Schweizerischer Turnverband
Fédération suisse de gymnastique
Federazione svizzera di ginnastica

DIRECTIVES DU TOURNOI DES 3 JEUX 2011

Précisions 1.1.2015



Edition 2011 **Editeur** Fédération suisse de gymnastique, Bahnhofstrasse 38, 5000 Aarau, 062 837 82 00, www.stv-fsg.ch **Rédaction** Fédération suisse de gymnastique, division du sport de masse, secteur de la gymnastique **Layout** Fédération suisse de gymnastique, division du marketing+communication **Copyright** Fédération suisse de gymnastique (reproduction autorisée pour les sociétés et membres de la FSG en indiquant les sources)

Table des matières

1. Description des jeux 4
1.1 Types de jeux 4
1.2 Equipes 4
1.3 Niveaux d'âge 4
1.4 Catégories 4
1.5 Remplacements 4
1.6 Points 4
1.7 Direction de partie 4
1.8 Terrain de jeu 5
1.9 Disposition 5
1.10 Tenue vestimentaire 5
1.11 Durée du jeu 5
1.12 Déroulement du tournoi 5
1.13 Sol / Marquage du terrain 8
1.14 Droit de mise en service 8
1.15 Vainqueur du tournoi 8
1.16 Matériel 8
2. Disciplines 9
2.1 Balle frappée 9
2.2 Tennis avec anneau 10
2.3 Jeu Goba 11
3. Dispositions finales 12

La forme neutre utilisée dans le règlement inclut automatiquement les formes féminines et masculines.

1. Description des jeux

1.1 Types de jeux

Le tournoi des 3 jeux comporte les jeux suivants:

Balle frappée
Tennis avec anneau
Jeu Goba

1.2 Equipes

Les équipes comportent 3 joueurs plus 1 joueur de remplacement.
Les équipes peuvent être soit mixtes soit uniquement féminines ou masculines.

1.3 Niveaux d'âge

Il y a 2 niveaux d'âge:

a) 35 - 54 ans
b) dès 55 ans

Un joueur de la classe d'âge inférieure peut être intégré dans chaque classe d'âge.

(par ex. niveau d'âge 35 - 54 ans:	2 personnes de 35 - 54 ans 1 personne de moins de 35 ans
Niveau d'âge dès 55 ans:	2 personnes à partir de 55 ans 1 personne de 35 - 54 ans

1.4 Catégories

Une seule catégorie est prévue au sein des classes d'âge. Libre à l'organisateur cependant de définir des sous-groupes (par ex. hommes, femmes, mixtes). Dans ce cas, cela doit être indiqué dans les prescriptions de concours émises par l'organisateur.

1.5 Remplacements

Le joueur de remplacement peut intervenir lors de chaque changement de partie.
Si un joueur se blesse, le joueur de remplacement peut intervenir en cours de partie. Le joueur blessé ne peut plus entrer en cours de partie.

1.6 Points

Les points suivants sont attribués par partie:

Victoire:	3 pts
Ex-aequo:	1 pt
Défaite:	0 pt

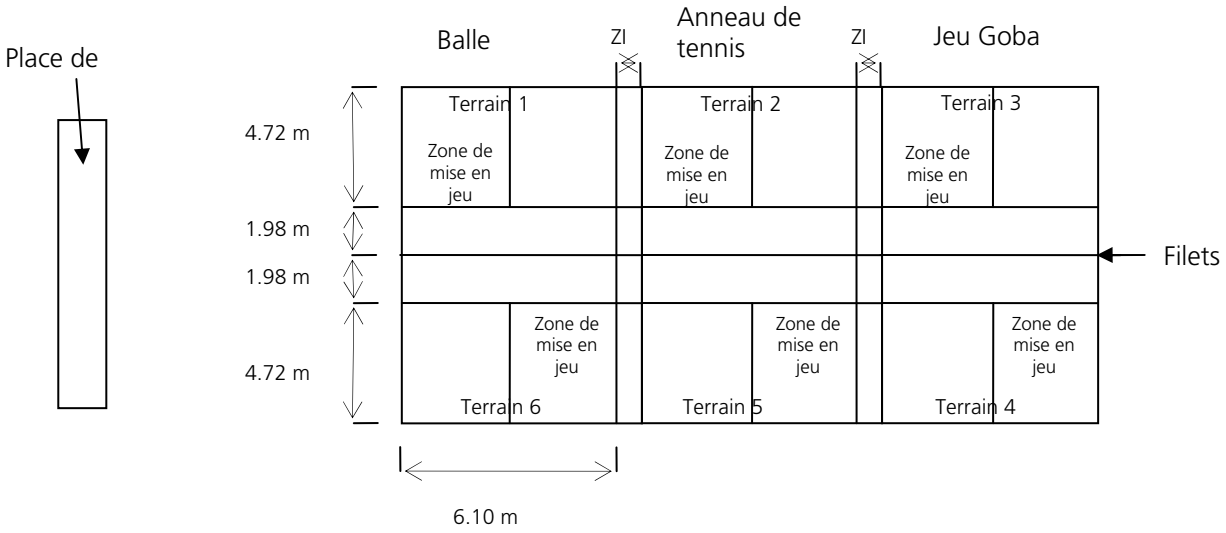
1.7 Direction de partie

La direction de partie se compose comme suit:

Directeur	il organise le déroulement du tournoi (grille horaire, etc.). Il reprend des arbitres les résultats de la partie et les reporte dans le tableau. Il établit le classement au terme du tournoi.
Chronométreur	il indique le début et la fin des parties (les 3 simultanément). Il surveille le changement de joueurs.
Arbitre	Un arbitre confirmé par terrain, placé en hauteur. Il vérifie le bon respect des règles de jeu, note les points positifs par équipes durant la partie, transmet le résultat au chef des installations.

1.8 Terrain de jeu

Les 3 terrains ont la même surface et sont disposés les uns à côté des autres.
Les dimensions de 6,10 x 13,40 m par terrain correspondent aux dimensions officielles d'un terrain de badminton.
Un filet sépare les terrains en leur milieu.
Chaque moitié de terrain comporte une délimitation de la zone de mise en jeu. Cette dernière est la partie droite du terrain utilisée comme pour un double de badminton. Elle se trouve à une distance de 1,98m du filet.
Chaque terrain est séparé par une zone intermédiaire dont la largeur conseillée est d'env. 0,80m.



ZI = zone intermédiaire

1.8.1 Hauteur des filets

Hauteur des filets:

Balle frappée	40 cm
Tennis anneau	165 cm
Jeu Goba	200 cm

1.9 Disposition

Terrains 1+6:	Balle frappée
Terrains 2+5:	Tennis avec anneau
Terrains 3+4:	Jeu Goba

1.10 Tenue vestimentaire

Les membres de l'équipe portent une tenue uniforme. Pour les publicités lors des manifestations FSG, se référer aux directives de la Fédération suisse de gymnastique édition 2001.

1.11 Durée du jeu

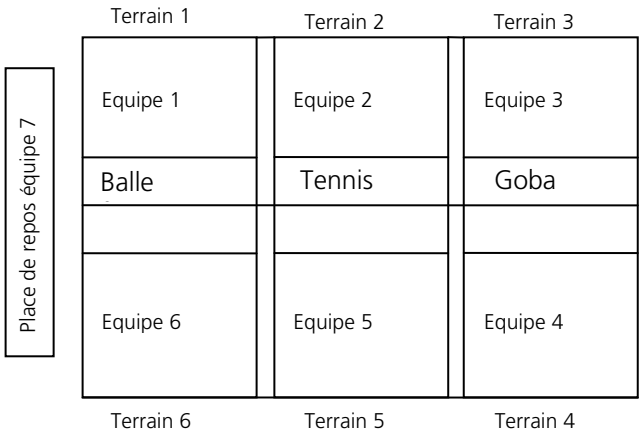
Chaque partie dure 7x 6 min. = 42 min. Une minute est accordée pour passer au terrain suivant.

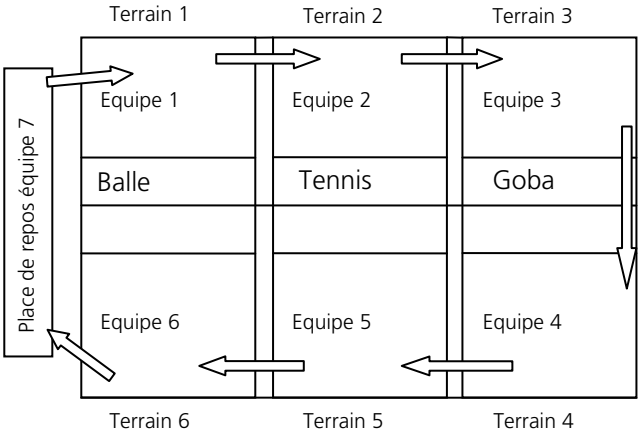
1.12 Déroulement du tournoi

Les 3 jeux se déroulent simultanément.
Au départ, les terrains sont tirés au sort (par blocs de 7 équipes).
Durant la partie, chaque équipe passe par la place de repos.
L'équipe no. 7 est la première à passer par la place de repos. Après chaque partie, les équipes font une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre.

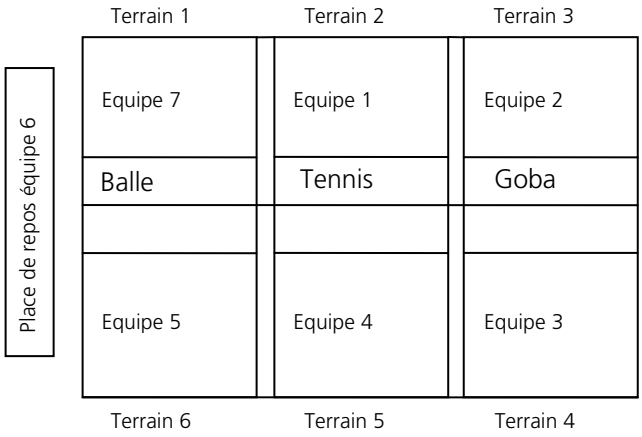
Changements de terrain:

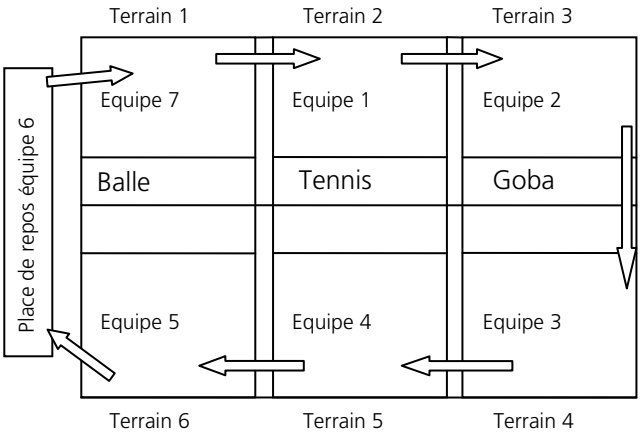
1er match



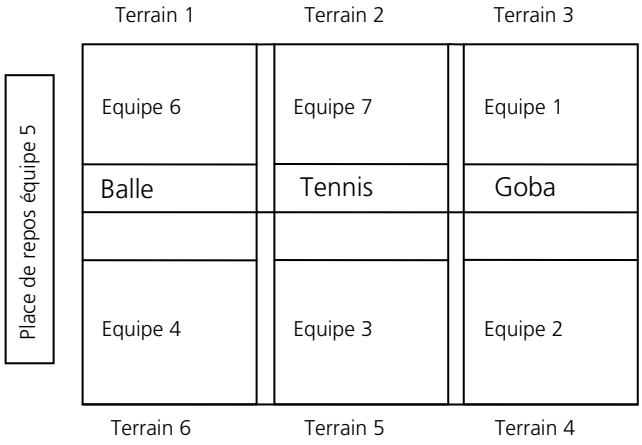


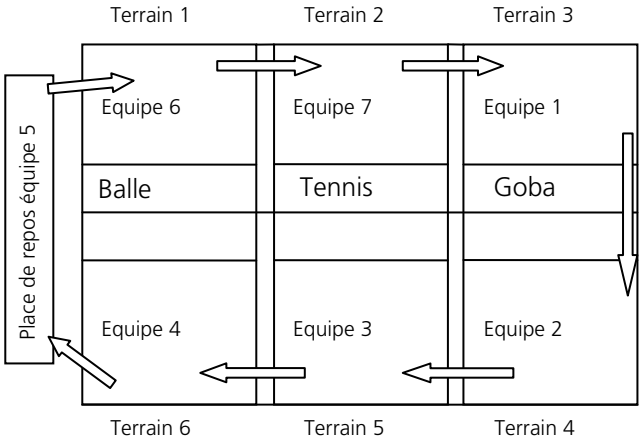
2e match



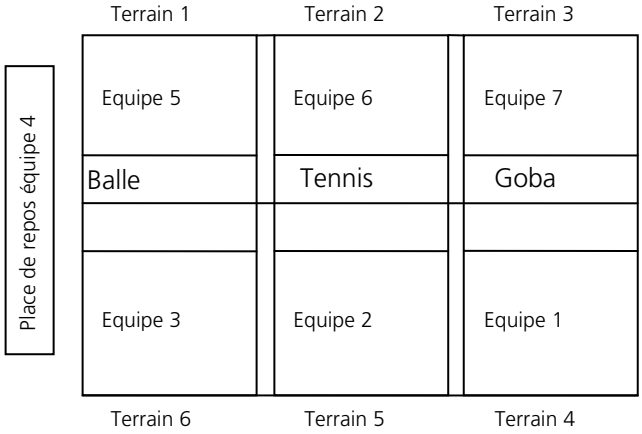


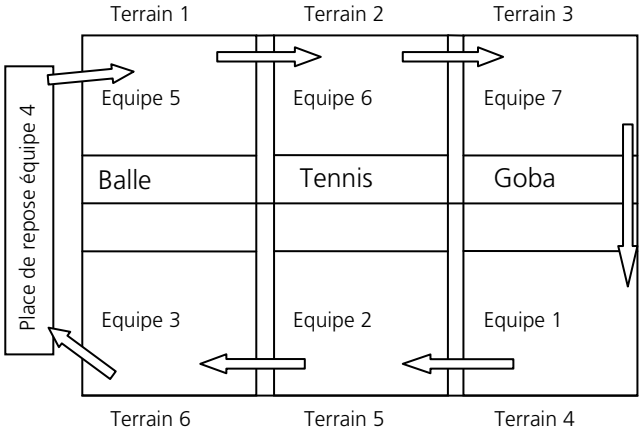
3e match



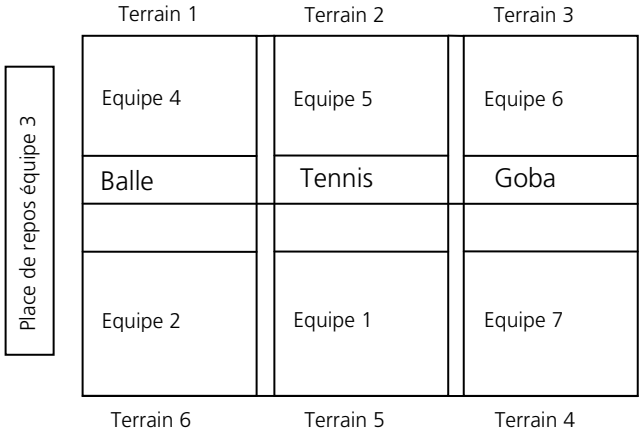


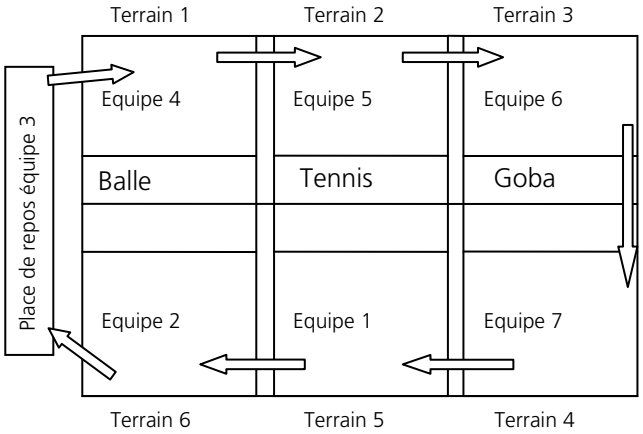
4e match



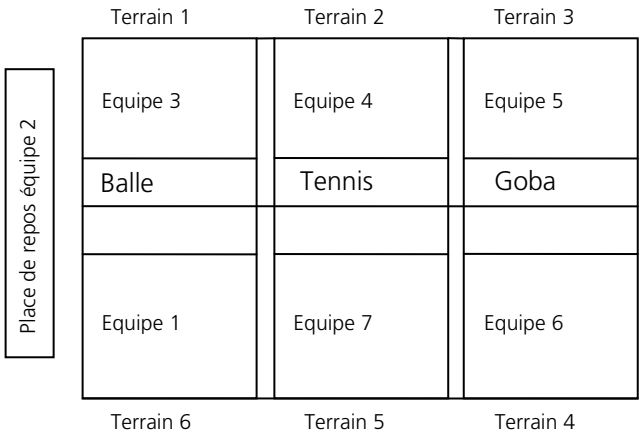


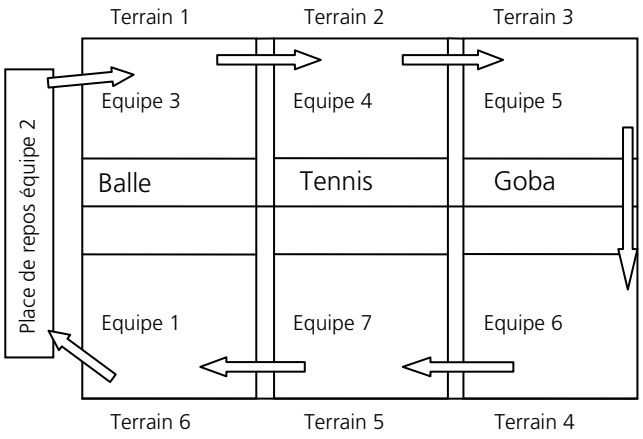
5e match



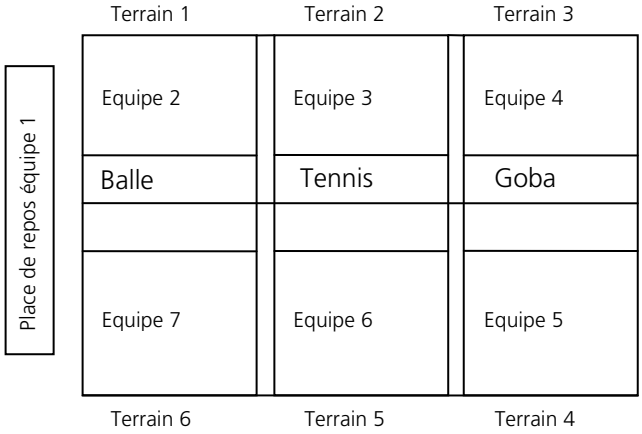


6e match





7e match



Fin

1.13 Sol / Marquage du terrain

Les terrains sont à installer sur une place en dur ou en salle. Ils sont à marquer en sorte que les démarcations restent bien visibles même par mauvais temps.

1.14 Droit de mise en service

Au début de chaque partie, la mise en service se fait dans les terrains 1, 2 et 3.

1.15 Vainqueur du tournoi

Les points obtenus sont additionnés. L'équipe ayant le plus grand nombre de points est déclarée vainqueur du tournoi.
Sur chaque terrain les deux premiers classés ainsi que le meilleur troisième classé participent à la finale.
En cas d'égalité de points, l'équipe victorieuse est celle ayant le plus grand différentiel de points.

1.16 Matériel

2 poteaux servant à fixer les filets sur chaque terrain
3 filets de badminton ou volley
1 ballon de volley taille 5 plus ballons de réserve
1 anneau en caoutchouc ae d'un diamètre de 17 cm
6 raquettes Goba de type FSG¨
1 balle de tennis soft

Seul le matériel mis à disposition par l'organisateur est autorisé.

2. Disciplines

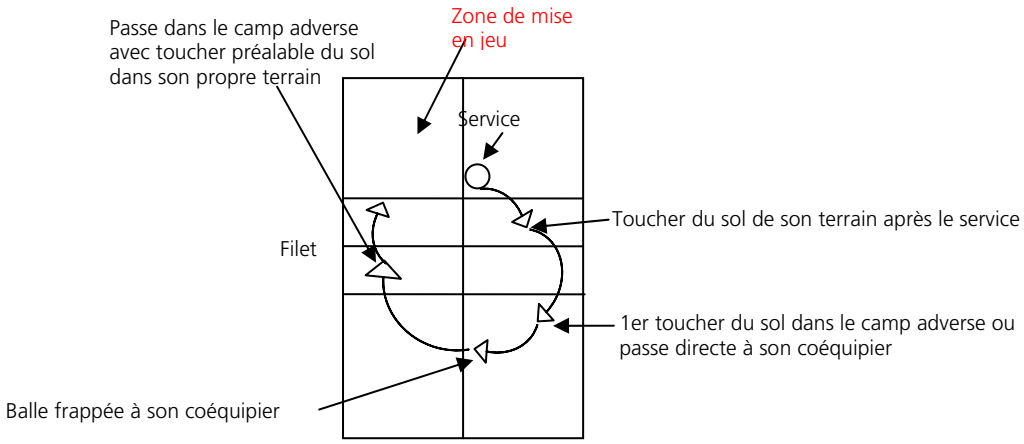
2.1 Balle frappée

2.1.1 Matériel

1 filet, hauteur 40 cm
1 ballon de volley taille 5
2 poteaux de fixation pour le filet

2.1.2 Déroulement du jeu

Le serveur frappe la balle avec le poing depuis la zone de mise en jeu. La balle doit d'abord toucher une fois le sol dans son propre terrain avant de passer par-dessus le filet. La réception de la balle adverse peut s'effectuer avec le poing soit directement soit via le sol. L'équipe adverse doit passer la balle au moins une fois, au maximum deux fois avec le poing à un de ses coéquipiers avant de la renvoyer dans le camp adverse.
La balle doit obligatoirement toucher le sol avant de franchir le filet. Lors du changement de service, une rotation de l'équipe du serveur s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre (cf. volleyball).



2.1.3 Points

Chaque erreur vaut un point pour l'équipe adverse.

2.1.4 Droit de service

Le service revient toujours à l'équipe qui a reçu le point.

2.1.5 Fautes

Les événements suivants sont considérés comme des fautes et donnent à l'adversaire le droit de servir:
- la balle touche le filet lors du service.
- jeu direct par-dessus le filet sans toucher le sol.
- le même joueur touche deux fois la balle sans qu'un coéquipier ne l'ait touchée au préalable.
- réceptionner, lancer et diriger la balle.
- jouer la balle avec une autre partie du corps que la main ou l'avant-bras.
- un joueur touche le filet.
- service en-dehors de la zone de mise en jeu.
- empiéter sur le terrain adverse.
- passer la main par-dessus le filet.
- effectuer plus de 2 passes dans son propre terrain.
- la balle atterrit en-dehors du terrain.
- passe directe dans le camp adverse.
- retarder la partie intentionnellement.
- la balle touche deux fois le sol de son propre terrain sans contact avec les joueurs.
- faire une passe sans frapper la balle.
- empiéter sur le terrain voisin durant partie en cours

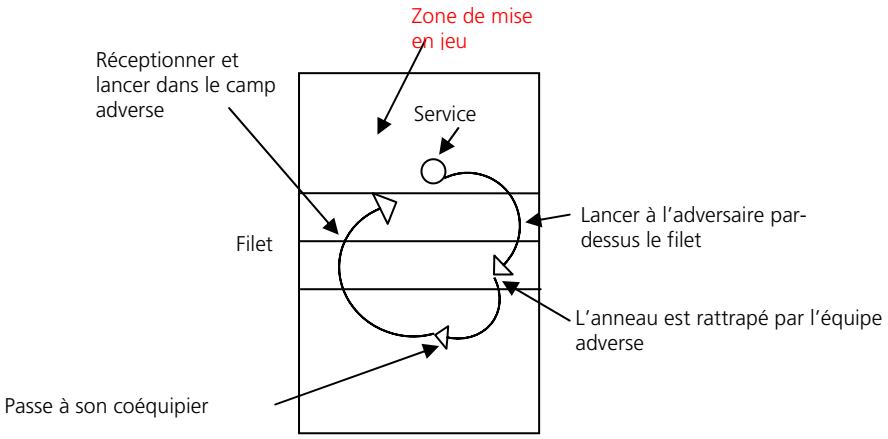
2.2 Tennis avec anneau

2.2.1 Matériel

1 anneau en caoutchouc ae, diamètre - 17 cm
1 filet, hauteur 165 cm
2 poteaux pour fixer le filet

2.2.2 Déroulement du jeu

Depuis la zone de mise en jeu, un joueur lance l'anneau par-dessus le filet. Il est rattrapé par l'équipe adverse et passé au moins une fois, au maximum deux fois à un coéquipier avant de pouvoir être renvoyé dans l'autre camp.
L'anneau doit être lancé à partir de la hanche d'un trait et en avant.
Lors du changement de service, une rotation de l'équipe du serveur s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre (cf. volleyball).



2.2.3 Points

Chaque erreur vaut un point pour l'équipe adverse.

2.2.4 Droit de service

Le service revient toujours à l'équipe qui a reçu le point.

2.2.5 Fautes

Les événements suivants sont considérés comme des fautes et donnent à l'adversaire le droit de servir:

- Lancer en arrière et lancer simulé
- l'anneau touche le filet lors du service
- l'anneau touche le sol de son propre camp
- jouer l'anneau avec une autre partie du corps que la main
- smash dans le camp adverse (lancer de haut en bas)
- faire bloc au filet
- un joueur touche le filet
- service en-dehors de la zone de mise en jeu
- empiéter sur le terrain adverse
- passer la main par-dessus le filet
- effectuer plus de 2 passes dans son propre terrain
- l'anneau atterrit en-dehors du terrain
- faire une passe directe dans le camp adverse
- retarder la partie intentionnellement
- l'anneau passe dessous le filet
- lancer l'anneau des deux mains
- courir avec l'anneau, à l'exception de la réception de l'anneau avec saut (2-3 pas lors de la réception)
- lancer avec saut
- tenir l'anneau dans les mains plus de 3 secondes
- empiéter sur le terrain voisin en cours de partie

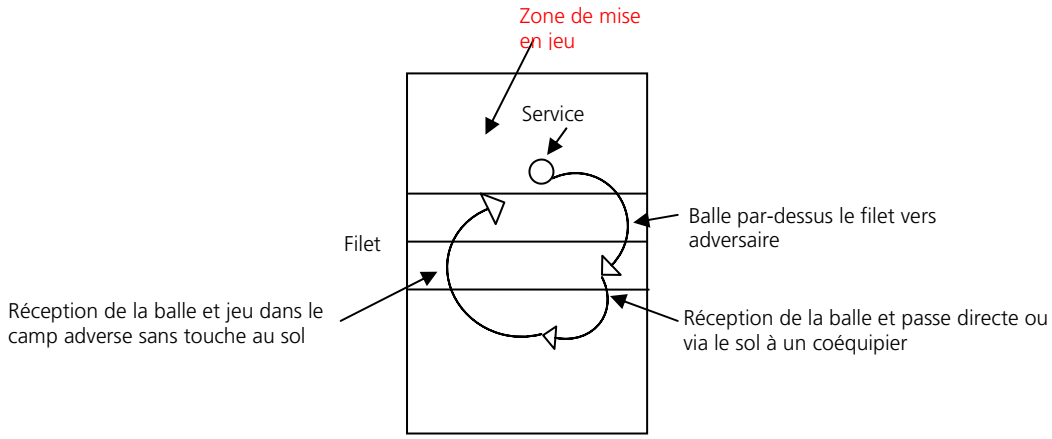
2.3 Jeu Goba

2.3.1 Matériel

1 filet, hauteur 200 cm
6 raquettes Goba de type FSG
1 balle de tennis soft
2 poteaux pour fixer le filet

2.3.2 Déroulement du jeu

Le serveur met en jeu la balle avec la raquette Goba depuis la zone de service. Lors du service, la balle doit passer directement par-dessus le filet.
L'équipe adverse doit passer la balle au moins une fois, au maximum deux fois à un de ses coéquipiers avant de la renvoyer dans l'autre camp.
La balle peut être jouée directement ou toucher le sol au préalable.
Lors du changement de service, une rotation s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre (cf. volleyball).



2.3.3 Points

Chaque erreur vaut un point pour l'équipe adverse.

2.3.4 Droit de service

Le service revient toujours à l'équipe qui a reçu le point au préalable.

2.3.5 Fautes

Les événements suivants sont considérés comme des fautes et donnent à l'adversaire le droit de servir:

- la balle touche le filet lors du service
- jouer la balle deux fois de suite, sans qu'elle n'ait été touchée par un coéquipier
- réceptionner et lancer la balle avec la main (jouer avec la planche uniquement)
- jouer la balle avec une partie du corps
- smash dans le camp adverse (coup de haut en bas)
- un joueur touche le filet
- service en-dehors de la zone de mise en jeu
- empiètement dans le terrain adverse
- saisir le filet par-dessous ou par-dessus
- effectuer plus de 2 passes dans son propre terrain
- la balle atterrit en-dehors du terrain
- passe directe dans le camp adverse
- retarder la partie intentionnellement
- la balle passe par-dessous le filet
- la balle touche 2x le sol de son propre terrain sans contact avec les joueurs
- empiéter sur le terrain voisin
- service au-dessus de la tête

3. Dispositions finales

Les directives complémentaires doivent être régies dans les prescriptions de concours ou dans la publication du tournoi.