



DOSSIER D'INFORMATION
PATINAGE DE VITESSE
(LONGUE PISTE)



DOSSIER D'INFORMATION PATINAGE DE VITESSE LONGUE PISTE

- A. HISTORIQUE DU SPORT**
- B. HISTORIQUE DU SPORT AUX JEUX DU CANADA**
- C. NOMBRE D'ATHLÈTES PAR ÉQUIPE**
- D. FORMAT DE LA COMPÉTITION ET RÈGLEMENTS**
- E. ÉQUIPEMENT ET TERMINOLOGIE**
- F. ADMISSIBILITÉ**
- G. SYSTÈME DE POINTAGE ET DE CLASSEMENT**
- H. ÉLIMINATOIRES ET BRIS D'ÉGALITÉ**
- I. TECHNOLOGIE**
- J. RÔLE DES OFFICIELS**
- K. DESCRIPTION DES SITES**
- L. ANCIENS ATHLÈTES DE RENOM**
- M. RECORDS DES JEUX DU CANADA**
- N. RECORDS CANADIENS**

A. HISTORIQUE DU SPORT

Le patinage de vitesse remonte à plus de mille ans, alors que les hommes attachaient des os d'animaux à leurs chaussures de bois et glissaient sur les lacs et rivières gelés en Scandinavie et en Hollande.

Les premières lames de fer ont été inventées par un Écossais en 1592. La lame de fer accéléra le développement du patinage de vitesse et, en 1642, le club de patinage de vitesse d'Edimbourg fut fondé. La première course de patinage de vitesse organisée, qui couvrait un peu plus de 24 kilomètres, eut lieu en 1763 sur les Fens, en Angleterre.

Éventuellement, le sport fit son chemin jusqu'en Amérique du Nord où une lame plus légère, plus aiguisée et faite en acier fut introduite en 1850. Le premier championnat mondial fut organisé par la Hollande en 1889 et regroupait des patineurs dans les 4 distances — 500 m, 1 500 m, 5 000 m et 10 000 m. L'association internationale, l'International Skating Union, fut fondée en 1892, en Hollande.

La première compétition de patinage sur glace enregistrée au Canada eut lieu sur le fleuve St-Laurent en 1854 où trois officiers de l'armée britannique patinèrent de Montréal à Québec. Les courses de patinage de vitesse s'insèrent dans les activités hivernales et, en 1887, l'Association de patinage amateur du Canada, la première association sportive du jeune pays, fut fondée.

Le patinage de vitesse de style olympique ou sur longue piste comme on le connaît aujourd'hui, fit ses débuts aux premiers Jeux olympiques d'hiver à Chamonix, en France, en 1924 et il en a toujours été l'une des épreuves les plus reconnues. Les premières compétitions olympiques furent dominées par les Finlandais et les Norvégiens, bien que les Américains aient toujours été de redoutables adversaires.

Les premières médailles olympiques du Canada furent remportées en 1932 à Lake Placid. Au total, une médaille d'argent et quatre médailles de bronze furent raflées par les hommes tandis que les femmes, dont le sport n'était qu'en démonstration, remportèrent une médaille d'or et deux d'argent.

Pour un historique plus exhaustif du patinage de vitesse, visitez le site Internet de Patinage de vitesse Canada au www.speedskating.ca

B. HISTORIQUE DU SPORT AUX JEUX DU CANADA

Le patinage de vitesse longue piste est au programme des Jeux du Canada depuis les premiers Jeux d'hiver présentés à Québec en 1967, à l'exception de ceux de 1987 et de 1991.

Les résultats des plus récents Jeux d'hiver du Canada à Prince George se trouvent à l'adresse suivante : <https://www.speedskating.ca/fr/evenements/jeux-du-canada>.

C. NOMBRE D'ATHLÈTES PAR ÉQUIPE

Concurrents : Maximum de 4 hommes et 4 femmes par province ou territoire.

La liste des concurrents de chaque province se trouve à l'adresse suivante :
<https://www.speedskating.ca/fr/evenements/jeux-dhiver-du-canada-longue-piste>.

D. FORMAT DE LA COMPÉTITION ET RÈGLEMENTS

Les règlements de Patinage de vitesse Canada, disponibles dans le [Livre rouge](#) de l'organisme, seront en vigueur.

Les compétitions s'étalent sur quatre jours, sous réserve des conditions météo. Les distances en compétition sont les suivantes.

Femmes : 500 m, 1 000 m, 1 500 m, 3 000 m, départ en groupe (10 tours de piste), poursuite par équipe (6 tours de piste)

Hommes : 500 m, 1 000 m, 1 500 m, 5 000 m, départ en groupe (10 tours de piste), poursuite par équipe (8 tours de piste)

Ces épreuves seront disputées dans un style olympique, sur une piste standard de 400 mètres.

E. ÉQUIPEMENT ET TERMINOLOGIE

Équipement

Lame : La lame de longue piste mesure entre 40 et 48 cm de longueur et environ 1,1 mm d'épaisseur. Elle est faite d'acier en carbone trempé et est beaucoup moins courbée que celle d'un patin conventionnel, ce qui permet au patineur de glisser longtemps en ligne droite.

Patins : Les patineurs de vitesse longue piste utilisent des patins clap. La lame du patin est mobile au talon. Elle est retenue par un ressort fixé sous la plante du pied qui permet à la lame de revenir à sa position initiale. Ceci permet à la lame du patineur de dégager davantage d'énergie sur la glace, ce qui procure plus de traction et donc une plus grande accélération. Avec le temps, les angles s'arrondissent, ce qui diminue la traction de la poussée.

Le type de glace sur laquelle évolue un patineur a un effet sur la lame. La glace naturelle d'une patinoire extérieure use la lame plus rapidement qu'une glace intérieure artificielle. Les patineurs de vitesse de haute performance aiguisent leurs lames à la main après chaque course. Le tout prend de quinze à vingt minutes par paire. Pour une efficacité maximale pendant la poussée, les bords de la lame doivent être exactement à angle droit.

Bottine : La bottine du patin de vitesse est faite de cuir avec un talon renforcé. La partie supérieure de la bottine est moins rigide que celle du patin de courte piste et elle est moins haute à la cheville. Plusieurs patineurs utilisent une bottine sur mesure qui a été créée à partir d'un moule du pied de l'athlète. Afin de mieux sentir le contact du patin avec la glace, certains patineurs préfèrent ne pas porter de chaussettes.

Combinaison moulante (skin suit) : Afin de diminuer la résistance de l'air, les patineurs portent une combinaison collante (lycra) monopiece munie d'un capuchon et d'anneaux pour les pouces. Des bandes aérodynamiques sont placées sur les jambes et sur le capuchon de la combinaison pour réduire la friction causée en patinant. La majorité des patineurs portent des

lunettes pour améliorer la visibilité ou empêcher la formation de larmes causées par le vent. Certains sprinters choisissent de porter un gant pour le départ.

Terminologie

Anneau : La piste utilisée pour les courses de patinage de vitesse longue piste est un anneau de 400 m séparé en deux couloirs, et les patineurs patinent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Changement de couloir : Les patineurs courent en paire, chacun dans son couloir. Lors de chaque tour complet, les patineurs font un virage dans le couloir intérieur et un virage dans le couloir extérieur. Ils effectuent le changement de couloir sur l'autre droit de chaque tour de piste, qui s'appelle également le droit de changement de couloir.

Couloirs intérieur et extérieur : Les patineurs courent en paires, l'un des athlètes commençant la course dans le couloir intérieur et l'autre dans le couloir extérieur. Chaque patineur porte un brassard. Si le patineur commence dans le couloir intérieur, il porte un brassard blanc; s'il commence dans le couloir extérieur, il porte un brassard rouge. Il arrive que les patineurs courent en quatuors (voir ci-dessous) et dans ce cas, le patineur de la deuxième paire qui débute à l'intérieur porte un brassard jaune et celui qui débute à l'extérieur porte un brassard bleu ou vert.

Départs en décalage : Puisque toutes les courses, sauf le 500 m et le 10 000 m, sont au moins un demi-tour plus long qu'un tour complet, un patineur ne patinera que le couloir intérieur pour le premier tour et c'est pourquoi les lignes de départ sont décalées afin que les deux patineurs courent sur la bonne distance.

Départ en groupe : Le départ en groupe est une course de 10 tours présentée pour la première fois aux Jeux d'hiver du Canada de Prince George en 2015. Seul le couloir intérieur est utilisé. Les patineurs se placent sur la ligne de départ en rangées, selon leur classement. Ceux qui occupent le plus haut rang au classement commencent en première rangée. Les autres se placent dans les rangées suivantes. Le premier tour est neutre. Aucun dépassement du meneur n'est autorisé. Les dépassements sont autorisés par la suite. Les patineurs cherchent à conserver leur énergie et les coéquipiers peuvent rester ensemble. Les patineurs qui se font prendre un tour sont éliminés. La médaille va aux trois premiers patineurs à franchir la ligne d'arrivée.

Distances : Les distances traditionnelles en patinage de vitesse longue piste sont les suivantes :

500 m	Un tour et quart
1 000 m	Deux tours et demi
1 500 m	Trois tours et trois quarts
3 000 m	Sept tours et demi
5 000 m	Douze tours et demi
10 000 m	Vingt-cinq tours (<i>n'est pas couru aux Jeux du Canada</i>)

Il y a deux nouvelles distances : le départ en groupe (10 tours) et la poursuite par équipe (8 tours chez les hommes, 6 tours chez les femmes).

Entraînement : En patinage de vitesse longue piste, il est permis aux entraîneurs de faire leur travail à partir d'un endroit désigné sur l'autre droit. Les entraîneurs communiquent avec leurs

athlètes pendant qu'ils patinent, leur criant leurs temps pour un tour et leur donnant des conseils techniques.

ISU : L'ISU (International Skating Union) est le corps dirigeant international pour les compétitions de patinage sur glace, soit le patinage artistique, le patinage synchronisé, le patinage de vitesse longue piste et le patinage de vitesse courte piste. Fondée en 1892, elle est l'une des fédérations internationales de sport les plus anciennes. L'ISU a été fondée afin d'établir des règles internationales uniformisées pour les disciplines de patinage qu'elle dirige, et afin d'organiser des compétitions internationales dans ces disciplines.

Quatuors : Les quatuors consistent en deux paires de patineurs dans les couloirs en même temps. La deuxième paire part au moment où la première a complété la moitié du premier tour. Les quatuors sont généralement utilisés pour les distances plus longues et possèdent deux avantages : ils permettent un plus grand nombre de patineurs et minimisent l'effet des changements de température lorsque la course a lieu à l'extérieur.

Ordre de la course — Groupe : Les patineurs sont classés au sein de groupes en fonction de leur performance, généralement leurs temps de classement. Ce groupement a pour but de former des paires bien équilibrées, de sorte que les meilleurs patineurs ne courent pas contre des patineurs beaucoup plus lents.

Ordre de la course — Tirage au sort : La soirée avant le début des courses, un tirage au sort a lieu au sein de chaque groupe afin de déterminer le patineur qui courra dans chaque couloir et l'ordre des paires au sein du groupe. Normalement, le meilleur groupe de patineurs évoluera dans les dernières paires.

Poursuite par équipe : La poursuite par équipe a ajouté une épreuve par équipe au patinage de vitesse longue piste, et elle est courue sous deux formats : une élimination un contre un ou encore une course contre la montre. Aux Jeux d'hiver du Canada, il s'agit d'une course contre la montre.

La poursuite est disputée par des équipes de trois ou quatre patineurs (quatre aux Jeux du Canada). Celles-ci patinent en même temps sur le même anneau de 400 m. Les équipes commencent l'une de chaque côté de l'anneau, derrière une ligne qui se trouve au milieu du droit. Au coup de fusil, chaque équipe commence la course en patinant à la file indienne en utilisant seulement le couloir intérieur. Cette technique permet aux patineurs à l'arrière d'éviter la résistance de l'air et de conserver leur énergie jusqu'à ce que ce soit leur tour de mener. Le temps final est mesuré lorsque le dernier patineur traverse la ligne. Dans une course de poursuite, il est très important que les patineurs travaillent en équipe et communiquent ensemble pendant qu'ils patinent.

Infractions

Conduite antisportive : Il s'agit d'une situation très rare en patinage de vitesse, mais si un patineur se conduit de manière inappropriée, il peut être disqualifié de la course ou de la compétition au complet.

Faux départ : En patinage de vitesse longue piste, un seul faux départ est permis dans chaque paire. S'il y a un deuxième faux départ, le patineur qui en est responsable est disqualifié.

Nouveau départ : Aussi connu sous le nom de reskate. Si un patineur est victime d'obstruction, il a la possibilité de patiner de nouveau sur cette distance. Le patineur doit avoir au moins 30 minutes de repos et il obtient le meilleur des deux temps qu'il affiche.

Obstruction lors du changement de couloir : L'obstruction la plus fréquente se produit durant le changement de couloir. À ce moment, le patineur passant du couloir extérieur au couloir intérieur a patiné plus loin à l'entrée du changement de couloir, donc il a priorité. À moins que le patineur du couloir extérieur ne se conduise de façon inappropriée, c'est le patineur du couloir intérieur qui est disqualifié en cas d'obstruction durant le changement de couloir.

Patinage en train : Dans les courses individuelles (autres que le départ en groupe), les patineurs doivent compétitionner seul. S'ils utilisent le patinage en train avec un coéquipier ou s'ils suivent un autre patineur directement derrière, ils peuvent être disqualifiés.

F. ADMISSIBILITÉ

Les athlètes membres des autres provinces ou territoires doivent être nés entre le 1er juillet 1998 et le 30 juin 2004 inclusivement.

Sont exclus des Jeux du Canada :

- a) les athlètes détenant ou ayant détenu un brevet senior selon la définition du programme d'aide aux athlètes de Sport Canada;
- b) Les athlètes faisant ou ayant fait partie de l'équipe nationale senior, selon la définition de Patinage de vitesse Canada telle qu'approuvée par le Conseil des Jeux du Canada en tout temps;
- c) les athlètes ayant participé aux Jeux olympiques, aux championnats du monde seniors ou à une épreuve de la Coupe du monde.

Si un patineur participe à l'une des compétitions précitées dans une discipline (exemple : courte piste), il demeure admissible à participer aux Jeux d'hiver du Canada sur longue piste.

Aucun athlète ne peut être rendu inadmissible dans les 90 jours de l'ouverture des Jeux parce qu'il détient un brevet national ou est membre de l'équipe nationale (c'est-à-dire qu'aucun athlète ne sera exclu s'il devient membre de l'équipe nationale senior pour la première fois, patine dans une Coupe du monde ou un Championnat du monde pour la première fois ou s'il obtient un brevet national après le 17 novembre 2018).

G. SYSTÈME DE POINTAGE ET CLASSEMENT

Les concurrents qui terminent une épreuve obtiennent un classement supérieur à ceux qui la commencent sans la terminer. Les concurrents qui commencent mais ne terminent pas l'épreuve seront classés devant les concurrents qui se font disqualifier dans l'épreuve. Les concurrents qui commencent mais ne terminent pas l'épreuve seront classés avant les patineurs disqualifiés dans la course.

Lorsqu'un patineur ne termine pas une épreuve en raison d'une blessure, il reçoit un classement selon le placement dans la ronde suivante. Par exemple, s'il se blesse en demi-

finale et qu'il ne peut pas participer à la finale, le concurrent est inscrit au tirage de la finale B et classé dernier pour cette finale.

Une disqualification dans toute course placerait le patineur en dernière place. Advenant une disqualification dans une épreuve finale, aucun point ne sera accordé au patineur si l'arbitre juge qu'il s'agit d'une conduite antisportive ou une infraction majeure. En longue piste, un patineur disqualifié recevra les points du dernier rang.

Les athlètes inscrits qui ne participent pas à la compétition ne recevront pas de classement. Si un athlète ne débute pas la première ronde d'une épreuve, il ne reçoit aucun point.

6.1 Épreuves individuelles

Les résultats de l'équipe seront calculés en additionnant les trois meilleurs résultats de chaque province et territoire dans chaque épreuve.

Rang	Pts	Rang	Pts	Rang	Pts
1 ^{er}	100	23e	63	45e	41
2 ^e	97	24e	62	46e	40
3 ^e	94	25e	61	47e	39
4e	91	26e	60	48e	38
5e	88	27e	59	49e	37
6e	85	28e	58	50e	36
7e	83	29e	57	51e	35
8e	81	30e	56	52e	34
9e	79	31e	55	53e	33
10e	77	32e	54	54e	32
11e	75	33e	53	55e	31
12e	74	34e	52	56e	30
13e	73	35e	51	57e	29
14e	72	36e	50	58e	28
15e	71	37e	49	59e	27
16e	70	38e	48	60e	26
17e	69	39e	47	61e	25
18e	68	40e	46	62e	24
19e	67	41e	45	63e	23
20e	66	42e	44	64e	22
21e	65	43e	43	65e	21
22e	64	44e	42		

En patinage de vitesse, des médailles ne sont pas accordées aux patineurs disqualifiés. Lorsqu'il y a des disqualifications multiples, il peut être nécessaire d'accorder une médaille au meilleur patineur suivant au classement dans la prochaine finale (habituellement Finale B). La démarche peut entraîner une anomalie soit un patineur qui obtient une médaille mais recueille moins de points qu'un patineur disqualifié dans une finale supérieure. Pour empêcher une telle anomalie, le patineur médaillé obtient les points associés au rang de médaillé dans une finale A. Voir exemple ci-dessous en guise d'illustration. La démarche s'applique à toutes les épreuves qui ne sont pas fondées sur un classement selon le temps, y compris le départ de départ de groupe sur longue piste.

Advenant les cas de deux disqualifications dans une finale, les médailles et les points seront distribués comme suit :

<u>Final A</u>	<u>Classement</u>	<u>Médaille</u>	<u>Points</u>
Patineur A	1 ^e	Or	100
Patineur B	2 ^e	Argent	97
Patineur C	Disq.		91
Patineur D	Disq.		91
 <u>Finale B</u>			
Patineur E	3 ^e	Bronze	94
Patineur F			85
Patineur G			83
Patineur H			81

6.2 Épreuves de relais et poursuite par équipe

Pour les épreuves de poursuite, des points sont attribués aux 13 premiers, comme suit :

Rang	Pts	Rang	Pts	Rang	Pts	Rang	Pts
1 ^{er}	150	5e	110	8e	80	11e	50
2 ^e	140	6e	100	9e	70	12e	40
3 ^e	130	7e	90	10e	60	13e	30
4e	120						

6.3 Classement des provinces et territoires

Le classement final des provinces et territoires sera établi à partir de tous les points qu'auront accumulés les équipes au cours des épreuves courues. Un classement différent sera établi pour les hommes et pour les femmes. Les points pour le drapeau des Jeux sont attribués comme suit :

Rang	Pts	Rang	Pts	Rang	Pts
1 ^{er}	10	6e	5	11e	1,5
2 ^e	9	7e	4	12e	1
3 ^e	8	8e	3	13e	0,5
4e	7	9e	2,5		
5e	6	10e	2		

H. ÉLIMINATOIRES ET BRIS D'ÉGALITÉ

Il n'y a pas de bris d'égalité. Les patineurs à égalité obtiendront le même rang et le rang suivant sera éliminé.

En cas d'égalité au classement des provinces et territoires, l'équipe provinciale ayant obtenu le plus grand nombre de premières places accédera au rang supérieur. Si l'égalité persiste, on appliquera la même règle pour les deuxièmes places, troisièmes places, etc. Si l'égalité persiste toujours, l'équipe provinciale ou territoriale qui se sera classée en tête lors de la toute dernière épreuve au programme accédera au rang supérieur, celle qui sera classée deuxième accédera au deuxième rang, etc.

I. TECHNOLOGIE

Avec une pression de plus en plus importante pour remporter des médailles aux Jeux olympiques, aux Championnats du monde et en Coupe du monde, plusieurs pays cherchent des moyens de sauver de précieux centièmes de secondes aux temps de leurs athlètes afin de réussir à les hisser sur le podium. Voici quelques-unes des technologies utilisées pour atteindre cet objectif.

Tunnels aérodynamiques : Les équipes voyagent dans des villes où se trouvent des tunnels aérodynamiques afin de pouvoir apprendre quelle est la meilleure position aérodynamique pour leurs patineurs. Patiner dans la position la plus aérodynamique réduit la résistance du vent, ce qui peut avoir un effet important sur la performance d'un patineur.

Transpondeurs : Une méthode relativement nouvelle utilisée pour chronométrer les patineurs. Le transpondeur est un petit appareil qui est attaché à la cheville du patineur. Celui-ci passe au-dessus d'une boucle de détection de 3 mm qui est incrustée dans la glace. Cette méthode de chronométrage est utilisée lors de l'entraînement et est idéale pour mesurer le temps des poursuites par équipe.

Combinaisons aérodynamiques : Plusieurs pays accordent beaucoup de temps et d'argent à la recherche de la combinaison ultime pour le patinage de vitesse. Des scientifiques procèdent à des expérimentations avec divers tissus et vont jusqu'à appliquer divers enduits spéciaux sur les combinaisons afin de les rendre plus aérodynamiques. La technologie des pays pour découvrir la combinaison parfaite est très souvent gardée secrète.

Technologie du patin et de la lame : Dans la quête de l'or, la technologie des patins évolue rapidement et change continuellement. Les fabricants de lames expérimentent sans arrêt avec divers types de matériaux qui conserveront leur courbure et réduiront la friction sur la glace. Les bottines ont évolué, passant de bottes entièrement en cuir à une combinaison plus rigide de cuir moulé, de fibre de carbone et résine époxy.

Les patins de vitesse longue piste peuvent comporter un mécanisme de clap qui utilise un ressort afin de joindre la lame et la bottine. Le mécanisme de clap permet une glisse beaucoup plus efficace. Tous les patineurs internationaux longue piste utilisent cette méthode de nos jours.

Technologie de réalité virtuelle : Des avancées technologiques importantes permettent maintenant de vivre l'expérience de patiner sur l'anneau olympique de Calgary et de Salt Lake City, Utah, sans même mettre le pied sur la glace. Le but de cette recherche est d'explorer l'importance de l'effet de la perception de la réalité en tant qu'outil d'entraînement pour aider les patineurs à visualiser des compétitions futures.

J. RÔLE DES OFFICIELS

Le rôle de tous les officiels est très important. Ils sont responsables d'assurer que la rencontre se déroule sans problème, de manière efficace et surtout équitablement.

Officiel en chef

- Est responsable de tous les aspects de la compétition.
- A le pouvoir de tout modifier, des distances à la surface de la glace, afin de s'assurer que les règles soient justes, et peut faire tout ce qui est nécessaire afin d'assurer que la compétition se déroule le mieux possible.
- Tranche sur tous les points en dispute et décide des violations aux règles sauf pour les faux départs et l'ordre de l'arrivée.
- A le dernier mot dans tous les conflits.
- Supervise ou s'occupe du tirage des paires le soir avant le début de la rencontre.
- Décide du moment où la glace doit être refaite.
- Contrôle les courses et assure la bonne progression de la compétition.

Juge de départ

- Donne le départ de toutes les courses et est en contrôle total du départ.
- Annonce les faux départs.
- Assure que tous les concurrents ont une chance juste et équitable au départ de la course.

Juge en chef de la ligne d'arrivée

- Détermine qui obtient la première place.
- Enregistre toutes les arrivées.
- A le dernier mot sur les placements à l'arrivée et ses décisions à ce sujet ne peuvent être renversées.

Chronométrateur en chef

- S'assure que tous les chronométrateurs sont familiers avec les chronomètres, assigne à chaque chronométrateur sa position, enregistre les temps finaux.
- Signale aux chronométrateurs que le fusil est levé, qu'il y a un faux départ et qu'il faut remettre les chronomètres à zéro.
- Enregistre tous les temps manuels.

Chronométrateurs

- Notent manuellement l'arrivée de leur(s) patineur(s) désigné(s).
- Les chronométrateurs désignés notent les temps par tour (intervalles).

Chronométrateur électronique en chef

- Enregistre tous les temps à l'aide d'un système de chronométrage électronique.

Coordonnateur de la rencontre

- Responsable face à la personne désignée de l'organisation (club/provincial/national ou international) et à l'officiel en chef pour l'organisation complète de la rencontre. Ceci comprend la réception et la vérification des inscriptions, l'élaboration du programme, la

supervision du compilateur en chef et le fait de s'assurer que toute la documentation est remplie avant, pendant et après la rencontre, y compris les demandes de ratification de records et la distribution des résultats.

Compilateur en chef

- Avec le coordonnateur de la rencontre et sous sa direction, prépare toute la documentation liée à la tenue de la rencontre.
- S'assure que les informations correctes sont notées, conservées et affichées.

Préposé au regroupement

- Vérifie les noms et numéros des patineurs.
- S'assure que les courses se déroulent avec un bon roulement en préparant les patineurs dans la zone d'appel et en confirmant leur position à la ligne de départ.
- Distribue les brassards aux patineurs.

Compteur de tours

- Informe les patineurs et les officiels du nombre de tours qu'il reste à patiner.
- Sonne la cloche indiquant le dernier tour.

Préposés à la piste

- Replacent les balises manquantes dans les courbes et dans les droits de la piste et remplissent d'autres tâches à la demande de l'officiel.

Annonceur

- Informe le public de ce qui se passe, qui patine, etc.
- Indique au public les points d'intérêt, tout changement à l'horaire et, après confirmation, toute disqualification.

Représentant technique

- Aux compétitions majeures, une personne nommée par l'organisme dirigeant du sport est représentant technique. En collaboration avec les officiels et les organisateurs de la rencontre, cette personne est responsable de gérer tous les problèmes au niveau de l'organisation, de s'assurer que les politiques et règles spéciales sont respectées. Le représentant technique est généralement un officiel de patinage de vitesse qui possède beaucoup d'expérience et il est une excellente personne-ressource pour obtenir des renseignements sur l'événement et sur le patinage de vitesse en général.

K. DESCRIPTION DES SITES

Aux Jeux d'hiver du Canada de Red Deer, les épreuves de patinage de vitesse longue piste auront lieu à Grand Chief Park. L'anneau de glace y mesure 400 m.

L. ANCIENS ATHLÈTES DE RENOM

Athlète	Prov./terr.	Jeux du Canada	Jeux olympiques
Isabelle Weidemann	Ont.	2011	2018

Vincent De Haître	Ont.	2011 — argent au relais (<i>courte piste</i>)	2018 2014
Laurent Dubreuil	Qc	2011 — Or au 100, au 500 m et en poursuite par équipe; argent au 1 500 m; bronze au 3 000 m	2018
Alexandre St-Jean	Qc	2011 — Or au 500 m et au relais; argent au 1 500 m en finale supérieur (<i>courte piste</i>)	2018
Keri Morrison	Ont.	2011 — Bronze au 3000 m relais (<i>courte piste</i>)	2018
Heather McLean	Man.	2011 — Or au 100 m	2018
Ivanie Blondin	Ont.	2007 — Or au 1 500 m; argent au 1000 m et au relais (<i>courte piste</i>)	2018 2014
Marsha Hudey	Sask.	2007 — Or au 100 m, 500 m et en poursuite par équipe	2018 2014
Anastasia Bucsis	Alb.	2007 — Argent au 500 m	2014 2010
Kali Christ	Sask.	2007 — Or en poursuite par équipe; argent au 1 500 m	2018 2014
William Dutton	Sask.	2007 — Bronze au 100 m	2014
Christine Nesbitt	Ont.	2003 1999	2014 2010 — Or au 1 000 m 2006 — Argent en poursuite par équipe
Lucas Makowsky	Sask.	2003	2014 2010 — Or en poursuite par équipe
Mathieu Giroux	Qc	2003	2014 2010 — Or en poursuite par équipe
Cindy Klassen	Man.	2001 (<i>cyclisme</i>) 1999 1995 (<i>hockey</i>)	2006 — Or au 1500 m, argent au 1 000 m et en poursuite, bronze au 3 000 m et au 5 000 m 2002 — Bronze au 3 000 m
Kristina Groves	Ont.	1995 — Or au 3 000 m; argent au 1 500 m	2010 — Argent au 1 500 m, bronze au 3 000 m 2006 — Argent au 1500 m et en poursuite par équipe 2002
Jason Parker	Sask.	1995 — Or au 5 000 m,	2006 — Argent en poursuite

		3 000 m, 1 500 m et 500 m 1991	
Catriona Le May Doan	Sask.	1993 (<i>athlétisme</i>) 1987 — Argent au 400 m, bronze au 800 m 1983 — Bronze au relais	2002 — Or au 500 m 1998 — Or au 500 m, bronze au 1 000 m 1994 1992
Clara Hughes	Man.	1991	2012 (<i>cyclisme</i>) 2010 — Bronze au 5 000 m 2006 — Or au 5000 m; argent en poursuite par équipe 2002 — Bronze au 5 000 m 2000 (<i>cyclisme</i>) 1996 — Bronze en course sur route et contre la montre (<i>cyclisme</i>)
Susan Auch	Man.	1985 (<i>cyclisme</i>) 1983 — Or au 800 m et en poursuite, argent au relais	2002 1998 — argent au 500 m 1994 — argent au 500 m 1992
Gaétan Boucher	Qc	1971	1988 1984 — or au 1000m et 1500m; bronze au 500 m 1980 — argent au 1000 m 1976

M. RECORDS DES JEUX DU CANADA

Femmes

Distance	Nom	Temps	Année	Lieu
100 m	Marsha Hudey SK	11,01	2007	Whitehorse
500 m	Sara Spence, Colombie- Britannique	41,49	2015	Prince George (piste Fort St John)
1000 m	Guillaume Blais-Dufour, QC	1:22,27	2015	Prince George (piste Fort St John)
1500 m	Jennessa Kemp, AB	2:15,35	2011	Halifax
3000 m	Sara Spence, Colombie- Britannique	4:35,26	2015	Prince George (piste Fort St John)
Départ de groupe	Carolane Gingras, QC	5:20,20	2015	Prince George (piste Fort St John)
Poursuite par équipe	Ali Banwell, Sarah Pousette, Josie Spence, Tori Spence, BC	3:36,62	2011	Halifax

Hommes

Distance	Nom	Temps	Année	Lieu
100 m	Laurent Dubreuil, QC	10,02	2011	Halifax
500 m	Jacob Graham, BC	37,00	2015	Prince George (piste Fort St John)
1500 m	Lucas Morin, SK	1:56,01	2011	Prince George (piste Fort St John)
3000 m	Antoine Gelinias-Beaulieu, QC	4:14,65	2011	Halifax
5000 m	Laurent Marcotte, QC	7:09,01	2015	Prince George (piste Fort St John)
Départ de groupe	Tyson Langelaar, MB	7:03,64	2015	Prince George (piste Fort St John)
Poursuite par équipe	Antoine Gelinias-Beaulieu, Francois Dery, Daniel Dubreuil, Laurent Dubreuil, QC	4:23,65	2011	Halifax

N. RECORDS CANADIENS

Seuls les records canadiens juniors peuvent être établis aux Jeux du Canada.

Femmes — junior

Distance	Nom	Temps	Année	Lieu
500 m	Shannon Rempel	0:38,53	2003	Calgary
1000 m	Béatrice Lamarche	1:16,05	2017	Calgary
1500 m	Béatrice Lamarche	1:58,13	2017	Calgary
3000 m	Nicole Garrido	4:04,49	2007	Calgary
5000 m	Isabelle Weidemann	7:14,55	2015	Calgary

Hommes — junior

Distance	Nom	Temps	Année	Lieu
500 m	Laurent Dubreuil	0:34,66 (WR)	2012	Salt Lake City
1000 m	Philippe Riopel	1:08,56	2008	Calgary
1500 m	Connor Howe	1:44,16	2019	Calgary
3000 m	Ben Donnelly	3:45,45	2015	Calgary
5000 m	Justin Warsylewicz	6.27,68	2005	Calgary