



Guide pour la réalisation d'offres J+S groupe d'utilisateurs 1 avec des enfants et des jeunes

Le présent Guide a pour but de donner aux coaches et aux moniteurs J+S un aperçu des dispositions en vigueur et de résumer les plus importantes bases légales de manière claire. Pour évaluer les cas individuels, seules les dispositions légales sont déterminantes.

Les dispositions générales relatives aux offres J+S figurent dans le [guide Coach J+S](#).

Offre J+S

Définition d'une offre J+S

(Art. 3 al. 2 OESp)

Les cours (y compris les journées d'entraînements) et les camps J+S annoncés ensemble par un organisateur à l'autorité compétente pour une durée maximale d'une année sont réunis sous l'appellation d'offre.



Fig. 1: Exemple d'offre J+S

Cours J+S

Définition d'un cours J+S

(Art. 2 et 4 OPESp)

Un cours du groupe d'utilisateurs 1 comprend des activités sportives, pratiquées régulièrement:

- sous la conduite de moniteurs J+S habilités;
- dans un groupe stable;
- pendant une durée minimale déterminée.

Par activité J+S, il faut comprendre une activité sportive unique et limitée dans le temps (entraînement, compétition ou journée d'entraînement).



Durée d'un cours et d'une activité

(Art. 8 OPESp;
Art. 3 O OFSPO J+S)

Un cours comprend au minimum 15 semaines et il inclut au moins 15 entraînements en 12 semaines d'entraînement.

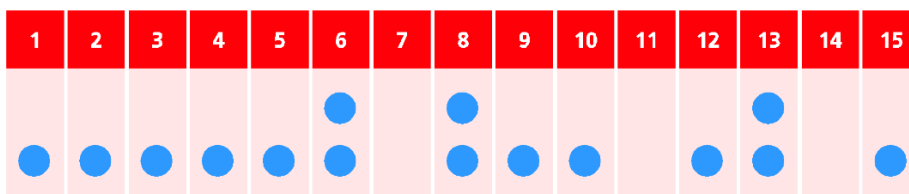
Si un cours dure plus de six mois, le nombre minimum (ci-dessus) être atteint en l'espace de six mois au maximum.

L'activité dure au minimum 60 minutes et au maximum 90 minutes.

L'organisateur peut décompter une activité par jour et par cours pour l'octroi de la subvention.

Si une activité (par exemple un entraînement) est divisée, c'est-à-dire qu'une partie du groupe s'entraîne le matin et l'autre partie du groupe l'après-midi, les deux unités peuvent être décomptées par jour. Si un participant s'entraîne dans les deux sessions et qu'il figure dans le contrôle de présence, seule la session la plus longue de cette journée sera subventionnée pour ledit participant.

Semaines (lundi-dimanche)



Entraînements

Fig. 2: Exemple de cours

Les conditions ci-dessus sont également valables lorsque plusieurs sports sont annoncés dans le même cours.

Journée d'entraînement

(Art. 8 al. 6^{bis} OPESp)

Des jours d'entraînement peuvent être réalisés en complément des cours dans le cadre d'une offre.

Un jour d'entraînement unique comprend au moins deux activités d'une durée totale de quatre ou cinq heures, l'une le matin et/ou l'après-midi et/ou le soir, ainsi que du temps réservé à des activités sociales (repas, activité de loisirs, etc.).

Le nombre de journées de jour d'entraînement ne doit pas être supérieur au nombre de semaines de cours ni au nombre d'entraînements réalisés du cadre du cours. Les jours d'entraînement qui dépassent ce contingent ne sont subventionnés qu'à hauteur d'une seule activité de 90 minutes au maximum.

Les participants au jour d'entraînement restent dans le même groupe durant toute la journée et partagent des activités sociales entre les unités d'entraînement.

L'encadrement des participants durant toute la durée des jour d'entraînement est assuré par les moniteurs.

Compétitions

(Art. 46 et annexe 4 OPESp)

La participation aux compétitions de groupe d'utilisateurs 1 en plus des entraînements réguliers est soutenue par l'octroi de montants forfaitaires supplémentaires si les prescriptions ci-dessous sont respectées:

Durée du cours	Catégorie 1: Nombre de compétitions	Catégorie 2: Nombre de compétitions	Catégorie 3: Nombre de compétitions
< 30 semaines	2-4	5-7	≥ 8
≥ 30 semaines	4-9	10-15	≥ 16

Définition de compétitions: sont réputées compétitions sportives toutes les manifestations sportives officiellement annoncées à la fédération nationale et organisées par Swiss Olympic et par les fédérations qui lui sont affiliées ainsi que par leurs sous-fédérations et associations.

Entraînement de la condition physique ou mentale (physis et psyché)

(Art. 22 O OFSPO J+S)

Les entraînements de la condition physique (physis) sont des entraînements spécifiques de la condition physique et les entraînements psychiques (psyché) se concentrent sur l'entraînement mental.

Camps J+S

Définition d'un camp

(Art. 11 al. 1 OPESp) Un camp comprend des activités sportives, pratiquées en groupe et dans un cadre de vie communautaire sous la direction de moniteurs.

Nombre minimal de participants

(Art. 13 al. 1 OPESp) Tout camp comprend au moins douze enfants ou jeunes en âge de participer à J+S.

Direction du camp

(Art. 12 OPESp) Tout camp doit être dirigé par au moins deux moniteurs. Ceux-ci doivent être habilités à diriger des activités dans le sport ou les sports ainsi que le groupe cible ou les groupes cibles annoncés.

Durée du camp

(Art. 14 al. 1 et 6 OPESp) Tout camp doit durer au moins quatre jours consécutifs.
Tout camp de plus de quatre jours peut comporter une journée sans entraînement. Celle-ci n'est pas comptabilisée dans le calcul des subventions.

Durée des activités

(Art. 14 al. 3 OPESp) Tout jour de camp doit comporter au moins deux unités d'entraînement: une le matin et/ou une autre l'après-midi et/ou une le soir.
Au total, les entraînements doivent durer au moins quatre heures.

Nuitées

(Art. 11 al. 2 OPESp) Par cadre de vie communautaire, on entend une cohabitation dans une structure de jour en un lieu défini avec ou sans nuitée en commun.

Le premier et le dernier jour

(Art. 14 al. 4 OPESp) Le premier et le dernier jour équivalent à un jour de camp s'ils totalisent à eux deux quatre heures d'entraînement au moins.

Allround (attribué au groupe d'utilisateurs 1)

Grandeur de groupe

(Art. 5 et 6 et annexe 2 OPESp) Tout cours doit compter au moins trois enfants en âge de participer à J+S.

En allround, la taille des groupes ne doit pas dépasser 16 participants par moniteur habilité.

Pour les groupes de 17 participants ou plus, un moniteur habilité à diriger doit être engagé en plus par tranche de 12 participants supplémentaires.

Engagement des moniteurs

(Art. 3 al 2 OPESp)

Le sport allround ne peut être proposé qu'aux enfants.

(Art. 20, 22 et annexe 3
O OFSPO J+S)

Pour réaliser des activités en allround, les moniteurs doivent être titulaire d'une des reconnaissances suivantes, selon le groupe cible annoncée:

aïkido, allround, athlétisme, badminton, balle à la corbeille, balle au poing, baseball/softball, basketball, BMX, boxe light-contact, course d'orientation, curling, cycle-balle, cyclisme artistique, cyclisme sur piste, cyclisme sur route, cyclo-cross, danses standard/latines, escrime, football, football américain, golf, gymnastique, gymnastique acrobatique, gymnastique artistique, gymnastique rythmique, gymnastique aux agrès, gymnastique et danse, handball, hockey inline, hockey sur gazon, hockey sur glace, hornuss, judo, ju-jitsu, karaté, kick-boxing light, jeux nationaux, lutte, lutte suisse, monocycle, patinage artistique sur glace, patinage artistique sur roulettes, patinage de vitesse sur glace, patinage de vitesse sur roulettes, patinage synchronisé sur glace, parkour, rhönrad, rink-hockey, rock'n'roll, rugby, ski de fond, squash, street-hockey, tchoukball, tennis, tennis de table, trampoline, trial, unihockey, volleyball, VTT, wushu/kung-fu.

Entraînements de condition physique et entraînements mentaux

(Annexe 2 OPESp)

Pour les entraînements de condition physique ou les entraînements mentaux, la taille des groupes ne doit pas dépasser 24 participants par moniteur.

Pour les groupes de 25 participants ou plus, un moniteur habilité à diriger doit être engagée en plus par tranche de 12 participants supplémentaires au maximum.

Des entraînements de condition physique ou des entraînements mentaux peuvent être dispensés dans tous les sports par des moniteurs ayant la reconnaissance du sport spécifique ou:

- J+S avec le complément «Physis» pour les entraînements de condition physique
- J+S avec le complément «Psyché» pour les entraînements mentaux

Sécurité

(Art. 6 al. 2 OPESp;
Art. 3 OESp)

Dans la discipline sportive allround, il est interdit de pratiquer des activités J+S dans lesquelles la mise à terre de l'adversaire est autorisée ou constitue l'objectif. Le terme de «frappe» désigne toutes les techniques de combat telles que les coups de poing, les coups de pied, etc. qui produisent un effet sur l'adversaire allant au-delà de la «frappe douce» ou de ce que l'on appelle le «skin-touch». Les tests de casse sont également assimilés à des coups.

[La fiche de prévention des accidents en allround](#) doit être respectée lors de toutes les activités.

Les informations contenues dans ce guide sont extraites de la loi fédérale sur l'encouragement du sport (LESp) du 17.6.2011 et des ordonnances y relatives ci-dessous:

- Ordonnance sur l'encouragement du sport et de l'activité physique (OESp);
- Ordonnance sur les programmes et les projets d'encouragement du sport (OPESp);
- Ordonnance de l'OFSPO concernant «Jeunesse et Sport» (O OFSPO J+S).