



## PATINAGE DE VITESSE SUR PISTE COURTE

### Compétition

Le patinage de vitesse sur piste courte a été intégré lors des Jeux d'Albertville en 1992. A Nagano, six épreuves sont au programme : 500 et 1 000m hommes et femmes, 3 000m relais femmes et 5 000m relais hommes.

La piste de la patinoire 'White Ring' est ovale et fait 111,12m. Il s'agit de la forme et de la longueur standard actuellement, remplaçant l'ancienne piste qui

faisait de 100 à 125m de longueur et dont la forme variait selon les pays.

Quatre patineurs sont en ligne au départ, ils peuvent ensuite se dépasser à tout moment. Si un patineur qui est en tête s'écarte de la corde, créant une ouverture, il est permis de le dépasser par l'intérieur. Cependant, tout patineur qui en pousse un autre est disqualifié. Le relais est une course passionnante. Chaque équipe est composée de quatre membres

qui patinent tour à tour. L'ordre de départ et de relais des patineurs est libre à condition que ce soit le même patineur qui effectue les deux derniers tours. Les patineurs peuvent se relayer n'importe où sur la piste en se touchant ou en se poussant. En général, le patineur qui va prendre la relève patine dans la zone intérieure où il prend de la vitesse avant de pénétrer sur la piste au moment propice pour être poussé par son coéquipier.



*La glace de la patinoire 'White Ring'.*

## PATINAGE DE VITESSE SUR PISTE COURTE

### Prendre la tête

Les patineurs rivalisent pour être en tête. Les spectateurs peuvent ainsi connaître immédiatement l'issue de la course. Que ce soit en individuel ou en relais, quatre patineurs prennent le départ pour les éliminatoires. Les deux meilleurs patineurs sont qualifiés pour la course suivante.

### La tête

Le dépassement s'effectue généralement par l'extérieur, bien qu'il soit permis de dépasser par l'intérieur si le patineur ne touche pas les autres adversaires. Le patineur en tête essaye de rester dans la mesure du possible proche du côté intérieur de la piste afin de ne pas être doublé.



### Stratégie

Rester le plus près possible du patineur en tête en profitant de l'appel d'air créé est une stratégie. Cependant, si les deux patineurs sont de même niveau, celui de derrière risque de terminer deuxième. Les concurrents doivent juger avec précision les capacités de leurs adversaires durant la course.

La piste n'a pas de couloirs marqués. En revanche, elle comporte sept cônes à l'intérieur de chaque virage. Franchir ces cônes intérieurs entraîne la disqualification.

### Le toucher/pousser en relais

Le nombre de tours que chaque patineur doit effectuer est optionnel. Les coéquipiers peuvent se relayer n'importe où sur la piste, bien que la sortie du virage en ligne droite soit l'endroit le plus propice. Le patineur pousse généralement son coéquipier par derrière, l'aidant ainsi à accélérer.

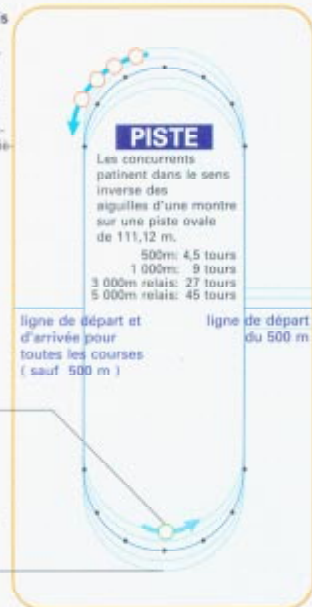


### Relais

Le coéquipier patine dans la zone intérieure en attendant d'être poussé par derrière. La coordination temporelle est essentielle.

### Déplacement de la piste

Les marques de la piste dans les virages sont déplacées après chaque course et une fine couche d'eau est déversée pour égaliser la glace.



## PATINS

Les patins de vitesse sur piste courte sont faits sur mesure avec le modèle en plâtre du pied du patineur. Ils sont conçus de façon à faire face à la forte inclinaison dans les virages.



Le positionnement de la lame peut être ajusté. Les patineurs choisissent celui qui leur convient le mieux pour négocier les virages.

Pour effectuer des virages serrés, le corps du patineur se penche vers l'intérieur. Afin que la chaussure n'entre pas en contact avec la glace, la lame est exceptionnellement surélevée et légèrement décalée de l'axe central.



## COMBINAISON

Casque, gants et jambières sont obligatoires pour parer aux blessures dans une course en groupe où les chutes sur la glace ou contre les barrières sont nombreuses.

### JAMBIÈRES

Elles préservent les concurrents des lames du patineur précédent

### GANTS

Protègent les mains des lames

