

DIRECTIVES DU TOURNOI DES 3 JEUX

Version 2025 Yverdon Région 6



Table des matières

1. Description des jeux	4
1.1 Description	4
1.1a Types de jeux	4
1.1b Buts	4
1.2 Equipes	4
1.3 Niveaux d'âge.....	4
1.4 Catégories	5
1.5 Remplacements.....	5
1.5a Equipe de 4 joueurs(ses)	5
1.5b Equipe de 3 joueurs(ses)	5
1.6 Points	5
1.7 Direction de partie	6
1.8 Terrain de jeu.....	6
1.8a Hauteur des filets	7
1.9 Mise en place	7
1.9a Disposition	7
1.9b Sol / Marquage du terrain	8
1.10 Tenue vestimentaire.....	8
1.11 Durée du jeu	8
1.12 Déroulement du tournoi.....	8
1.13 Droit de mise en service	10
1.14 Vainqueur du tournoi.....	10
1.15 Matériel.....	10
1.16 Comportement(s), débordement(s) et sanction(s).....	10
1.16a Règles de base.....	10
1.16b Sanctions.....	11
1.17 Formation des juges.....	11
2. Disciplines	12
2.1 Balle frappée.....	12
2.1.1 Matériel.....	12
2.1.2 Déroulement du jeu.....	12
2.1.3 Droit au service	12
2.1.4 Points	13
2.1.5 Fautes.....	13
2.2 Anneau.....	14
2.2.1 Matériel.....	14

2.2.2 Déroulement du jeu.....	14
2.2.3 Droit au service.....	15
2.2.4 Points	15
2.2.5 Fautes.....	15
2.3 Goba	16
2.3.1 Matériel.....	16
2.3.2 Déroulement du jeu.....	16
2.3.3 Droit de service.....	17
2.3.4 Points	17
2.3.5 Fautes.....	17
3. Dispositions finales	18

1. Description des jeux

1.1 Description

1.1a Types de jeux

Le tournoi des 3 jeux comporte les jeux suivants :

- Balle frappée
- Anneau
- Goba

Ces jeux se déroulent en affrontement par équipe de 3 contre 3.

Ces jeux peuvent se dérouler à l'intérieur ou sur une surface dure à l'extérieur.

1.1b Buts

Ces jeux ont pour buts de développer le mouvement, l'esprit d'équipe et le fair-play.

Le respect des adversaires et des juges est exigé !

Tout manquement de comportement à ces 2 règles est traité au point 1.16 Comportement(s), débordement(s) et sanction(s).

1.2 Equipes

Les équipes peuvent être composées de :

- 3 joueurs(ses) sans remplaçant(e)
- 3 joueurs(ses) avec 1 remplaçant(e)* (*voir point 1.5 Remplacements)

Les équipes peuvent être soit mixtes*, soit uniquement féminines ou masculines.

* Les équipes mixtes doivent **OBLIGATOIUREMENT** être mixtes lors de **CHAQUE** match (même en cas de blessure voir point 1.5 Remplacements).

1.3 Niveaux d'âge

Il y a 2 niveaux d'âge :

- 35 - 54 ans
- Dès 55 ans

Un(e) seul(e) joueur(se) de la classe d'âge inférieure peut être intégré(e) dans chaque classe d'âge que l'équipe soit constituée de 3 ou 4 joueurs(ses).

Par ex. niveau d'âge 35 - 54 ans :

- 2 personnes de 35 - 54 ans
- 1 personne de 25 à 34 ans

Niveau d'âge dès 55 ans :

- 2 personnes à partir de 55 ans
- 1 personne de 35 - 54 ans

Un(e) joueur(se) ne peut évoluer que dans une seule équipe.

1.4 Catégories

Une seule catégorie est prévue au sein des classes d'âge. Libre à l'organisateur(trice) 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(trice).

1.5 Remplacements

1.5a Equipe de 4 joueurs(ses)

Le(a) joueur(se) de remplacement peut intervenir lors de chaque changement de partie.

Si un(e) joueur(se) se blesse, le/la joueur(se) de remplacement peut intervenir en cours de partie.

Le(la) joueur(se) blessé(e) est exclu(e) pour le reste du tournoi.

1.5b Equipe de 3 joueurs(ses)

Si le(la) joueur(se) blessé(e) évolue dans une équipe de 3 gymnastes, un(e) remplaçant(e) peut être fourni(e) par l'une des 6 autres équipes de ce **MEME** concours, même si le (la) remplaçant(e) a déjà joué dans sa propre équipe. Ce joueur(se) doit obligatoirement être précédemment inscrit(e) au concours et ne pourra plus jouer dans sa propre équipe durant le restant du concours.

L'exception du point 1.10 tenue vestimentaire est alors prise en compte.

Le(la) joueur(se) blessé(e) est exclu(e) pour le reste du tournoi.

En cas de blessures dans une équipe mixte, le point 1.2b)* doit être maintenu. En cas d'impossibilités, l'équipe perd alors ses matchs par forfait.

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 :

- **Responsable** : Il (elle) organise le déroulement du tournoi (grille horaire, etc.). Il (elle) reprend des arbitres les résultats de la partie et les reporte dans le tableau. Il (elle) établit le classement au terme du tournoi.
- **Chronométreur (trice)**: Il (elle) indique par 1 coup de sifflet le début des parties et par 2 coups de sifflet la fin des parties sur les 3 terrains simultanément.
Au coup de sifflet final, la partie s'arrête immédiatement et le point en jeu ne compte pas.
- **Arbitre/juge** : Un(e) arbitre/juge confirmé(e) par terrain, placé(e) en hauteur.
 - Vérifie le bon respect des règles de jeu.
 - Surveille le changement de joueurs(ses).
 - Averti les équipes sur les éventuels spécificités du/des terrain/s (pieds de poteau, caisson, espaliers, distance du mur, engin de salle etc,...).
 - Note les points positifs par équipes durant la partie, transmet le résultat au responsable des installations.
 - A toute la légitimité pour faire remettre un point en jeu suite à un doute de sa part sur un « in » ou un »out » d'un anneau ou d'une balle. L'équipe ayant effectué cette mise en jeu remet alors ce point dans la même configuration de service.
 - Est habilité(e) à interrompre le jeu en cas de chute involontaire - due à un caisson ou pied de poteau – blessure ou de perturbations causée par l'apparition d'une balle ou d'un anneau des terrains de jeux adjacents. L'équipe ayant effectué cette mise en jeu remet alors ce point dans la même configuration de service.

1.8 Terrain de jeu

Les 3 terrains ont la même surface, idéalement disposés les uns à côté des autres et numérotés de 1 à 6

Les dimensions de 6,10 x 13,40 m par terrain correspondent aux dimensions officielles d'un terrain de badminton.

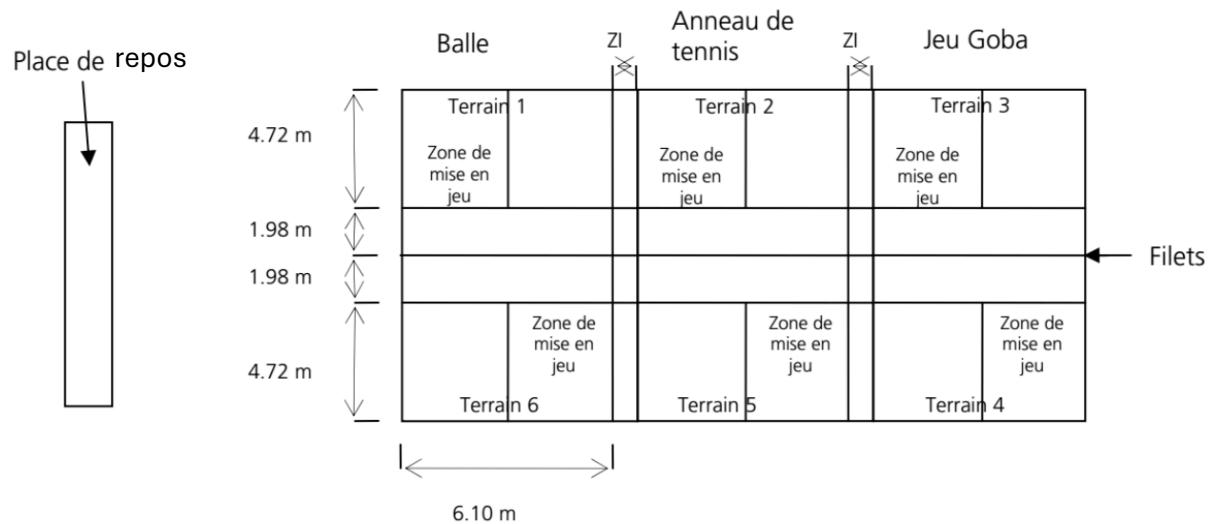
Un filet sépare les terrains en leur milieu.

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.

Notes : Le CO utilise les terrains pré-marqués de la salle. Si ceux-ci sont inexistant, le CO pour des questions de facilités de mesures peut tracer un terrain aux distances de 6,10 de largeur, 6,70 de longueur et délimiter la zone de mise en jeu à 2m du filet.

Les emplacements de jeux sont exclusivement réservés au tournoi, les équipes n'ont donc pas le droit de s'entraîner dessus.

Chaque terrain est séparé par une zone intermédiaire dont la largeur conseillée est d'env. 0,80m.



ZI = zone intermédiaire

1.8a Hauteur des filets

Hauteur des filets :

- Balle frappée : 40 cm
- Anneau : 165 cm
- Goba : 200 cm

1.9 Mise en place

1.9a Disposition

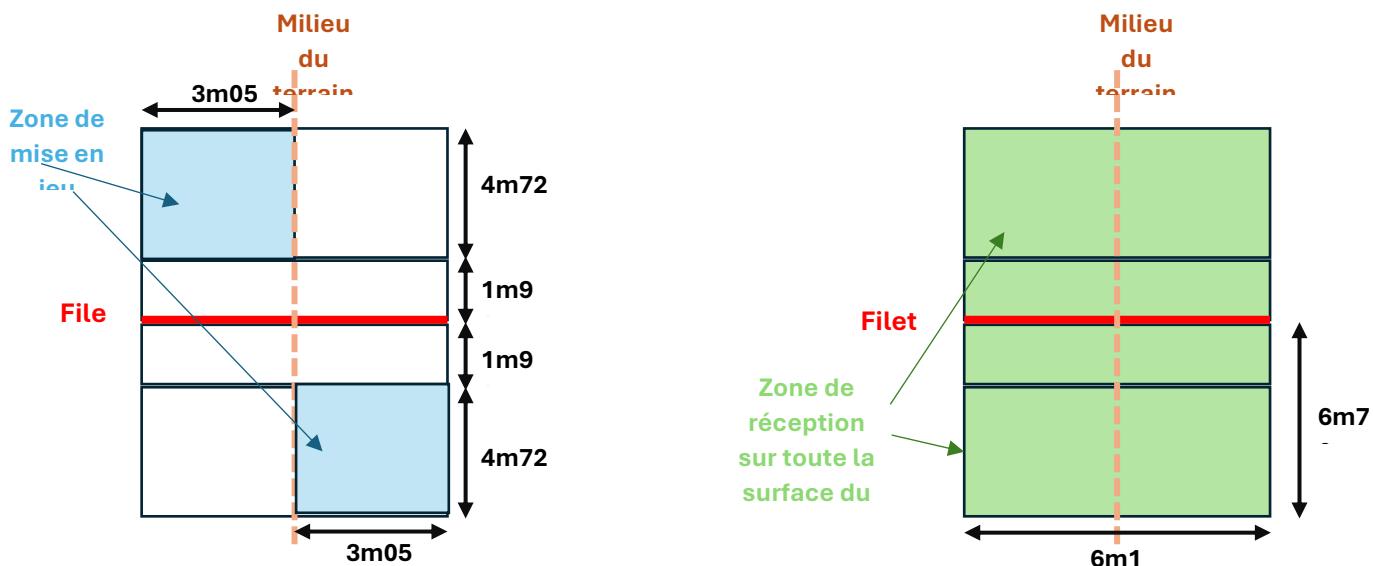
Terrains 1 + 6 : Balle frappée

Terrains 2 + 5 : Anneau

Terrains 3 + 4 : Goba

1.9b Sol / Marquage du terrain

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



1.10 Tenue vestimentaire

Les membres de l'équipe portent une tenue uniforme.

Une exception est accordée pour le/la remplaçant(e) lors de blessure (voir point 1.5 remplacement).

1.11 Durée du jeu

Chaque partie dure 7x 6 min. = 42 min.

Un minimum d'une minute est accordé pour passer au terrain suivant.

1.12 Déroulement du tournoi

Les 3 jeux se déroulent simultanément.

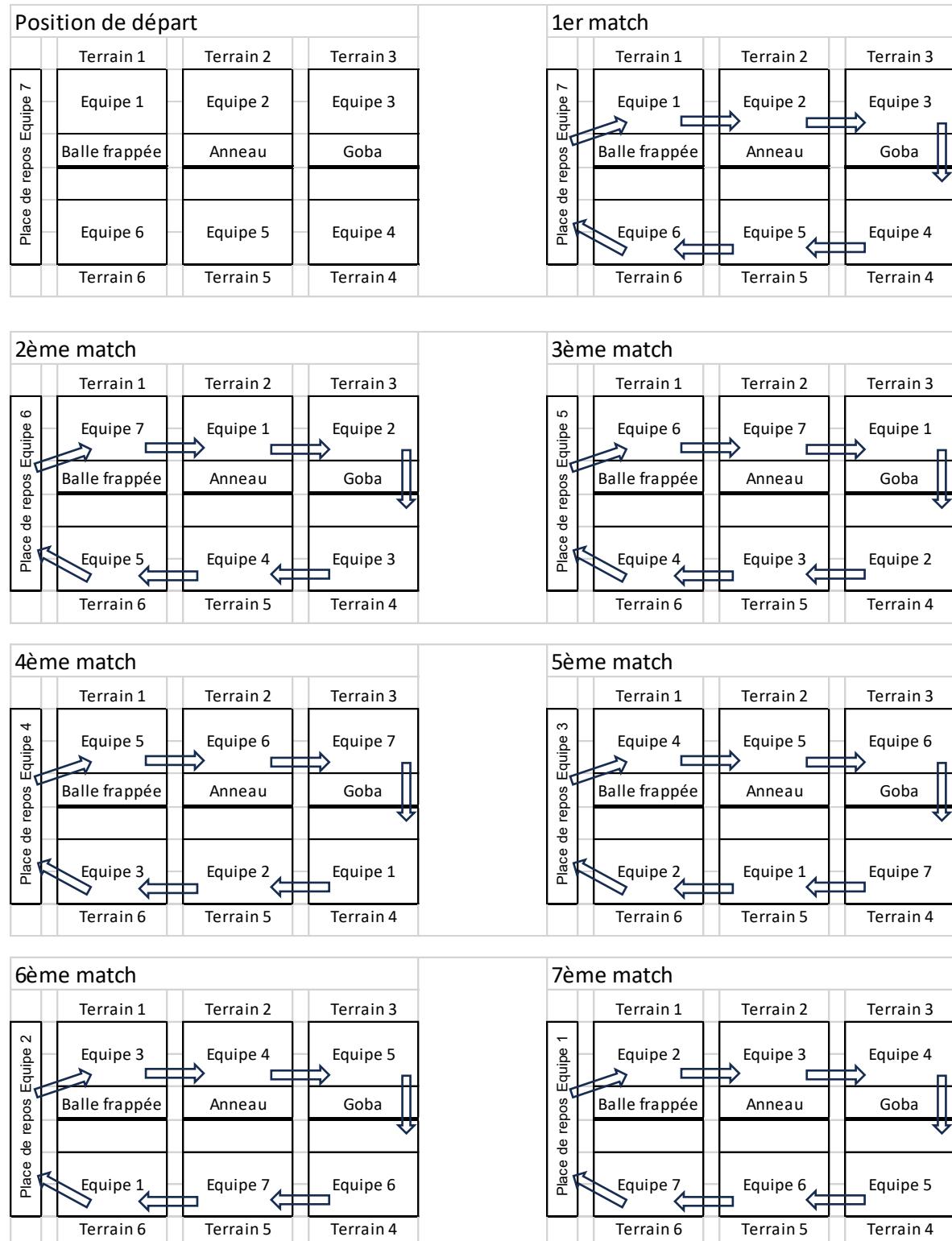
Au départ, les terrains sont tirés au sort (Idéalement par blocs de 7 équipes).

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. Si le nombre d'équipe est inférieur ou supérieur à 7, le responsable peut modifier si besoin la durée des parties ainsi que le nombre d'équipes engagées dans chaque groupe.

Cette modification sera annoncée aux sociétés participantes avant le concours.

Déplacement des 7 équipes



Notes : Les flèches indiquent le déplacement à la fin de chaque match pour un groupe de 7 équipes. Cette disposition peut changer en fonction du nombre d'équipes.

1.13 Droit de mise en service

Au début de chaque partie, la mise en service se fait dans la partie droite dans les terrains 1, 2 et 3 par le(la) joueur(se) situé(e) le plus à droite de cette zone.

1.14 Vainqueur du tournoi

Les points obtenus sont additionnés. L'équipe ayant le plus grand nombre de points est déclarée vainqueur du tournoi.

Si plusieurs équipes ont le même nombre de points, la direction de concours les départagera en tenant compte de la confrontation directe. En cas d'égalité lors de la confrontation directe, le calcul se fera avec l'équipe classée juste devant ou derrière les équipes. Ce calcul ne se fera que pour le podium.

Selon le nombre d'équipes et/ou le temps à disposition, le CO est libre d'organiser ou non des finales par catégorie(s). Dans ce cas, le CO détermine les meilleures équipes pour les finales dans le respect sportif le plus juste (classement, points, points gagnants, différentiel +/-). En cas d'égalité au terme de la finale, on tiendra compte de la confrontation directe.

1.15 Matériel

2 poteaux servant à fixer les filets sur chaque terrain

3 filets de badminton ou volley

1 ballon de volley taille 5 + 1 de réserve

1 anneau en caoutchouc de d'un diamètre de 17 cm + 1 de réserve

6 raquettes Goba de type FSG" + 2 de réserve

1 balle de tennis soft TB100 rouge et jaune + 1 de réserve

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

1.16 Comportement(s), débordement(s) et sanction(s)

1.16a Règles de base

1. Tout gymnaste et juge entrant sur un terrain de 3 jeux se doit d'avoir un comportement en respect des mesures de fair-play.
2. Un gymnaste a le droit à l'erreur, un juge aussi.
3. Le comportement d'un(e) gymnaste peut déterminer le sort de l'équipe.

1.16b Sanctions

En cas de contestation ou de comportement jugé excessif et/ou non conforme aux valeurs de la gymnastique envers un adversaire ou un juge, ce dernier doit :

1. **AVERTIR** / arrêter la partie, informer les belligérant(e)s sur leur comportement. Appeler au calme
2. **SEVIR** / En cas de continuité, la rencontre est arrêtée, l'équipe du/des belligérant(e)s est alors exclue du tournoi !

1.17 Formation des juges

La commission régionale décide des dates, de la durée et de l'agenda de la formation des juges

Validé par l'URG pour la région 6 et la(les) future(s) régions adhérentes (Yverdon 2025)

2. Disciplines

2.1 Balle frappée

2.1.1 Matériel

1 filet, hauteur 40 cm

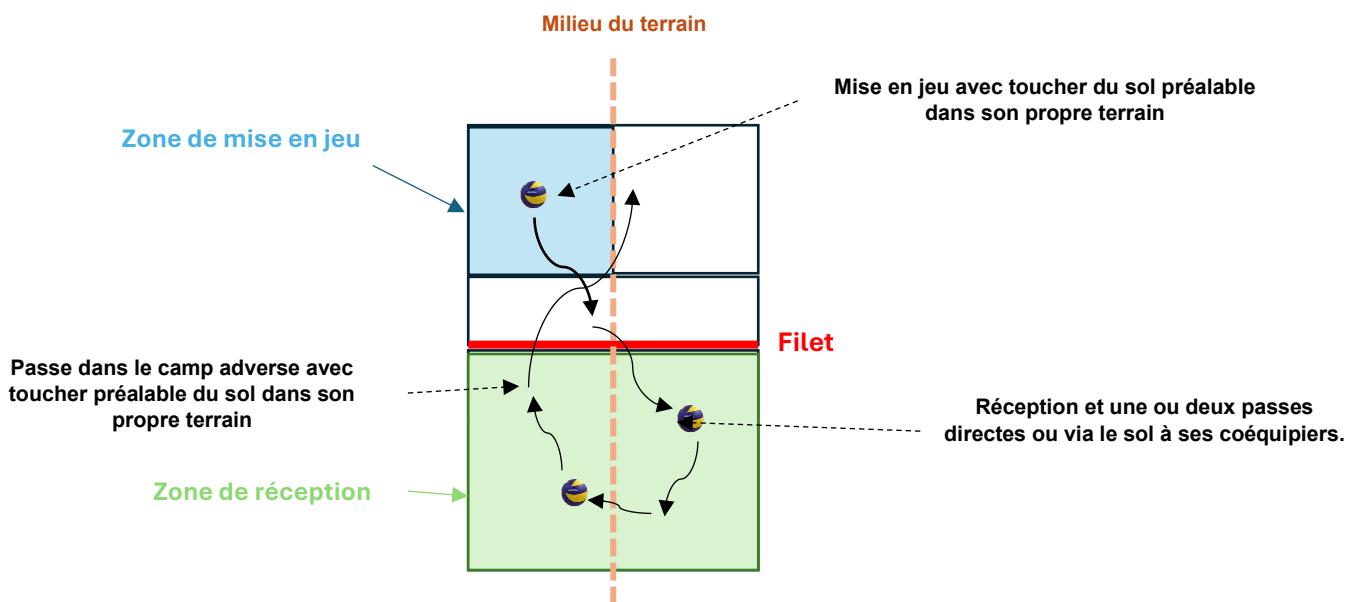
1 ballon de volley taille 5 + 1 de réserve

2 poteaux de fixation pour le filet

2.1.2 Déroulement du jeu

Le/la serveur(se) 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 dans n'importe quel endroit du terrain adverse. La réception de la balle adverse doit s'effectuer avec le poing en direction du bas via le sol, toutefois les amortis sans mouvement de bras peuvent être autorisés mais uniquement lors d'une défense. L'équipe adverse doit passer la balle au moins une fois, au maximum deux fois avec le poing à un(e) de ses coéquipiers(ères) avant de la renvoyer dans le camp adverse.

La balle doit obligatoirement toucher le sol avant de franchir le filet et le joueur doit être face au filet. Lors du changement de service, une rotation de l'équipe du serveur / de la serveuse s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre (cf. volleyball).



2.1.3 Droit au service

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

2.1.4 Points

Chaque faute vaut un point pour l'équipe adverse.

2.1.5 Fautes

Les évènements 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.
- Un(e) joueur(se) touche le filet.
- Passer la main par-dessus le filet.
- Empiéter sur le terrain voisin durant la partie en cours.
- Le/la même joueur(se) touche deux fois la balle sans qu'un(e) coéquipier(ère) ne l'ait touchée au préalable.
- Amortir la balle avec un mouvement du bras ou de casser le poing.
- Diriger la balle latéralement. (voir remarque)
- Jouer la balle en arrière pour la faire passer dans le camp d'adverse.
- Service en-dehors de la zone de mise en jeu.
- 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 (maximum 3 secondes).
- La balle touche deux fois le sol de son propre terrain sans contact avec les joueurs(ses).
- Faire une passe sans frapper la balle.
- Jouer la balle autrement qu'avec le poing fermé.
- Oublier la rotation lors du changement de service.

Remarques :



Uniquement pour amortir la balle



2.2 Anneau

2.2.1 Matériel

1 anneau en caoutchouc ae, diamètre 17 cm + 1 de réserve

1 filet, hauteur 165 cm

2 poteaux pour fixer le filet.

2.2.2 Déroulement du jeu

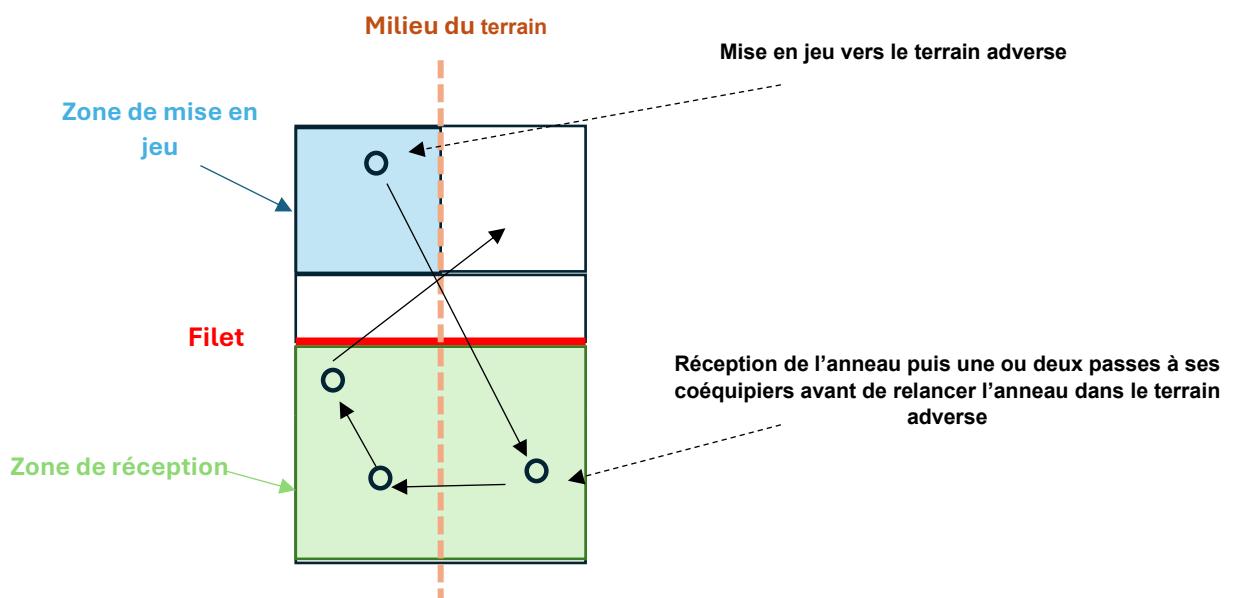
Depuis la zone de mise en jeu, un(e) joueur(se) lance l'anneau à 1 main par-dessus le filet dans n'importe quel endroit du terrain adverse. Il est attrapé par l'équipe adverse, avec 1 ou 2 mains, puis passé au moins une fois, au maximum deux fois à un(e) coéquipier(ère) avant de pouvoir être renvoyé dans l'autre camp.

L'anneau doit être lancé de bas en haut, en avant et horizontalement (comme un frisbee)

Lors du changement de service, une rotation de l'équipe du serveur / de la serveuse s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre (cf. volleyball).

Le/la joueur(se) en possession de l'anneau a le droit de pivoter sur lui(elle)-même pour faire une passe à un(e) coéquipier(ère) situé(e) à l'arrière.

Note : L'anneau touchant le corps après réception dans la main n'est pas considéré comme une faute.



2.2.3 Droit au service

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

2.2.4 Points

Chaque faute vaut un point pour l'équipe adverse.

2.2.5 Fautes

Les évènements 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 avant la main.
- Smash dans le camp adverse (lancer de haut en bas).
- Faire bloc au filet.
- Un(e) joueur(se) 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.
- L'anneau passe dessous le filet.
- Lancer l'anneau des deux mains.
- Lancer avec saut.
- Tenir l'anneau dans les mains plus de 3 secondes.
- Empiéter sur le terrain voisin durant la partie en cours.
- Se déplacer avec l'anneau à l'exception des 2-3 pas effectués lors d'une réception avec saut.
- Oublier la rotation lors du changement de service.
- Jouer volontairement avec le filet. (Si l'anneau touche le filet et passe dans le terrain adverse ce n'est pas une faute mais si l'anneau reste dans le même terrain ceci est une faute)
-

2.3 Goba

2.3.1 Matériel

1 filet, hauteur 200 cm

6 raquettes Goba de type FSG + 2 de réserve

1 balle de tennis soft TB 100 rouge et jaune + 1 de réserve

2 poteaux pour fixer le filet

2.3.2 Déroulement du jeu

Le/la serveur(se) met la balle en jeu avec la raquette Goba depuis la zone de service. Lors du service, la balle doit passer directement par-dessus le filet dans n'importe quel endroit du terrain adverse.

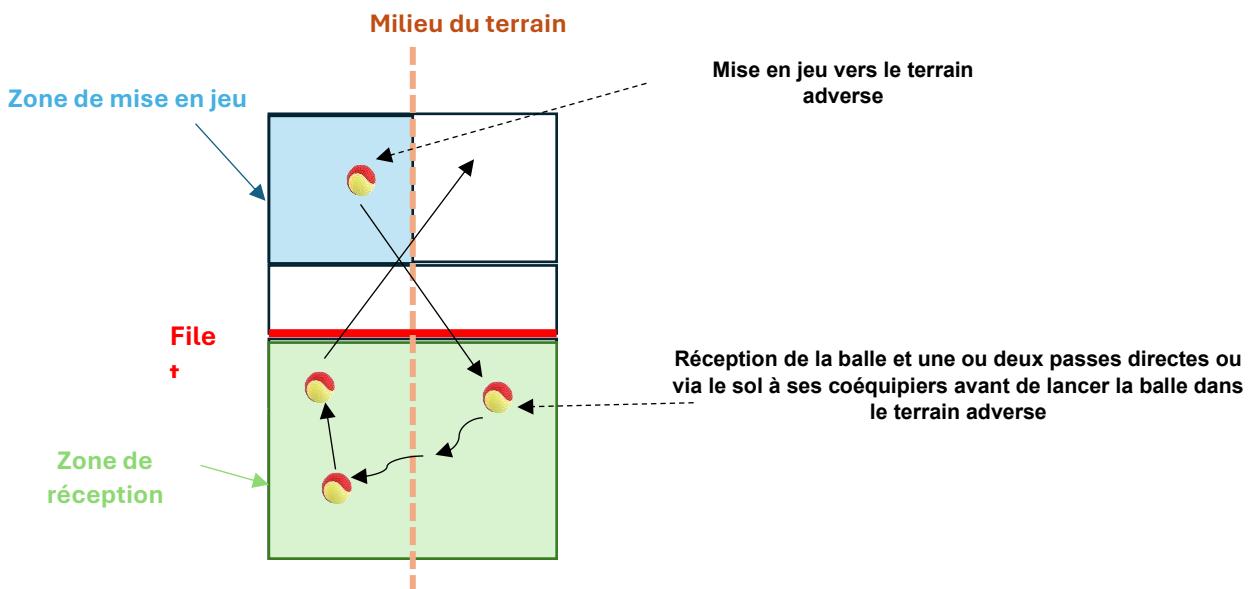
L'équipe adverse doit passer la balle au moins une fois, au maximum deux fois à un(e) de ses coéquipier(ère) avant de la renvoyer dans l'autre camp.

La balle peut être jouée directement ou toucher le sol au préalable. La frappe de la balle doit toujours se faire de bas en haut. Un amorti (de haut en bas) peut être effectué uniquement sans mouvement du bras.

Lors du changement de service, une rotation de l'équipe du serveur / de la serveuse s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre (cf. volleyball).

Si la balle touche le filet et passe dans le terrain adverse c'est autorisé mais si la balle reste dans le même terrain ceci est considéré comme une faute.

Les lancers en arrière sont autorisés pour autant qu'ils soient faits de bas en haut.



2.3.3 Droit de service

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

2.3.4 Points

Chaque faute vaut un point pour l'équipe adverse.

2.3.5 Fautes

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

- La balle touche le filet lors du service.
- Toucher le filet avec n'importe quelle partie du corps
- Empiètement dans le terrain adverse.
- Jouer la balle deux fois de suite, sans qu'elle n'ait été touchée par un(e) coéquipier(ère).
- 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)
- Service en-dehors de la zone de mise en jeu.
- Frapper la balle d'une autre manière que de bas en haut.
- 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(ses).
- Service au-dessus de la tête.
- Oublier la rotation lors du changement de service.
- Changer la raquette de main.
- Jouer volontairement avec le filet. (Si la balle touche le filet et passe dans le terrain adverse ce n'est pas une faute mais si la balle reste dans le même terrain ceci est une faute)

3. Dispositions finales

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