

Directives des tests de branche 2023



Directives des tests de branche 2023

Table des matières

1	Directives générales.....	4
1.1	Sens et but des Directives des tests de branche	4
1.2	Offre de compétition	4
1.3	Participants	4
1.4	Equipement de jeu.....	4
1.5	Dossards.....	5
1.6	Fiche „Répartition des sociétés“	5
1.7	Notation	5
1.8	Schémas	5
1.9	Délimitation du terrain de jeu.....	5
1.10	Piquet.....	5
1.11	Déduction d'ordre	5
1.12	Annonce d'erreur aux joueurs	5
1.13	Echauffement.....	5
1.14	Jury / Arbitres.....	5
2	Test de branche allround	7
2.1	Directives spécifiques au test de branche allround	7
2.2	Tâche 1	8
	Déduction d'un point dans les cas suivants :	9
2.3	Tâche 2	12
	Déduction d'un point dans les cas suivants :	14
3	Test de branche de la balle à la corbeille.....	15
3.1	Directives spécifiques à la balle à la corbeille	15
	Déduction d'un point dans les cas suivants :	17
3.2	Tâche 2	18
	Déduction d'un point dans les cas suivants :	19
4	Test de branche d'unihockey	21
4.1	Directives spécifiques au test de branche d'unihockey	21
4.2	Tâche 1	23
	Il n'y a pas de points dans les cas suivants :	24
	Déduction d'un point dans les cas suivants :	24
4.3	Tâche 2	25
	Il n'y a pas de point lorsque :	26
5	Test de branche de volleyball.....	28
5.1	Directives spécifiques pour le test de branche de volleyball	28
5.2	Tâche 1	29
5.3	Tâche 2	33
	Pas de notation dans les cas suivants :	34

1 Directives générales

1.1 Sens et but des Directives des tests de branche

Les Directives constituent la base sur laquelle sont organisés les tests de branche (ci-après TB) en tant que disciplines du concours de sociétés de la Fédération suisse de gymnastique (FSG). Le groupe spécialisé des tests de branche peut émettre les directives spécifiques et dispositions sur l'équipement au début de l'année civile pour ensuite les faire publier sur le site internet FSG, secteur gymnastique générale. Pour des raisons de lisibilité, seule la forme masculine est utilisée.

1.2 Offre de compétition

1.2.1 Type de compétition

- | | | |
|---|------------|--|
| • Test de branche allround | FTA | à l'air libre (gazon/herbe/gazon synthétique/place en dur) |
| • Test de branche de balle à la corbeille | FTC | à l'air libre (gazon/herbe/gazon synthétique/place en dur) |
| • Test de branche de unihockey | FTU | à l'air libre (place en dur), halle |
| • Test de branche de volleyball | FTV | à l'air libre (gazon/gazon synthétique), halle |

1.2.2 Déroulement de la compétition

Tous les tests de branche comportent deux tâches différentes.
Toutes les tâches durent 3 minutes.
La compétition débute toujours par la tâche 1.
Après 15 participants, une répartition sur différents terrains est envisageable.

1.3 Participants

1.3.1 Nombre

Le nombre est libre mais un minimum de 6 gymnastes est requis.
Tâche 1 avec le plus grand nombre possible de groupes de 3.
Tâche 2 avec le plus grand nombre possible de groupes de 6.
Tous les joueurs doivent effectuer au moins une tâche.

1.3.2 Joueurs surnuméraire / Aides

Les joueurs qui n'effectuent pas une tâche mais qui participent au concours des TB peuvent travailler comme aides à l'extérieur du terrain de la tâche. Cependant, si la participation des aides était soumise à d'autres règles, celles-ci seront stipulées dans les directives spécifiques ou dans la tâche en question.

1.3.3 Joueurs blessés

Au début de la compétition, une société ou une section doit aligner au moins six joueurs aptes, même en présence d'un certificat établi par les samaritains. En cas de blessure d'un joueur durant la compétition, la partie est interrompue. Le groupe peut recommencer avec le joueur de remplacement (double départ autorisé) et la compétition se termine avec le nombre de joueurs inscrits. En présence de joueurs sur numéraires, ces derniers passent devant les doubles départs. Le joueur de remplacement peut également être librement choisi pour la tâche suivante. S'il n'y a plus six joueurs aptes pour la tâche 2, un joueur extérieur au groupe peut être aligné.

1.4 Equipement de jeu

Les participants portent une tenue uniforme. Concernant la publicité, les prescriptions en vigueur portant sur la publicité lors des manifestations FSG ou les directives des associations spécialisées s'appliquent.

Le port d'un couvre-chef et de lunettes de soleil est autorisé pour autant qu'ils ne gênent pas la compétition et ne présentent pas de danger.

Les chaussures à crampons sont autorisées mais pas les chaussures à vis ou à clous. Pour les jeux en salle est autorisé seulement des chaussures de salle. Il est interdit de porter des gants. Il est interdit d'utiliser des adhésifs (résine par exemple).

1.5 Dossards

Les joueurs doivent porter le dossard qui leur a été attribué jusqu'à la fin de la compétition. Les dossards sont mis à disposition par l'organisateur. Tout échange de dossard pendant la compétition est interdit et est puni selon l'article 1.11. Toute la société doit porter les dossards de la même manière.

1.6 Fiche „Répartition des sociétés“

Il est obligatoire de déposer la "fiche de répartition des sociétés" lors de l'annonce à la compétition. La fiche peut être téléchargée sur le site internet FSG.

1.7 Notation

1.7.1 Notes / Barèmes / Fiche de notes

Il n'y a pas de note en-dessous de 3.00 et au-dessus de 10.00 par tâche. Les tabelles de taxation pour les TB sont à télécharger sur le site du FSG. Ils sont la base pour calculer les notes. Le document « [Directives barèmes](#) » aident au calcul. La feuille de note est aussi téléchargeable sur le site du FSG.

1.7.2 Points / Déductions de points

Le nombre possible de points ainsi que les déductions de points sont indiqués pour chacune des.

1.8 Schémas

Les dessins servent à expliquer plus précisément le déroulement de l'exercice. Cependant, il s'agit uniquement d'instantanés possibles et non pas de positions de jeu fixes. Ils sont dès lors obligatoires lorsque le déroulement de la partie l'exige ou que le descriptif de l'exercice le prévoit explicitement.

1.9 Délimitation du terrain de jeu

Délimiter les terrains selon le dessin. La largeur des lignes ne doit pas excéder 12 cm et le milieu de la ligne doit indiquer la masse correspondante.

1.10 Piquet

Si un joueur (y compris son habit) touche le piquet, une déduction d'un point s'applique. Aucune déduction supplémentaire ne s'applique si le piquet tombe et qu'il faut le relever. Idem pour le remettre en état. Lorsqu'un piquet est renversé, il doit être relevé par un joueur (et pas par un aide) avant la course suivante.

Pour les concours ayant lieu sur du gazon ou de l'herbe, les piquets peuvent être remplacés par des poteaux en bois (1,50m de haut minimum à partir du sol).

1.11 Déduction d'ordre

Les infractions suivantes aux directives entraînent une déduction d'ordre de 0,5pt (note obtenue moins la déduction d'ordre= note finale / cumul de déductions possible) :

- port d'une tenue non uniforme,
- port de chaussures interdites,
- port de gants,
- échange ou remplacement du dossard,
- utilisation de produits adhésifs,
- non utilisation du matériel devant être mis à disposition par l'organisateur.

Toute autre contravention aux directives est sanctionnée conformément aux Prescriptions de concours. Les déductions d'ordre sont ordonnées par le directeur des concours habilité pour autant qu'il n'y ait pas de directives spécifiques à ce sujet.

1.12 Annonce d'erreur aux joueurs

Les fautes techniques et/ou concernant le déroulement ne sont communiquées aux joueurs par l'arbitre qu'après deux erreurs identiques et consécutives.

1.13 Echauffement

Il est interdit de s'échauffer sur le terrain de compétition.

1.14 Jury / Arbitres

Le panel est composé de deux arbitres.

Les responsabilités des arbitres sont indiquées lors des différentes tâches.

Les arbitres doivent être formés selon les directives du groupe spécialisé de tests de branche du FSG (structure de la formation de la formation des arbitres des tests de branche).

Remarques :

2 Test de branche allround

2.1 Directives spécifiques au test de branche allround

2.1.1 Matériel de compétition

Tâche 1 :

Les participants amènent les raquettes Goba et les balles de tennis. Les raquettes Goba doivent être pourvues d'une lanière de poignet et d'une lanière à doigt. La raquette ne doit pas avoir de revêtement mais une peinture est autorisée.

Les raquettes Goba sont en vente dans les commerces spécialisés ou peuvent être fabriquées soi-même.

Tâche 2 :

L'organisateur met à disposition le nombre de balles nécessaires, qui doivent toutes être les mêmes. Seuls sont autorisés les ballons de basket, les ballons de beach volley, les balles de tennis et les balles de handball.

Taille des ballons/balles mis(es) à disposition :

- basketball : taille 7 (messieurs)
- beach volleyball : taille 5 (260-280g)
- tennis : balles de tennis usuelles
- handball : taille 3 (messieurs)

2.1.2 Dimensions du terrain

Tâche 1 : 4 x 18 m

Tâche 2 : 3 x 20 m

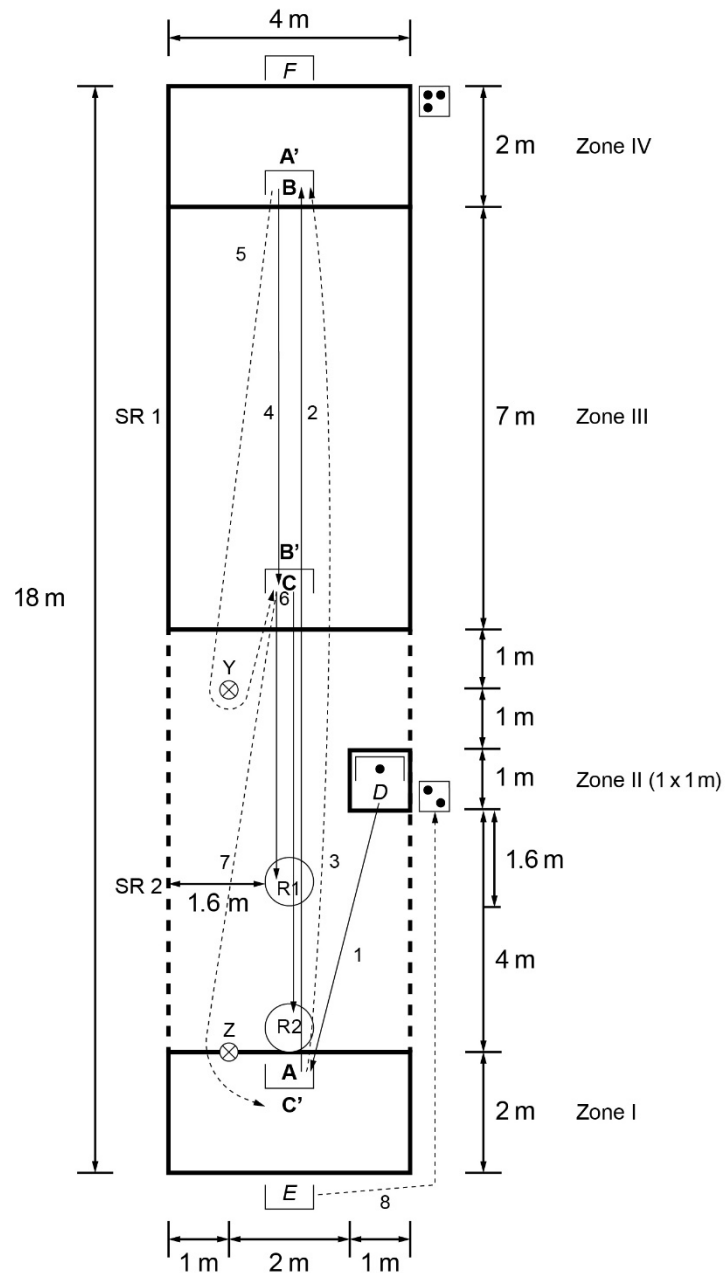
2.1.3 Ligne de terrain

Ne tenir compte de la ligne de terrain que si elle sert également de ligne de zone.

2.1.4 Ligne de zone

Le joueur peut empiéter, mais pas dépasser, la ligne de terrain à condition qu'il garde le contact avec la balle.

2.2 Tâche 1



Légende

	Joueur sans balle	A, B, C	Joueur
	Aide avec balle dans zone II	<i>D, E, F</i>	Aide
	Trajet de course	A', B', C'	Joueur après son déplacement
	Trajet de la balle	1, 2, 3	Ordre du trajet de la course ou de la balle
	Piquet (Y + Z)		
	Container avec 3 balles de réserve	SR	Arbitre
	Container avec 2 balles de réserve		
	Cerceau (R1 et R2) ø 80 cm		

Remarque: le schéma montre un scénario parmi ceux possibles.
Pour les entraînements en salle, les lignes de volleyball peuvent également servir d'orientation.

Informations générales

But : lancer et frappé ciblés / Apprendre à jouer de sa main moins agile
Nbre de joueurs : 3 et 3 aides, dont 1 sur le terrain
Matériel : 6 balles de tennis, 3 raquettes Goba, 2 cerceaux 80cm, 2 containers à balles, 2 piquets, 3 sautoirs

Déroulement de l'exercice

- 1 = L'aide D lance à la main la balle de tennis depuis la zone II au joueur A qui se trouve dans la zone I.
- 2 = A frappé la balle avec la raquette directement à B dans la zone IV.
- 3 = après son lancer, A court dans la zone IV → A'.
- 4 = B renvoie la balle en la frappant directement à C dans la zone III. C rattrape la balle de tennis.
- 5 = après la passe, B contourne le piquet Y en courant dans la zone III → B'.
- 6 = C lance la balle dans le cerceau R1 ou R2.
- 7 = C fait le tour du piquet Z dans la zone I → C'.
- 8 = l'aide E ramasse la balle lancée dans un des cerceaux et la ramène dans le container à balles dans la zone II.

- La partie recommence depuis le début.
- La répartition des joueurs comme aides D, E et F est libre.

Notation

- Toutes les balles réceptionnées dans la zone III après la passe directe de l'aide D dans la zone II via A dans la zone I via B dans la zone IV vers C 3 points
- Toutes les balles réceptionnées dans la zone III après la frappe depuis la zone I par A via B dans la zone IV à C 2 points
- Toutes les balles réceptionnées dans la zone III après une nouvelle frappe de la zone IV par B à C 1 point
- Chaque but dans toucher du cerceau (R1) à partir de la zone III : 1 point
- Chaque but dans toucher du cerceau (R2) à partir de la zone III : 2 points
- Toutes les courses en empiétant la zone I 1 point

Nombre maximal de points par partie :

6 points

Tâches supplémentaires

- Comptent comme balles réceptionnées toutes les balles frappées sans toucher le sol.
- Un « coup double » est autorisé dans les zones III et IV pour autant qu'il intervienne entièrement dans la zone dite.
- Lorsque, au coup de sifflet, la balle a déjà quitté la raquette ou la main, la balle réceptionnée suivante ou le but suivant dans le cerceau compte.
- Possibilité de contourner le piquet Y des deux côtés.

Aucun point n'est attribué dans les cas suivants :

- aucun cerceau (R1 ou R2) n'est visé/touché ;
- la balle touche le sol avant d'être réceptionnée ;
- la balle est attrapée en dehors de la zone III ;
- plus d'une balle se trouve dans la zone III et IV (les balles attrapées, balles de cerceau et points de course ne sont comptés que s'il ne reste plus qu'une balle de tennis en jeu).

Déduction d'un point dans les cas suivants :

- en lançant, frappant ou continuant, les lignes de zone sont dépassées (vaut aussi pour l'aide D) ;
- erreur dans le déroulement de l'exercice (surtout si on renonce à lancer dans le cerceau) ;
- l'aide F touche le ballon avant qu'il ait entièrement quitté le terrain ou l'aide F empiète le terrain ;
- l'aide E+D empiète les zones 3 ou 4 ;
- l'aide E fait une passe ou fait rouler le ballon à l'aide D.

Aides

- L'aide D se trouve dans la zone II. Il peut arrêter un ballon trop court ou trop long également à l'extérieur de sa zone (exception faite de la zone III + IV), le ramasser lui-même, continuer à jouer (surtout s'il renonce à lancer dans le cerceau) ou le faire sortir du terrain.
- Les aides E et F sont chargés de ramener les ballons dans le container dans les zones II et IV. L'aide F a l'interdiction de pénétrer sur le terrain. L'aide E a l'interdiction de pénétrer dans les zones III et IV.
- L'aide F peut aider l'aide E pour transporter le ballon.
- Les aides D + E se reconnaissent par leur sautoir de même couleur. Le sautoir de l'aide F est d'une autre couleur.

Balle de réserve dans la zone IV

- La balle de réserve sera utilisée quand la balle de jeu n'arrive pas de la zone I dans à la zone IV. La balle de réserve peut être jouée seulement quand la balle de jeu est sortie du terrain de jeu. Un joueur peut faire sortir complètement la balle du terrain.
- Si la balle est arrivée directement dans la zone IV et ne peut pas être attrapée dans la zone III, une balle de réserve peut être mise en jeu. Une nouvelle mise en jeu est autorisée depuis la zone IV.
- Si, lors d'une mise en jeu depuis la zone IV, la balle de tennis n'atterrit pas dans la zone III, aucune balle de réserve ne peut être utilisée. Le joueur de la zone III doit lui-même aller prendre la balle de tennis dans la zone s'il veut obtenir un point de cerceau.
- C'est au joueur de la zone IV d'aller prendre la balle de réserve dans le container. Il ne peut la frapper que depuis la zone IV.

Balle dans la zone II

L'aide D doit lui-même aller chercher la balle de tennis dans le container à balles. Il ne peut la lancer que depuis la zone II.

Particularités

Durant toute la durée de la partie (3 minutes), la raquette reste toujours dans la même main.

Arbitrage

Devoirs de l'arbitre 1 (SR1) :

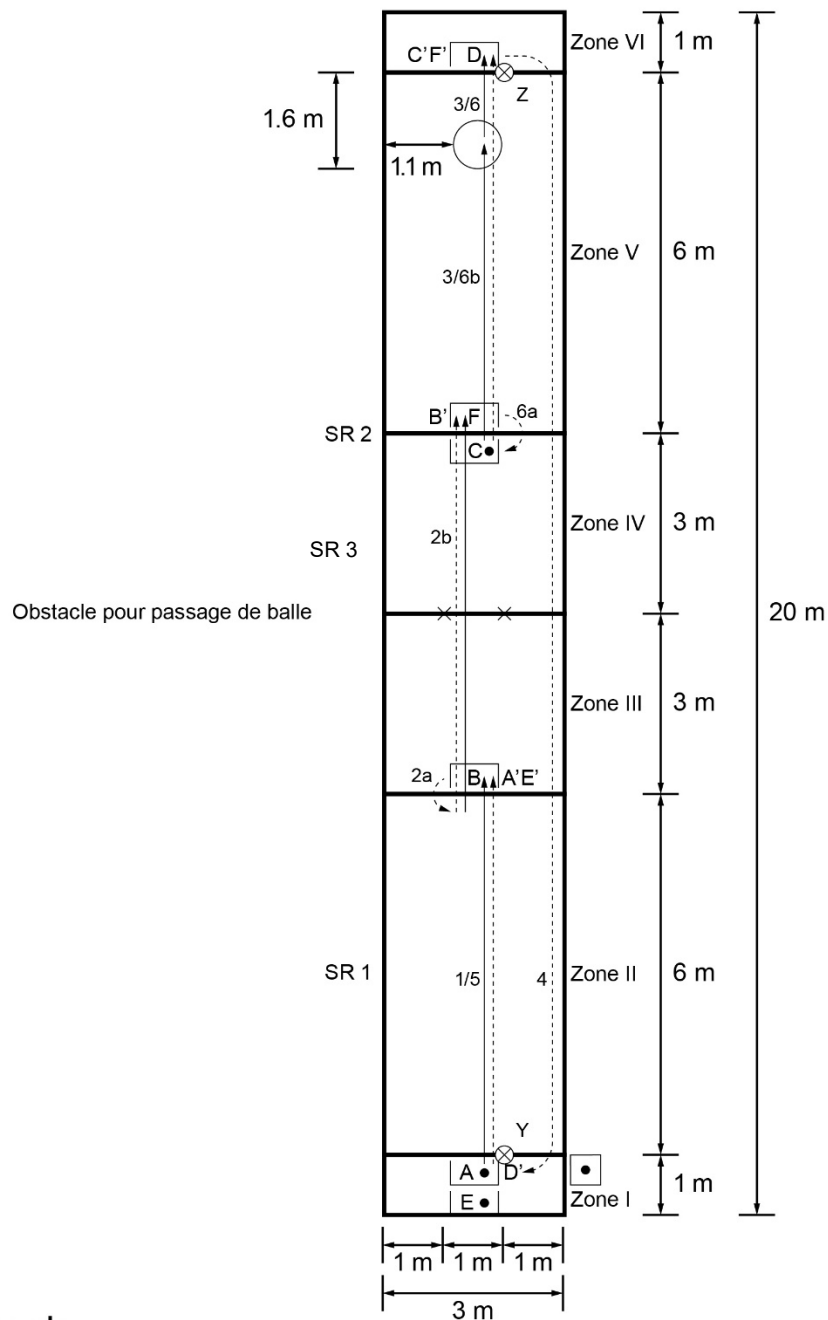
- contrôler le déroulement, y compris l'annonce des résultats ;
- chronométrer la compétition en sifflant le début et la fin ;
- additionner les points de réception dans la zone III ;
- contrôler si les lignes des zones III et IV ont été empiétées ;
- surveiller si les joueurs arrivent dans la zone IV ;
- vérifier que le piquet Y soit bien contourné ;
- contrôler si l'exercice se déroule correctement ;
- additionner les fautes de l'aide F.

Devoirs de l'arbitre 2 (SR2) :

- additionner les points obtenus dans les cerceaux (R1 et R2) ;
- additionner les points de course dans la zone I ;
- contrôler si les lignes des zones I et II ont été empiétées ;
- contrôler si le lancer du cerceau a dépassé la ligne commune entre les zones II et III ;
- surveiller si les gymnastes ont correctement fait le tour du piquet Z ;
- contrôler si le déroulement de l'exercice est correct ;
- additionner les erreurs commises par les aides D et E ;
- annoncer les résultats à SR1.

Remarques :

2.3 Tâche 2



Légende

	Joueur sans balle	A–F	Joueur
	Joueur avec balle	A'–F'	Joueur après son déplacement
	Trajet de course	1, 2, 3	Ordre du trajet de la course ou de la balle
	Trajet de la balle	SR	Arbitre
	Piquet (Y, Z)		
	Container avec 1 balle de tennis		
	Cerceau (ø 80 cm)		
	Obstacle pour passage balle (Fil : 1.7 m haut, 1 m large)		

Remarque: le schéma montre un scénario parmi ceux possibles.

Pour les entraînements en salle, les lignes de volleyball peuvent également servir d'orientation.

Informations générales

But : apprendre et affiner la technique du lancer / différenciation et coordination

Nbre de joueurs : 6

Matériel : 1 ballon de basket, 1 ballon de beach volley, 1 balle de tennis, 1 ballon de handball, 2 piquets, 1 cerceau 80cm, 1 container à ballons, 2 poteaux avec corde (hauteur de la corde 1,20 m et 1,70m ; largeur de l'obstacle 1m)

Déroulement de l'exercice

Remarque préliminaire :

Les joueurs A (cf. déroulement, point 1) et C (cf. déroulement point 3) partent en même temps.

- 1 = A lance le ballon de basket depuis la zone I à B dans la zone III puis part en courant dans la zone III → A'
- 2 = Après avoir rattrapé le ballon de basket, B passe des deux jambes de la zone III à la zone II et lance le ballon de la zone II à travers le domaine de l'obstacle (angle droit d'1m de large et de 0,50 cm de haut) à F dans la zone V avant de partir en courant dans la zone V → B'
- 3 = C lance le ballon de beach volley de la zone IV dans la zone V (via le cerceau) à D dans la zone VI puis il part en courant dans la zone VI → C'
- 4 = avec le ballon de beachvolley, D fait le tour des piquets Z et Y en courant et remplace le ballon dans la zone I par une balle de tennis tirée du container → D'
- 5 = une fois que A est arrivé dans la zone III, E lance le ballon de handball de la zone I à A' dans la zone III puis il part en courant dans la zone III → E'
- 6 = après réception du ballon de basket de B, F passe des deux jambes de la zone V à la zone IV d'où il lance le ballon (via le cerceau) dans la zone V à C' dans la zone VI. Il part ensuite en courant dans la zone VI → F'
- 7 = C' fait le tour des piquets Z et Y en courant dans la zone I avec le ballon de basket des deux jambes et il le remplace dans la zone I par un ballon de beach volley tiré du container → C''

- Le ballon effectue toujours la trajectoire suivante :

lancer de la zone I, rattraper dans la zone III, lancer de la zone II à travers l'obstacle, rattraper dans la zone V, lancer de la zone IV dans le cerceau, reprise dans la zone VI, transport par le joueur dans la zone I puis changement de ballon avec le ballon/la balle tiré(e) du container, de nouveau lancer de la zone I, etc.

- Les joueurs effectuent le même trajet.

- Le joueur de la zone VI ramasse lui-même le ballon dès lors qu'après le lancer dans le cerceau il n'atterrit pas près de lui.

- Autorisation de dépasser les joueurs.

- Le lancer et la réception s'effectuent avec les deux jambes dans la zone en question

Notation

- | | |
|--|---------|
| - Chaque ballon attrapé dans la zone III | 1 point |
| - Chaque ballon attrapé dans la zone V après avoir correctement passé l'obstacle | 1 point |
| - Chaque but et toucher du cerceau dans la zone IV | 1 point |
| - Chaque course lors de l'empiètement de la zone I | 1 point |

Nombre maximal de points par partie :

4 points

Informations supplémentaires

- Lorsque, au coup de sifflet final, le ballon a déjà quitté la main, c'est la réception ou le but suivant dans le cerceau qui compte.
- L'obstacle fait 1m de large. Une corde est tendue à une hauteur de 1,20 et 1,70 m. Le ballon doit être joué entre ces cordes (distances de 50 cm) et la délimitation latérale (1m de large).

Aucun point n'est attribué dans les cas suivants :

- la balle touche le sol avant d'être réceptionnée ;
- le ballon est réceptionné hors des zones III ou V ;
- le ballon n'a pas correctement passé l'obstacle entre les zones III et IV ;
- le cerceau de la zone V n'est pas touché ;
- le passage dans la zone I ne s'effectue pas correctement (les deux jambes dans la zone I).

Déduction d'un point dans les cas suivants :

- empiètement des lignes de zone lors du lancer ;
- il n'y a pas de changement de ballon dans la zone I ;
- le déroulement de l'exercice est fautif.

Arbitrage**Devoirs de l'arbitre 1 (SR1) :**

- contrôler le déroulement, y compris l'annonce des résultats ;
- chronométrer la compétition en sifflant le début et la fin ;
- additionner les points de réception dans la zone I ;
- contrôler si les lignes de la zone I ont été empiétées lors du lancer ;
- vérifier que le piquet Y soit bien contourné ;
- surveiller que le changement de ballon dans la zone I soit correctement effectué ;
- contrôler si l'exercice se déroule correctement.

Devoirs de l'arbitre 2 (SR2) :

- contrôler si les lignes de la zone IV ont été empiétées lors du lancer ;
- additionner les points réussis dans le cerceau ;
- surveiller si les gymnastes ont correctement fait le tour du piquet Z ;
- contrôler si le déroulement de l'exercice est correct ;
- annoncer les résultats à SR1.

Devoirs de l'arbitre 3 (SR3) :

- contrôler si les lignes de la zone III ont été empiétées lors de la réception ;
- contrôler si les lignes de la zone II ont été empiétées lors du lancer ;
- contrôler si les lignes de la zone V ont été empiétées lors de la réception ;
- contrôler si l'obstacle à travers le domaine (rectangle de 1x0,5 m) ;
- contrôler si le déroulement de l'exercice est correct ;
- annoncer les résultats à SR1.

3 Test de branche de la balle à la corbeille

3.1 Directives spécifiques à la balle à la corbeille

3.1.1 Règles de la balle à la corbeille

A l'intérieur du terrain délimité s'appliquent les règles de balle au panier de la Fédération suisse de gymnastique en vigueur au moment où se déroule la compétition (exception chiffre 1.4).

3.1.2 Dimensions du terrain

Tâche 1 : 5 x 15 m
Tâche 2 : 9 x 9 m

3.1.3 Balle

Il est permis d'effectuer le TBB avec sa propre balle (conforme au règlement de balle à la corbeille FSG). Sinon, possibilité de jouer avec les balles officielles de l'organisateur.

3.1.4 Lancer à la corbeille

Le lancer s'effectue conformément aux indications des tâches.

3.1.5 Corbeille

La corbeille est constituée d'un poteau et de la corbeille (3m haut et ø 45 cm). L'installation doit être conforme au règlement de balle à la corbeille du FSG.

3.1.6 Zones de passe

Les zones de passe sont des surfaces délimitées de tous les côtés. Lors de la réception de la balle, le joueur doit toucher la démarcation de la zone de passe avec au moins une partie du pied. Lors de la transmission de la balle cependant, les deux pieds doivent se trouver dans la zone de passe. Les lignes de délimitation appartiennent à la zone de passe et peuvent être empiétées. Cependant, il est interdit de les dépasser lors de la transmission de la balle.

3.1.7 Points

Un but est comptabilisé uniquement lorsque la balle a entièrement passé le cercle supérieur. Le nombre de points possible est fixé pour chaque tâche.

3.1.8 Fautes techniques

Sont punies comme fautes techniques :

- la double réception ;
- le fait de garder la balle plus de 3 secondes ;
- la balle touche le corps ;
- la faute de pas.

3.1.9 Fautes dans le déroulement de l'exercice

En cas d'erreur dans le déroulement de l'exercice, le prochain but éventuellement marqué n'est pas comptabilisé. Par contre, les points de passe et de rebond comptent.

3.1.10 Correction des erreurs

Pour corriger une erreur, la balle doit toujours être relancée dans la zone de passe ou à la position où la dernière action correcte s'est produite. Si la balle sort du terrain, elle ne peut être récupérée voire jouée que par les joueurs eux-mêmes ou les aides de l'équipe participant au TBB. Si la balle est remise en jeu par une tierce personne, cette faute doit être corrigée (poursuivre à l'endroit où la balle a quitté le terrain ainsi la faute sera corrigée).

Si l'erreur n'est pas corrigée, elle est considérée comme une suite de passes fautives et est donc comptabilisée comme faute dans le déroulement de l'exercice

Il n'est pas possible de corriger une erreur technique.

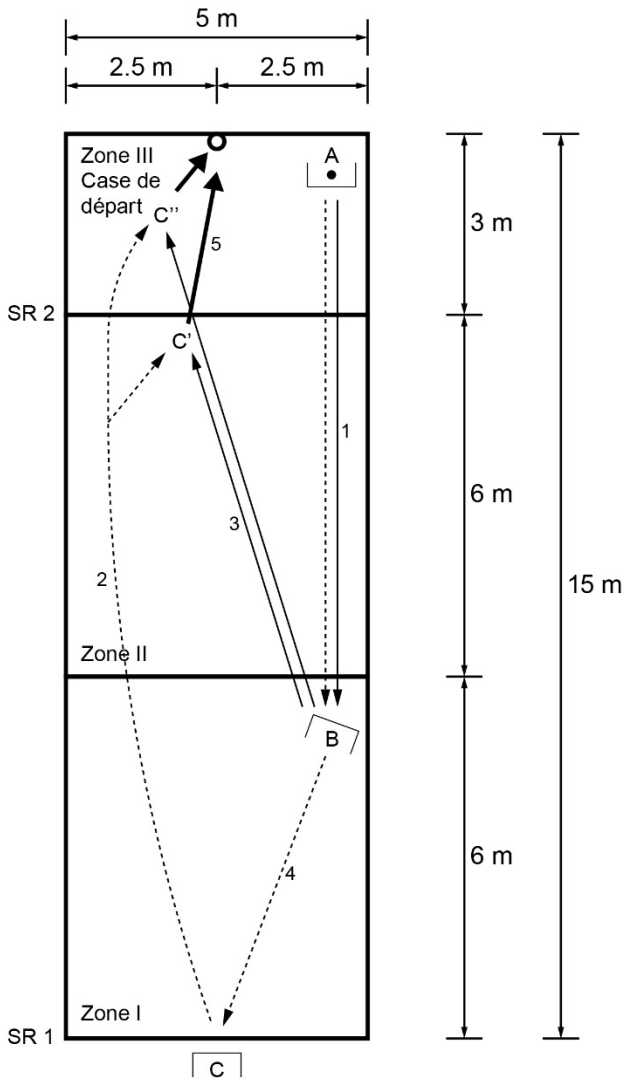
3.1.11 Installation sur place en dur et gazon synthétique

Pour les places en dur ou revêtues de gazon synthétique n'ayant pas d'installations pour la corbeille, utiliser des poteaux contre lesquels les joueurs ne peuvent pas se blesser.

3.1.12 Réception du ballon

La réception du ballon est correcte dès lors que le ballon a été réceptionné (que ce soit des deux mains, d'une main, via le sol, etc.).

Tâche 1



Légende

- | | | | |
|------------|--------------------------|---------|---|
| □ | Joueur sans balle | A, B, C | Joueur |
| ◻ | Joueur avec balle | C', C'' | Joueur après son déplacement |
| -----> | Trajet de course | 1, 2, 3 | Ordre du trajet de la course ou de la balle |
| —> | Trajet de la balle | | |
| ➡ | Lancement à la corbeille | SR | Arbitre |
| ○ | Corbeille | | |
| I, II, III | Zones | | |

Remarque: le schéma montre un scénario parmi ceux possibles.

Informations générales

But : solution d'attaque (contre) en choisissant la distance du lancer ou le double-pas
Nbre de joueurs : 3
Matériel : 1 installation, 1 balle

Déroulement de l'exercice

- 1 = A passé le ballon à B dans la zone I et se déplace dans la zone I (position B).
- 2 = Dès que le ballon a quitté la main de A, C démarre en direction de la position C' ou C''.
- 3 = B passe le ballon à C' (zone II) ou à C'' (zone III).
- 4 = B se déplace derrière la zone I vers la position C.
- 5 = C lance au panier depuis la position C' ou C''
Si aucun panier n'est marqué et que le ballon rebondit dans le terrain, il est possible de relancer.
C va à A

Informations supplémentaires

- Le joueur A peut jouer le ballon à B depuis partout. Au début de la partie, la passe s'effectue depuis la zone III.
- La position de B dans la zone I et celle de C derrière le terrain est libre.
- En cas de contact de la zone III (toucher de la ligne par ex. toucher du sol), la notation se fait comme pour le lancer au panier depuis la zone III. Il est possible de « marquer des paniers » depuis la zone II. Les sauts avant la zone III sont évalués comme étant effectués depuis la zone II (3 points).
- Réceptionner le ballon dans la zone II, se déplacer dans la zone III en dribblant et lancer/poser au panier dans la zone III est possible. S'applique alors la notation de la zone III. Le contraire est également possible (de retour de la zone III vers la zone II) ; à ce moment-là, c'est l'évaluation de la zone II qui s'applique.
- Les mêmes directives que pour les zones de passe s'appliquent aux zones I, II et III (réception et lancer de la balle par exemple).
- Si la balle a quitté le terrain après la corbeille avant ou après le lancer au panier, il est interdit de (re)lancer. Toutefois, dans ce cas il n'y a pas de déduction de points pour absence de lancer.

Notation

- | | |
|---|-----------------|
| - panier effectué depuis la zone II : | 3 points |
| - but réussi depuis la zone III : | 2 points |
| - but réussi en deuxième lancer : | 1 point |
| - course (reprise de la balle dans la zone I) | 1 point |
| Nombre maximal de points par partie : | 4 points |

Déduction

Le panier n'est pas comptabilisé lorsque :

- le déroulement de l'exercice comporte une ou des erreur(s) (tout panier marqué à partir de l'erreur).

Déduction d'un point dans les cas suivants :

- lors de la réception de la balle, aucun pied ne se trouve dans la zone I,
- B empiète la délimitation de la zone I en transmettant la balle,
- C empiète le terrain de jeu avant la transmission de la balle par A,
- un joueur commet une erreur technique sur le terrain (un point de déduction par faute),
- un aide touche la balle avant qu'elle soit entièrement sortie du terrain,
- un aide empiète dans le terrain,
- il n'y a pas de lancer à la corbeille.

Arbitrage

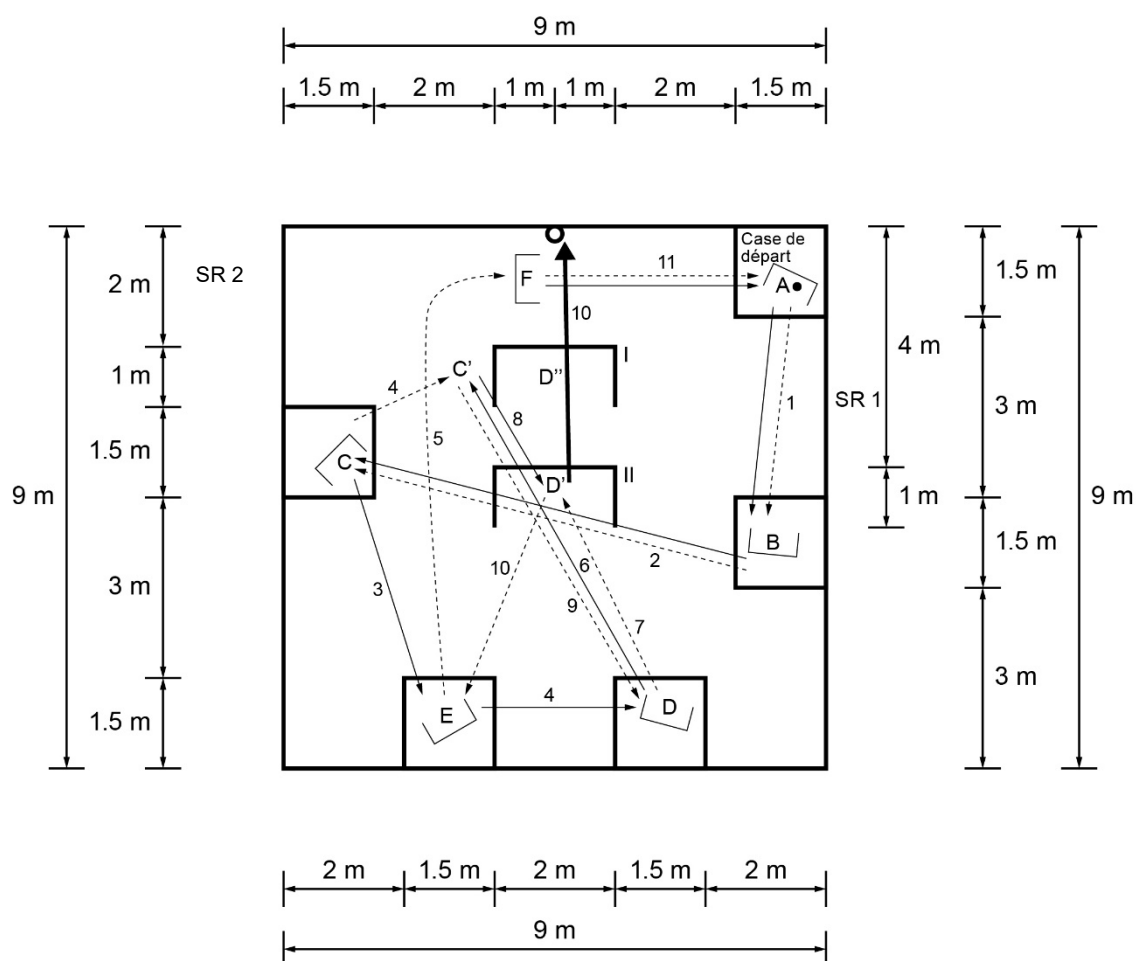
Devoirs de l'arbitre 1 (SR1) :

- surveiller le déroulement de la partie et annonce les résultats,
- chronométrer la compétition en sifflant le début et la fin,
- additionner les déductions (fautes et buts non valables).

Devoirs de l'arbitre 2 (SR2) :

- Additionner les buts et points de course.

3.2 Tâche 2



Légende

□	Joueur sans balle	A-F	Joueur
◻	Joueur avec balle	A', A''	Joueur après son déplacement
----->	Trajet de course	1, 2, 3	Ordre du trajet de la course ou de la balle
—>	Trajet de la balle	SR	Arbitre
→	Lancement à la corbeille		
○	Corbeille		
□	Zones de lancer I, II		

Remarque: le schéma montre un scénario parmi ceux possibles.

Informations générales

But : Passes avec corbeille et comportement de rebond
Nb de joueurs : 6
Matériel : 1 installation, 1 balle

Déroulement de l'exercice

- 1 = A passé le ballon à B et se déplace à la position B (F se rend dans le terrain de départ).
- 2 = B transmet le ballon à C et se déplace à la position C.
- 3 = C passe le ballon à E et se déplace à la position C'.
- 4 = E passe le ballon à la position D et se déplace à la position F.
- 5 = D passe le ballon à C' et se déplace à la position D' ou D''.
- 6 = C' repasse le ballon à D' ou à D'' (double passe) et se déplace à la position D.
- 7 = D'/D'' lance une fois au panier et se déplace ensuite à la position E
- s'il n'y a pas de panier et que le ballon rebondit dans le terrain, il est possible d'avoir un rebond de la part du joueur D ou F.
- 8 = F joue ensuite le ballon dans le terrain de départ et suite. F devient A.

Informations supplémentaires

- Le lancer au panier est possible uniquement à partir des zones de lancer I ou II.
- Les zones de lancer sont des surfaces délimitées sur trois côtés. Les lignes de démarcation des zones de lancer peuvent être traversées avant et après le lancer/lancer au panier. Le lancer au panier peut se faire comme lancer debout ou en suspension. Lors de la transmission du ballon, les deux pieds doivent être par terre ou en l'air, derrière la ligne de démarcation. Il est interdit de « poser le ballon dans le panier ».
En cas d'empiètement/de dépassement de la ligne de marquage de la zone de lancer II, c'est l'évaluation de la zone de lancer I qui compte.
- Après le lancer à la corbeille, seul le joueur F peut jouer la balle dans le point de part, respectivement dans la position A, à partir du lieu de son choix.
- Point de passe : lorsqu'une passe vers les zones de passe B-E est réceptionnée en-dehors de la zone, le point ne compte pas sauf si la faute est corrigée. Un point de déduction se fait de toute façon mais ce n'est pas une faute de déroulement.
- Est comptabilisé comme un rebond le fait que la balle rebondisse dans le terrain depuis la corbeille (sans but marqué) et qu'elle soit prise par le joueur des deux mains avant qu'elle ne touche le sol. La partie se poursuit sans lancer.

Notation

- | | |
|--|-----------------|
| - But marqué depuis la zone de lancer I : | 2 points |
| - But marqué depuis la zone de lancer II : | 4 points |
| - Rebond : | 1 point |
| - Chaque passe dans la position B – E (prise de la balle dans zones passe B-E) : | 1 point |
| Nombre maximal de points par partie : | 8 points |

Déduction

Cas où une corbeille n'est pas notée :

- La ligne de démarcation de la zone de lancer I est empiétée, voire dépassée, lors de la transmission du ballon
- le déroulement de l'exercice est fautif (tout panier marqué à partir de l'erreur).

Déduction d'un point dans les cas suivants :

- lors de la réception de la balle, aucun des 2 pieds ne se trouve dans les zones de passe A-E ;
- lors de la transmission de la balle, empiètement des délimitations des zones A-E ;
- un joueur commet une faute technique dans le terrain (un point de déduction par faute) ;
- les aides touchent la balle avant qu'elle ne soit entièrement sortie du terrain ;
- les aides empiètent le terrain ;
- il n'y a pas de lancer à la corbeille.

Arbitrage

Devoirs de l'arbitre 1 (SR1) :

- surveiller le déroulement de la partie et annoncer les résultats ;
- chronométrer la compétition en sifflant le début et la fin ;
- additionner les déductions (fautes et buts non valables).

Devoirs de l'arbitre 2 (SR2) :

additionner les buts, points de passe et rebonds.

Remarques :

4 Test de branche d'unihockey

4.1 Directives spécifiques au test de branche d'unihockey

4.1.1 Matériel de compétition

Cannes d'unihockey :

Les participants amènent leur propre canne d'unihockey.

Balles d'unihockey :

Les balles sont mises à disposition par l'organisateur. Seules celles-ci sont autorisées pour la compétition.

4.1.2 Dimensions du terrain

Tâche 1 : 4 x 15 m

Tâche 2 : 5 x 9 m

4.1.3 But d'unihockey (tâche 1)

Dimensions des buts : 160 x 115 x 60 cm (l x h x p)

Obstacle (tâches 1 + 2)

Peut servir d'obstacle la partie supérieure du caisson suédois, voire un obstacle haut de 12 cm, large de 50 cm (élément fermé) et long de 150 cm.

4.1.4 Ligne de terrain

Tâche 1 : La ligne de terrain compte seulement quand elle est en même temps la ligne de zone.

Tâche 2 : Dans le terrain la balle d'unihockey est touchée qu'avec la canne d'unihockey (faute de déroulement).

4.1.5 Ligne de zone (tâches 1+2)

La largeur des lignes de zone fait au moins 4 cm.

Lors d'une passe, le joueur peut poser le pied sur la ligne mais pas la dépasser tant que la canne d'unihockey est en contact avec la balle.

Une seule personne est autorisée dans la zone.

Il peut y avoir contact entre la raquette et la balle hors de la zone.

Lorsque, après avoir réceptionné correctement la balle (toucher avec la crosse), la ligne de fond 1 ou 2 est traversée, on peut reprendre la balle et effectuer un tir valable dans les buts.

4.1.6 Jeu de la balle / Notation

Est comptée comme une passe le fait que la balle soit prise, respectivement arrêtée, avec la canne d'unihockey. Lorsqu'elle est touchée par le destinataire de la passe mais tout d'abord touchée autrement, cela n'est pas comptabilisé comme une prise de balle (pas de note).

Une passe est valable lorsqu'elle est reconnaissable comme telle.

En cas de réception incorrecte de la balle dans la zone D conformément à l'art. 4.1.5, il est nécessaire, le cas échéant, qu'un joueur ou un aide retire la balle du terrain après la zone D.

Le joueur peut frapper la balle hors du terrain ou alors les aides derrière les buts l'enlèvent du terrain. Ces derniers peuvent pénétrer dans le terrain jusqu'à la première ligne de zone D.

4.1.7 Container à balles / Balle de réserve

Tâche 1 : L'emplacement du container à balles est indiqué sur le schéma.

Tâche 2 : Le container à ballons se trouve hors du terrain, entre la zone A et l'angle du terrain de jeu.

La balle de réserve est jouée uniquement lorsque la balle est endommagée. La partie se poursuit à partir de l'endroit où l'endommagement est survenu. C'est un joueur engagé dans la partie qui doit aller prendre la balle de réserve dans le container.

4.1.8 Aides

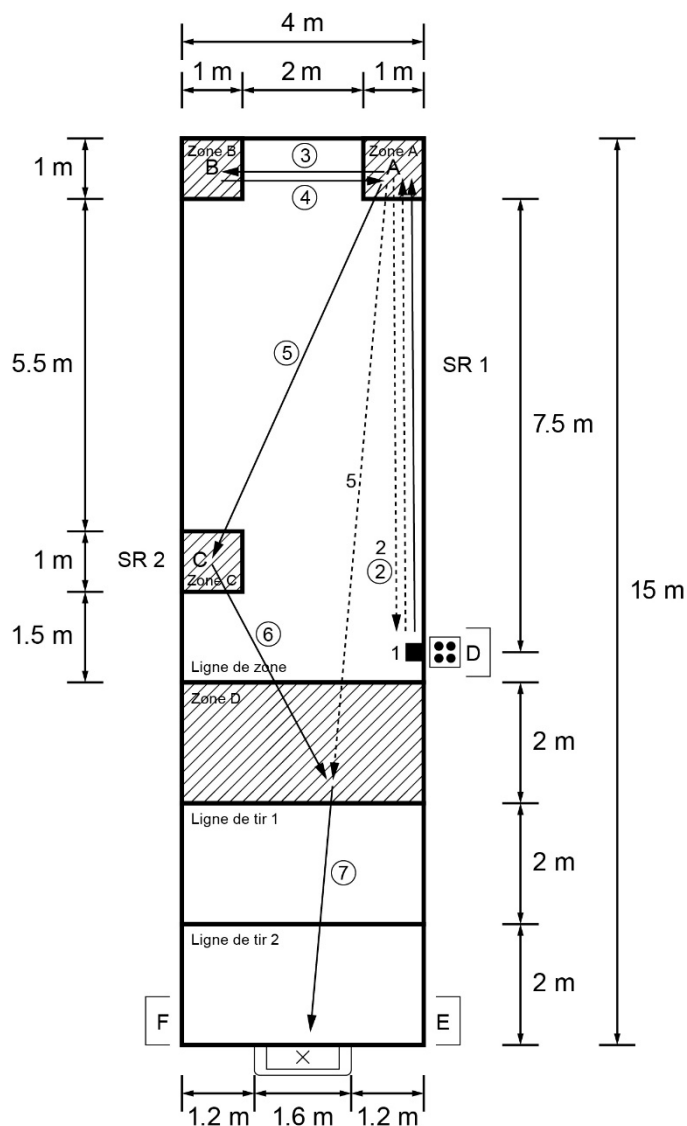
- Tâche 1 : Un aide vient vers le container à balles hors du terrain de jeu, les deux autres près des buts d'unihockey. Ce sont eux qui amènent ou font rouler la balle depuis l'extérieur du terrain vers l'aide 1 près du container à balles.
- Tâche 2 : il n'y a pas d'aides.

4.1.9 Arbitres

Libre à la direction des concours de faire participer un troisième arbitre en fonction du nombre d'arbitres disponibles. Ainsi, les tâches prévues pour l'arbitre 1 peuvent être effectuées par deux arbitres. Ce faisant, deux personnes peuvent occuper le poste d'arbitre 1 comme suit :

- un arbitre chargé de contrôler le déroulement organisationnel (annonce des résultats, chronométrage, sifflet de début et de fin de la compétition) et le bon déroulement de l'exercice ;
- un arbitre chargé d'additionner les points.

4.2 Tâche 1



Légende

[]	Aide	A, B, C	Joueur
----->	Trajet de course	1, 2	Ordre du trajet de course
----->	Trajet de la balle	(2), (3), (4)	Ordre du trajet de la balle
[x]	Récipient de balle	SR	Arbitre
[■]	Zone pour balle (croix)		
[■]	Zone		
[x]	But unihockey avec élément supérieure de la caisse		

Remarque: le schéma montre un scénario parmi ceux possibles.

Informations générales

But : solutions d'attaque rapides avec conclusion au but
Nbre de joueurs : 3 joueurs et 3 aides
Matériel : 1 but d'unihockey, 1 partie supérieure de caisson suédois
10 balles d'unihockey, 1 container à balles

Déroulement de l'exercice

- 1 = l'aide 1 pose la balle d'unihockey sur une croix de balles (l'aide ne peut passer la balle au joueur en la faisant rouler).
- 2 = A court vers le point de balle et la balle d'unihockey avec sa canne puis revient en courant dans la zone A.
- 3 = A fait une passe à B dans la zone B.
- 4 = B repasse la balle à A dans la zone A.
- 5 = depuis la zone A, A fait une passe à C dans la zone C. A court vers la ligne de fond 1 ou 2.
- 6 = Le joueur C passe la balle au joueur A en train de courir dans la zone D. La balle doit être réceptionnée dans la zone D.
- 7 = Le joueur A fait tir aux buts derrière la ligne de tir 1 ou 2.
- 8 = A devient C, C devient B et B devient A. Recommencer depuis le début.

Informations supplémentaires

- Si une passe n'est pas réceptionnée dans la zone, la balle peut être prise par le joueur. La partie continue depuis l'endroit où s'est produite l'erreur.
- Si la dernière passe de A vers C dans la zone C n'est pas réceptionnée, la partie continue sans tirer aux buts (rotation et on recommence depuis le début).
- Si A ne peut pas réceptionner la passe devant le but et qu'il n'y a donc pas de tir au but, la partie continue sans tir au but (rotation et on recommence depuis le début).
- Si la passe de C dans la zone D est incorrecte, les points du tir au but final ne sont pas pris en compte.

Notation

- | | |
|--|----------|
| - Tir avec but derrière la ligne de tir 1 dans la zone D | 2 points |
| - Tir avec but derrière la ligne de tir 2 dans la zone D | 1 point |
| - Pour chaque passe correcte dans la zone A | 1 point |
| - Pour chaque passe correcte dans la zone B | 1 point |
| - Pour chaque passe correcte dans la zone C | 1 point |

Nombre maximal de points par partie :

5 points

Il n'y a pas de points dans les cas suivants :

- Empiètement de la ligne de zone pendant l'exécution de la passe et la réception de la passe (balle en contact avec la canne) (le point pour déclenchement n'est pas noté).
- Aucun but marqué après un tir.
- Lorsque l'aide D fait rouler la balle à A, il n'y a pas de points pour la partie suivante.

Déduction d'un point dans les cas suivants :

- le déroulement de l'exercice comporte une/des erreur(s).

Arbitrage

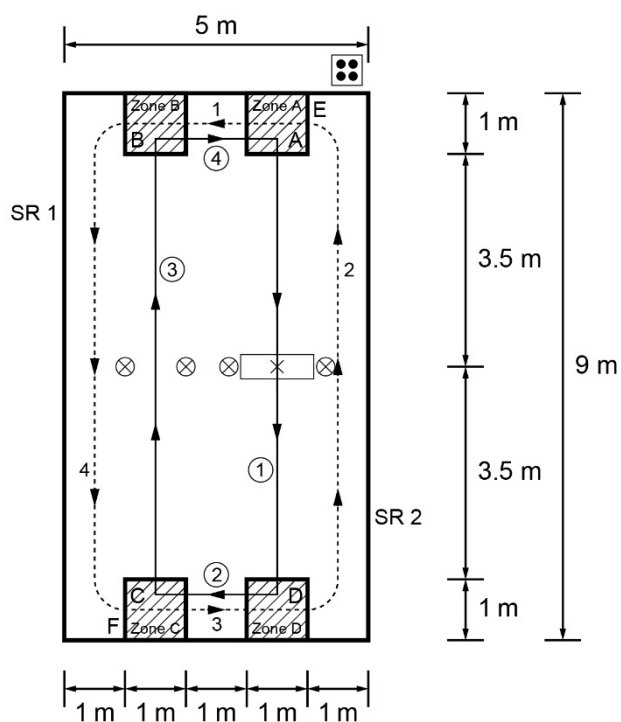
Devoirs de l'arbitre 1 (SR1) :

- surveiller le déroulement de la partie et annoncer les résultats ;
- chronométrer la compétition en sifflant le début et la fin ;
- additionner les déductions ;

Devoirs de l'arbitre 2 (SR2) :

- additionner les points des passes ;
- vérifier le bon déroulement des passes et additionner les déductions (empiètement de la ligne de zone)
- annoncer les résultats à A1

4.3 Tâche 2



Légende

----->	Trajet de course	A-F	Joueur
—>	Trajet de la balle	1, 2, 3	Ordre du trajet de course
⊞	Récipient de balle	①, ②, ③	Ordre du trajet de la balle
▨	Zone	SR	Arbitre
⊞	Partie supérieure caisson		
⊗	Piquet		

Remarque: le schéma montre un scénario parmi ceux possibles.

Informations générales

But : précision des passes

Nbre de joueurs : 6

Matériel : 4 piquets, 5 balles d'unihockey de deux couleurs différentes (couleur laissée au libre choix de l'organisateur mais de préférence couleur bien visible qui se démarque bien du terrain), 1 container à balles, 1 obstacle (partie supérieure de caisson par exemple)

Déroulement de l'exercice

- 1 = A joué par-dessus l'obstacle dans la zone D et part en courant dans la zone B.
- 2 = D fait une passe transversale dans la zone C et part en courant dans la zone A.
- 3 = C fait une passe entre les deux piquets dans la zone B et part en courant dans la zone D.
- 4 = B fait une passe diagonale dans la zone A et part en courant dans la zone C.

L'exercice se joue avec 2 balles en même temps. Point de départ : zones A et C.

Déroulement en circuit. Course dans le sens contraire des aiguilles d'une montre et direction de la balle dans le sens des aiguilles d'une montre.

A devient B, B devient F, F devient C, C devient D, D devient E et E devient A.

Notation

- Chaque passe transversale réceptionnée dans la zone 1 point
- Chaque passe qui traverse correctement l'obstacle 1 point

Remarque : si, lors du coup de sifflet final, la balle a déjà quitté la canne, la passe compte si la balle est correctement réceptionnée/touchée.

Nombre maximal de points par partie :

4 points

Informations supplémentaires

- Les balles ayant traversé la ligne de zone mais n'ayant pas été jouées exactement (qui rebondissent sur le piquet ou sur l'obstacle par exemple) et n'ayant pas atteint le côté adverse ne peuvent être jouées que par le côté adverse.
- Interdiction de dépasser.

Il n'y a pas de point lorsque :

- la ligne de zone est empiétée durant la passe (balle en contact avec la canne) (la réception suivante de la balle n'est pas notée) ;
- la passe de l'obstacle n'a pas empiété ni dépassé.

Déduction d'un point lorsque :

- le déroulement de l'exercice comporte une/des erreur(s) (sans erreur préalable).

Arbitrage

Devoirs de l'arbitre 1 (SR1) :

- surveiller le déroulement de la partie et annoncer les résultats ;
- chronométrer la compétition en sifflant le début et la fin ;
- contrôler si le déroulement de l'exercice est correct ;
- additionner les déductions ;
- additionner les points de passe dans les zones A+B ;
- vérifier la transmission des passes (empiètement des lignes de zone) (A+B)

Devoirs de l'arbitre 2 (SR2) :

- additionner les points de passe dans les zones C+D ;
- contrôler les passes (dépassement de la ligne de zone) (C+D) ;
- annoncer les résultats à SR 1.

Remarques :

5 Test de branche de volleyball

5.1 Directives spécifiques pour le test de branche de volleyball

5.1.1 Règles du volleyball

Le règlement de la Fédération suisse de volleyball (Swiss Volley) en vigueur au moment de la compétition s'applique. De nouvelles règles sont incorporées dès lors qu'elles sont introduites à la FSG.

Pendant la compétition, il est du ressort des arbitres de décider si un geste est exécuté correctement au niveau technique.

5.1.2 Ballon

L'organisateur met à disposition les ballons nécessaires (identiques) pour la compétition. Ces derniers doivent être conformes au règlement de la Fédération suisse de volleyball (Swiss Volley). Lorsque le TBV se déroule à l'extérieur, des ballons de beach volley sont utilisés.

5.1.3 Dimensions du terrain

Tâche 1 :	9 x 18 m
Tâche 2 :	9 x 18 m

5.1.4 Hauteur du filet

Femmes :	2,24 m
Femmes et un homme :	2,35 m
Au moins 50 % d'hommes :	2,43 m

5.1.5 Fiche accessoire

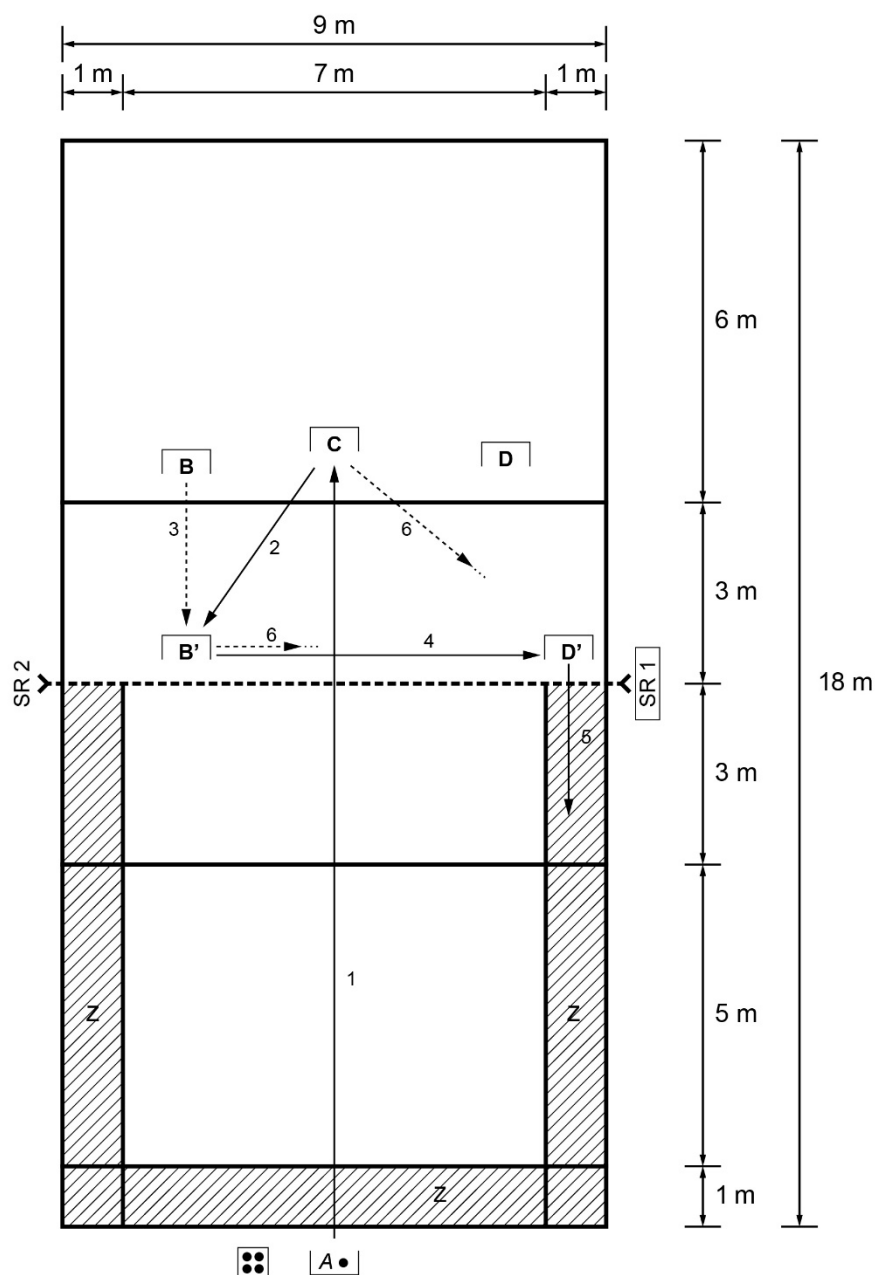
Concernant la tâche 1, l'arbitre 2 dispose d'une fiche accessoire pour additionner les ballons d'attaque effectifs et des « soutien non effectués ». Cette fiche est à télécharger sur le site internet de la FSG. Toutes les déductions sont indiquées dans le chapitre 5.2 « Notation ».

5.1.6 Définition de « frappe »

La frappe est effectuée correctement lorsque le mouvement du bras va d'arrière en avant. Pas de mouvements de pousser ni de feinte.

.

5.2 Tâche 1



Légende

[]	Joueur sans balle	A	Aide
[•]	Joueur avec balle	B, C, D	Joueur
----->	Trajet de course	B', C', D'	Joueur après son déplacement
----->	Trajet de la balle	1 – 6	Séquence du trajet de la balle et de course
[•••]	Récipient de balle	SR	Arbitre
>---<	Installation de volleyball (y compris antennes)	Z	Zone
[]	Caisson suédois		

Remarque: le schéma montre un scénario parmi ceux possibles.

Informations générales

But : réception du service et jeu
Nombre de joueurs : 3 et 3 aides au max. (peuvent aider au sein des limites du terrain)
Matériel : installation complète de volleyball (antennes incluses), 1 caisson suédois, 1 container à ballons, 10 ballons de volley

Déroulement de l'exercice

- 1 = A sert dans le camp adverse (prendre le ballon soi-même ou se le faire donner).
- 2 = B, C ou D réceptionne le service.
- 3 = B, respectivement C ou D, court pour la passe.
- 4 = B', C' ou D' fait une passe à la position II, III ou IV.
- 5 = attaque dans le camp adverse.
- 6 = les deux joueurs ne participant pas à l'attaque effectuent un „soutien“-pour chaque balle d'attaque notée.

- A fait partie des aides.
- 3 aides maximum peuvent intervenir avec A.
- Les positions doivent être tenues de côté jusqu'au point de service.
- Le prochain service ne peut intervenir que lorsque le point précédent est terminé, c'est-à-dire lorsque le ballon a touché le sol.

Répartition des groupes

Après le set, D devient A (service).

Exemple avec un groupe de 9gm/gf

Au service	Sur le terrain
9 (A)	1, 2, 3 (B, C, D)
3 (auparavant D)	4, 5, 6
6	7, 8, 9

Notation

- Service : 1 point > lorsqu'il y a un toucher au sol dans le camp adverse ou lors d'une réception, respectivement d'un toucher d'un joueur qui réceptionne.
- Réception : 1 point > lors d'une passe.
- Passe : 1 point > lors d'une attaque ou lorsque le ballon tombe au sol dans son propre camp.
- Attaque : 1 point > lorsque lors de la frappe, les deux pieds sont en l'air et que le ballon atterrit dans le camp adverse de la zone libre.
- 3 points > lorsque lors de la frappe les deux pieds sont en l'air et que le ballon atterrit dans le camp adverse dans la zone Z.

Nombre maximal de points par partie :

6 points

Informations supplémentaires

- Tous les ballons d'attaque effectifs, soit tous les troisièmes ballons et ceux ayant été intentionnellement joués dans le camp adverse, sont comptabilisés pour autant qu'ils n'aient pas été touchés par un joueur (indépendamment du succès de l'attaque). Chaque joueur (B, C, D) doit avoir joué au moins 20% du nombre total de ballons d'attaque effectifs.
- Le « soutien » doit être exécuté dans la direction de la balle jouée. Ce faisant, les bras doivent être prêts devant le corps et les genoux légèrement fléchis.
- Le nombre de points correct est à reporter sur la fiche de notes originale, c'est-à-dire le nombre de points après déduction des attaques entachées d'erreur et des „soutiens“.

Déduction dans les cas suivants (selon la fiche accessoire tâche 1)

- Déduction de 5 points sur la note finale du groupe de 3 pour chaque attaque fautive.
- Déduction de 1 point sur la note finale du groupe de 3 pour chaque « soutien » fautif.

Absence de notation

- Lors d'une faute technique ou d'une erreur dans le déroulement de l'exercice ni les gestes fautifs ni les gestes suivants ne sont comptabilisés. Cela vaut pour chaque set en repartant de zéro.

Arbitrage

Devoirs de l'arbitre 1 (SR 1) :

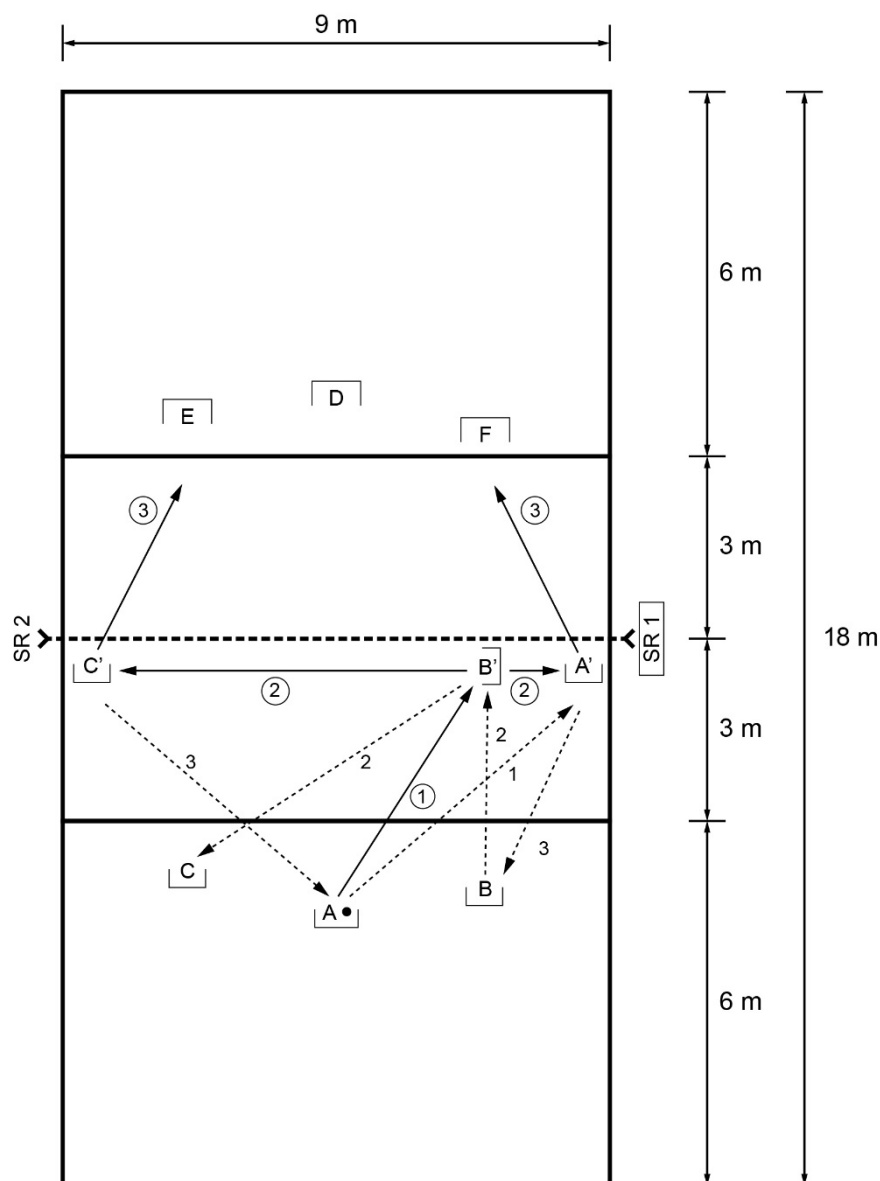
- s'occuper du déroulement et de l'annonce des résultats ;
- noter et additionner tous les gestes techniquement corrects.

Devoirs de l'arbitre 2 (SR 2) :

- chronométrer, siffler le début et la fin de la compétition ;
- additionner les ballons d'attaque par joueur sur la fiche accessoire (ceux effectués dans l'intention d'atterrir dans le camp adverse et chaque troisième ballon ayant été touché) ;
- additionner les « soutiens non exécutés » sur la fiche accessoire.

Remarques :

5.3 Tâche 2



Légende

- Joueur sans balle
- ◻ Joueur avec balle
- > Trajet de course
- > Trajet de la balle
- >---< Filet avec antennes

- A – F Joueur
- A', B', C' Joueur après déplacement
- 1, 2, 3 Séquence du trajet de course
- ①, ②, ③ Séquence du trajet de la balle
- SR Arbitre

Remarque: le schéma ne montre que la 1^{ère} partie de l'exercice en entier (jusqu'à la balle d'attaque incluse)

Informations générales

But : situation proche du jeu

Nbre de joueurs : 6

Matériel : installation complète de volleyball (antennes incluses), 1 ballon de volley

Déroulement de l'exercice

- 1 = A fait une passe supérieure à B' puis part en courant vers la position de A'.
- 2 = simultanément, B court à la position de B' et passe le ballon à A' ou à C' (passe supérieure ou manchette) et va se mettre en courant à la position C.
- 3 = A' ou C' joue une attaque sur D ou F (smash ou passe supérieure). A' part en courant vers la position de B ; C' part en courant vers la position de A.
- 4 = D ou F défend le ballon à E' (la position de départ de D, E et F au moment de l'attaque de C' ou de A' est derrière la ligne des 3 m). D part ensuite en courant à la position de D'.
- 5 = E court simultanément à la position E' et passe le ballon à D' ou à F' (passe supérieure ou manchette) puis part en courant à la position F.
- 6 = D ou F' fait une attaque sur A ou C (smash ou passe supérieure). D' part en courant vers la position de E ; F' part en courant vers la position de D.

Informations supplémentaires

- Après chaque interruption d'exercice, la partie se poursuit avec la position A ou D (à choix) avec une passe supérieure. Au moment de la transmission du ballon, A, B et C ou D, E et F se trouve derrière la ligne des 3m.
- Libre aux équipes de choisir la disposition des joueurs après l'interruption.
- En cas de perte du ballon, il doit être récupéré par un des 6 joueurs (et non pas par des aides).
- La passe arrière n'est évaluée que si la balle est jouée dans l'axe du corps par-dessus la tête.

Notation

- | | | | |
|-----------|----------|---|--|
| Passe : | 1 point | > | passe avant ou manchette : si elle donne lieu à une attaque (smash ou passe supérieure). |
| | 3 points | > | passe arrière ou manchette à A' ou à D' : si une attaque suit (frappe ou passe supérieure). |
| Attaque : | 3 points | > | lorsqu'un smash est défendu (les 2 pieds en l'air), voire touché. |
| | 1 point | > | lorsqu'une passe supérieure ou un smash de la station (les 2 pieds par terre) est défendu(e) ou touché(e) ou qu'un smash (les 2 pieds en l'air) atterrit par terre dans le camp adverse. |
| Défense : | 1 point | > | si la passe réussit |

Nombre maximal de points par partie :

7 points (demi-round)

14 points (round entier)

Pas de notation dans les cas suivants :

- En cas de toucher du filet, d'empiètement de la ligne médiane ou d'exécution techniquement incorrecte d'un geste, l'exercice peut se poursuivre mais le geste n'est pas noté.
- Si, au lieu du geste donné, un autre geste techniquement correct est effectué, l'exercice peut se poursuivre mais le geste n'est pas noté.
- Si au moment de la transmission du ballon lors de l'attaque tous les joueurs se trouvent de l'autre côté pas totalement derrière la ligne des 3m, la défense n'est pas notée.
- En cas d'entame de partie incorrecte (si, à l'entame, tous les joueurs ne se trouvent pas derrière la ligne des 3m ou en l'absence de passe supérieure), l'évaluation ne débute qu'à partir de la défense du côté adverse.

Arbitrage

Devoirs de l'arbitre 1 (SR 1) :

- s'occuper du déroulement et de l'annonce des résultats ;
- noter et additionner tous les gestes techniquement corrects.

Devoirs de l'arbitre 2(A 2) :

- chronométrer et siffler le début et la fin de la partie ;
- noter et additionner tous les gestes techniquement corrects.

En cas de différence entre les résultats des arbitres, c'est la moyenne qui compte.

Remarques :