

## Directives des tests de branche 2020





## Table des matières

<b>1</b>	<b>Directives générales</b>	<b>4</b>
1.1	Sens et but des Directives des tests de branche .....	4
1.2	Offre de compétition .....	4
1.3	Participatns .....	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 / Juges .....	5
<b>2</b>	<b>Test de branche allround</b>	<b>7</b>
2.1	Directives spécifiques au test de branche allround .....	7
2.2	Tâche 1 .....	8
2.3	Tâche 2 .....	12
<b>3</b>	<b>Test de branche de balle à la corbeille</b>	<b>15</b>
3.1	Directives spécifiques au test de branche balle à la corbeille .....	15
3.2	Tâche 1 .....	16
3.3	Tâche 2 .....	18
<b>4</b>	<b>Test de branche d'unihockey</b>	<b>21</b>
4.1	Directives spécifiques au test de branched'unihockey .....	21
4.2	Tâche 1 .....	22
4.3	Tâche 2 .....	24
<b>5</b>	<b>Test de branche de volleyball</b>	<b>27</b>
5.1	Directives spécifiques au test de branche volleyball .....	27
5.2	Tâche 1 .....	28
5.3	Tâche 2 .....	31

# 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      **FTK**      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. A partir de 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 «[les 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 expressément.

## **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.

La formation des arbitres doivent être faites 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

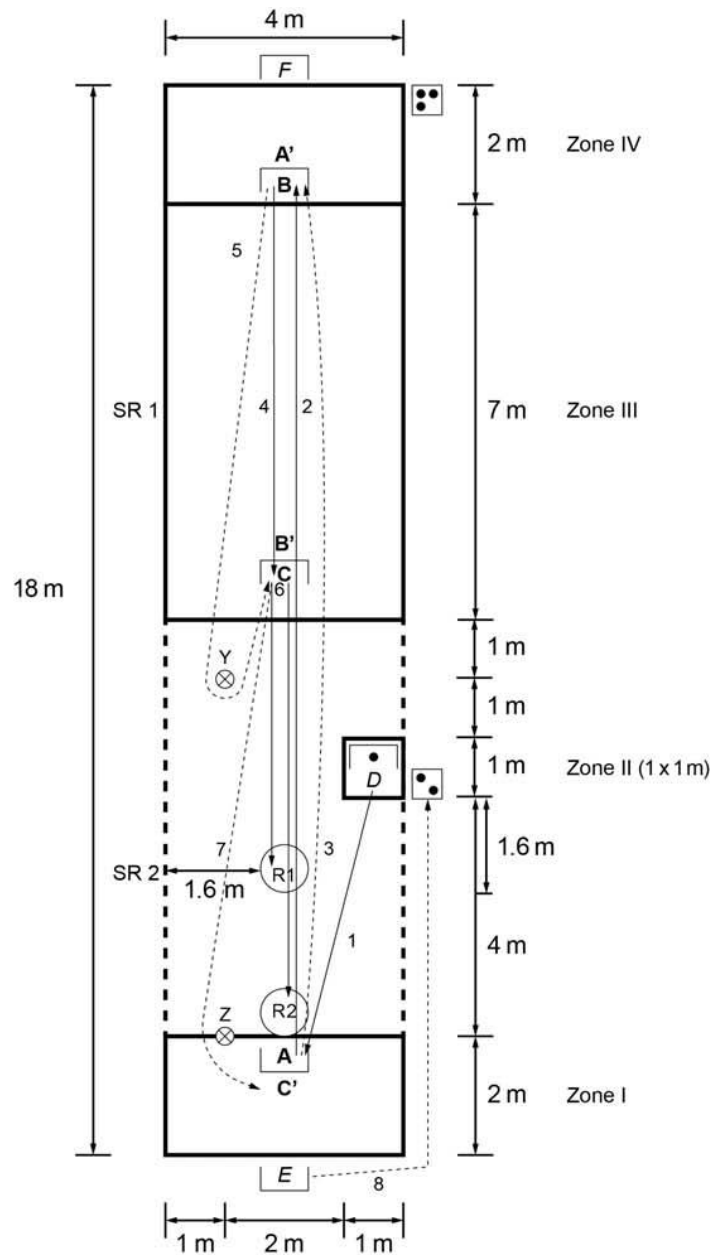
#### **2.1.3 Ligne de terrain**

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	D, E, F	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)	SR	Arbitre
⊞	Container avec 3 balles de réserve		
⊠	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.

## **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 à l'interdiction de pénétrer sur le terrain. L'aide E a l'interdiction de pénétrer dans les zones III et IV.
- les aides portent un sautoir pour les identifier.

## **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):

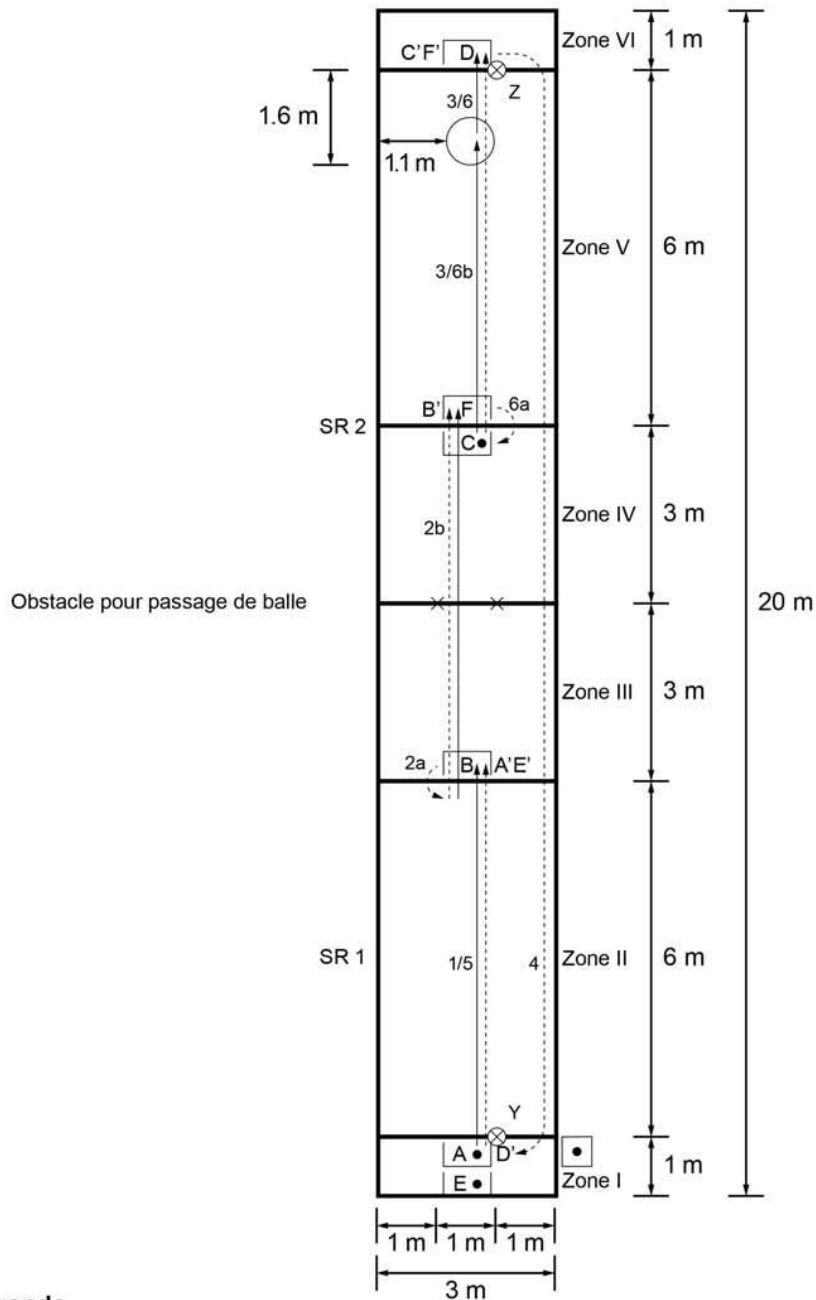
- contrôler le déroulement, y compris l'annonce des résultats;
- chronométrer la compétition en sifflant le début et la fin;
- additionner les points de réception dans la zone III;
- contrôler si les lignes des zones III et IV ont été empiétées;
- surveiller si les joueurs arrivent dans la zone IV;
- 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;
- 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 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 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 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 en cas de perte du ballon.
- 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.

**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;
- contrôler si les lignes des zones I et II sont empiétées lors du lancer;
- contrôler si la ligne de la zone III est empiétée lors de la réception;
- additionner les points de course de la zone I;
- surveiller si le piquet Y est bien contourné;
- surveiller si le changement de ballon dans la zone I est entièrement effectué;
- vérifier que le déroulement de l'exercice soit conforme.

## Devoirs de l'arbitre 2 (SR2):

- contrôler si la ligne de la zone IV est empiétée lors du lancer;
- contrôler si la ligne de la zone V est empiétée lors de la réception;
- additionner les points obtenus dans les cerceaux;
- contrôler que l'obstacle soit correctement passé dans le domaine (angle droit de 1m x 0.50m);
- contrôler que le piquet Z soit bien contourné;
- vérifier que le déroulement de l'exercice soit conforme ;
- annoncer les résultats au SR1.