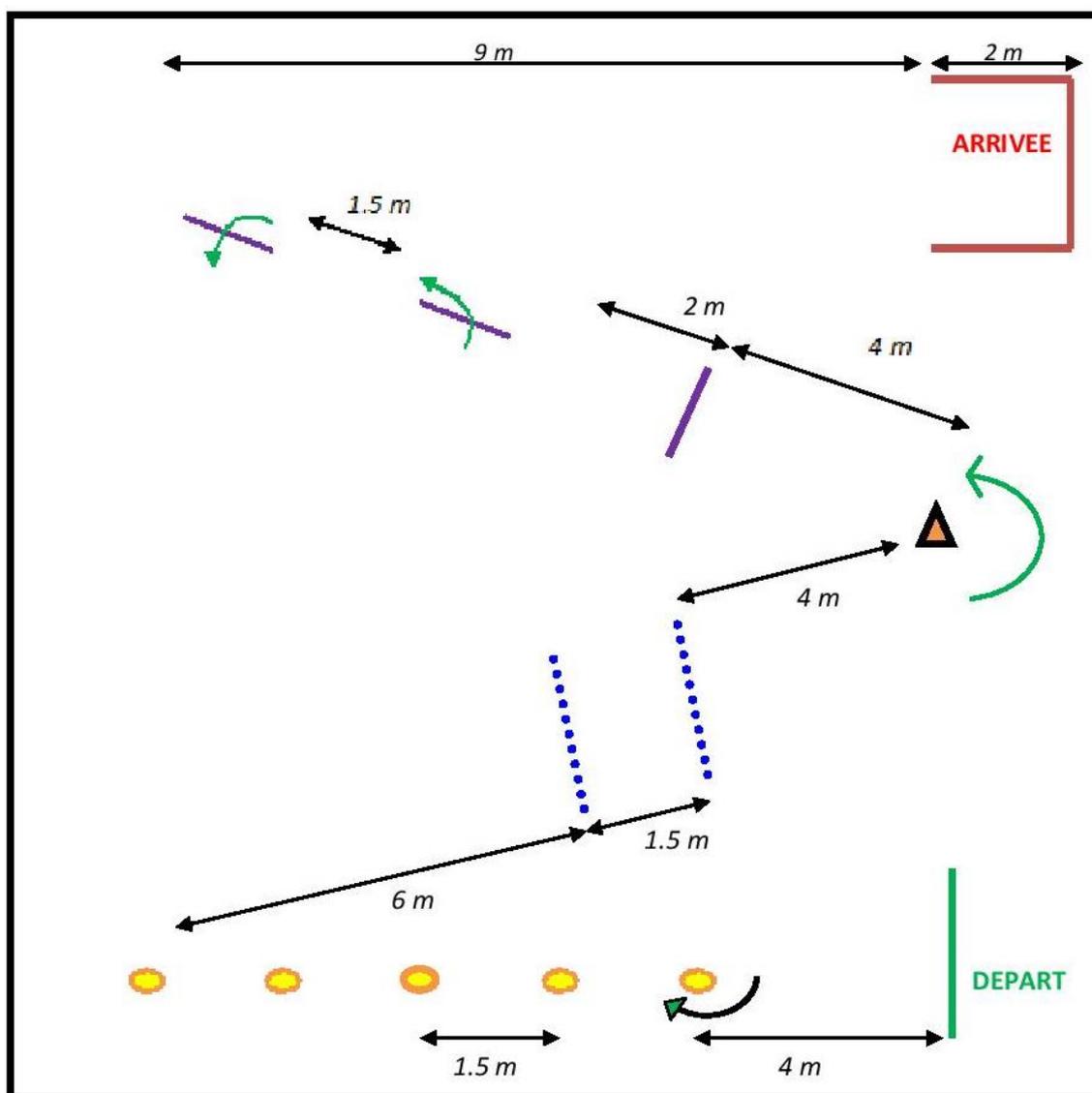
Il effectue ensuite un slalom décalé de 4 plots espacés de 2m en longueur et 1m en largeur, avec obligation d'entrer à droite du premier plot. **1 pénalité par plot manqué ou déplacé, 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

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 déposer 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 ou 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 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 5 plots espacés d'1m50, en passant à gauche du premier. **1 pénalité par plot manqué ou déplacé, 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

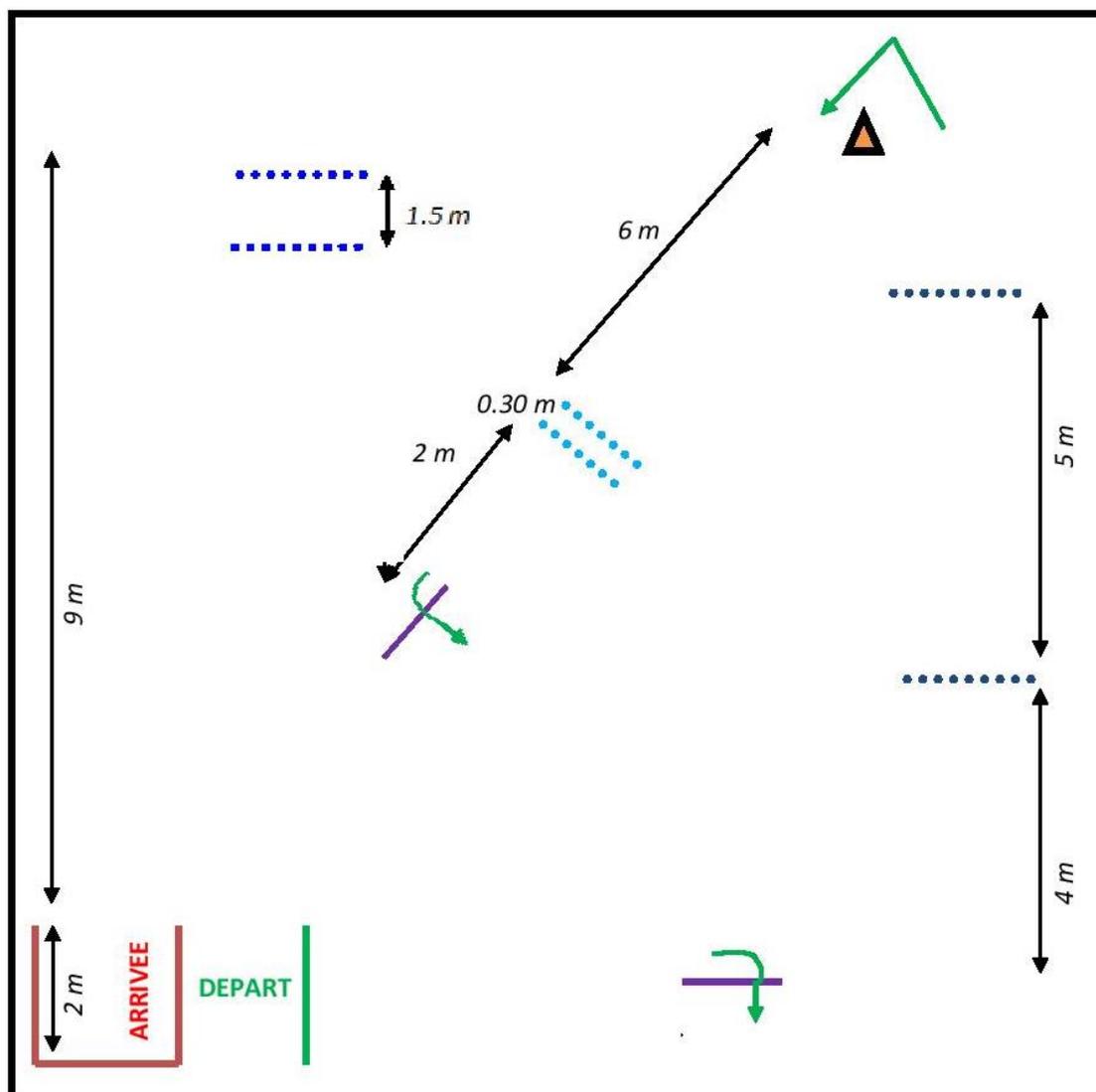
Après une prise d'élan de 6m, il glisse sur 1 pied sur 1m50 : **1 pénalité si l'évolution sur un appui, n'est pas complète.**

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 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 l'obstacle de côté vers la droite à hauteur de 15 cm. **1 pénalité si la barre est déplacée ou si les deux pieds ne passent pas à côté de l'obstacle et 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

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.**

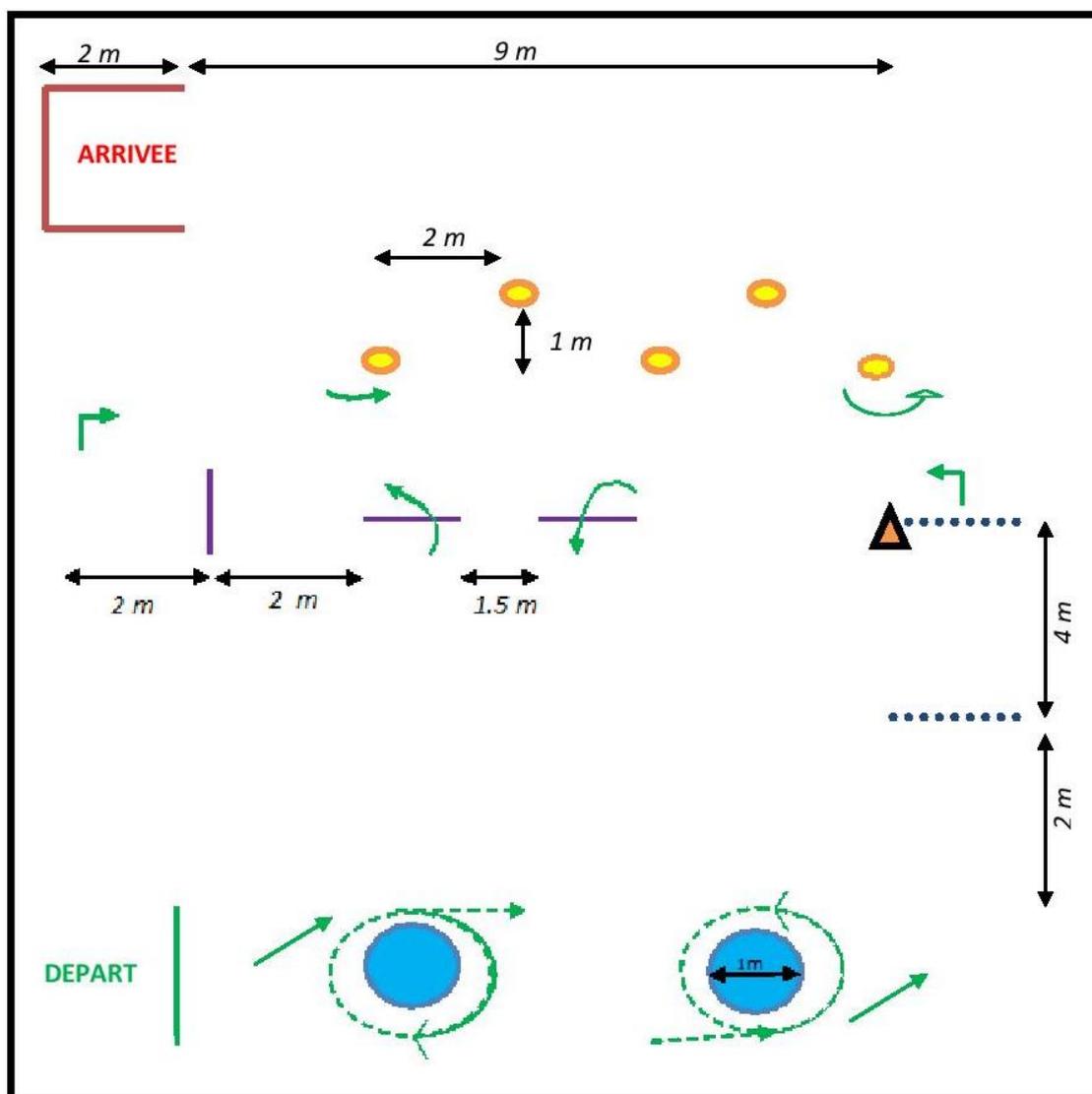
Après son élan il saute le marquage au sol espacé de 30 cm. **1 pénalité si refus, 1 pénalité si franchissement à l'intérieur des marquages.**

Le patineur passe ensuite l'obstacle de côté vers la gauche à hauteur de 15 cm. **1 pénalité si la barre est déplacée ou si les deux pieds ne passent pas à côté de l'obstacle et 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

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 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 dans le sens horaire, et enchaîne avec le tour du cerceau n°2 dans le sens antihoraire. **1 pénalité si au départ il est du mauvais sens, 1 pénalité si le tour du cerceau n'est pas réalisé et 1 pénalité si le cerceau est déplacé.**

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

Ensuite, il franchit les trois obstacles à hauteurs de 20 cm (15cm pour les super-minis), les deux premiers de côté par la gauche puis par la droite et le troisième de face. **1 pénalité si la barre est déplacée ou si les deux pieds ne passent pas à côté de l'obstacle et 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

Puis le patineur réalise le slalom décalé de 5 plots en respectant le fléchage d'entrée (à droite du 1^{er} plot) **1 pénalité par plot manqué ou déplacé, 1 pénalité s'il part du mauvais côté.**

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.**