

SWISS
PARKOUR
SERIES

SWISS PARKOUR SERIES Règlement de compétition



TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	2
1 LÉGENDES.....	2
2 SWISS PARKOUR SERIES	3
3 CONDITIONS DE PARTICIPATION.....	4
4 CODE OF POINTS.....	4
4.1 Disciplines de compétition	5
4.1.1 Parkour Speed	5
4.1.2 Parkour Freestyle.....	5
4.2 Sécurité.....	5
4.3 Règlement de compétition.....	5
4.3.1 Règles speed	5
4.3.2 Règles freestyle	6
4.3.2.1 Critères de jugement en freestyle	Error! Bookmark not defined.
4.3.2.2 Echelle d'évaluation et points.....	7
5 CLASSEMENT	8
6 LIEUX DE DÉROULEMENT 2022	9
7 COMPÉTITIONS INTERNATIONALES.....	9

1 LÉGENDES

FSG	Fédération suisse de gymnastique
SPS	Swiss Parkour Series
FIG	Fédération internationale de gymnastique
CP	Checkpoint Judge = juge de checkpoint
CJP	Chair of judges' panel = juge supérieur
CS	Championnats suisses

2 SWISS PARKOUR SERIES

Le parkour désigne « l'art d'aller d'un point à un autre en respectant les principes clés de l'efficacité et de la fluidité ». Il a été développé à l'origine comme une méthode d'entraînement. Les pratiquants ont pour objectif soit d'atteindre un but le plus rapidement possible soit de présenter leurs compétences techniques avec style et créativité, en utilisant diverses techniques.

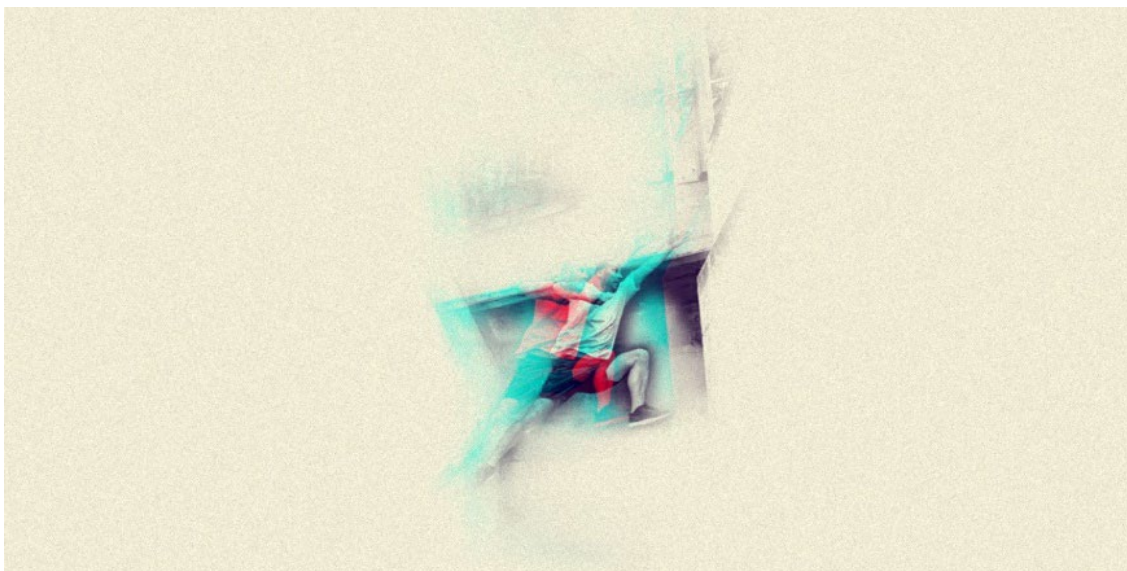
La FSG utilise la notion du parkour comme notion supérieure pour toutes les formes de mouvement dérivées des méthodes d'entraînement (notamment « L'art du déplacement, Le Parkour, Parcouring, Freerunning », etc.). Cela englobe les formes de mouvements d'origine (grimper des murs, faire des roulades et des balancers) ainsi que des formes acrobatiques comme les wallspins ou les saltos.

Swiss Parkour Series – La nouvelle série de compétitions de la FSG

La Swiss Parkour Series (« SPS ») est la nouvelle série de compétitions de parkour de la FSG. Les pratiquants du parkour se rassemblent à différents endroits du pays pour se mesurer dans les deux disciplines de parkour, le speed et le freestyle. La série est couronnée chaque année par les championnats suisses FSG de parkour. Les compétitions doivent être une expérience inoubliable pour les sportifs de masse tandis que pour les sportifs ayant des ambitions, la Swiss Parkour Series représente le billet d'entrée pour la Coupe du monde FIG de parkour.

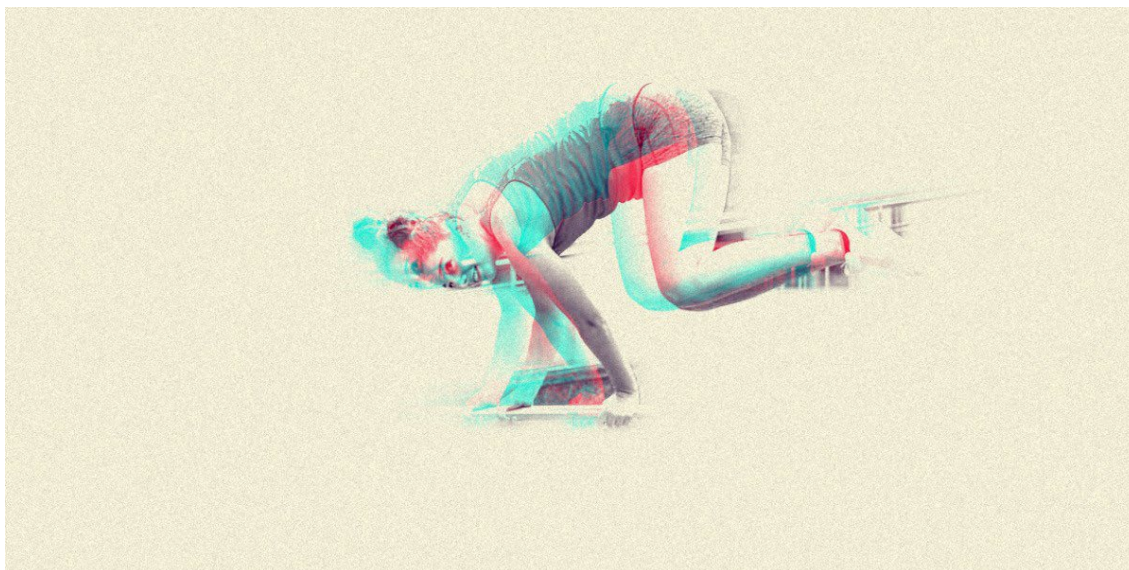
Selon le lieu de déroulement, une compétition se déroule propose une ou deux discipline(s). Les deux disciplines pratiquées en SPS sont les suivantes :

Parkour Speed



Les participants ont pour tâche de franchir au plus vite la ligne d'arrivée en surmontant tous les obstacles aménagés. Pour ce faire, ils doivent passer par des checkpoints. La victoire revient à la personne la plus rapide.

Parkour Freestyle



Les participants font montre de leur savoir sur un parcours librement choisi sur l'aire de compétition et sont évalués par des juges. Les critères d'évaluation sont expliqués dans le chapitre 4 « Code of Points ». La victoire revient à la personne ayant accumulé le plus grand nombre de points.

3 CONDITIONS DE PARTICIPATION

Peuvent prendre part tous les participants, indépendamment de l'association à laquelle ils sont affiliés. L'âge minimum de participation est fixé à 16 ans.

Les inscriptions passent par le portail de la FSG avec un lien menant vers le site internet de la Swiss Parkour Series (<http://www.parkourseries.ch>).

Les frais de participation sont fixés par l'organisateur de la compétition.

Si les athlètes étrangers sont autorisés à prendre part à la Swiss Parkour Series, ils ne peuvent pas figurer au classement de la série.

Pour de plus amples informations sur la Swiss Parkour Series, prière de consulter le site internet (<http://www.parkourseries.ch>).

4 CODE OF POINTS

Le code s'appuie sur le Code of Points 2019-2020 de la FIG. Il poursuit les objectifs suivants:

- permettre de juger les compétitions de parkour de la FSG de la manière la plus objective qui soit,
- normaliser le jugement des disciplines speed et freestyle lors des compétitions officielles de la FSG,
- garantir l'identification des meilleurs athlètes dans chaque compétition,
- servir de guide aux entraîneurs et aux athlètes.

4.1 Disciplines de compétition

4.1.1 Parkour Speed

Le format de compétition speed est une course d'obstacles chronométrée dont le but consiste à parcourir aussi rapidement que possible le trajet de A à B en effectuant les techniques de parkour de la manière la plus efficace qui soit.

4.1.2 Parkour Freestyle

Le format de compétition freestyle est une course librement choisie par les participants sur l'aire de compétition. Le but consiste à aligner avec style et savoir-faire et avec la plus grande fluidité plusieurs tricks en l'espace de 70 secondes. Les participants essaient d'intégrer :

- des mouvements de parkour difficiles et variés mis en valeur par une utilisation habile des obstacles,
- des mouvements acrobatiques difficiles et variés pour faire la preuve d'un run flow (flux de mouvements) et de mastery (savoir-faire/maîtrise),
- des liaisons entre mouvements de parkour et mouvements acrobatiques.

4.2 Sécurité

Il est attendu des athlètes qu'ils n'entraînent durant les heures d'entraînements et ne présentent en compétition que les éléments qu'ils maîtrisent parfaitement.

Chaque athlète est responsable de sa propre sécurité ainsi que de l'évaluation des risques que représentent les sauts.

4.3 Règlement de compétition

4.3.1 Règles speed

Départ et arrivée

Les athlètes sont appelés par le speaker pour débiter leur concours selon l'ordre de passage. Ils disposent de 30 secondes pour se positionner sur la ligne de départ sous peine d'être disqualifiés de la course en question. Le juge des lignes latérales se charge de ce contrôle.

Après que l'athlète a confirmé être prêt/e, le juge entame le compte à rebours : « Ready », « Set » puis donne le signal de départ ou un autre signal.

A « Ready », l'athlète pose les pieds derrière ou sur la ligne de départ (mais pas au-delà).

A « Set », il/elle se prépare au signal de départ/signal.

Le chronométrage commence à partir du signal de départ/signal ou du franchissement de la barre lumineuse.

Un signal optique vient s'ajouter au signal acoustique.

Le chronométrage via la barre lumineuse garantit qu'il ne puisse pas y avoir de faux départs.

Lignes de départ

Si un/e athlète franchit la ligne latérale de la piste de compétition avec une partie du corps, cela entraîne une pénalité de 5 secondes sur le temps final de cette course. Si un obstacle est omis en raison du franchissement, cela entraîne la disqualification pour cette course. Cela est contrôlée et signalé par le Checkpoint Judge (CP). La pénalité est prononcée par le Chair of judges' panel (CJP).

Checkpoints (si nécessaire)

Des checkpoints peuvent exister entre les lignes de départ et d'arrivée, et les participants doivent passer par eux. Ils sont annoncés aux athlètes lors de la réunion d'informations.

Les participants ayant raté les checkpoints peuvent revenir en arrière et passer correctement les checkpoints ratés. Il est de la responsabilité des athlètes de passer correctement ces checkpoints.

L'information sur les checkpoints ratés est donnée par le CP au CJP immédiatement après le franchissement de la ligne d'arrivée. Dans ce cas, l'athlète est disqualifié par le CJP pour cette course.

Chronométrage

Le temps est mesuré à l'aide d'un système de chronométrage précis au millième de seconde. Le temps affiché est arrondi au centième de seconde : par exemple, temps mesuré : 20,349, temps affiché : 20,35.

Si aucune installation de chronométrage n'est disponible, en cas de panne ou de défaillance de l'installation, le temps est chronométré par le juge de la ligne de départ.

Quoi qu'il en soit, le temps est chronométré manuellement soit par le juge de la ligne de départ, soit par un juge supplémentaire de backup time.

Le chronométrage manuel à l'aide d'un chronomètre doit être précis au moins au dixième de seconde.

4.3.2 Règles freestyle

Départ et arrivée

Les athlètes sont appelés par le speaker pour débiter leur concours selon l'ordre de passage. Ils disposent de 30 secondes pour se positionner sur la ligne de départ, respectivement à un endroit prescrit, sous peine d'être disqualifiés de la course en question. Le CJP se charge de ce contrôle. Le signal de départ est donné par le CJP, le speaker, voire par un compte à rebours. Le chronométrage du run débute alors (max. 70 secondes).

Passée la durée maximale de 70 secondes, les juges ne tiennent pas compte des tricks ni des mouvements pour la difficulté (note D) ou la composition (note C). Toutefois, l'exécution (note E) continue d'être prise en compte pour l'évaluation de la note finale.

Libre à l'athlète de terminer sa prestation là où il le souhaite sur l'aire de compétition.

Chronométrage

Le cas échéant, le chronométrage du run s'affiche sur un écran. Lorsque 60 secondes sont écoulées, un signal acoustique retentit à l'intention de l'athlète (avertissement) et le signal final lorsque 70 secondes sont écoulées.

4.3.2.1 Critères de jugement du freestyle

Les deux à cinq juges évaluent la course des athlètes selon les deux critères suivants, en attribuant entre 0 et 15 point(s) pour chacun des critères. Le nombre maximum de points est donc de $2 \times 15 = 30$ points. Les juges peuvent également attribuer des demi-points (par ex. 7,5 points).

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1. E Exécution (exécution) | <ul style="list-style-type: none">▪ Safety (sécurité)▪ Flow (fluidité de mouvement)▪ Course (terrain) |
| <hr/> | |
| 2. D Difficulty (difficulté) | <ul style="list-style-type: none">▪ Trick (meilleurs tricks)▪ Run (course globale)▪ Variety (variété des mouvements) |
| <hr/> | |

4.3.2.2 Echelle d'évaluation et points

Pour les deux critères susmentionnés, les juges attribuent des points selon le modèle suivant :

EXECUTION					
Safety	5	Flow	5	Course	5
<ul style="list-style-type: none"> • Safety¹ • Presentation² 	3	<ul style="list-style-type: none"> • Flow³ • Connection⁴ 	3	<ul style="list-style-type: none"> • Parts⁵ • Types⁶ 	3
	2		2		2

¹ Maximum 3 points. 1 point de déduction pour les fautes majeures et 0,5 point de déduction pour les fautes mineures. Réceptions incertaines (une réception propre sur les pieds est souhaitée, les mains peuvent être utilisées pour absorber l'énergie lors de sauts élevés), proximité incontrôlée d'obstacles et autres points...

² Maximum 2 points. Ajout de 0,5 ou 1 point pour la présentation d'éléments (par ex. Grabs, Stalls...)

³ Maximum 3 points. 1 point de déduction pour un Full Stop et 0,5 points pour des Stutter Steps.

⁴ Maximum 2 points. Ajout de 0,5 ou 1 point pour la juxtaposition d'éléments (liste de référence)

⁵ Maximum 3 points. Ajout d'1 point pour chaque partie donnée de l'aire de compétition dans laquelle l'athlète effectue un Trick. (les Floor Tricks ne comptent pas).

⁶ Maximum 2 points. Ajout de 0,5 point pour les Tricks en interaction avec le sol, la paroi, le Ledge et le Stange.

DIFFICULTY					
Trick	5	Run	5	Variety	5
<ul style="list-style-type: none"> • Table of Tricks⁷ + Conn. upgrade 	5	<ul style="list-style-type: none"> • Placement⁸ • Time⁹ 	3	<ul style="list-style-type: none"> • Variety¹⁰ • Technique¹¹ 	3
			2		2

⁷ Maximum 5 points. Attribuer en fonction de la liste de référence. A partir de la valeur de référence, un nombre de points adapté doit être attribué au Trick en fonction du lieu de réalisation. La réalisation consécutive de deux Tricks entraîne l'addition des valeurs des deux Tricks associées.

⁸ Maximum 3 points. Ajout d'1 point pour la présentation d'un Trick au début du Run, au milieu du Run et à la fin du Run.

⁹ Maximum 2 points. Ajout de 0,5 point pour la longueur du Run selon liste de référence.

¹⁰ Maximum 3 points. Ajout de 0,5 point pour différents Tricks des catégories Parkour Classic, rotation avant, rotation arrière, rotation latérale, Spins et Twists.

¹¹ Maximum 2 points. Ajout de 0,5 ou 1 point pour la qualité technique des éléments clés.

Exemple de fiche de résultats définitifs pour les médias :

Athlètes	Execution	Difficulty	Total
A	7.5	8	15.5
B	5	4.5	9.5
C	11	13	24

5 CLASSEMENT


Pour chaque compétition, un classement est établi pour chaque discipline proposée pour les femmes et un autre pour chaque discipline proposée pour les hommes.

Pour toute la SPS, un classement est établi avec les championnats suisses FSG de parkour (CS FSG parkour) pour les catégories « Speed Women », « Speed Men », « Freestyle Women » et « Freestyle Men ». Les points peuvent être compilés comme suit :

SPS : les 30 meilleurs marquent des points.

Place	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Points	100	80	60	50	45	40	36	32	29	26	24	22	20	18	16
Place	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Points	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

6 LIEUX DE DÉROULEMENT 2022

					Speed	Freestyle
Fête vaudoise						
	<i>fcvg2022.ch</i>	18 – 19.6.2022	SPS	X	X	
Fête de gymnastique Wettingen						
	<i>wettingen2022.ch</i>	25.6.2022	SPS	X		
Eurogym						
	<i>eurogym2022.ch</i>	09.07.2022	SPS	X		

7 COMPÉTITIONS INTERNATIONALES

La FSG sélectionne et désigne les athlètes suisses prenant part aux compétitions internationales FIG, soit les Coupes du monde.

Le tableau de sélection est décisif pour ce choix ; il est établi pour chaque catégorie (« Speed Women », « Speed Men », « Freestyle Women » et « Freestyle Men ») à partir du classement de la Swiss Parkour Series et des résultats internationaux. Les points obtenus sont additionnés à condition que l'athlète ait pris part à au moins une compétition de la série suisse annuelle.

Points attribués par les compétitions internationales FIG :

Place	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Points	200	160	120	100	90	80	72	64	58	52	48	44	40	36	32
Place	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Points	30	28	26	23	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2

Dans les quatre catégories, les deux meilleurs du classement ont accès aux Coupes du monde FIG, ce pour autant que le comité compétent estime que les athlètes ont le niveau requis pour prendre part à des compétitions internationales. Les personnes en tête du classement sont alors soutenues financièrement par la FSG.

Dans l'hypothèse où une personne sélectionnée ne veut ou ne peut pas participer, l'athlète suivant prend sa place.