

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE



# CODE DE POINTAGE 2019-2021



Parkour

Approuvé par le Comité exécutif de la FIG en octobre 2019

## TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	3
2. ATHLETES (TRACEUR) .....	4
2.1 Sécurité.....	4
2.2 Tenue vestimentaire.....	4
3. RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION .....	5
3.1 Speed.....	5
3.2 Freestyle .....	6
4. JUGEMENT ET JUGES .....	6
4.1 Critères de jugement .....	6
4.2 Echelle de notes et points.....	7
4.3 Tenue vestimentaire des juges.....	7

## INTRODUCTION

La Commission Parkour de la Fédération Internationale de Gymnastique (FIG) a le plaisir de présenter le Code de pointage PK introduit le 1<sup>er</sup> janvier 2019. Ce Code de pointage s'appuie sur les Règlements suivants de la FIG: les Statuts, le Règlement technique Sections 1 (règles générales) et 7 (règles spécifiques pour le Parkour). Il doit être utilisé en se référant à ces documents.

L'objectif principal du Code de pointage est:

- de fournir un outil permettant une cotation uniforme et objective des performances de Parkour à tous les niveaux compétitifs: régional, national et international;
- de standardiser le jugement des compétitions speed et freestyle dans toutes les phases des compétitions officielles FIG : qualifications, demi-finales (speed) et finales ;
- d'assurer l'identification des meilleures athlètes dans toutes les compétitions;
- de donner des directives aux entraîneurs et aux athlètes.

### ***Remerciements aux membres de la Commission Parkour***

Charles Perrière	FRA	Président
Benjamin Cork	AUS	Membre
Nicolas Fischer	SUI	Membre
Kazuyoshi Hariya	JPN	Membre
Plutarque Vodounou	BEN	Membre
Michel Boutard	FRA	Membre
Micaela Buono Pugh	ARG	Représentante des athlètes

### *Edition:*

Jakub Koslacz	Sports Manager FIG Sports en charge de Parkour
Claudia Schönsleben	Sports Manager FIG responsable des règlements
Steve Butcher	Directeur de sport et coordinateur technique FIG

En cas de contradiction entre le présent Code et le Règlement technique, ce dernier est déterminant. Lorsqu'il y a divergence entre les différentes versions linguistiques, la version anglaise est considérée comme la version correcte.

### Copyright:

Le Code de pointage est la propriété de la FIG. Toute traduction ou reproduction du Code est interdite sans consentement écrit préalable de la FIG.

# 1. GENERALITES

## Définitions

### **Parkour (PK)**

Sport urbain de loisir et compétitif (en plein air et en salle).

### **Speed (PKS)**

Format de compétition qui consiste en une course d'obstacles *chronométrée*, le but étant de se déplacer du point A au point B le plus rapidement possible en utilisant des mouvements de Parkour pour franchir les obstacles.

### **Freestyle (PKF)**

Format de compétition comprenant une *course effectuée avec style, fluidité et maîtrise*, pendant une durée de 70 secondes au maximum, en utilisant:

- mouvements de Parkour difficiles et varies, soulignés par l'utilisation des obstacles pendant la course ;
- mouvements acrobatiques difficiles et varies répartis sur toute la course pour démontrer la fluidité et la maîtrise ;
- connections entre des mouvements de Parkour et acrobatiques.

### **All-Around (PKAA)**

An all-around ranking list consisting of the athletes having participated in PKS and PKF.

## 2. ATHLETES (TRACEUR)

### 2.1 Sécurité

Les athlètes doivent en tout temps exécuter les mouvements en toute sécurité et avec une maîtrise technique parfait.

Les athlètes sont responsables de leur sécurité personnelle et doivent évaluer les risques prises avec le plus grand sérieux.

### 2.2 Tenue vestimentaire

#### **Compétition**

Les vêtements de compétition ne doivent en aucun cas gêner les athlètes dans l'exécution de leurs prestations; ils doivent permettre une exécution des mouvements en toute sécurité. Des éléments non fixés et les accessoires ne sont pas permis.

Aucun texte, symbole ou dessin en rapport avec la guerre, la violence, la religion, la politique, l'alcool, le sexe et les drogues ou toute autre sujet choquant n'est permis sur les vêtements de compétition. Les paillettes sont interdites et les bijoux ne doivent pas gêner l'athlète ou constituer un facteur de risque.

Les athlètes peuvent porter des T-shirts, des polos, des pulls avec ou sans manches, des shorts, pantalons courts, pantalons de survêtement ou autres (qui ne compromettent pas la sécurité de l'athlète), ainsi que des leggings. Les vêtements doivent être propres, ne pas présenter des trous, ou être déchirés. Les athlètes doivent porter des chaussures de sport out de course, à leur convenance. Il est recommandé d'utiliser des chaussures différentes pour l'entraînement et pour la compétition.

En ce qui concerne la publicité sur les vêtements, y compris le logo du fabricant, prière de se référer au Règlement FIG – Vêtements de compétition et publicité, Sections 2, 3 et 4.

**Pénalisation:** Toute contravention aux règles susmentionnées entraînera une pénalisation de 2 secondes ajoutées par le CJP au temps final pour les compétitions speed, et une déduction de 2 points de la note finale par le CJP. Ces pénalisations doivent être approuvées par le délégué technique.

### ***Cérémonie protocolaire***

Lors des cérémonies protocolaires, les athlètes sont tenus de porter leur survêtement national ou tenue de compétition, avec l'identification nationale.

## **3. RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION**

### **3.1 Speed**

#### **3.1.1 Règles spécifiques**

##### ***Départ et arrivée***

Les athlètes doivent être prêts lorsqu'ils sont appelés par le speaker à se présenter à la ligne de départ conformément à la liste des départs.

Lorsque le speaker demande aux athlètes de se présenter à la ligne de départ, les athlètes doivent s'exécuter immédiatement.

Les athlètes qui ne se présentent pas à la ligne de départ dans les 30 secondes après avoir été appelés (contrôlé par le juge ST) seront disqualifiés de cette course.

Le chronométreur et juge de ligne de départ (ST) demande aux athlètes s'ils sont prêts.

Le starter dit: "à vos marques", "prêts", ensuite tire avec le pistolet ou donne un autre signal. A "à vos marques", les athlètes placent leur pied derrière ou sur (mais pas au-delà de) la ligne de départ. A "prêts", les athlètes se préparent pour le signal de départ. Le chronométrage commence avec le signal sonore. En même temps il y aura un signe visuel. Si un athlète part avant le signal, chaque piste garde son propre temps de départ et d'arrivée grâce aux capteurs. Des faux départs ne sont dès lors pas possibles.

##### ***Ligne***

Si un athlète pose son pied au-delà de la ligne de sa piste ou si une autre partie de son corps dépasse cette ligne, il sera disqualifié par le CJP après signal par le juge de ligne compétent.

##### ***Check-points (si nécessaire)***

Entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée, les athlètes doivent passer par différents check-points qui se trouvent le long du parcours. Ces check-points sont clairement marqués sur un plan ou une combinaison de plusieurs plans horizontaux et verticaux;

Si un athlète a manqué un check-point, il a la possibilité de revenir en arrière et passer correctement par le check-point. L'athlète est seul responsable pour passer correctement les check-points.

Immédiatement après avoir passé la ligne d'arrivée, les juges des check-points signalent au Juge arbitre (CJP) toute faute éventuelle.

L'athlète qui ne passe pas correctement par les check-points avant de passer la ligne d'arrivée, sera disqualifié par le CJP pour cette course, ceci après avoir reçu le signal par le juge de ligne/check-point.

##### ***Chronométrage***

Le temps est mesuré par un système de chronométrage au 1/1000<sup>e</sup> de seconde. Le temps affiché sera arrondi à 1/100<sup>e</sup> de seconde, p. ex. temps mesuré: 20,349, temps affiché: 20,35. En cas, p. ex. de 20.245, l'arrondi se fait en faveur de l'athlète, le temps affiché sera dès lors 20,24.

Si un tel système de chronométrage n'est pas disponible ou si le système ne fonctionne pas correctement ou s'il y a une panne, le temps sera mesuré par le juge ST qui, dans tous les cas, mesure toujours manuellement le temps par sécurité. Si la ligne d'arrivée ne se trouve pas à proximité de la ligne de départ, le temps sera mesuré par un juge de temps et de ligne d'arrivée. Le chronométrage manuel doit garantir une précision de 1/10<sup>e</sup> de seconde au minimum.

## **3.2 Freestyle**

### **3.2.1 Règles spécifiques**

#### ***Début et fin***

Les athlètes doivent être prêts pour se rendre sur la piste lorsque le speaker les appelle conformément à la liste de départ.

Lorsque le speaker demande à l'athlète de se rendre sur la piste, il doit s'exécuter sans tarder.

Si l'athlète ne se présente pas sur la piste au point de départ (à son choix) de sa performance après 30 secondes au plus tard après y avoir été invité, il sera disqualifié par le juge qui agit comme CJP.

Les athlètes doivent commencer leur performance après le signal sonore du juge, qui agit également comme CJP, après l'invitation du speaker ou au terme du compte à rebours.

Le chronométrage de la performance (max. 70 secondes) commence par le signal du juge, du speaker ou au terme du compte à rebours. L'athlète peut terminer sa performance à n'importe quel endroit sur la piste.

Les juges ne tiendront compte d'aucun mouvement ou élément pour la note D ou C après le temps maximum de 70 secondes, ils jugeront en revanche l'exécution (note E) qui sera prise en compte dans la note finale.

#### ***Chronométrage***

Si possible, la durée de la performance sera affichée à l'écran. Un signal sonore sera donné après 60 secondes (avertissement) et il y aura un signal sonore final après 70 secondes.

## **4. JUGEMENT ET JUGES**

### **4.1 Critères de jugement**

#### **Freestyle**

Les 5, 4 ou 3 juges évalueront la course des athlètes selon les trois critères suivants, en attribuant entre 1 et 10 points pour chaque critère. Ainsi, la note maximale est  $3 \times 10 = 30$  points. Les juges peuvent attribuer des demi-points (p. ex. 7,5 points).

### 1. E Exécution

- Sécurité
- Fluidité
- Maîtrise

### 2. C Composition

- Utilisation de l'espace
- Utilisation des obstacles
- Connections

### 3. D Difficulté:

- Variété
- Eléments individuels
- L'ensemble de la course

## 4.2 Echelle de notes et points

Pour chacun des trois critères mentionnés ci-dessus, les juges attribuent des points selon le formulaire.

E Executuion	Safety							Flow							Mastery								Scores	
	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	Amplitude	Style	Speed	Technique						
	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	
C Composition	Use of the course							Use of the obstacles							Connection								Scores	
	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	Density	Difficulty	Length	Overall						
	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	
D Difficulty	Variety							Single Trick							Whole run								Scores	
	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	Density	Lenght	Placement	Final Move						
	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	
	FIG Parkour Judges Form																						Total	

### Exemple d'une fiche de résultat pour le public/les médias

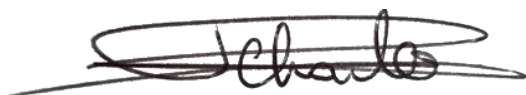
Athlète	Critère			Total
	E	C	D	
A	7,5	8	9,5	25
B	4	6,5	6	16,5
C	6	4	2,5	12,5

## 4.3 Tenue vestimentaire des juges

Les juges peuvent porter des T-shirts, des polo-shirts ou d'autres chemises à longues ou courtes manches, de même que des pulls ou jaquettes. Les hommes doivent porter des pantalons ou des shorts, les femmes des pantalons, des shorts ou des jupes. Aucune publicité n'est autorisée sur leurs vêtements. Les logos des fabricants ne doivent pas dépasser 25 cm<sup>2</sup> au total par logo.

Lors des Championnats du monde FIG, les Coupes du monde et les compétitions multi-sports, la FIG ou le comité d'organisation peuvent fournir des T-shirts, polo-shirts ou d'autres vêtements. Le cas échéant, ces vêtements devront être portés.

## Fédération Internationale de Gymnastique



Charles Perrière

Président de la Commission Parkour



Morinari Watanabe

Président FIG



Nicolas Buompane

Secrétaire général FIG

Lausanne, septembre 2020