

Interprétation des règles Fit + Fun 2020

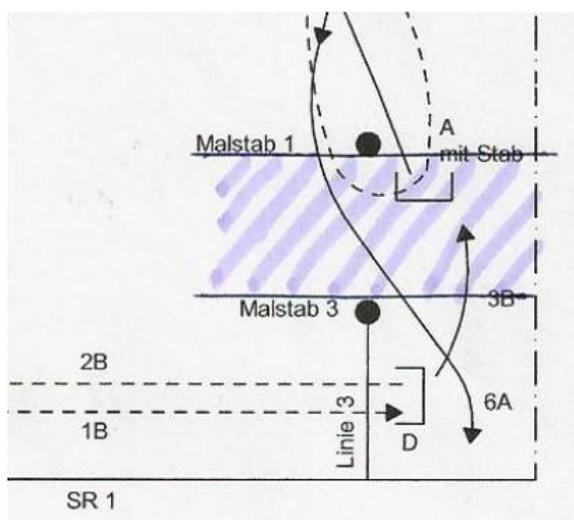
Conformément aux directives Fit + Fun 2020, Art. 1.1

Généralités

- Dessiner les lignes des terrains de jeux aux fêtes de gym.
- Si une balle de réserve est prévue lors d'une tâche c'est selon l'estimation de l'arbitre pour amener la balle de réserve dans le jeu par exemple (Barrières/rivière/Tentes etc.).
- Tenue pour des groupes mixtes : la tenue peut varier à condition que toutes les gymnastes féminines portent la même tenue et que tous les gymnastes masculins portent la même tenue.
- On peut s'inscrire au concours de société Fit et Fun en tant que concours en 1 ou en 3 parties.

FF1 Tâche 1a Football – Témoin

- Après le sifflet final il n'est pas possible d'obtenir des points avec le témoin (pas de suivi comme le football).
- C joue le ballon de football à travers les lignes 2 et 3 vers D. Le ballon touche le pied du piquet et saute derrière le piquet sans avoir traversé la ligne 3. Si D va chercher le ballon et contourne le piquet (à travers la ligne 3) ce n'est pas une erreur de déroulement. La même chose compte aussi vers la ligne 2.
- Le point est comptabilisé quand la transmission du témoin se fait depuis la main gauche à la main gauche entre les piquets 1 et 3 (voir croquis ci-dessous).



FF1 b Balles et planche

- Si à la suite du touché correct de la balle avec la planche, le même gymnaste touche / rattrape la balle, il n'y a pas de point (erreur dans le déroulement de l'exercice).
- Un point est uniquement accordé lors d'un lancer direct sur la planche (sans toucher le sol avant la planche).

FF2 a Unihockey en équipe

- La balle traverse le but 1 – cependant il n'arrive pas vers le joueur C – c'est le joueur C qui va chercher la balle et continue de jouer.
- Ligne de départ a : La balle est reprise dans le terrain de jeu cependant le joueur se trouve en dehors du terrain de jeu quand il reprend la balle. Donc pas comme stipulé dans les directives derrière la ligne de départ, il a un pied devant la ligne départ. C'est une faute.
- Au but 2 la balle tape le but et revient dans le terrain de jeu. Le joueur a déjà contourné le but (il se trouve devant le but), le joueur passe sa canne par-dessus le but et joue la balle à travers le but. La balle doit être jouée et non accompagnée si tel est le cas tout est en ordre.
- B effectue le slalom et joue la balle à travers le but 2. Devant la ligne de lancer il joue la balle vers D. La balle touche le pied du piquet et revient directement devant la ligne de départ a sans avoir traversé la ligne 1.
Si D va chercher la balle et contourne le piquet avec la balle à travers la ligne 1 ce n'est pas une erreur de déroulement.
Par contre si D va chercher la balle en la faisant traverser directement la ligne de départ a c'est une erreur de déroulement. La même règle compte aussi pour la ligne de départ b.
- Le joueur qui est parti depuis la ligne de départ a, joue, après avoir contourné le piquet, la balle en transversale à travers le but 1, le joueur qui devrait la reprendre n'attrape pas la balle derrière la ligne de départ b (comme prévu dans les directives) par contre seulement après que la balle aie traversé la ligne de départ b. Ceci est une erreur de déroulement et ne peut pas être corrigée.
- Il n'existe pas de ligne de délimitation pour le joueur ou la balle Unihockey.
- Si la balle sort du terrain de jeu il est possible de la rapporter avec la main jusqu'à la ligne du terrain de jeu.
- Si la balle rentre en contact avec le corps = ne pas terminer le slalome mais jouer directement à travers le but car cela ne donne pas une erreur de déroulement.
- Lors de la reprise de la balle après la ligne 1, le joueur peut se trouver en dehors des lignes du terrain de jeux. Il doit par contre traverser avec la balle la ligne de départ a.

FF2 b balles en 8

- De la position y la balle est lancée vers la position V. Si le joueur à la position v la rattrape en dehors du piquet. C'est une faute.
- Aux coins de réception il n'y a pas de délimitation contre l'arrière (la position du joueur est libre) La balle doit traverser le piquet. (la trajectoire de vol doit être « avant » le piquet).
- Le cerceau doit être tenu entre les lignes. Il est permis de pousser contre l'avant ou l'arrière.
- Le cerceau est tenu derrière (vers la ligne du terrain de jeu) selon le plan. Il est aussi possible de le tenir des 2 mains entre les lignes.
- Le lancer correct à travers le cerceau donne toujours un point aussi quand la balle n'est pas attrapée. Lancer correct à travers le cerceau veut dire : celui qui lance se trouve derrière la ligne de lancer sur position w.
- La balle attrapée derrière la ligne de lancer (position x) est aussi valable si la balle n'a pas traversé le cerceau. Selon les directives chaque balle attrapée derrière la ligne de lancer donne 1 point. Cela ne compte pas non plus comme erreur de déroulement.
- Si le joueur ne réussit pas la traversée du cerceau et que la balle sort du terrain de jeu on reprend le jeu après le cerceau à la position x.

FF3 a Street Racket

- Si le joueur joue 2x la balle (doublé) c'est une erreur de déroulement d'exercice.
- Si le même joueur joue et lance la balle c'est une erreur de déroulement d'exercice.
- Si la balle est jouée dans la mauvaise zone c'est une erreur de déroulement d'exercice. Et la passe retour dans la zone départ ne compte pas. Ensuite le choix de la zone est libre.
- Une passe par le sol peut être reprise directement : le frappé compte comme point.
- Si la balle est rattrapée, le frappé de la main doit être clairement visible.
- La zone de départ sera marquée sur place par la direction de concours.

FF3 b Anneaux en caoutchouc - bâton de gymnastique

- Si le lancer de l'anneau est trop court et que le joueur qui court en diagonal le transmet au joueur derrière la ligne 3 c'est une erreur de déroulement de l'exercice.
- La transmission du bâton au sol ou en l'air est permis derrière la ligne 3 (les 2 joueurs doivent se trouver derrière la ligne 3)
- Cela n'a aucune importance si l'anneau est enlevé par le bas ou par le haut.