Fédération suisse
de gymnastique



Directives Fit+Fun
Annexe Information pour juges

2026

stv-fsg.ch

Contenu

1. Généralités 2
1.1 Formation des juges 2
1.2 Jury 2
1.3 Autres tâches possibles 2
1.4 Points 2
1.5 Lignes et zones 2
1.6 Piquet 2
1.7 Balle de réserve 2
1.8 Ordre de départ et de fin de tâche 2
1.9 Indication de temps 3
1.10 Position des juges sur le terrain 3

2. l'accueil des sociétés 3
2.1 Comment me présenter face à la société ? 3
2.2 Est-ce que j'ai toutes mes affaires ? 3
2.3 Pendant la mise en place de la société 3
2.4 Le*la juge rencontre la société 3

3. Informations sur la compétition/les exercices 4
3.1 Discipline FF1 / Tâche 1a : Football - Témoin 4
3.2 Discipline FF1 / Tâche 1b : Cerceau - Balles 6
3.3 Discipline FF2 / Tâche 2a : Planche - Anneau en caoutchouc mousse 8
3.4 Discipline FF2 / Tâche 2b : Balles en 8 10
3.5 Discipline FF3 / Tâche 3a: Street Racket 12
3.6 Discipline FF3 / Tâche 3b : Anneau en caoutchouc mousse - Intercross 14

Fédération suisse de gymnastique

Annexe Directives Fit+FunInformation/Fiche pour juges

1. Généralités

1.1 Formation des juges

La formation des juges s'effectue selon les directives du département Fit+Fun de la FSG (structure de formation des cadres pour la formation des juges Fit+Fun).

1.2 Jury

- Le jury est composé de deux (trois) juges.
- Les responsabilités de chaque juge sont indiquées dans les différentes tâches.
- Les juges évaluent toujours la tâche a en premier. Ensuite, ils*elles accompagnent la société et évaluent la tâche b.

1.3 Autres tâches possibles

Les juges peuvent également être affectés*es à l'inscription ou au contrôle final ainsi que comme responsable de place.

1.4 Points

- Si le déroulement de l'exercice n'est pas respecté, les points sont à nouveau comptés qu'à partir du moment où l'exercice est effectué correctement.
- Si l'engin de jeu a quitté la main ou le pied, le point suivant est valable en cas de réception correcte.

1.5 Lignes et zones

Aucun point n'est attribué en cas de franchissement des lignes et ou des zones. Les juges informent verbalement les gymnastes verbalement en cas de franchissement.

1.6 Piquet

- Les piquets peuvent être touchés lors de tous les exercices mais ne doivent pas être tenus.
- Les piquets renversés doivent être redressés par les gymnastes, afin qu'ils puissent les contourner.

1.7 Balle de réserve

La décision de jouer ou non une balle de réserve et le moment où elle est mise en jeu relève de la direction de concours et sera communiqué au début du concours.

1.8 Ordre de départ et de fin de tâche

A vos marques - prêt - siffler et signe final avec sifflet (double sifflet)

1.9 Indication de temps

Aucun temps intermédiaire n'est indiqué.

1.10 Position des juges sur le terrain

Les positions indiquées sur les croquis est une recommandation. Dans certaines circonstances particulières (par exemple en cas d'ensoleillement), une autre position peut être préférable.

2. l'accueil des sociétés

2.1 Comment me présenter face à la société ?

Créer la confiance, avec :

- donner l'exemple (cool and clean sur l'installation)
- rechercher le contact visuel
- amabilité
- motiver + rassurer
- ponctualité
- serviabilité
- un comportement sûr / discipliné
- une certaine capacité à s'imposer

2.2 Est-ce que j'ai toutes mes affaires ?

- sifflet
- minuteur, chronomètre sans décompte des dernières secondes
- compteur manuel
- matériel d'écriture avec réserve
- sous-main
- directives / annexe juges en vigueur
- t-shirt officiel de juge pour les juges brevetés*es
- lors de manifestation avec Contest 2.0, téléphone, portable ou tablette prêts à l'emploi
- il est possible d'utiliser des appareils mobiles pour le chronométrage

2.3 Pendant la mise en place de la société

- contrôler la tenue / l'équipement et l'âge minimal
- signaler les irrégularités au moniteur*à la monitrice
- sanctionner si nécessaire

2.4 Le*la juge rencontre la société

Court accueil des gymnastes avec les prénoms des juges **Lors de la partie A du concours donner les informations suivantes :**

- la tâche dure 2 minutes, aucun temps intermédiaire n'est annoncé
- le commandement de départ est : à vos marques, prêts, siffler
- le commandement de fin : siffler (double sifflet)
- mentionner éventuellement des choses spéciales (place / temps etc.)
- y a-t-il encore des questions sur le déroulement ?
- souhaiter un bon concours
- le groupe 1 se met en place. Les autres gymnastes vont derrière les cordes (barrières)

3. Informations sur la compétition/les exercices

3.1 Discipline FF1 / Tâche 1a : Football - Témoin

Juge 1 (J1)
- est responsable du déroulement organisationnel, y compris de l'annonce des résultats
- du chronométrage, coup de sifflet de début et de fin de concours
- additionne les passes de football
- contrôle la zone du ballon de football

Juge 2 (J2)
- additionne les transmissions du témoin
- contrôle la zone du témoin
- communique le résultat au J1

Extrait des directives :

Taxation :
1 point est attribué pour :
- chaque passage correct du témoin entre les piquets 1 et 3
- chaque passage correct du témoin dans la zone 1
- chaque passe de football qui franchit les lignes 2 et 3
- chaque passe de football qui franchit les lignes 3 et 2

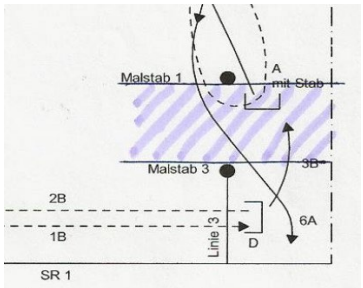
<u>Informations complémentaires pour les juges</u>

Aucun point n'est attribué :
- si le passage du témoin se fait avec la mauvaise main
- si le passage de témoin de main gauche à main gauche ne se fait pas entre le piquet 1 et le piquet 3, c'est la position du témoin qui est déterminante
- si le ballon est touché de la main avant de franchir la ligne

Le prochain point ne compte pas :
- lorsque le ballon est touché de la main dans la zone hachurée, après avoir franchi la ligne

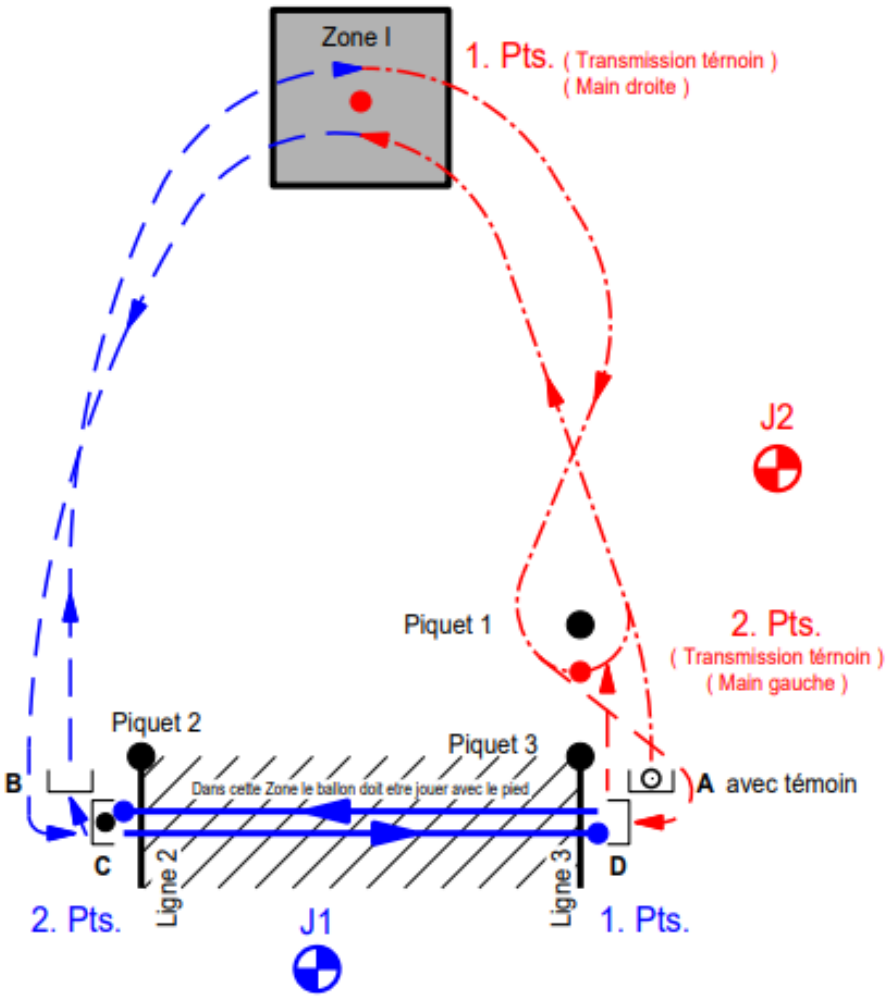
Précisions :
- si le ballon quitte le terrain, il peut également être porté à la main jusqu'au piquet
- si le ballon ne franchit pas la ligne, il doit être joué avec le pied jusqu'à la position prévue dans le déroulement (voir zone hachurée sur le croquis)

Particularités:
- la passe directe avec le ballon de football = passe de football est autorisée.
- dès que la passe de football a franchi les deux lignes, il y a 1 point, mais le*la gymnaste prévu*e dans le déroulement doit toucher le ballon, sinon le point suivant ne compte pas
- Le point est compté lors du passage du témoin de main gauche à main gauche, c'est la position du témoin qui est déterminante (voir croquis ci-dessous)



Discipline FF1 / Tâche 1a: Football - Témoin

4 Gymnastes



J1
Total = 2 Pts.

J2
Total = 2 Pts.

Légende:

- Gymn. avec ballon
- Gymn. avec témoin
- Gymn.
- Parcours ballon
- Parcours gymn.
- Parcours témoin
- Points

3.2 Discipline FF1 / Tâche 1b : Cerceau - Balles

Juge 1 (J1)
- est responsable du déroulement organisationnel, y compris de l'annonce des résultats
- du chronométrage, coup de sifflet de début et de fin de concours
- additionne les balles attrapées dans la zone de réception 1 et la zone réception 2
- contrôle le contournement correct des piquets 3 et 4

Juge 2 (J2)
- additionne les franchissements de la ligne de départ
- additionne les lancers à travers le cerceau
- contrôle le changement correct au cerceau
- communique le résultat au J1

Extrait des directives

Taxation :
1 point est attribué pour :
- chaque lancé depuis la ligne de départ
- chaque lancé à travers le cerceau
- chaque balle attrapée directement avant la ligne 2 dans la zone de réception 1

2 points sont attribués pour :
- chaque balle attrapée directement après la ligne 2 dans la zone de réception 2

Particularités
- la balle peut toucher le cerceau.
- les pieds sont déterminants pour l'attribution des points
- le cerceau peut être tenu d'une seule main ou à deux mains
- l'ordre de départ n'a pas à être respecté
- les dépassements sont autorisés
- les piquets 3 +4 doivent être contournés en alternance gauche/droite
- si le mauvais piquet a été contourné, le ou la gymnaste suivant*e peut choisir librement quel piquet à contourner
- si aucun changement de cerceau n'a lieu après le lancer du handball, les points sont à nouveau comptés que lorsque le ou la lanceur*euse a pris le cerceau.
- le changement de cerceau a toujours lieu lors du lancer du handball

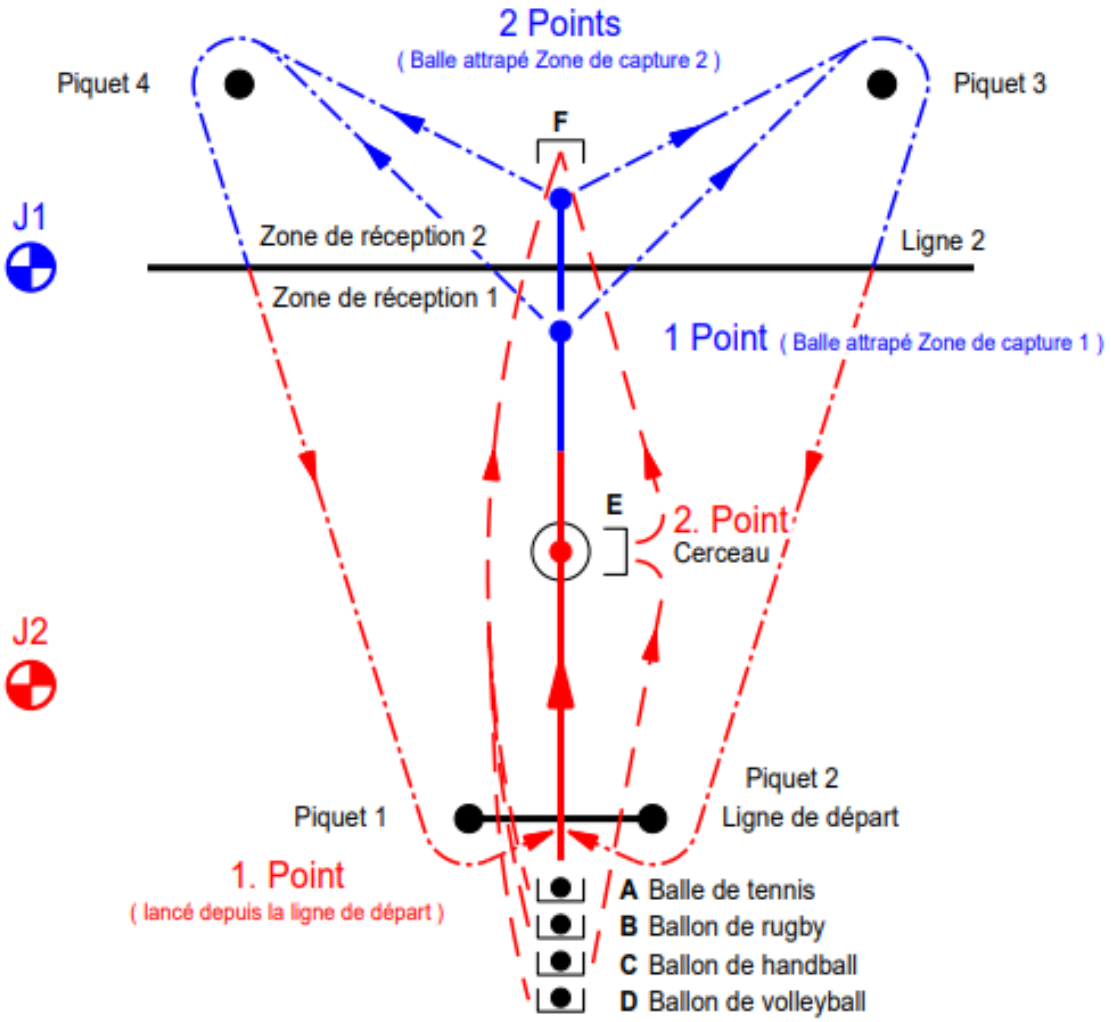
<u>Informations complémentaires pour les juges</u>

Le(s) point(s) suivant(s) ne compte(ent) pas :
- en cas de non-contournement du piquet
- en cas d'erreur en contournant le piquet
- Si aucun changement de cerceau n'a lieu après le lancer du ballon de handball. Les points ne sont comptabilisés que lorsque le*la gymnaste qui a lancé le handball reprend le cerceau.

Précisions :
- point dans la zone de réception 1 : les deux pieds se trouvent devant la ligne 2
- point dans la zone de réception 2 : les deux pieds se trouvent sur ou derrière la ligne 2, en cas de dépassement, 1 point est attribué
- si aucun changement de cerceau n'a lieu après le lancer avec le ballon de handball, les points ne sont comptabilisés qu'une fois que le déroulement a été corrigé, le J2 informe la société si le changement n'a pas eu lieu
- les gymnastes peuvent choisir librement la position du cerceau sur le terrain

Discipline FF1 / Tâche 1b: Cerceau - Balles

6 Gymnastes



J1

Total = 1 ou
2 Points

J2

Total = 2 Points

Légende:

- Gymn. avec balle
- Gymn.
- Parcours balle
- Parcours gymn.
- Parcours gymn. avec balle
- Points

3.3 Discipline FF2 / Tâche 2a : Planche - Anneau en caoutchouc mousse

Juge 1 (J1)
- est responsable du déroulement organisationnel, y compris de l'annonce des résultats
- du chronométrage, coup de sifflet de début et de fin de concours
- additionne les touchés de la planche ainsi que les balles attrapées directement
- contrôle le contournement des piquets 1 et 2

Juge 2 (J2)
- additionne les anneaux rattrapés
- contrôle le contournement des piquets 3 et 4
- communique le résultat au J1

Extrait des directives

Taxation:
1 point est attribué pour :
- chaque fois que le ballon de volley touche de la planche
- chaque réception directe du ballon de volley via la planche (sans touché au sol)
- chaque réception correcte de l'anneau

Particularité
- avec le ballon de volley, il n'y a qu'un seul essai pour toucher la planche

Informations complémentaires pour les juges

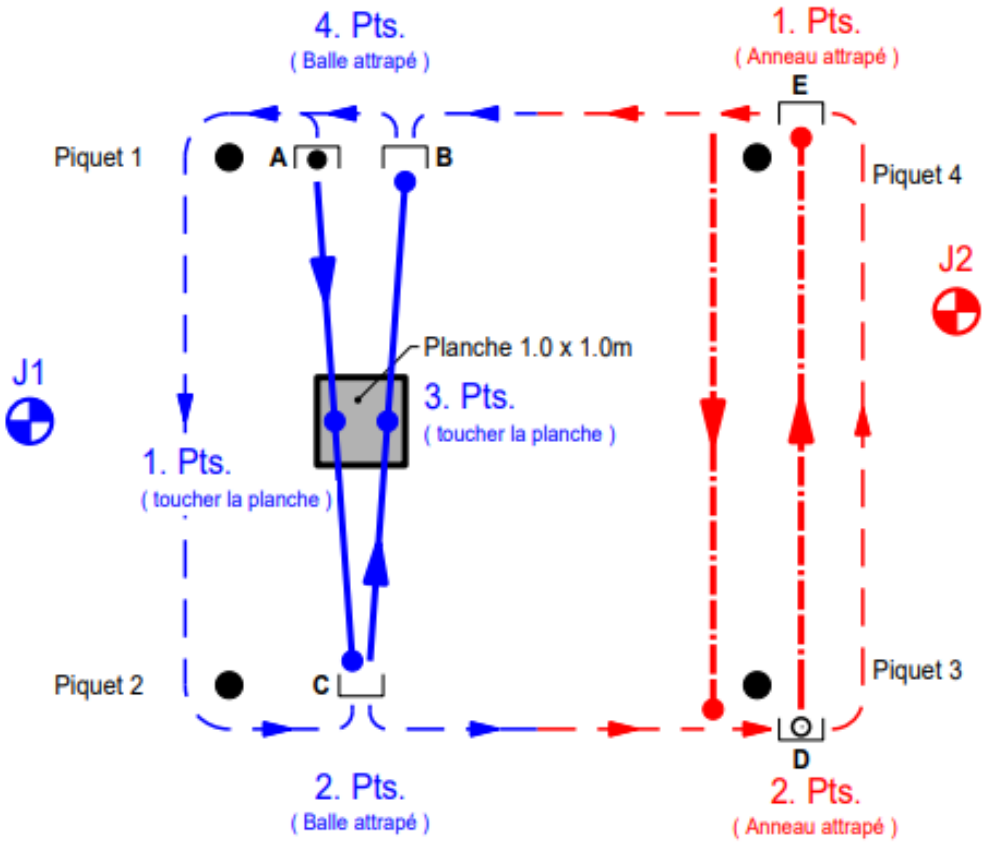
Aucun point n'est attribué :
- lorsque l'anneau est passé et non lancé

Le point suivant ne compte pas :
- en cas de non contournement du piquet

Précisions :
- dès que le ballon de volley touche la planche (sans touché le sol), le point compte
- la position de lancer et de réception peut être choisie librement entre les piquets, par contre les côtés gauche/droit du piquet doivent être respectés pour la réception/le lancer (l'engin fait foi)
- la distance de lancer de l'anneau est libre
- l'anneau peut être réceptionné/lancé avec la main gauche ou la main droite
- l'anneau est saisi avant le piquet, dans le sens de la course, puis lancé après le piquet

Discipline FF2 / Tâche 2a: Planche - Anneau en caoutchouc mousse

5 Gymnastes



J1
Total = 4 Pts.

J2
Total = 2 Pts.

Légende:

- Gymn. avec anneau
- Gymn. avec balle
- Gymn.
- Parcours anneau
- Parcours balle
- Parcours gymn.
- Points

3.4 Discipline FF2 / Tâche 2b : Balles en 8

Matériel : 2 balles de tennis de réserve

Juge 1 (J1)
- est responsable du déroulement organisationnel, y compris de l'annonce des résultats
- du chronométrage, coup de sifflet de début et de fin de concours
- additionne les balles rattrapées aux positions v et y
- contrôle le déroulement de l'exercice pour les positions v et y

Juge 2 (J2)
- additionne les balles rattrapées aux positions x et w
- additionne les lancés à travers le cerceau
- contrôle le déroulement de l'exercice pour les positions x et w
- communique le résultat au J1
- met en jeu la balle de réserve selon les informations reçues de la direction de concours

Extrait des directives

Taxation :
1 point est attribué pour :
- chaque balle attrapée derrière la ligne de jeu
- chaque lancé à travers le cerceau

Particularités:
- la balle peut toucher le cerceau
- la balle attrapée derrière la ligne (position x) est également valable si elle n'a pas traversé le cerceau
- un lancé correct à travers le cerceau donne toujours un point, même si la balle n'est pas attrapé. (un lancé correct à travers le cerceau signifie : lorsque la balle est lancée derrière la ligne de lancement à la position w)
- si les balles se rencontrent en l'air lors du croisement, les gymnastes doivent les récupérer
- il est interdit de dépasser, c'est-à-dire de continuer à jouer avec une des balles
- dans les zones de réception, il n'y a pas de limite vers l'arrière (l'emplacement du*de a gymnaste est libre), le ballon/la balle doit passer à l'intérieur du piquet. (La trajectoire de la balle doit être "devant" le piquet)
- le cerceau doit être maintenu entre les lignes, il est permis de pousser le cerceau vers l'avant ou vers l'arrière, c'est la position du cerceau qui est déterminante et non la position des gymnastes
- le cerceau peut être tenu à d'une ou à deux mains
- si lors du lancé à travers le cerceau, celui-ci est touché ou si la balle rebondit sans traverser le cerceau, le jeu se poursuit à la position x

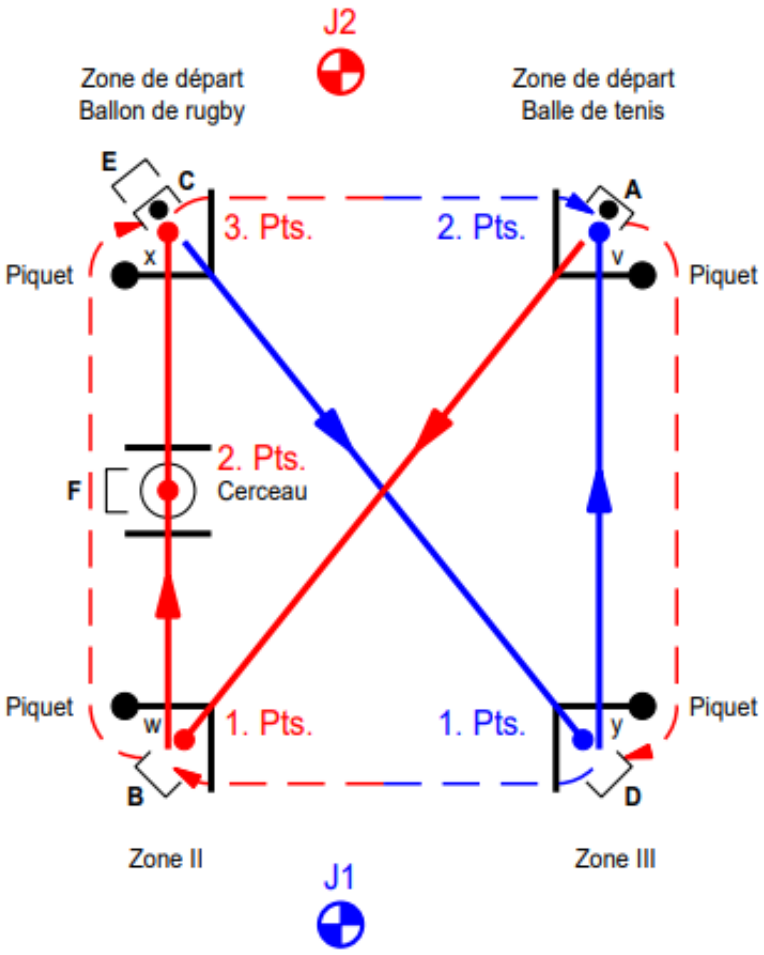
<u>Informations complémentaires pour les juges</u>

Aucun point n'est attribué :
- si la balle ne passe pas à l'intérieur du piquet (trajectoire, le ballon doit être "devant" le piquet)
- si le cerceau n'a pas été maintenu entre les lignes.

Les points suivants ne comptent pas :
- en cas de non- ou mauvais contournement du piquet
- en cas de dépassement ou si le jeu se poursuit avec un ballon/balle (chaos), les points ne comptent à nouveau qu'une fois que le déroulement a été corrigé
- si le changement du cerceau n'a pas lieu après le lancer du ballon de rugby, les points ne comptent à nouveau qu'une fois que le déroulement a été corrigé ; J2 informe la société, si le changement n'a pas eu lieu

Discipline FF2 / Tâche 2b: Balles en 8

6 Gymnastes



J1
Total = 2 Pts.

J2
Total = 3 Pts.

Légende:

- Gymn. avec balle
- Gymn.
- Parcours balle
- Parcours gymn.
- Points attrapage et Points cerceau

3.5 Discipline FF3 / Tâche 3a: Street Racket

Matériel: 1 balle de Street Racket de réserve

Juge 1 (J1)
- est responsable du déroulement organisationnel, y compris de l'annonce des résultats
- du chronométrage, coup de sifflet de début et de fin de concours
- additionne les balles rattrapées entre le piquet 6 et le piquet 1 - les frappés entre le piquet 1 et le piquet 2 et entre le piquet 5 et le piquet 6
- contrôle le contournement correct des piquets 1 - 6 - 5

Juge 2 (J2)
- additionne les balles rattrapées entre le piquet 1 et le piquet 2 et entre le piquet 3 et le piquet 4 - les frappés entre le piquet 3 et le piquet 6
- contrôle le contournement correct des piquet 2 - 3 - 4
- communique le résultat au J1
- met en jeu la balle de réserve selon les informations de la direction de concours

Extrait des directives

Taxation :
1 point est attribué pour :
- chaque balle attrapée directement (sans touché au sol)
- chaque frappé

Particularités
- la balle peut être attrapée à la main ou à l'aide de la raquette
- lors du départ tous les gymnastes doivent avoir le bras tendu derrière le piquet (comme la tâche A FF1a)

<u>Informations complémentaires pour les juges</u>

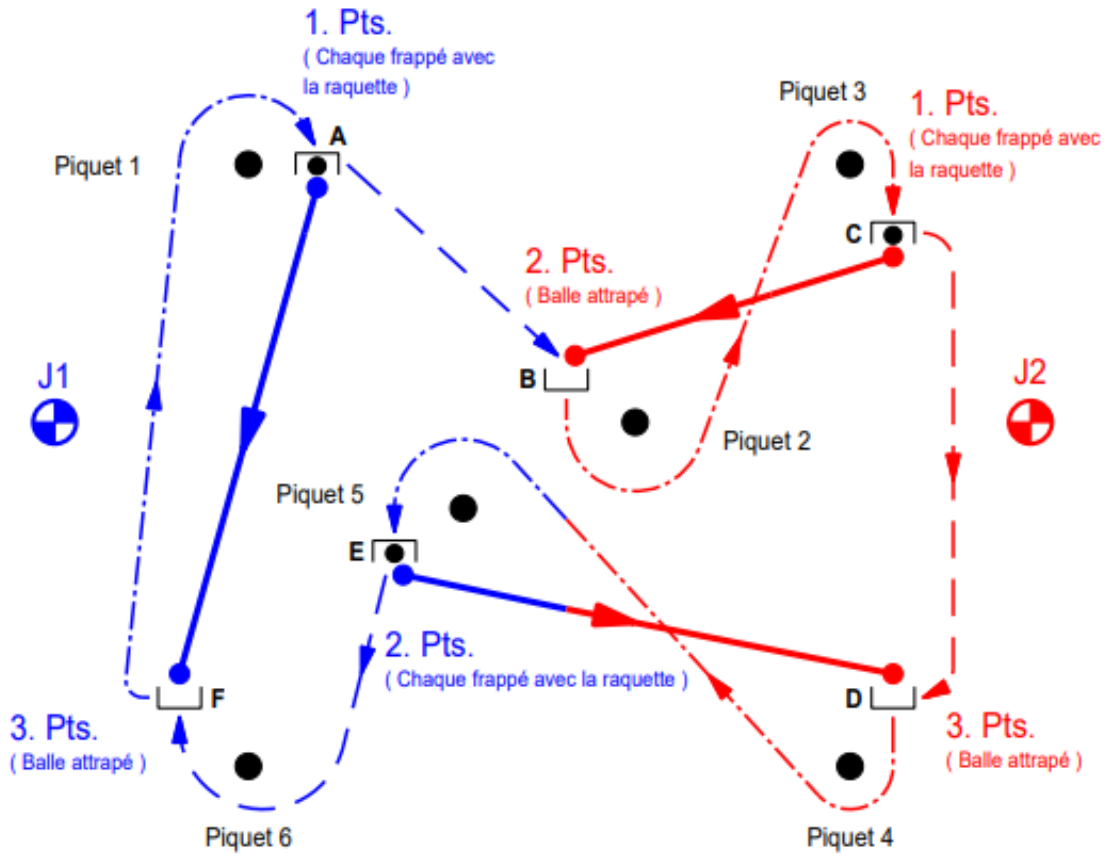
Le point suivant ne compte pas :
- en cas de non contournement du piquet

Précision :
- – la position de lancer et de réception peut être choisie librement entre les piquets (c'est la balle qui fait foi)
- dès que la balle est attrapée le point est comptabilisé
- la balle est attrapée dans le sens de la course avant le piquet, sauf au piquet 6, puis lancée après le piquet
- il est interdit de tracer des marques, par exemple des flèches, sur le sol

La direction de concours détermine l'emplacement du piquet 1

Discipline FF3 / Tâche 3a: Street Racket

6 Gymnastes



J1
Total = 3 Pts.

J2
Total = 3 Pts.

Légende:

- Gymn. avec balle
- Gymn.
- Parcours balle
- Parcours gymn.
- Parcours gymn. avec balle
- Points

3.6 Discipline FF3 / Tâche 3b : Anneau en caoutchouc mousse - Intercross

Juge 1 (J1)
- est responsable du déroulement organisationnel, y compris de l'annonce des résultats
- du chronométrage, coup de sifflet de début et de fin de concours
- additionne les anneaux attrapés ainsi que les transmission correctes du bâton derrière la ligne 3
- contrôle la ligne 3 ainsi que la ligne 1, y compris le déroulement de l'exercice sur ce côté

Juge 2 (J2)
- additionne les balles attrapées ainsi que le passage correct de la raquette d'Intercross derrière la ligne 3
- contrôle la ligne 3 et 2 ainsi que les piquets 1 et 2, y compris le déroulement de l'exercice sur ce côté
- communique le résultat au J1

Extrait des directives

Taxation :
1 point est attribué pour :
- chaque anneau correctement attrapé, avec le bâton entre les piquets 3 + 1 et derrière la ligne 3
- chaque balle correctement attrapée avec la raquette Intercross entre les piquets 3 + 1 et derrière
- la ligne 3
- chaque passage de bâton entre les piquets 3 + 1 et derrière la ligne 3
- chaque passage de raquette entre les piquets 3 + 1 et derrière la ligne 3

Particularités
- l'anneau doit être retiré par le bas
- lors d'une réception derrière la ligne 3, ce sont toujours les pieds qui sont déterminants, le bâton ou la raquette Intercross peuvent se trouver devant la ligne.
- lors de la transmission, les pieds, ainsi que le bâton ou la raquette Intercross doivent se trouver derrière la ligne 3
- le bâton doit être tenu d'une seule main ou à deux mains
- il est permis de dépasser
- la balle doit être attrapée directement dans les airs avec la raquette, si elle roule hors de la raquette après coup le point est valable

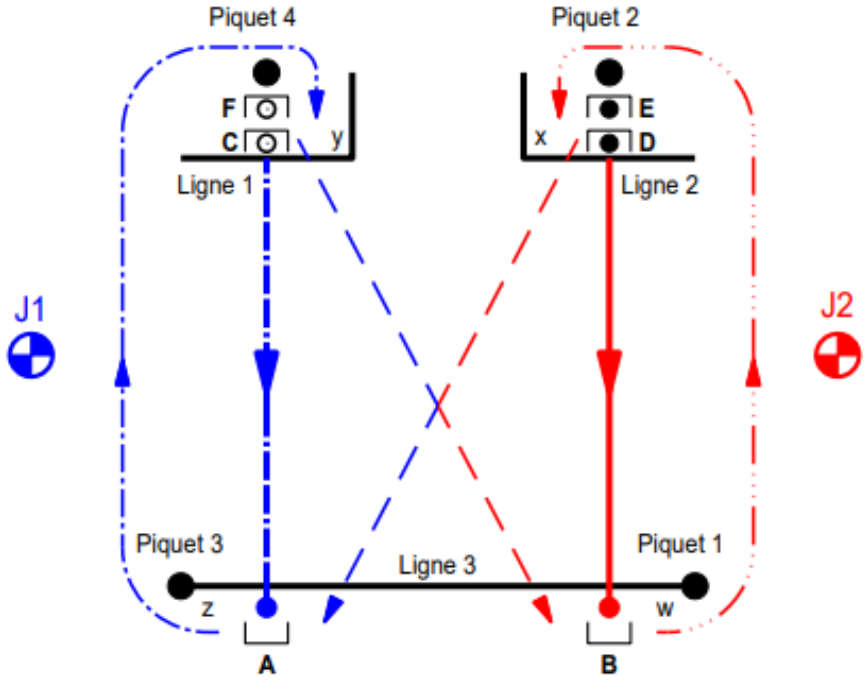
<u>Informations complémentaires pour les juges</u>

Aucun point n'est attribué :
- si lors du passage de bâton ou de la raquette Intercross les pieds ne se trouvent pas derrière la ligne 3 et entre les piquets 3 + 1

Les points suivants ne comptent pas :
- en cas de non contournement du piquet
- si l'anneau n'est pas retiré par le bas
- si la remise du bâton et de la raquette Intercross ne s'effectue pas de main à main

Discipline FF3 / Tâche 3b: Anneau en caoutchouc mousse - Intercross

6 Gymnastes



J1

Total = 2 Pts.

J2

Total = 2 Pts.

Légende:

- Gymn. avec anneau
- Gymn. avec balle Intercross
- Gymn.
- Parcours anneau
- Parcours balle Intercross
- Parcours gymn.
- Parcours gymn. avec anneau
- Parcours gymn. avec balle Intercross
- Points