

DIRECTIVES PARCOURS JEUNESSE 2021

Barèmes des parcours: www.stv-fsg.ch



Editeur: Fédération suisse de gymnastique
Bahnhofstrasse 38
5000 Aarau
062 837 82 00
www.stv-fsg.ch

Rédaction: FSG, groupe spécialisé parcours jeunesse
Laura Eiholzer, Erich Casal, Nadja Ackeret

Edition: 03.2021

Copyright: Fédération suisse de gymnastique

Table des matières

1	Sens et but des Directives du parcours jeunesse	3
2	Participants	3
2.1	Gymnastes blessés.....	3
3	Catégories d'âge	3
4	Equipement des gymnastes / Matériel personnel	3
5	Echauffement	4
6	Déroulement / Installation	4
7	Jury / Arbitres	4
8	Notation / Barèmes	4
8.1	Déduction d'ordre.....	4
9	Course d'obstacles	5
9.1	Informations générales.....	5
9.2	Particularités	5
9.3	Notation	5
9.4	Jury.....	5
9.5	Déroulement de l'exercice.....	6
9.6	Plan d'installation	7
9.7	Matériel.....	9
10	Parcours d'unihockey	10
10.1	Informations générales.....	10
10.2	Particularités	10
10.3	Notation	10
10.4	Arbitres	11
10.5	Déroulement de l'exercice.....	12
10.6	Plan d'installation	13
10.7	Matériel.....	15
11	Test de branche allround	16
11.1	Informations générales.....	16
11.2	Particularités	16
11.3	Notation	16
11.4	Arbitres	16
11.5	Déroulement de l'exercice.....	17
11.6	Plan d'installation	18
11.7	Matériel.....	20

1 Sens et but des Directives du parcours jeunesse

Les présentes Directives constituent la base de déroulement des disciplines du parcours jeunesse : course d'obstacles (CO), parcours d'unihockey (PU) et test de branche allround (TBA) lors du concours de sociétés jeunesse de la Fédération suisse de gymnastique (FSG).

Au début de l'année civile, le groupe spécialisé parcours jeunesse peut émettre des interprétations des règles spéciales ainsi que des prescriptions d'équipement qui seront publiées sur le site internet FSG, secteur gymnastique enfants.

Pour des raisons de clarté, seule la forme masculine est utilisée.

2 Participants

La taille minimale d'un groupe est de quatre gymnastes.

Les sociétés ayant au moins 12 membres peuvent être réparties sur deux installations (trois à partir de 24 personnes).

2.1 Gymnastes blessés

Au début de la compétition, une société ou une section doit aligner au moins quatre jeunes aptes à concourir et, pour le test allround, au moins six jeunes aptes à concourir, ce même en présence d'un certificat médical.

Si un jeune se blesse durant la compétition, celle-ci s'interrompt. Pour le parcours de jeu d'unihockey ou d'allround, le groupe peut aligner un joueur de remplacement (double participation autorisée). En l'absence d'un jeune apte à concourir issu de la même section, un jeune d'un autre groupe peut concourir.

En cas de blessure durant la course d'obstacles, le jeune peut, s'il retrouve ses capacités en temps utile (à l'arbitre de décider), faire un nouveau départ. Si cela n'est pas possible, cela doit être confirmé par un certificat médical pour pouvoir en tenir compte dans l'évaluation de la catégorie. Dans le cas contraire, le jeune blessé n'est pas pris en compte dans le nombre de gymnastes pour l'évaluation.

3 Catégories d'âge

Les catégories d'âge sont établies comme suit :

M18

M16

M14

M12

M10

M8

4 Equipement des gymnastes / Matériel personnel

Les compétitions se déroulent en portant un t-shirt/justaucorps uniforme. Dans les groupes mixtes, filles et garçons peuvent porter des t-shirts/justaucorps différents.

Les aides au départ (bloc ou aide du partenaire) sont interdites.

Il est interdit de prendre son matériel personnel (balle, anneau de tennis, crosse d'unihockey). Doivent être utilisés les engins mis à disposition par l'organisateur.

Les chaussures d'extérieur et d'intérieur sont autorisées. Les chaussures à clous, à cames ou à crampons vissés sont interdites et seront sanctionnées par une déduction. Des règles spéciales s'appliquent au terrain de floorball s'il est joué en intérieur.

5 Echauffement

Il est interdit de s'échauffer sur les aires de compétition.

6 Déroulement / Installation

Chaque groupe, respectivement chaque participant, a droit à un essai. Il est interdit de faire des tours d'essai.

Il est interdit de saisir (avec les mains) les poteaux ou piquets, et ce dans n'importe quelle discipline.

Ne pas relancer les balles qui peuvent sortir du jeu mais les poser uniquement sur la délimitation extérieure du terrain.

Les illustrations des présentes Directives servent à expliquer le déroulement de l'exercice. Il ne s'agit que d'instantanés et non pas de positions fixes et statiques. Elles ne sont dès lors contraignantes que si elles vont dans le sens du déroulement de l'exercice ou que si cela est prévu dans la description.

7 Jury / Arbitres

Les arbitres sont nommés par la direction des concours sur la base des inscriptions faites par les sociétés participantes.

Les instructions données par les chefs de discipline et par les arbitres doivent toujours être suivies.

Les responsabilités des arbitres sont décrites dans les différents descriptifs.

8 Notation / Barèmes

Les barèmes fixent les catégories d'âge par sexe selon l'art. 3 «Catégories d'âge».

Les détails du calcul des notes ainsi que les barèmes mis à jour et détaillés figurent dans les barèmes du parcours jeunesse de la FSG (www.stv-fsg.ch). Il convient en outre de se conformer au document «[Directives barèmes FSG](#)» sur le site internet pour calculer les notes.

8.1 Déduction d'ordre

Toute infraction à l'art. 4 « Equipement / matériel personnel » entraîne dans les cas suivants une déduction d'ordre cumulable de 0,5 pt par cas sur la note totale de la discipline :

- port de chaussures interdites.
- port d'une tenue non uniforme.
- non utilisation du matériel mis à disposition par l'organisateur.
- port de gants
- utilisation de moyens adhésifs

Toute autre infraction aux Directives sont sanctionnables conformément aux Prescriptions de concours. Les déductions d'ordre sont prononcées par le directeur des concours pour autant qu'il n'existe aucune directive prévalant.

9 Course d'obstacles

9.1 Informations générales

Arrivée :	parcours d'adresse et d'agilité avec obstacles par-dessus lesquels sauter, par-dessous lesquels ramper, sur lesquels grimper, tenir en équilibre et autour desquels slalomer.
Groupes :	la course d'obstacles s'effectue comme course individuelle.
Distance :	env.45m de long
Taille terrain :	4,5 x 20m (cf. plan d'installation sous 9.6)
Propriétés du sol :	la course d'obstacles se déroule à l'air libre (terrain de sport ou gazon)

9.2 Particularités

Le toucher de piquets ou de poteaux est interdit et entraîne un temps additionnel de 5 sec. En cas de renversement de piquet ou de poteau, c'est au concurrent de le remettre en place.

Chronométrage à 1/10e de seconde.

9.3 Notation

Les gymnastes effectuant deux essais ratés sont disqualifiés. S'entend comme essai raté un départ trop précoce (franchir la ligne de départ avant le signal).
Si un obstacle n'est pas franchi correctement, le gymnaste doit franchir l'obstacle une nouvelle fois.

Durée de course = du signal de départ jusqu'à l'arrivée.

Pour passer l'arrivée, il faut que les deux pieds touchent le sol derrière le dernier obstacle.

9.4 Jury

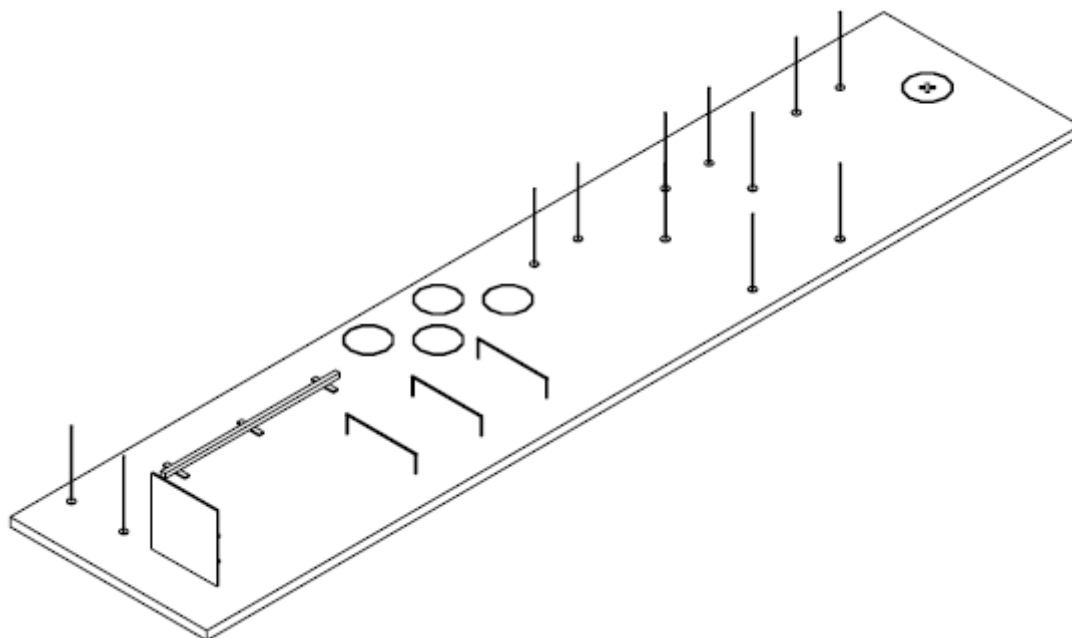
2-3 arbitres par installation. Un arbitre note les temps sur la fiche de résultats tandis qu'1-2 arbitre(s) chronomètre(nt) (selon l'intervalle prévu dans le plan).

Les arbitres sur les installations:

- sont chargés du déroulement organisationnel, annonce des résultats incluse,
- donnent le signal de départ de la compétition et chronomètrent,
- contrôlent la ligne de départ (franchissement) et le déroulement de l'exercice,
- interviennent si un obstacle n'a pas été franchi correctement – ordonnent de répéter l'obstacle.

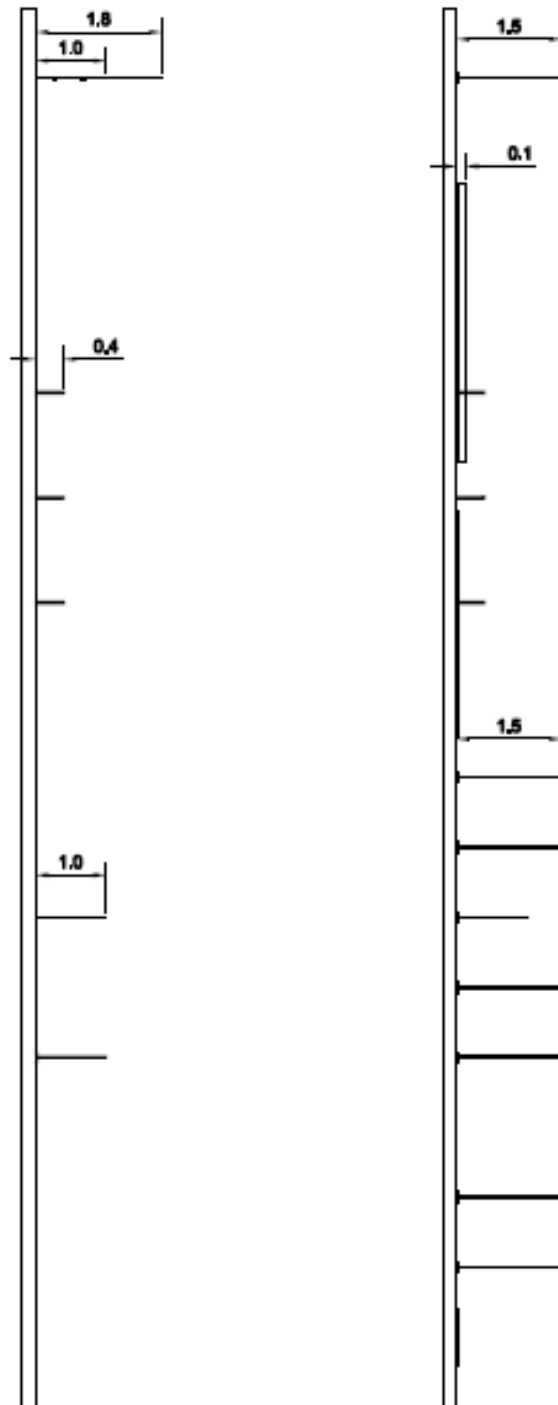
9.5 Déroulement de l'exercice

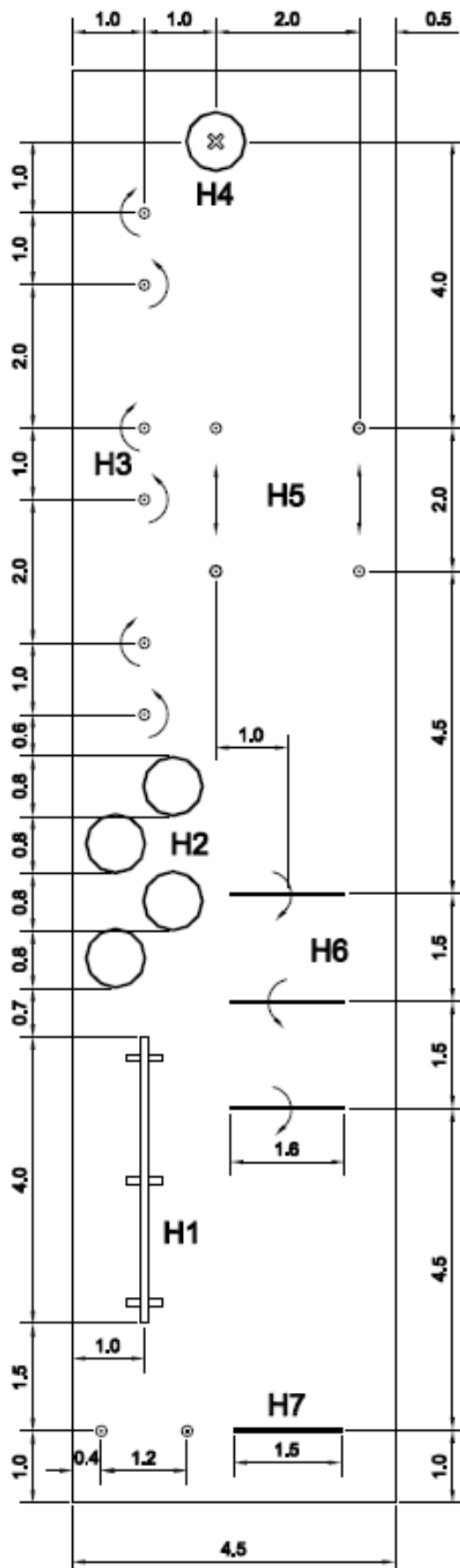
Les différents obstacles doivent être entièrement et correctement effectués/franchis. Commencer derrière la ligne de départ. Au signal «A vos places», les gymnastes se mettent derrière la ligne de départ. Au signal «Partez» ils partent.



Départ	départ entre les poteaux/piquets et derrière la ligne
Obstacle 1	tenir en équilibre sur la poutre. Un pied doit entièrement empiéter sur les deux extrémités
Obstacle 2	sauter sur une jambe d'un cerceau à l'autre ((les enfants de la catégorie d'âge M8 et M10 peuvent courir à travers les cerceaux
Obstacle 3	slalomer entre les poteaux/piquets en commençant à droite et en changeant de rythme
Obstacle 4	passer à travers les cerceaux et reposer sur le marquage
Obstacle 5	transporter deux fois un anneau de tennis d'un poteau à l'autre, d'arrière en avant, voire d'avant en arrière
Obstacle 6	ramper sous la 1ère et 3e haies et sauter par-dessus la 2 ^e
Obstacle 7	grimper sur la paroi
Arrivée	toucher le sol des deux pieds derrière le dernier obstacle

9.6 Plan d'installation

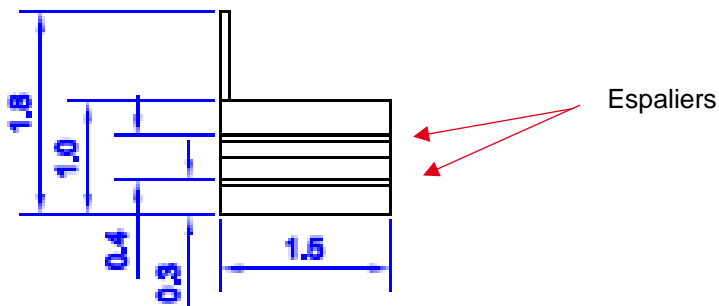




9.7 Matériel

Départ	2 poteaux (\varnothing 6–8cm, 180cm de haut, dont 30 cm ancrés au sol) ou piquets, 1 ligne
Obstacle 1	1 poutre avec extrémités marquées en rouge 30cm long (10cm x 10cm x 400cm)
Obstacle 2	4 cerceaux, (\varnothing 80cm)
Obstacle 3	6 poteaux (\varnothing 6–8cm, 180cm de haut dont 30 cm dans le sol) ou piquets
Obstacle 4	un cerceau, (\varnothing 80 cm), marquage au sol
Obstacle 5	4 poteaux (\varnothing 6–8cm, 100cm de haut) ou piquets 2 anneaux de tennis (intérieur– \varnothing 20cm, 180gr.)
Obstacle 6	3 haies (40 cm haut) ou 6 poteaux (\varnothing 6–8 cm), 40 cm de haut avec 3 poutres transversales (\varnothing 6–8 cm), 160cm long, ancrées au sol
Obstacle 7	1 poteau (\varnothing 6–8cm, 180cm de haut, dont 30cm ancrées au sol) 1 poteau (\varnothing 6–8cm, 10cm de haut hors du sol) 2 planches de bois trois couches (150cm x 50cm, env. 27mm) ou 1x 150cm x 100cm 2 espaliers vissés (150cm long ; lattes de toit par ex. env. 48/24mm)

Exemple obstacle 7



Arbitres

à chacun 1 chronomètre

10 Parcours d'unihockey

10.1 Informations générales

But	jeu de passes, améliorer la technique du tir, faire autant de points que possible
Groupes	3 joueurs
Durée :	3 minutes (par partie)
Taille du terrain :	4,5 x 20m (cf. plan sous 10.6)
Propriétés du terrain	le parcours d'unihockey peut se dérouler en salle ou à l'air libre (place en dur ; béton ; asphalte ou tartan).

10.2 Particularités

L'équipement d'unihockey est conforme au règlement de Swiss Unihockey (volume de la crosse, courbure de la spatule, propriétés de la balle, etc.).

Chaussures d'extérieur et d'intérieur sont autorisées. Cependant, en salle ne sont autorisées que les chaussures d'intérieur conformément aux directives de l'exploitant de la salle (description exacte dans les prescriptions de concours de la manifestation, par exemple pas de semelles noires).

Le toucher de piquets ou de poteaux est interdit et entraîne une déduction d'un point. En cas de renversement de piquet ou de poteau, c'est au concurrent de le remettre en place.

Pour l'obstacle 4, la passe doit toujours s'effectuer correctement, c'est-à-dire avec le corps, la balle et la crosse derrière la ligne et la balle entre les quilles de marquage. Les passes incorrectes sont pénalisées par une déduction d'1 point.

10.3 Notation

Si le même gymnaste ou le même groupe provoque deux faux départs, le groupe est disqualifié du parcours de jeu. Est considéré comme faux départ le fait pour un gymnaste de partir trop tôt (commencer à jouer le ballon ou dépasser la ligne de départ avant que ne soit donné le signal de départ).

Lorsque l'obstacle 5 n'est pas franchi correctement, le gymnaste doit recommencer devant cet obstacle.

1 point	effectuer le slalom
3 points	passer devant les poutres
5 points	de la ligne de fond 1 après but
4 points	de la ligne de fond 2 après but
3 points	de la ligne de fond 3 après but
2 points	de la ligne de fond 4 après but
3 points	passe de H5 dans la zone 1
1 point	pour course dans la zone1

Pénalité d'un point pour

- avoir touché le piquet ou le poteau
- n'avoir pas effectué correctement la passe à l'obstacle 4.

Les points sont comptés en continu à l'aide d'une machine.

10.4 Arbitres

Un arbitre par installation.

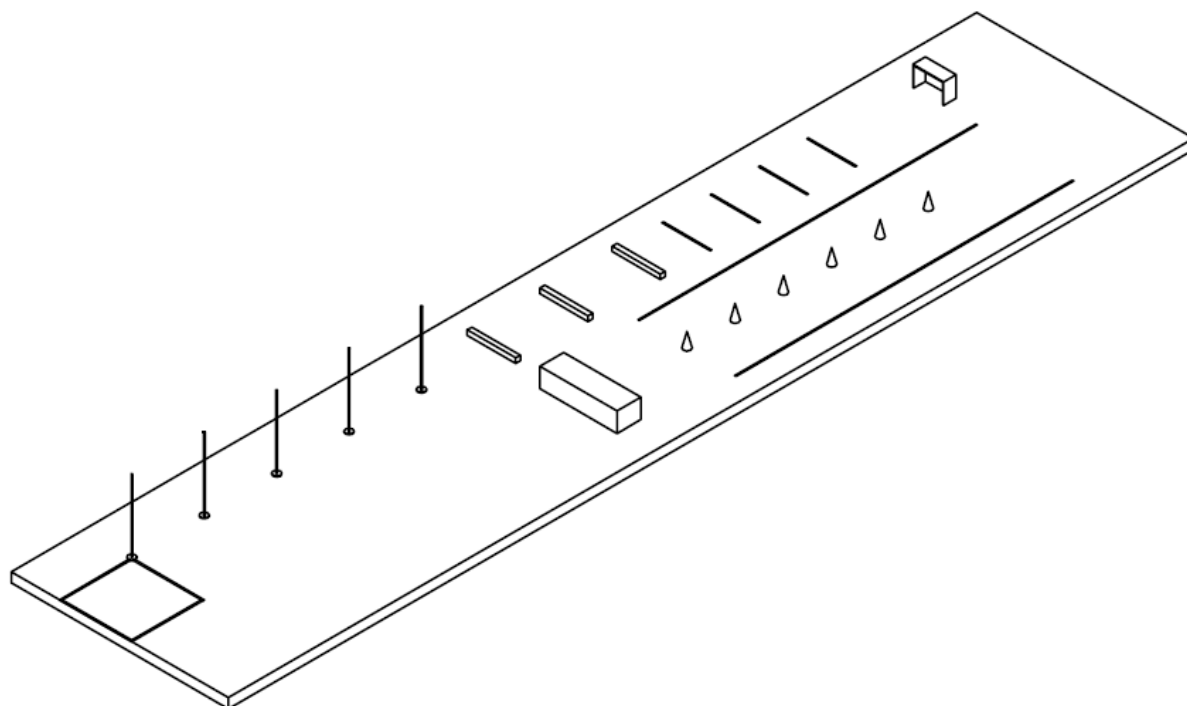
L'arbitre est chargé :

- du déroulement, y compris de l'annonce des résultats,
- de siffler le coup d'envoi et le coup final de la compétition et de la chronométrer
- de contrôler la zone 1
- des obstacles 1+2+5 (empiètement de la ligne, déroulement correct)
- de compter les points de la ligne finale 1-4 à l'aide de l'appareil manuel
- de contrôler les obstacles 3 et 4 (empiètement de la ligne, déroulement correct)
- de compter les points des obstacles 1 et 2 et les points de la passe de H5 dans la zone 1 ainsi que les points de course.

10.5 Déroulement de l'exercice

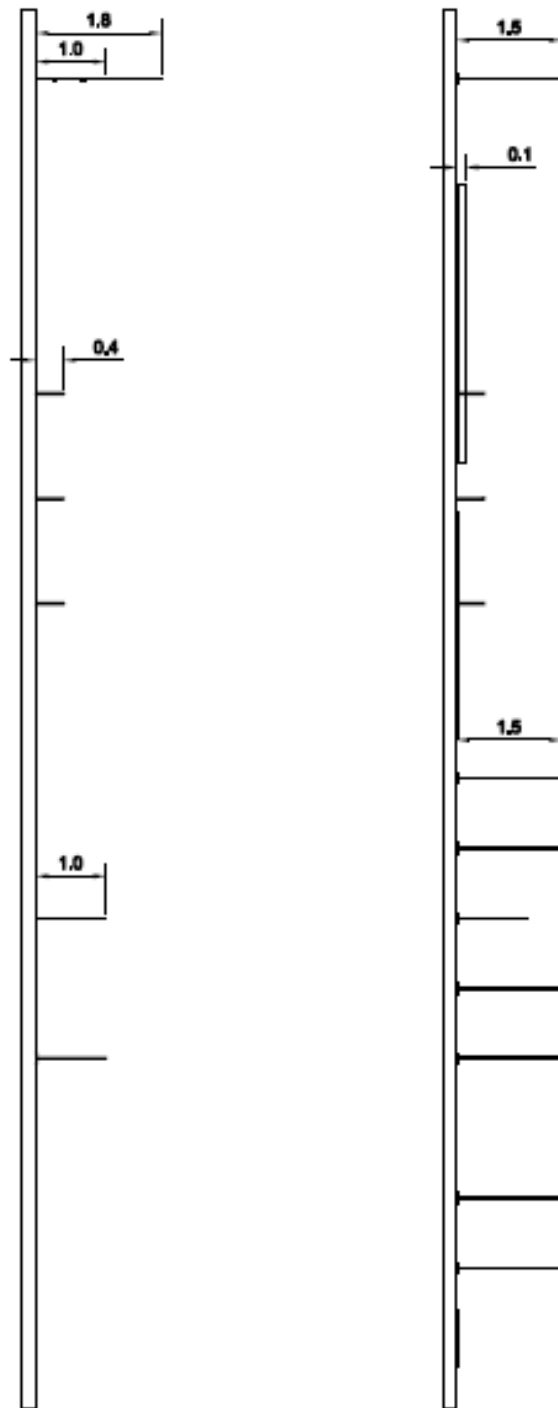
Les différents obstacles doivent tous être franchis entièrement et correctement.

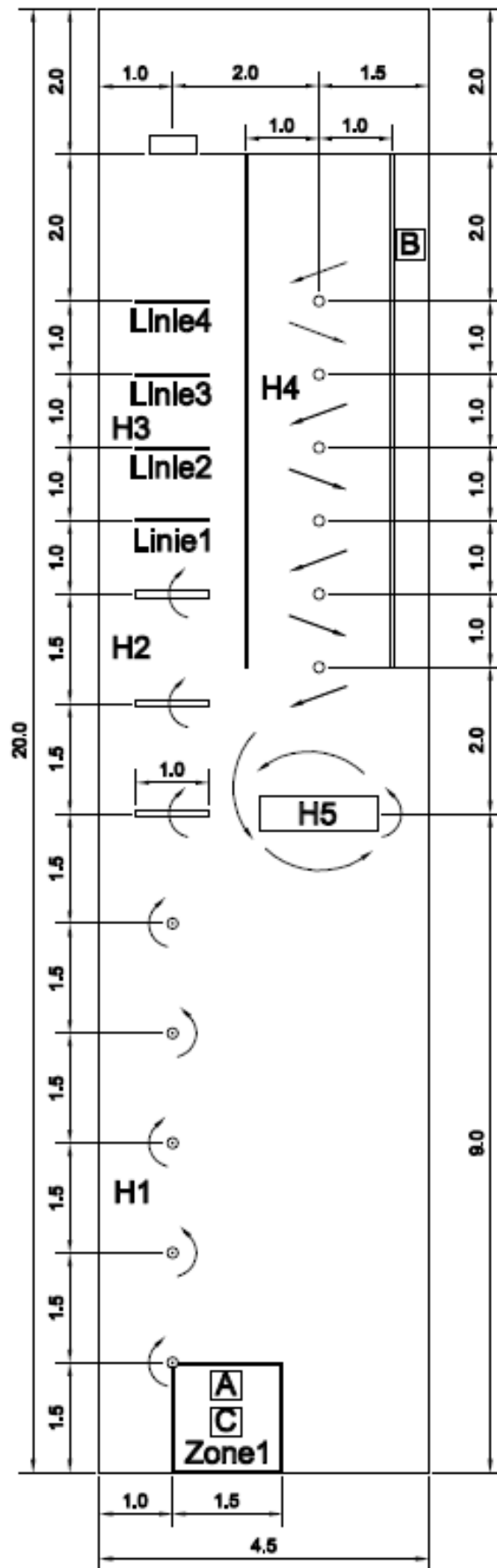
Départ avec la crosse et la balle d'unihockey derrière la ligne de départ. Au signal « En place », les gymnastes se disposent derrière la ligne de départ. Ils démarrent au signal « Partez ».



Départ	début dans la zone 1
Obstacle 1	slalomer avec la balle sur la crosse, à gauche autour du premier poteau (marquer le début correctement!)
Obstacle 2	surmonter chaque poutre séparément (on peut mener la balle)
Obstacle 3	tir aux buts de la ligne 1, 2, 3 ou 4
Obstacle 4	jeu de passe jusqu'à l'arrivée en commençant à la position B avant le premier cône de marquage. Le joueur B continue de jouer à l'obstacle 5, le joueur A va au début de l'obstacle 4.
Obstacle 5	faire en courant le tour de la partie de caisson avec la balle à la crosse, par la droite ou la gauche
Obstacle 6	passer depuis la fin de la partie de caisson jusque dans la zone 1 au joueur C. Le joueur C commence par le slalom. Le joueur B va dans la zone 1. Maintenant, tout recommence.

10.6 Plan d'installation





10.7 Matériel

Départ	1 poteau (ø 6–8cm, 180cm de haut) ou piquets, 4 lignes
Obstacle 1	4 poteaux (ø 6–8cm, 180cm de haut) ou piquets
Obstacle 2	3 poutres (10cm x 10cm x 100cm)
Obstacle 3	1 petit but d'unihockey ou panneau en bois, 60 cm de long x 50 cm de haut, 4 lignes
Obstacle 4	6 cônes de marquage (20–30cm de haut)
Obstacle 5	1 couvercle de caisson suédois
Marquage	couleur de marquage pour démarquer le déroulement et les lignes
Equipement	plusieurs crosses d'unihockey (dr et g) et deux balles d'unihockey
Arbitres	1 timer, 1 compteur manuel set de dossards 1–100 (préférer dossard par-dessus → facteur temps)

Barrières pour le parcours de jeu d'unihockey

Il est autorisé et recommandé d'entourer le terrain à l'aide de barrières (poutres ou planches de 10 cm de haut) des trois côtés (longueurs et côté transversal pour le slalom).

11 Test de branche allround

11.1 Informations générales

Arrivée	parcours de lancer et de réception avec tâches de course en changeant en continu.
Groupes	6 joueurs
Durée	3 minutes secondes (par partie)
Taille du terrain	4,5 x 18m (cf. plan d'installation sous 11.7)
Propriétés du sol	le test de branche allround se déroule à l'air libre (place en dur, terrain de sport/gazon).

11.2 Particularités

Interdiction de franchir ou d'empiéter la ligne de lancer. Si cela arrive, c'est la zone suivante qui est prise en compte pour la notation (nombre de points plus petit). Pour la zone 6, il n'est pas possible d'obtenir des points dans la zone 8.

Le toucher de piquets ou de poteaux est interdit et entraîne une déduction d'un point. En cas de renversement de piquet ou de poteau, c'est au concurrent de le remettre en place.

11.3 Notation

1 point	Rattraper de la zone 1 à la zone 2
3 points	Rattraper de la zone 4 à la zone 8 à travers cerceau
2 points	Rattraper de la zone 5 à la zone 8 à travers cerceau
1 point	Rattraper de la zone 6 à la zone 8 à travers cerceau
1 point	Faire le tour du piquet en courant dans la zone 1

Une déduction d'un point s'applique dans les cas suivants :

- le pied du lanceur dépasse la ligne de zone
- pour chaque fois que le piquet n'est pas contourné en courant
- toucher du piquet ou du poteau

11.4 Arbitres

2 arbitres par installation.

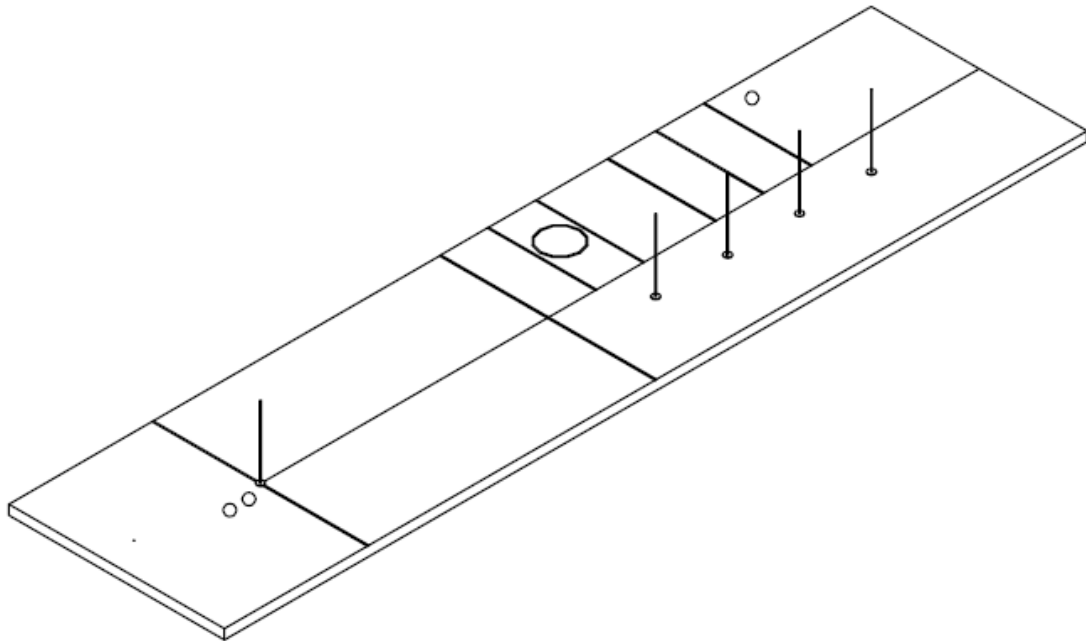
L'arbitre 1 (A1) est chargé :

- du déroulement organisationnel, y compris de l'annonce des résultats,
- de siffler le début et la fin de la compétition et du chronométrage,
- de dénombrer à l'aide d'un appareil manuel les balles attrapées de la zone 1 à la zone 2,
- de contrôler les zones 1, 2 et 3 (dépassement des lignes), les piquets et le déroulement de l'exercice,
- de compter les points de course dans la zone 1 à l'aide d'un appareil manuel.

L'arbitre 2 (A2) est chargé :

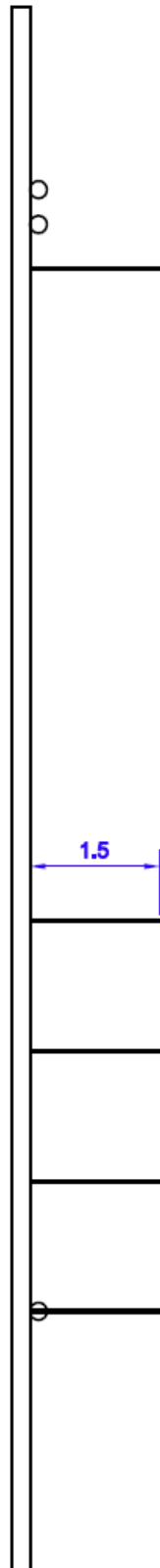
- de dénombrer à l'aide d'un appareil manuel les balles attrapées de la zone 4/5/6 à la zone 8,
- de contrôler les gymnastes dans le cerceau (dépassement de la zone 7),
- de communiquer ses résultats à l'A1.

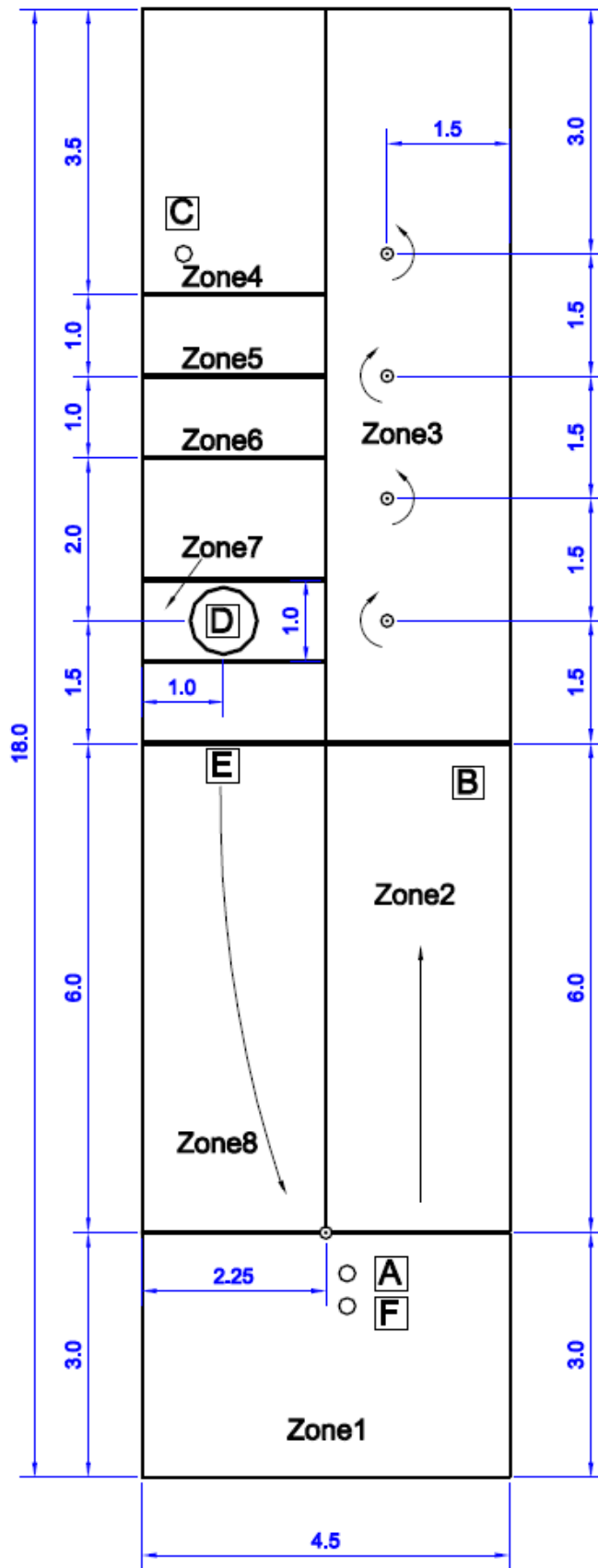
11.5 Déroulement de l'exercice



- A (ballon en main) fait une passe à B et va dans la zone 2
- C part de la zone 4 (ballon en main) et lance depuis la zone 4, 5 ou 6 le ballon à travers le cerceau à E puis va en courant dans la zone 8 pendant que A démarre
- B rattrape le ballon de A, court avec le ballon à gauche en passant près du 1er piquet, slalome autour des trois autres piquets et va à la zone 4
- E rattrape le ballon de C et fait le tour piquet encourant dans la zone 1.
- Dès qu'A est prêt, F lance le ballon dans la zone 2
- Pendant toute la partie, D tient le cerceau dans la zone 7

11.6 Plan d'installation





11.7 Matériel

- 5 poteaux (ø 6–8cm, 180cm de haut, dont 30 cm ancrées au sol) ou piquets
- 1 cerceau, Ø 80 cm
- 3 balles de handball, taille 1

- Arbitres :
 - 1 timer
 - 2 compteurs manuels
 - set de dossards 1–100 (à enfiler par-dessus préférable → facteur temps)

Notes :