



# **Fédération fribourgeoise de gymnastique** **Freiburgischer Turnverband**

## **PRESCRIPTIONS DE CONCOURS POUR LA JOURNÉE POLYSPORTIVE JEUNESSE**

**Date : samedi 8 juin 2024**  
**Lieu : Guin**  
**Organisation : TSV Düdingen**

### **Table des matières**

1	PREAMBULE .....	2
2	GENERALITES .....	2
2.1	Termes .....	2
2.2	Organisation.....	2
2.3	Aide-juges.....	2
2.4	Classement.....	3
3	POSSIBILITES DE TRAVAIL .....	3
3.1	Concours polysports.....	3
3.2	Gymnastique enfantine .....	4
3.3	Gymnastique Parents+Enfants .....	4
3.4	Répartition des gymnastes dans les catégories et cartes de membre	4
4	REGLEMENT DES DISCIPLINES .....	5
4.1	Jeu « Unihockey ».....	5
4.2	Jeu « Ballon chronomètre » .....	7
4.3	Parcours d'orientation.....	8
4.4	Jeux d'athlétisme .....	9
4.5	Athlétisme.....	11
4.6	Estafette-navette .....	11
4.7	Gym enfantine : 4 jeux.....	12
4.8	Gym enfantine : estafette-navette .....	14
4.9	Gymnastique Parents+Enfants .....	15
5	PRIX.....	15
6	FINANCES .....	16
7	DISPOSITIONS DIVERSES.....	17
8	DELAIS .....	17

## 1 PREAMBULE

- 1.1** La société de gym TSV Düdingen (comité d'organisation, nommé "CO" ci-après) sous la responsabilité technique du comité central technique de la FFG (comité technique, nommé "CT" ci-après), organisent une journée cantonale polysportive, ouverte à toutes les sociétés affiliées à la FFG ainsi qu'aux sociétés invitées. Cette journée donne la possibilité à la jeunesse et aux groupes de gymnastique infantine et Parents+Enfants d'effectuer un concours de groupe en athlétisme, aux jeux d'athlétisme, aux estafettes-navettes, au biathlon ou aux jeux.
- 1.2** Pour des raisons d'organisation, les responsables du concours se réservent le droit de limiter le nombre d'inscriptions pour les invités. L'ordre d'arrivée sera pris en considération.

## 2 GENERALITES

### 2.1 Termes

Le terme "gymnaste" comprend les filles et les garçons.

### 2.2 Organisation

- 2.2.1** La manifestation est organisée sous forme de concours par équipe.
- 2.2.2** Pour la gymnastique Parents+Enfants, une équipe est composée de tous les gymnastes de la société et il n'y a pas de classement. Chaque société ne peut donc inscrire qu'une équipe par société.
- 2.2.3** Pour les 4 jeux de la gymnastique infantine, il faut former des équipes entre 5 à 10 enfants. Il y aura un classement pour chaque jeu, chaque équipe doit toutefois participer à tous les jeux. L'équipe doit rester constituée des mêmes gymnastes pour tous les jeux ce qui signifie qu'un enfant ne peut pas faire partie de deux équipes différentes. La société annonce un nombre d'équipes qui est définitif.
- 2.2.4** Dans toutes les catégories jeunesse (jusqu'à 9 ans, jusqu'à 12 ans, jusqu'à 16 ans) une équipe est composée de 5 à 10 gymnastes (sauf pour l'estafette-navette, cf ci-dessous). Chaque société peut inscrire une ou plusieurs équipes de gymnastes différents dans les différentes catégories et disciplines. Pour chaque catégorie, 4 disciplines de concours sont proposées. Chaque société choisit au moment de l'inscription le nombre d'équipes dans la ou les discipline(s) auxquelles elle veut prendre part. Un classement est établi séparément pour chaque discipline.
- 2.2.5** Pour l'estafette-navette (gym infantine, jusqu'à 9 ans, jusqu'à 12 ans, jusqu'à 16 ans) une équipe est composée de 8 gymnastes. Chaque société peut inscrire une ou plusieurs équipes de gymnastes différents dans les différentes catégories. En fin de journée, il y aura des finales pour toutes les catégories.

### 2.3 Aide-juges

Chaque société a l'obligation de mettre à disposition des aide-juges au prorata des gymnastes (1 aide-juge par tranche de 10 gymnastes, au maximum 5 aide-juges par société : 1 à 10 gymnastes = 1 aide-juge, 11 à 20 gymnastes = 2 aide-juges, 21 à 30 gymnastes = 3 aide-juges, 31 à 40 gymnastes = 4 aide-juges, 41 gymnastes et plus = 5 aide-juges). L'âge minimum des aide-juges est de 16 ans et les aide-juges sont tenus de porter une tenue sportive. Si l'engagement de l'aide-juge est de moins de 4 heures, il n'est pas possible de prévoir plus d'une personne pour ce poste ; si l'engagement est de plus de 4 heures, il est possible que 2 personnes se partagent la tâche. Si un ou plusieurs aide-juges manquent à l'appel lors du concours, sa société risque d'être sanctionnée quant à sa participation l'année suivante, ceci en plus de la retenue de la finance de garantie.

Les responsables de concours, les collaborateurs désignés par le CT, les membres des divisions FFG impliquées dans l'organisation de cette journée (polysports jeunesse, enfantine, Parents+Enfants) ainsi que les juges brevetés engagés dans les concours peuvent être déduits de l'effectif demandé.

Avant de déduire un juge breveté de l'effectif demandé, les sociétés sont priées de prendre contact avec la personne concernée et de s'assurer qu'elle est disposée à venir juger lors de cette journée.

## 2.4 Classement

La direction du concours se réserve le droit de regrouper des catégories et/ou des disciplines en cas d'inscriptions insuffisantes dans une ou plusieurs catégories. En cas de regroupement les sociétés seront avisées.

Les fribourgeois et les invités sont classés ensemble.

## 3 POSSIBILITES DE TRAVAIL

### 3.1 Concours polysports

#### 3.1.1 Catégorie "Polysport filles jusqu'à 9 ans" (2015)

	description sous
– Jeu « Ballon chronomètre »	4.2
– Jeux d'athlétisme	4.4
– Parcours d'orientation	4.3
– Estafette-navette	4.6

#### 3.1.2 Catégorie "Polysport garçons et mixte jusqu'à 9 ans" (2015)

	description sous
– Jeu « Ballon chronomètre »	4.2
– Jeux d'athlétisme	4.4
– Parcours d'orientation	4.3
– Estafette-navette	4.6

#### 3.1.3 Catégorie "Polysport filles jusqu'à 12 ans" (2012)

– Jeu « Ballon chronomètre »	4.2
– Athlétisme (Concours multiple par équipe)	4.5
– Parcours d'orientation	4.3
– Estafette-navette	4.6

#### 3.1.4 Catégorie "Polysport garçons et mixte jusqu'à 12 ans" (2012)

– Jeu « Ballon chronomètre »	4.2
– Athlétisme (Concours multiple par équipe)	4.5
– Parcours d'orientation	4.3
– Estafette-navette	4.6

#### 3.1.5 Catégorie "Polysport filles jusqu'à 16 ans" (2008)

– Jeu « Unihockey »	4.1
– Athlétisme (Concours multiple par équipe)	4.5
– Estafette-navette	4.6

3.1.6 Catégorie "**Polysport garçons et mixte jusqu'à 16 ans**" (2008)

- Jeu « Unihockey» 4.1
- Athlétisme (Concours multiple par équipe) 4.5
- Estafette-navette 4.6

## 3.1.7 Âge des gymnastes dans les catégories

Par société il est possible d'avoir **un gymnaste plus âgé d'une année au maximum** (2014 pour les jusqu'à 9 ans, 2011 pour les jusqu'à 12 ans, 2007 pour les jusqu'à 16 ans) **pour une seule catégorie**. Ce gymnaste doit être annoncé par écrit lors de l'inscription.

3.2 **Gymnastique infantine**3.2.1 Catégorie "**Gym infantine jusqu'à 7 ans mais maximum 2H**" (2017)

- 4 jeux 4.7
- Estafette-navette 4.8

3.3 **Gymnastique Parents+Enfants**

- 3 jeux à découvrir sur place, sans classement 4.9

3.4 **Répartition des gymnastes dans les catégories et cartes de membre**

En tout temps, la carte de membre FSG pourra être demandée pour les gymnastes des catégories jusqu'à 9 ans, jusqu'à 12 ans et jusqu'à 16 ans. Les participants doivent pouvoir prouver leur âge (soit il est noté sur la carte de membre FSG, soit à l'aide d'une carte d'identité).

Lors de cette journée il y aura des contrôles sporadiques des cartes de membre ainsi que de l'âge des gymnastes.

Si l'âge d'un ou de plusieurs gymnastes d'une équipe ne répond pas aux critères de participation de sa catégorie, l'équipe ne sera pas classée ou sera pénalisée. Pour les dispositions particulières, se référer au point 3.1.7 pour les concours polysports jeunesse. Si le moniteur ne peut pas justifier les âges, la FFG décidera de la sanction à prendre.

Si lors d'un contrôle, la société ne peut pas présenter une ou des cartes de membres, la sanction financière est la suivante : taxe administrative de CHF 100.- par société + montant de la cotisation pour chaque carte manquante.

## 4 REGLEMENT DES DISCIPLINES

### 4.1 Jeu « Unihockey »

#### 4.1.1 Catégories

- Polysport filles jusqu'à 16 ans
- Polysport garçons et mixte jusqu'à 16 ans

#### 4.1.2 Déroulement

Le jeu se déroulera sous forme de tournoi (chaque équipe jouera plusieurs matchs). Le tournoi aura lieu en salle de gym.

Le jeu sera arbitré par les joueurs eux-mêmes (ou leur moniteur), un membre de l'équipe A devra donc arbitrer un match de l'équipe B contre l'équipe C.

#### 4.1.3 Description et règlement

##### Description

##### Durée du match d'unihockey :

- 10 à 15 min. en fonction du nombre d'inscriptions

##### Nombre de joueurs :

- 3 joueurs sur le terrain et 1 gardien par équipe
- Les changements peuvent s'effectuer n'importe quand
  - Il ne doit, en aucun cas, avoir plus de 3 joueurs par équipe sur le terrain (d'abord un joueur sort et ensuite un remplacement peut être effectuer).

##### Objectif :

1. Marquer le plus de points possibles en tirant dans le but de l'équipe adverse.
2. Empêcher l'équipe adverse de s'emparer de la balle et/ou de marquer.

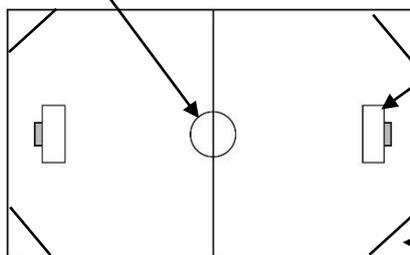
##### Terrain :

##### Centre du terrain

⇒ On y fait l'entre-deux au début du match

##### Zone du gardien

⇒ Zone où le gardien peut prendre la balle des mains



##### Sorti de jeu

⇒ Quand la balle sort, on fait la remise en jeu à l'endroit où elle est sortie à ~1m du banc

##### Début du match (entre-deux) :

- La balle est déposée au centre du terrain. Deux joueurs se placent face à face en regardant le but dans lequel ils doivent marquer en tenant leur canne parallèlement l'une de l'autre. Lorsque l'arbitre siffle, les joueurs peuvent essayer de prendre la balle.
- Les autres joueurs peuvent se placer librement sur leur moitié de terrain à condition de ne pas être dans le cercle central.

## Règlement

### 1. Pour les joueurs

#### Il est interdit de :

- Mettre sa canne ou sa jambe entre les jambes de son adversaire
- Donner un coup de canne sur la canne de son adversaire
- Lancer sa canne
- Lever sa canne au-dessus de la hanche (« canne haute »)
- Jouer sans avoir de canne en main
- Jouer alors qu'on est à terre
- Toucher la balle deux fois de suite avec le pied avant qu'elle n'ait touché sa canne ou celle d'un autre joueur
- Sauter
- Arrêter ou jouer la balle intentionnellement avec sa tête
- Toucher la balle avec la main ou le bras
- Tenir la canne de son adversaire
- Pousser, tenir, frapper ou faire un croche-pied à son adversaire
- De pénétrer la zone du gardien adverse

### 2. Pour le gardien

#### Il est interdit de :

- Garder la balle plus de 3 secondes d'affilée dans ses mains
- Toucher la balle avec une autre partie de son corps que son pied en dehors de la zone du gardien
- Lancer ou shooter la balle dans le camp adverse sans que la balle qu'auparavant la balle ne touche son propre camp

### 3. Pour l'arbitrage

#### Fautes :

- En cas de sorti de balle, un coup franc est effectué.
- Lorsqu'une faute a été délibérément commise afin d'empêcher un but, le joueur fautif risque une pénalité
- Lors d'une faute standard, l'équipe victime de la faute peut se voir accorder un coup franc.

#### Coup franc :

- Un coup franc doit être effectué là où la faute a eu lieu par un tir frappé (≠ tir du poignet). L'équipe fautive a le droit de constituer un mur du nombre de joueur qu'elle veut à une distance minimum de 2m.

#### Pénalité :

- Si un joueur conteste les décisions de l'arbitre, joue avec dureté excessive, commet une infraction jugée dangereuse par l'arbitre, ou qui pourrait conduire à une blessure pour l'adversaire, une pénalité de temps pénalisera le joueur fautif qui sortira du terrain pendant 2, 5 ou 10 minutes selon la gravité de la faute. Le joueur pénalisé ne peut pas être remplacé sur le terrain. L'équipe pénalisée joue avec un joueur de moins.

#### Points :

- Un but vaut 1 point.

**Classement :**

- Match gagné = 2 points
- Match nul (après lancers francs) = 1 points
- Match perdu = 0 point
- En cas d'égalité de pts = le plus de buts marqués
- Égalité de goal average = confrontation directe
- Égalité de confrontation = le plus de buts marqués

Si une équipe n'est pas présente 5 min. après l'heure fixée sur le programme, elle perd par forfait 0-5

**4.2 Jeu « Ballon chronomètre »**

## 4.2.1 Catégories

- Polysport filles jusqu'à 9 ans
- Polysport garçons et mixte jusqu'à 9 ans
- Polysport filles jusqu'à 12 ans
- Polysport garçons et mixte jusqu'à 12 ans

## 4.2.2 Effectif

5 à 10 joueurs par équipe.

## 4.2.3 Durée

Chaque équipe joue 2 fois  
 1 x le chronomètre seulement 5 joueurs  
 1 x les coureurs de 5 à 10 joueurs par équipe

## 4.2.4 Règles

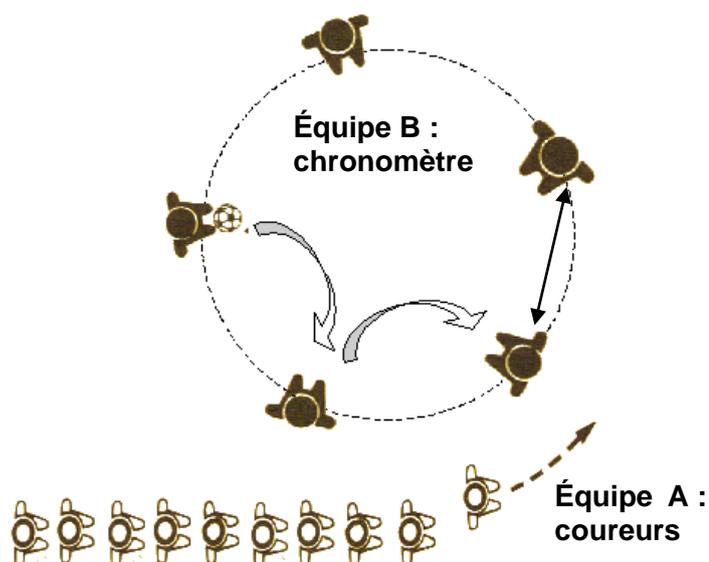
**But du jeu :** effectuer le parcours plus rapidement que l'autre équipe.

Au signal du départ le premier coureur (A) tourne autour du cercle vient passer l'anneau au coureur suivant et ainsi de suite. Pendant ce temps, l'autre équipe (B) se lancent le ballon de main en main. Le premier gymnaste de l'équipe porte un sautoir. Quand le ballon a effectué **15 tours** complets (**20 tours pour les catégories -12ans**), le jeu est terminé. Le chrono s'arrête pour les coureurs. Compter le nombre de tours que les coureurs ont effectués.

**Catégories jusqu'à 12 ans :** Lorsqu'un coureur est proche d'un membre de l'équipe B, ce dernier a le droit de le toucher avec la balle si elle est en sa possession. Si le coureur est touché de cette manière, il est éliminé et son tour n'est pas comptabilisé. ATTENTION, la balle ne doit en aucun cas être lancée sur le coureur et l'équipe B n'a pas le droit de poursuivre le coureur.

## 4.2.5 Classement

Le classement se fera selon le nombre de tours que les coureurs ont effectués.



### 4.3 Parcours d'orientation

#### 4.3.1 Catégories

- Polysport filles jusqu'à 9 ans
- Polysport garçons et mixte jusqu'à 9 ans
- Polysport filles jusqu'à 12 ans
- Polysport garçons et mixte jusqu'à 12 ans

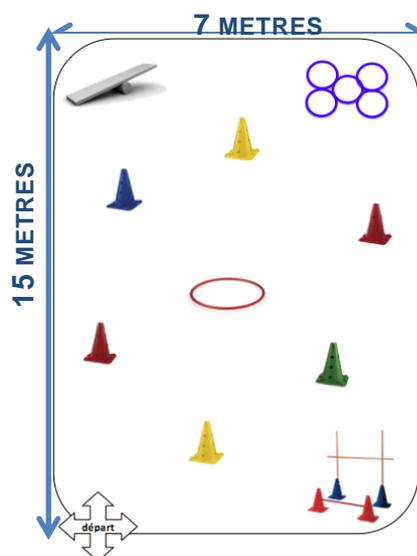
#### 4.3.2 Déroulement

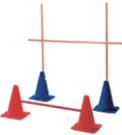
Une équipe est formée de 5 à 10 gymnastes. Le classement se fera par rapport aux nombres de points obtenus pour les x trajets effectués. Temps maximum 6 minutes. Seulement 2 gymnastes peuvent être en jeu en même temps.

#### 4.3.3 Description et règlement

Catégorie -9 ans : Au signal du départ les gymnastes A et B prennent chacun un plan du dessus de la pile, le montrent à l'aide-juge et vont effectuer le parcours avec l'aide du plan. Dès que A passe la ligne d'arrivée, C prend le plan suivant, le montre à l'aide-juge et effectue le parcours, idem pour D et ainsi de suite.

Catégorie -12 ans : Au signal du départ les gymnastes A et B prennent chacun un plan du dessus de la pile, ils l'étudient et le donnent à l'aide-juge. Ils vont ensuite effectuer le parcours sans l'aide du plan. Dès que A et B sont partis, C et D peuvent étudier les plans suivants. Dès que A passe la ligne d'arrivée C peut effectuer son parcours, idem pour D dès que B est arrivé et ainsi de suite.



	Passer du bon côté du cône		Marcher sur la planche
	Passer le cerceau par le corps		Passer dessus (hauteur 20 cm -9 ans, 30 cm -12 ans)
	Saut pieds écartés, pieds joints et pieds écartés		Passer dessous (hauteur 70 cm -9 ans, 80 cm -12 ans)

## 4.3.4 Décompte des points

1 pt par engin correct

3 pts supplémentaires si tout le parcours est effectué correctement

## 4.4 Jeux d'athlétisme

## 4.4.1 Catégories

- Polysport filles jusqu'à 9 ans
- Polysport garçons et mixte jusqu'à 9 ans

## 4.4.2 Déroulement

Le concours est composé des 4 parties de concours suivantes :

- Vitesse : « **Relais 3 ronds** »
- Lancer : « **Jeter / Lancer** »
- Endurance : « **Course d'endurance par équipe** »
- Sauter : « **Saut depuis une poutre** »

Une équipe est formée de 5 à 10 gymnastes et prend part aux 4 parties de concours. Les sociétés avec un effectif plus nombreux peuvent inscrire plusieurs équipes (p. ex. pour un effectif de 30 gymnastes il est possible d'inscrire 3, 4 ou 5 équipes). Chaque gymnaste d'une équipe a l'obligation de participer à toutes les parties de concours. Pour le classement le système des points selon les rangs est appliqué. C'est à dire que pour chaque partie de concours un classement est établi. Le rang dans ce classement de partie de concours correspond aux nombres de points dans cette partie de concours. L'addition des points des quatre parties de concours nous donne le classement de la discipline (l'équipe gagnante est celle qui a le moins de points). Seul celui-ci est pris en considération pour la liste des résultats.

En cas de comportement antisportif (langage, tenue, attitude), du non-respect de l'horaire de travail ou le non-respect d'autres prescriptions, l'équipe concernée sera pénalisée de 5 à 10 points, selon la gravité du fait.

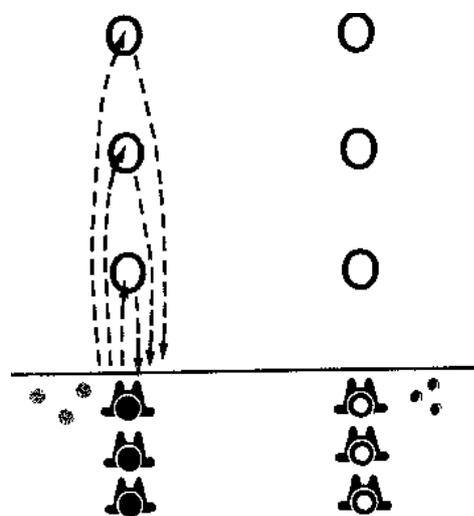
## 4.4.3 Description et règlement

♦ **Jeu : « Relais 3 ronds » (vitesse)**

Les gymnastes sont alignés les uns derrière les autres. Le premier de chaque équipe prend un objet et le **dépose** dans le premier rond (cerceau ou sautoir). Il revient à la base, prend le 2<sup>ème</sup> objet, le dépose dans le 2<sup>ème</sup> rond. Il revient une nouvelle fois à la base, prend le 3<sup>ème</sup> objet et le dépose dans le 3<sup>ème</sup> rond. Il revient alors à la base passer le relais au 2<sup>ème</sup> joueur en lui tapant dans la main. Le 2<sup>ème</sup> va au 1<sup>er</sup> rond ramène l'objet, va au 2<sup>ème</sup> rond, etc...

**Chaque équipe effectue 10 trajets (5 aller-retour).** Chaque gymnaste de l'équipe court au minimum 1x et au maximum 2x). Pour chaque passage incorrect de l'obstacle et pour chaque gymnaste parti trop tôt, l'équipe est punie d'une pénalité de 2 secondes.

Le classement se fera selon le temps total



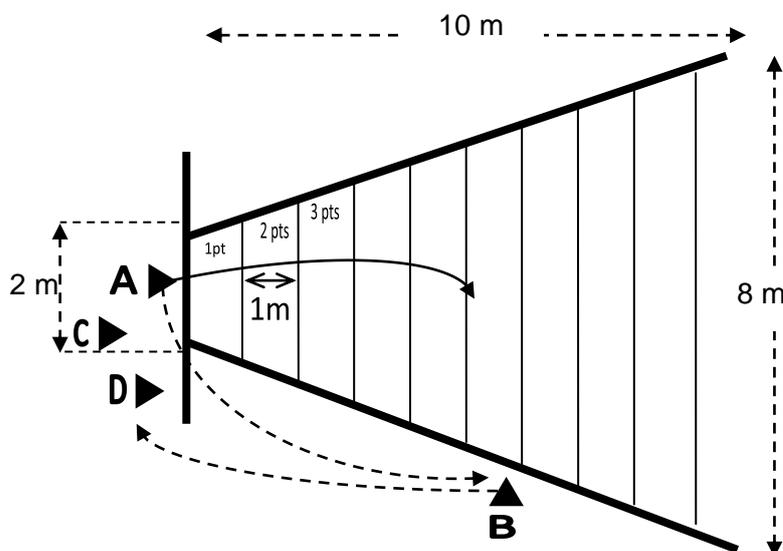
◆ **Jeu : « Jeter/Lancer »**

Lancer le ballon de basket sans élan dans la zone marquée.

A jette/lance le ballon de basket. Dès que le ballon touche le sol, B entre dans le secteur pour chercher le ballon. Dès que B a quitté le secteur, C peut jeter/lancer, A prend la place de B, etc.

- On ne peut pénétrer dans le secteur que lorsque le ballon touche le sol et le prochain ne peut lancer/jeter que lorsque le secteur est à nouveau libre.
- On ne peut utiliser que 2 ballons de basket
- La technique est libre : jeter ou lancer.
- Durée du jeu : 5 minutes

**Classement** : Ballon dans secteur 1=1 point, secteur 2 = 2 points etc. Si le ballon tombe en-dehors des secteurs, l'essai ne donne pas de point. Tous les points réalisés durant le jeu sont additionnés.



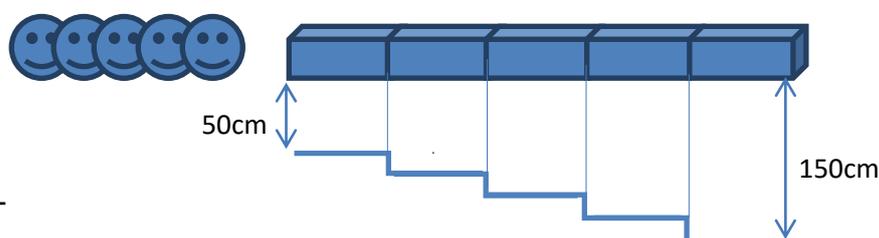
◆ **Course d'endurance par équipe**

Toute l'équipe se place derrière le poteau de départ. Au signal, toute l'équipe effectue en même temps un parcours d'environ 400 m.

Le premier et le 5ème temps seront pris en considération pour le résultat de l'équipe.

◆ **Jeu « Saut depuis une poutre »**

Le concurrent s'avance sur la poutre, il s'arrête à l'endroit qui lui convient et effectue alors un saut à pieds joints. Pour que le saut soit validé, les deux pieds doivent être au-delà de la ligne marquée au sol. Une fois le saut effectué, l'enfant tape dans la main du prochain concurrent qui peut alors, à son tour, s'élancer pour effectuer son saut. Le nombre de points va de 1 à 5. Les sauts de chaque gymnaste sont pris en compte pour le résultat final de l'équipe. Le but visé est de faire un maximum de points sur une durée de 5 minutes.



Dimensions de la poutre :

- 3 mètres de long
- 9 cm de haut
- 19 cm de large

## 4.5 Athlétisme

### 4.5.1 Catégories

- Polysport filles jusqu'à 12 ans
- Polysport garçons et mixte jusqu'à 12 ans
- Polysport filles jusqu'à 16 ans
- Polysport garçons et mixte jusqu'à 16 ans

### 4.5.2 Déroulement

Le concours d'athlétisme se déroule sous forme de concours par équipe.

En cas de comportement antisportif (langage, tenue, attitude), du non-respect de l'horaire de travail ou le non-respect d'autres prescriptions l'équipe concernée sera pénalisée de 100 à 500 points selon la gravité du fait.

### 4.5.3 Description et règlement

Le concours multiple se compose des disciplines suivantes :

- Sprint : 80m
- Saut : saut en longueur
- Lancer : lancer avec balle de 200 gr (pour les filles et garçons des catégories jusqu'à 12 ans)  
lancer du boulet 3 kg (pour les filles des catégories jusqu'à 16 ans)  
lancer du boulet 4 kg (pour les garçons de la catégorie jusqu'à 16 ans)
- Course d'endurance : ~800m

Les 5 meilleurs résultats du concours multiple (addition des 4 disciplines d'un même gymnaste) sont pris en considération pour le résultat du concours d'équipe.

Nombre d'essais : 3 essais au lancer et au saut en longueur (catégories jusqu'à 12 ans : appui dans la zone d'appel 30 cm avant et après la planche ; catégories jusqu'à 16 ans : la planche fait foi).

Evaluation : Le barème 2010 de Swiss Athletics est valable pour taxer les différentes disciplines. Au cas où un résultat se situerait entre 2 points, il faut tenir compte du nombre de points inférieur le plus proche.

## 4.6 Estafette-navette

### 4.6.1 Catégories

- Polysport filles jusqu'à 9 ans
- Polysport garçons et mixte jusqu'à 9 ans
- Polysport filles jusqu'à 12 ans
- Polysport garçons et mixte jusqu'à 12 ans
- Polysport filles jusqu'à 16 ans
- Polysport garçons et mixte jusqu'à 16 ans

### 4.6.2 Déroulement

La course d'estafette-navette se déroule sous forme de concours par équipe. Une équipe est formée de 8 coureurs.

En cas de comportement antisportif (langage, tenue, attitude), du non-respect de l'horaire de travail ou le non-respect d'autres prescriptions l'équipe concernée sera pénalisée de 2 à 5 secondes selon la gravité du fait.

#### 4.6.3 Description et règlement

Il s'agit d'une estafette avec passage de témoin. Pour la catégorie jusqu'à 9 ans, le témoin est remplacé par un anneau que les enfants se transmettent.

La distance (env. 50m) doit être parcourue 2x (aller et retour) pour toutes les catégories.

Le commandement de départ est : „A vos marques - prêt - coup de feu“. En cas de faux départ, le départ n'est pas répété. Les équipes fautives seront pénalisées par un supplément de 2 secondes. Lors d'un passage de témoin ou de l'anneau, le témoin ou l'anneau doit toujours passer derrière le poteau de délimitation sinon l'équipe fait un faux passage et est sanctionnée d'une pénalité de 2 secondes. Le temps est stoppé quand le dernier coureur de l'équipe franchit la ligne d'arrivée avec le torse.

### 4.7 Gym infantine : 4 jeux

#### 4.7.1 Catégories

- Gym infantine jusqu'à 7 ans, mais au maximum 2H

#### 4.7.2 Déroulement

Le concours est composé des 4 jeux suivants :

- Jeu surprise à découvrir sur place (endurance)
- Chambre à air (coordination)
- L'élastique (collaboration)
- Jeu de l'échelle (lancer)

Pour chaque jeu, former des équipes de 5 à 10 enfants.

Un classement est établi pour chaque jeu. En cas d'égalité un tirage au sort départagera les équipes.

#### 4.7.3 Description et règlement

##### **JEU 1 : Jeu surprise (endurance)**

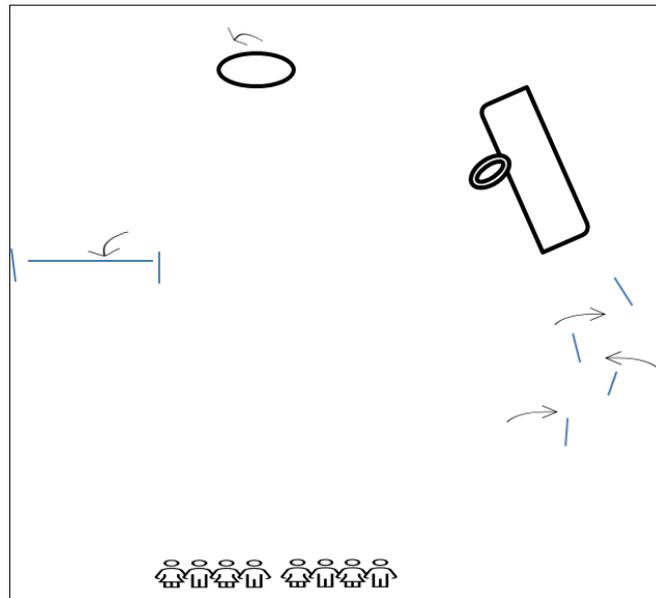
Jeu surprise à découvrir sur place

##### **JEU 2 : Chambre à air (collaboration)**

Prendre l'objet (pneu, cerceau) mettre la main dessus et le faire rouler à côté de soi, ou devant soi, faire le slalom, passer sur la bascule, puis dans le cerceau, ensuite sous l'élastique et revenir donner l'objet au suivant

Le 2ème part quand le 1er a passé la bascule.

Pour les calculs, c'est le meilleur temps qui gagne après 10 passages



### JEU 3 : L'élastique (collaboration)

Les enfants sont au départ 2/2 dans un élastique.

Ils doivent prendre une carte sur laquelle il y a un animal dessiné sur le côté pile et sur le côté face la façon dans laquelle ils doivent franchir les élastiques. (2 sortes de saut)

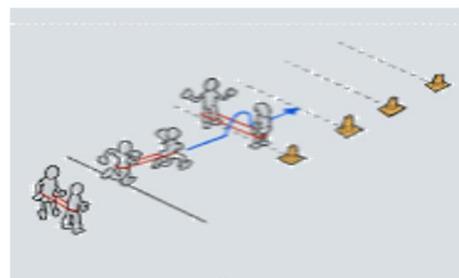
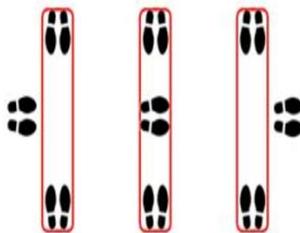
Les premiers partent, franchissent les élastiques (3x) de la manière que montre la carte. Au bout, ils doivent déposer la carte dans leur état naturel d'habitation de l'animal (exemple : Girafe = Savane).

Le retour se fait par le côté en ligne droite mais les enfants sont toujours dans l'élastique. A l'arrivée, il passe l'élastique au suivant.

Les 2 suivants peuvent partir quand les précédents ont franchi la 3ème élastique.

Le chronomètre s'arrête quand la dernière carte est posée et que les enfants sont tous revenus au point de départ. Le nombre de carte sera défini le jour du concours.

Pas 1 :



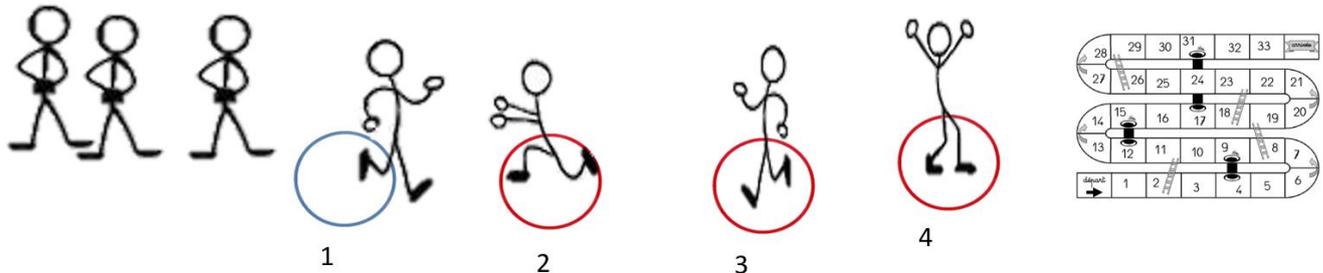
Pas 2 :



### JEU 4 : Jeu de l'échelle (lancer)

Les 4 premiers enfants sont dans les 4 cerceaux. L'enfant dans le cerceau bleu lance le dé à l'enfant devant lui, le numéro 2. Le numéro 2 lance le dé au numéro 3 etc. jusqu'au numéro 4. Ce dernier lance le dé au sol et va avancer le pion de l'équipe (avec la monitrice) du nombre de point. Il reprend le dé et va le donner à l'enfant qui se trouve dans le cerceau numéro 1.

Pendant qu'il aura lancé le dé, les enfants se seront décalés d'un cerceau.



Un 2ème dé sera mis en route et suivra le même chemin que le 1er dé.

Les dés seront donnés dans le cerceau bleu que lorsqu'il est occupé par l'enfant qui était devant le cerceau bleu et qui prends sa nouvelle place.

On n'utilise pas les échelles (raccourci) pour avancer ou reculer.

La monitrice accompagnera l'enfant lors du déplacement du pion objectif : arrivé le plus vite possible à la dernière case (temps au chronomètre).

## 4.8 Gym infantine : estafette-navette

### 4.8.1 Catégories

- Gym infantine jusqu'à 7 ans, mais au maximum 2H

### 4.8.2 Déroulement

La course d'estafette-navette se déroule sous forme de concours par équipe. Une équipe est formée de 8 coureurs.

### 4.8.3 Description et règlement

Il s'agit d'une estafette avec passage de témoin. Le témoin est un anneau que les enfants se transmettent.

La distance (env. 50m) doit être parcourue 1x (aller simple) par chacun des 8 enfants.

Le commandement de départ est : „A vos marques - prêt - coup de sifflet“. En cas de faux départ, le départ n'est pas répété. Les équipes fautives seront pénalisées par un supplément de 2 secondes. Lors d'un passage de l'anneau, l'anneau doit toujours passer derrière le poteau de délimitation sinon l'équipe fait un faux passage et est sanctionnée d'une pénalité de 2 secondes. Le temps est stoppé quand le dernier coureur de l'équipe franchit la ligne d'arrivée avec le torse.

## 4.9 Gymnastique Parents+Enfants

Jeux à découvrir sur place, sans classement, d'une durée totale de 1h.

En s'inscrivant à la journée polysportive, la monitrice/le moniteur s'engage à respecter les règles suivantes :

- Inscrire le nombre correct des participants (et non une approximation)
- Respecter le délai d'inscription : aucune inscription ne sera acceptée après le délai
- Les enfants ne peuvent pas être inscrits en Parents+Enfants et en enfantines car les jeux se déroulent au même moment

La monitrice/le moniteur s'engage à transmettre les informations suivantes aux participants :

- Obligatoire 1 adulte par enfant / l'enfant doit faire partie de la gym P+E et être âgé de 2.5 ans minimum et 5 ans maximum
- Les enfants sont sous la responsabilité des parents
- Aucun autre enfant ne sera accepté sur le terrain (même frères et sœurs)
- Les parents qui regardent restent également en dehors du terrain de jeu (même pour faire des photos)
- Respecter les horaires, le matériel, les directives des jeux
- Les parents et les enfants viennent en tenue gymnique et se chaussent de baskets (pas de tongs ni de sandalettes)

Votre groupe P+E peut être réparti dans plusieurs jeux en même temps.

Pour les groupes P+E de langue allemande, une traduction écrite des histoires sera disponible et nous demanderons aux monitrices/moniteurs concernés de la lire à leur groupe.

Un tout grand merci pour votre compréhension et votre soutien !

## 5 PRIX

### 5.1 Concours

- Les 3 premiers de chaque classement reçoivent une coupe. Si une société n'est pas présente lors de la proclamation des résultats, la coupe ne sera en aucun cas envoyée ; elle sera remise au président de la société lors de la conférence des présidents du mois de septembre.
- Chaque gymnaste reçoit une croix de fête.

## 6 FINANCES

- 6.1** Finance de base par société : CHF 90.- par société (indépendamment du nombre d'équipes inscrites)  
 Concours polysports jeunesse : CHF 20.- par équipe et discipline  
 Gymnastique enfantine : CHF 20.- par équipe et par jeu (donc 80.- pour les 4 jeux)  
 Gymnastique enfantine : CHF 20.- par équipe pour l'estafette-navette  
 Gymnastique Parents+Enfants : CHF 60.- par équipe (1 équipe = toute la société)  
 Carte de fête : CHF 3.50.- par gymnaste

### Exemple d'inscription d'une société :

- Catégorie polysports jusqu'à 9 ans : 1 x jeu, 1 x jeux d'athlétisme, 1 x biathlon  
 Catégorie polysports jusqu'à 12 ans : 3 x jeu, 2 x athlétisme, 2 x biathlon, 2 x estafette-navette  
 Catégorie polysports jusqu'à 16 ans : 2 x jeu, 2 x athlétisme, 1 x estafette-navette  
 Catégorie gym enfantine : 1 x les 4 jeux, 1x estafette-navette  
 Catégorie Parents+Enfants : 1 x les jeux  
 Nombre de gymnastes participant à la fête : 60 gymnastes

Finance de garantie		CHF 200.-
Finance de base		CHF 90.-
Finance d'inscription concours polysports jeunesse	17x CHF 20.-	CHF 340.-
Finance d'inscription gym enfantine	1x CHF 80+ 1xCHF 20.-	CHF 100.-
Finance d'inscription Parents+Enfants	1x CHF 60.-	CHF 60.-
Cartes de fêtes	60x CHF 3.50	CHF 210.-

Total payable au 23 mai 2024 selon facture reçue de l'organisateur : CHF1000.-

Remboursement dans le mois qui suit le concours pour autant que la société ait fait parvenir au bulletin de versement : CHF 200.- moins les pénalités (retards, aide-juges manquants).

- 6.2** Les finances d'inscription seront perçues par l'organisateur qui établira une facture en fonction des inscriptions reçues.
- 6.3** Les finances d'inscription des sociétés ne sont remboursées en aucun cas.
- 6.4** Une finance de garantie de CHF 200.- par société sera payée à l'organisateur lors du paiement de l'inscription.
- 6.5** Seul le paiement de la finance de garantie valide l'inscription.
- 6.6** La finance de garantie sera remboursée dans le mois qui suit le concours pour autant que la société joigne, avec les inscriptions, un bulletin de versement.
- 6.7** En cas de retard pour chacun des délais selon point 8, une retenue sera effectuée sur la finance de garantie :
- retenue de CHF 20.- pour un retard de 3 à 6 jours
  - retenue de CHF 50.- pour un retard de 7 à 10 jours
  - retenue de CHF 100.- pour un retard de 11 jours et plus.
- 6.8** CHF 100.- par aide-juge manquant seront perçus après la manifestation par la FFG. CHF 50.- par équipe absente seront perçus après la manifestation par la FFG.
- 6.9** Les cas graves de comportement antisportif entraînent la disqualification, ceci en plus de la non-restitution de la finance de garantie.

## 7 DISPOSITIONS DIVERSES

- 7.1 Conformément au règlement, les participants déclarés comme membres actifs ou jeunesse FSG sont assurés auprès de la CAS de la FSG pour la responsabilité civile, les bris de lunettes et les accidents. L'organisateur décline toute responsabilité en cas de vols ou d'accidents.
- 7.2 Les protêts concernant des décisions du jury sont à remettre par écrit à la direction des concours dans les 15 minutes qui suivent l'annonce du résultat. Une taxe de CHF 100.- est à joindre à chaque protêt. En cas de refus du protêt, la taxe revient à la direction du concours. Les décisions de la direction du concours sont irrévocables.
- 7.3 Les organisateurs se gardent le droit de changer le programme de concours ou de limiter le nombre de participants, si cela leur semble nécessaire du point de vue de l'organisation. En principe le concours a lieu par tous les temps, toutefois des changements de programme ne sont pas à exclure en cas de conditions météorologiques extrêmes. Il n'y a pas de remboursement des finances d'inscriptions, si, en cas de conditions météorologiques extrêmes ou pour une autre raison de force majeure, le concours devait être annulé.
- 7.4 Tous les cas non prévus dans les présentes prescriptions seront tranchés par la direction du concours.

## 8 DELAIS

- 8.1 Les inscriptions doivent parvenir au plus tard pour le **10 mars 2024** au secrétariat FFG.
- 8.2 Les finances d'inscription et de garantie doivent être payées pour le **23 mai 2024** selon la facture qui sera envoyée par le secrétariat.
- 8.3 Pour chacun des délais ci-dessus, la date de l'inscription en ligne et la date du paiement font foi.

## COMITE CENTRAL TECHNIQUE DE LA FFG

La présidente technique :	Alexandra Risse Dougoud
Le responsable de la manifestation :	Ulysse Auderset
Le responsable de la division polysport jeunesse :	Ulysse Auderset
La responsable de la division gym enfantine :	Christel Schindler
La responsable de la division Parents+Enfants :	Sonia Bertherin