



2020 Spikeball Roundnet Association Rules traduit de l'anglais par Charles Mordacq, Paul Soncourt et Louis Jouve, mit à jour en mai 2020 par Louis Jouve.

Ce document ne remplace en aucun cas le document officiel édité par la SRA mais a pour objectif de rendre les règles plus accessibles au public francophone. En cas de doute sur un point particulier, se référer au document original disponible sur tournaments.spikeball.com.

Table des matières

Résumé :	2
Chapitre 1 : L'équipement et le terrain.	2
Chapitre 2 : Les participants.	3
Chapitre 3 : Le format du jeu.	3
Chapitre 4 : Le service.	6
Chapitre 5 : Jouer la balle.	9
Chapitre 6 : Hinders.	11
Chapitre 7 : La conduite des participants.	13
Chapitre 8 : Faire un appel et régler les désaccords.	14
Chapitre 9 : Les observateurs et leurs responsabilités.	14
Index des traductions :	18

Résumé :

Le Roundnet est un sport opposant deux équipes de 2 joueurs. Les membres de chaque équipe se placent de part et d'autre du Spikeball™ roundnet installé au centre. Le point commence lorsque le serveur frappe la balle et qu'elle rebondit sur le filet en direction du joueur opposé. Après le service, il n'y a aucune délimitation de terrain. L'objectif du jeu est de frapper la balle pour la renvoyer sur le filet de façon à ce que l'équipe adverse ne puisse pas la renvoyer.

Chaque équipe a le droit à trois touches de balle pour le renvoyer sur le filet. Lorsque la balle rebondit sur le filet, la possession passe à l'équipe adverse. Le point continue jusqu'à ce qu'une équipe ne soit pas capable de renvoyer la balle. Chaque équipe peut se déplacer à sa guise autour du filet tant qu'elle n'entrave pas les mouvements de l'équipe en possession de balle.

Chapitre 1 : L'équipement et le terrain.

1.1 L'équipement

1.1.1 Un Spikeball™ Pro Set et une Pro Ball sont utilisés pour les tournois officiels.

1.1.2 Un Spikeball™ Pro Set consiste en 5 arceaux, 5 pieds et un filet. Le filet a un diamètre de 91.44 cm et une hauteur de 20.32 cm.

1.1.3 La tension du filet doit être régulière sur toute sa surface. Une balle lâchée à 1.5m au-dessus du filet doit rebondir de 30 cm.

1.1.4 La balle doit être gonflée de façon à faire 30 cm de circonférence.

1.2 Le terrain

1.2.1 Un terrain de roundnet consiste en : l'équipement décrit ci-dessus, des lignes de service et un espace suffisant pour jouer. Un minimum de 7.6 m par 7.6 m est recommandé, bien qu'il n'y ait pas de hors-jeu.

1.2.2 Quand cela est possible, les lignes de service doivent être tracées à 183 cm du bord du filet, ou bien à 213 cm du centre du filet.

Chapitre 2 : Les participants.

2.1 Une équipe se compose de 2 joueurs.

2.2 L'équipement/la tenue des joueurs

2.2.1 Les joueurs peuvent porter n'importe quelle tenue tant qu'elle ne représente aucun risque pour leurs adversaires et coéquipier. Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelles chaussures (ou jouer pieds-nus), à leurs propres risques.

2.2.2 Les joueurs peuvent porter des lunettes à leurs propres risques.

2.2.3 Les joueurs peuvent porter n'importe quel vêtement additionnel tant que ce dernier ne met pas en danger la sécurité des autres joueurs ou ne prodigue aucun avantage injuste.

2.2.4 Des genouillères sont recommandées en guise de protection.

2.2.5 Les joueurs ne peuvent pas porter des vêtements ou accessoires pour injustement inhiber ou assister les mouvements de la balle ou des autres joueurs.

2.2.6 Le directeur du tournoi se réserve le droit de refuser n'importe quel joueur dont l'équipement ou la tenue n'est pas autorisé par les présents articles.

2.3 Le directeur du tournoi se réserve le droit de modifier le nom d'une équipe, son logo, sa tenue, ou son uniforme s'il est inapproprié pour un événement spécifique ou pour l'organisation en tant que telle.

Chapitre 3 : Le format du jeu.

3.1 Le Roundnet est joué en utilisant un comptage de points dit de "rallye marquant" : un point peut être gagné par l'équipe serveuse ou par celle en réception. Une équipe marque un point lorsque :

3.1.1 L'équipe adverse n'arrive pas à renvoyer légalement la balle sur le filet.

3.1.2 L'équipe adverse commet une infraction causant la perte du point.

3.1.3 Le serveur adverse ne parvient pas à servir légalement ou fait deux fautes successives.

3.2 Un point est rejoué lorsque :

3.2.1 Les équipes sont en désaccord sur la validité d'une frappe.

3.2.2 Les équipes sont en désaccord sur une infraction.

3.2.3 Un hinder se produit.

3.2.4 Une interférence se produit au milieu du point (ie un joueur, une balle ou un objet externe au match entrave le point).

3.2.5 Si un point est rejoué après un service réussi, la partie reprend au même score, avec les mêmes positions et ordre de service. Le serveur recommence à son premier service. Si un point est rejoué parce que les équipes n'arrivent pas à un accord sur la légalité du service, la partie reprend au même score, avec les mêmes positions et ordre de service, mais avec une faute comptée.

3.3 Un rallye est un enchaînement d'actions de jeu entre le moment où le service est joué, et le moment où la balle n'est plus jouée.

3.3.1 Si l'équipe serveuse gagne un rallye, elle gagne un point et continue à servir.

3.3.2 Si l'équipe en réception gagne un rallye, elle gagne un point et doit servir durant l'échange suivant.

3.4 Une manche est gagnée lorsqu'une équipe atteint le nombre de points désigné à l'avance (généralement 15 ou 21).

3.4.1 Une manche doit être gagnée avec deux points d'écart à moins qu'une autre règle n'ait été spécifiée. Dans le cas d'une manche où les équipes sont à égalité à 20-20 (ou 14-14), la manche continue jusqu'à ce qu'une équipe arrive à mener au score de deux points (17-15 ou 27-25).

3.4.2 En accord avec le choix du directeur du tournoi, les manches peuvent être jouées sec. Cela signifie que la première équipe qui atteint le score choisi, gagne. Par exemple si le score choisi est de 15, et que les équipes sont à égalité à 14-14, l'équipe qui marque le prochain point gagne la manche.

3.5 Un match est gagné lorsqu'une équipe gagne le nombre choisi de manches (généralement 2).

3.6 Une équipe dans l'incapacité ou dans le refus de jouer lorsque demandé pourra être déclarée forfait par le directeur du tournoi.

3.7 Attribuer le service ou la réception

3.7.1 Matches à une ou deux manches - Avant un match, un joueur de chaque équipe joue une manche de Pierre Papier Ciseaux. Le gagnant peut choisir le service/la réception ou le terrain (il choisit le côté du terrain qu'il préfère) pour la troisième manche. Le choix de service/réception ou position de départ alterne à chaque manche.

3.7.2 Matches en trois manches - En jeu de type Bracket, l'équipe avec la mieux classée après les sorties de pools peut choisir le service/la réception, la position de départ, ou laisser le choix à l'équipe adverse. Le choix de service/réception ou position de départ alterne à chaque manche.

3.7.3 Matches en trois manches - Si chaque équipe a gagné une manche, et qu'une troisième doit être jouée pour les départager, les équipes jouent à nouveau une manche de Pierre Papier Ciseaux. Le gagnant peut choisir le service/la réception ou le terrain (il choisit le côté du terrain qu'il préfère) pour la troisième manche.

3.8 Positions

3.8.1 Les quatre joueurs doit s'installer autour du filet, en croix. Deux joueurs côte à côte forment ainsi un angle de 90 degrés avec le filet. Les coéquipiers doivent être côte à côte. Tous les joueurs doivent commencer le point avec le corps entier à au moins 1.8m du filet.

3.8.2 Les positions établies doivent être conservées pendant tout le match. Généralement, les positions sont parallèles et perpendiculaires à l'orientation du terrain.

3.8.3 Au début d'une manche, l'équipe qui sert s'installe et déclare le joueur qui sert. Une fois l'équipe qui sert en place, l'équipe en réception peut s'installer.

3.8.4 Le réceptionneur est celui situé à 180 degrés du serveur. Une fois le serveur installé, le réceptionneur peut se déplacer à sa guise, et est libre de toute restriction de distance.

3.8.5 Seul le réceptionneur peut réceptionner le service.

3.8.6 Les deux autres joueurs ne sont autorisés à se déplacer que lorsque le service est frappé.

3.8.7 Si l'équipe qui sert gagne le point, le serveur échange sa position avec son coéquipier, de façon à servir sur l'autre joueur de l'équipe adverse.

3.8.8 Tous les 5 points, les joueurs tournent d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre, de façon à égaliser les conditions de jeu.

3.8.9 Si un joueur qui n'est ni serveur, ni réceptionneur fait un pas avant que la balle soit frappée par le serveur, son équipe perd le point. Dans le cas où les deux joueurs qui ne sont ni serveur, ni réceptionneur font un pas avant que la balle soit frappée par le serveur, l'équipe qui a bougé en premier perd le point. Si les infractions en lieu au même moment, le point est rejoué.

3.9 Temps-morts

3.9.1 Les équipes sont autorisées à demander un temps-mort de 60 secondes à chaque manche. Ce temps-mort ne peut pas être demandé durant un point. Ce temps-mort ne peut pas être demandé entre le 1^{er} et le 2nd service à moins qu'il s'agisse d'un temps-mort pour blessure. Les équipes ne peuvent pas quitter le terrain et doivent avoir leur équipement et rafraîchissement à proximité du terrain.

3.9.2 En cas de blessure, les équipes peuvent demander un temps-mort de 3 minutes par manche. Voir 3.11.1 pour les détails.

3.10 Les points doivent être joués successivement, sans pause. Après un rallye, la balle doit être récupérée immédiatement. Une fois la balle récupérée, elle doit être donnée au serveur. Ce dernier doit prendre position, annoncer le score puis servir. Cette séquence d'événement doit avoir lieu dans les 10 secondes qui suivent la récupération de la balle. Retarder ces actions peut avoir pour conséquence un avertissement de jeu. Après avoir reçu

un avertissement, n'importe quelle infraction supplémentaire sera considérée comme une faute.

3.11 Entre chaque manche, les joueurs disposent d'une pause de 3 minutes. Les joueurs doivent rester près du terrain. L'incapacité à reprendre le match après cette pause aura pour conséquence un avertissement de jeu. Si une équipe ne parvient pas à être en place 1 minute après la fin de la pause, l'équipe adverse se verra octroyé un point. Chaque minute supplémentaire de retard sera transformée en point pour l'équipe adverse.

3.12 Dans le cas où la balle ou l'équipement de jeu deviennent inaptes à la continuation du match, une pause doit être prise en l'attente de remplacement des parties abîmées. Une fois remplacées, le match reprend avec le même score, les mêmes positions, et le même ordre de service. Si le filet quitte sa position initiale (une attache s'enlève) ou est altéré (le filet se déchire), il doit être retourné à sa position et à son état initial avant le point suivant.

3.13 Interruptions exceptionnelles

3.13.1 En cas de blessure, le match est mis en pause. Si le joueur blessé ne peut pas continuer le match après 3 minutes de pause, son équipe est contrainte de déclarer forfait. Si le joueur reprend le match et se blesse une seconde fois pendant la même manche, le temps de pause au bout duquel son équipe est contrainte de déclarer forfait est réduit à 1 minute. Après ces deux pauses pour cause de blessure, les pauses pour cause blessure additionnelles sont réduites à 15 secondes.

3.13.2 Dans le cas d'une interférence extérieure empêchant le match d'être poursuivi, une pause doit être observée. Lorsque le match peut reprendre, il reprend avec le même score, les mêmes positions, et le même ordre de service et situation (i.e. 1^{er} ou 2nd service, nombre de temps-morts restants, pénalités/avertissements, etc.).

Chapitre 4 : Le service.

4.1 Premier service du match – Le gagnant d'une partie de Pierre, Papier, Ciseaux a droit le choisir le service/la réception ou la position de départ. En jeu de type Bracket, l'équipe avec le meilleur classement en sortie de pools peut choisir le service/la réception, ou la position de départ, ou laisser le choix à l'équipe adverse (voir 3.7).

4.2 L'ordre du service

4.2.1 L'équipe qui commence à servir décide quel joueur de l'équipe commencera à servir. Le serveur doit démarrer à la droite de son partenaire. Ce joueur continuera de servir jusqu'à ce que l'équipe en réception gagne un point.

4.2.2 Une fois que l'équipe en réception gagne un point, elle récupère la possession du service, et le joueur de gauche commence à service. A partir de ce moment, les services

sont alternés entre les partenaires après chaque changement de possession de service. Cet ordre reste le même entre les 4 joueurs jusqu'à la fin du match.

4.2.2.1 Ces positions de départ ont pour objectif d'aider les joueurs à être dans la bonne position et à avoir le bon score. Lorsque le score d'une équipe est pair, le serveur doit être le joueur à droite de son équipe. Lorsque le score d'une équipe est impair, le serveur doit être le joueur à gauche de son équipe. Quand la manche démarre, le serveur doit être le joueur à droite de son équipe (0 est considéré comme pair). Si le point est perdu, l'équipe adverse servira à gauche (son score étant 1). Note : le pattern peut être brisé si un hinder se produit alors que l'équipe qui l'appelle était en position de force et choisit de changer la possession de service.

4.2.3 Ordre dans un nouveau match. Ce qui est décrit en 4.2.1 et 4.2.2 recommence à chaque match. Dès lors, l'ordre du service n'a pas nécessairement à rester le même pour plusieurs matchs.

4.3 La position du service – Si l'équipe qui sert gagne le point, le serveur échange sa position avec son partenaire et sert donc sur l'autre joueur de l'équipe opposée, qui elle n'a pas bougée.

4.4 Description du service.

4.4.1 Toutes les parties du corps du serveur et la balle doivent être derrière la ligne de service d'1m80 quand la balle est frappée.

4.4.2 Avant de servir, le serveur doit poser ses pieds sur le sol.

4.4.3 Au moins un de ses pieds doit rester en contact avec le sol jusqu'à ce que la balle soit frappée.

4.4.4 Le serveur peut faire un pas dans n'importe quelle direction. Une fois que le pied utilisé pour faire ce pas a touché le sol, il ne peut plus être déplacé. L'autre pied, appelé pied de pivot, doit rester au sol.

4.4.5 La balle doit être lancée d'au moins 10 cm depuis le point de relâche de la main du serveur avant d'être frappée.

4.4.6 Le service doit être frappée de manière franche. La balle ne peut être portée ou jetée.

4.4.7 Le service peut être frappée avec n'importe quelle force. Les amortis sont autorisés.

4.4.8 La balle, après avoir rebondi, ne doit pas passer au-dessus de la main du receveur tendue au-dessus de sa tête (voir 4.6.9). Il n'y a pas de limites d'angles pour le service.

4.5 Exécution du service

4.5.1 Le serveur doit être centré en face du receveur (voir 3.8.2) and placer son pied face au filet. Le serveur énonce ensuite le score au receveur, tout en appelant le score

de son équipe avant celle en réception puis observe une brève pause (2 secondes maximum) pour s'assurer que l'autre équipe est en accord avec le score annoncé. Seul le receveur désigné (en face) peut le recevoir. Le receveur peut changer de position une fois que le serveur est en position.

4.5.1.1 Si le serveur n'annonce pas le score, annonce le mauvais score ou annonce le score pendant son service, l'équipe en réception peut demander à rejouer le point avant sa seconde touche de balle. Note : l'esprit de cette règle est de s'assurer que l'autre équipe est prête et éviter toute discorde avant que le point démarre. N'abusez pas de cette règle.

4.5.2 Si le serveur commet une Faute de Service (voir 4.6), il a encore une tentative de réussir son service selon les règles.

4.5.2.1 Si le serveur commet une Faute de Service, les deux joueurs de l'équipe opposée ont jusqu'au moment où la balle sera frappée une seconde fois, ou la possession de balle change pour appeler la faute. Le serveur dispose alors d'un second service. Si une seconde faute est appelée, l'équipe qui reçoit remporte le point.

4.5.2.1.1 S'il y a une faute de service, puis une infraction est faite par l'équipe en réception avant que la balle ne soit touchée pour la seconde fois, la faute prend le dessus sur l'infraction.

4.5.2.2 Les joueurs peuvent choisir de jouer malgré la faute si elle n'est pas appelée (exception 4.6.10 - 4.6.14). A moins qu'un joueur ou un observateur appelle la faute, le point est lancé. Les joueurs ne sont pas obligés d'appeler la faute s'ils choisissent de jouer au-delà du second coup.

4.6 Faute de Service

4.6.1 La balle est frappée avant d'atteindre 10 cm depuis le point de relâche de la main du serveur.

4.6.2 La balle est frappée depuis une distance inférieure à 1m80 du filet.

4.6.3 La balle est attrapée ou lancée (voir 5.3.2).

4.6.4 Le pied du serveur entre en contact ou dépasse la ligne de service située à 1m80 de distance du filet avant que la balle ne soit frappée. Si le serveur frappe la balle avec un pied en l'air, ce pied doit retomber sur le sol à plus d'1m80 du filet avant toute autre action.

4.6.5 Le serveur ne maintient pas un point de contact avec le sol avec son pied de pivot.

4.6.6 Après avoir fait un pas, le serveur ne maintient pas un point de contact avec son autre pied.

4.6.7 La trajectoire de la balle change en raison de la proximité du rebond au rim (cerceau), sans toucher ("pocket"). Exception : Si la balle touche le filet du côté du serveur

et près du rim ("near net"), elle rebondira bas et très rapidement sans changer de direction. Ce service est valide.

4.6.8 Le premier contact de la balle est avec le rim ou un des pieds.

4.6.9 La balle atterrit sur le filet and roule sur le rim en rebondissant vers le haut ("roll up").

4.6.10 La balle rebondit plus haut que la main tendue en l'air du receveur. Si le service frappe la paume de la main tendue en l'air, il est valide. S'il touche simplement le bout des doigts, il est trop haut.

4.6.11 La balle rate complètement le set.

4.6.12 La balle atterrit entre le filet et le sol, connu sous le nom de Lobster Trap (piège à homard).

4.6.13 La balle touche plusieurs fois le set (rim, pieds, filet).

4.6.14 Après être servie, la balle touche en premier un joueur de l'équipe qui vient de servir (i.e. le serveur frappe la balle sur son partenaire).

4.6.15 La balle est relâchée et non frappée. Une fois relâchée, si la balle n'est pas frappée mais rattrapée, ou tombe au sol : c'est une faute.

4.6.16 Il y a violation de timing (voir 3.10).

Chapitre 5 : Jouer la balle.

5.1 En jeu – La balle est en jeu dès le moment où le serveur la frappe jusqu'à ce que l'un des événements suivant se produise :

5.1.1 Une faute de service survient et/ou est appelée par l'équipe en réception ou un observateur.

5.1.2 Une infraction survient et/ou est appelée par une équipe ou un observateur.

5.2 Touche/contact de balle

5.2.1 Une touche de balle est un contact avec la balle par un joueur.

5.2.2 Une équipe a le droit à 3 touches de balles maximum en alternance entre les 2 joueurs. Si plus de 3 touches sont utilisées, c'est une infraction et l'équipe perd le point.

5.2.3 Contacts consécutifs – Un joueur ne peut pas toucher la balle deux fois de suite. Voir l'exception en 5.3.5.

5.2.4 Contacts simultanés – Si deux partenaires touchent la balle en même temps, cela compte pour 2 touches. Si les trois touches ne sont pas épuisées, l'un de deux au choix peut prendre la dernière touche.

5.3 Caractéristiques de la touche de balle

5.3.1 La balle peut toucher n'importe quelle partie du corps.

5.3.2 La balle doit être frappée, et pas accompagnée, lancée, jetée, ni attrapée.

5.3.2.1 Si la balle se coince, ne serait-ce qu'un instant, sur un joueur, la balle est considérée comme attrapée.

5.3.2.2 Si la direction de la balle est changée par un contact prolongé d'un joueur, la balle est considérée comme jetée. Si l'angle de fin de frappe est différent de l'angle de début de frappe, la balle est considérée comme jetée. Par exemple, si un joueur plonge pour récupérer une balle et qu'il la lance derrière lui au lieu de la frapper, ou encore si un joueur fait un amorti et que son contact initial avec la balle a un angle différent de celui avec lequel il termine son contact avec la balle.

5.3.3 Les joueurs ne doivent pas jouer la balle avec les 2 mains. Voir les exceptions à 5.3.4 et 5.3.5.

5.3.4 Lors de la première touche de l'équipe en possession, la balle peut toucher plusieurs parties du corps, si les contacts sont simultanés.

5.3.5 Lors de la première touche de l'équipe en possession, la balle peut toucher plusieurs parties du corps consécutivement, si les contacts surviennent lors d'une seule action. Cependant, ces contacts ne peuvent pas être sur une même main (par exemple la paume, puis les doigts). Cela a pour objectif de réduire les portés de balle.

5.4 Infractions – touches de balles

5.4.1 4 touches – une équipe touche la balle une fois de plus que les trois fois autorisées avant de la retourner sur le filet.

5.4.2 La touche n'est pas franche. La balle est portée ou lancée.

5.4.3 Frappe double – un joueur frappe la balle avec les deux mains. Voir exception en 5.3.4.

5.4.4 Double contact – un joueur frappe la balle deux fois de suite ou la balle touche plusieurs parties du corps successivement. Voir exception en 5.3.5.

5.5 Touches sur le filet

5.5.1 Un point n'est pas valide – Quand la balle est retournée sur le filet, le point n'est pas validé pour l'équipe qui vient de frapper la balle si :

5.5.1.1 La balle touche le sol.

5.5.1.2 La balle touche le rim directement.

5.5.1.3 La balle rebondit plusieurs fois sur le filet ou rebondit sur le filet puis touche un arceau en retombant.

5.5.1.4 La balle roule de manière prolongée sur le filet.

5.5.2 Pocket – Pendant un échange, toute frappe sur le filet dont la trajectoire est modifiée par un rebond sur le filet (due à la proximité du rim) et qui ne touche pas le rim, est valide. Cette règle n'est pas valide au service.

5.3.3 Roll-up – Pendant un échange, si la balle est frappée très fort et qu'elle atterrit sur le filet, elle peut rouler jusqu'au rim puis sortir du filet. Une telle action est valide. Cette règle n'est pas valide au service.

5.4.4 Changement de possession.

5.5.4.1 Une fois que la balle rebondit hors du filet, l'équipe en défense peut à son tour la toucher. Aucune équipe ne peut entrer en contact avec la balle lorsque celle-ci est en contact avec le filet.

5.5.5 Autres violations

5.5.5.1 Un joueur en défense tente de jouer la balle alors que ce n'est pas le tour de son équipe. Le point est perdu pour cette équipe.

5.5.5.2 Un joueur en attaque frappe la balle sur le filet, puis la balle touche son partenaire ou lui-même. Le point est perdu pour cette équipe.

5.5.5.3 Un joueur est en contact avec la balle alors que la balle est en contact avec le filet.

5.6 Contact avec le set – Tout contact entre un joueur et le set (rim, pieds, filet) pendant un échange est une infraction et résulte en un point gagné pour l'autre équipe.

Chapitre 6 : Hinders.

Un hinder (gêne en français) est une situation pendant laquelle le positionnement d'un joueur empêche l'équipe adverse de jouer la balle en toute sécurité. La sécurité des joueurs est primordiale.

6.1 Les joueurs en possession de balle ont le droit de se déplacer n'importe où sans interférence de l'autre équipe.

6.1.1 L'ordre dans lequel les joueurs peuvent légalement toucher la balle détermine l'ordre de priorité de déplacement. Un joueur qui peut légalement toucher la balle avant un autre joueur, a la priorité de déplacement sur ce joueur.

6.2 Pour éviter toute interférence, les joueurs doivent faire tout ce qu'ils peuvent pour :

6.2.1 Donner accès à la balle après l'avoir frappée avec une gestuelle non-exagérée.

6.2.2 Donner assez de liberté aux joueurs pour frapper la balle avec une gestuelle non-exagérée :

6.2.2.1 Pour assurer la sécurité des joueurs, lorsque l'attaquant est en train de frapper la balle à proximité du filet, toute tentative de défense (pied, main, genou, etc.) à

l'intérieur d'un cylindre imaginaire s'élevant au-dessus du filet résultera en un point pour l'équipe attaquante. L'équipe en défense peut pénétrer ce cylindre imaginaire une fois que la gestuelle d'attaque est terminée.

6.2.2.2 Une gestuelle de frappe exagérée peut être considérée comme une gêne envers un joueur si ce dernier peut légalement toucher la balle.

6.3 Un hinder se produit si un adversaire ne remplit pas les conditions en 6.2.1 ou 6.2.2, même si l'équipe adverse a fait tout ce qui était en son pouvoir pour remplir ces conditions.

6.4 Un joueur qui subit un hinder potentiel a le choix de continuer à jouer ou d'arrêter le jeu immédiatement.

6.4.1 Un joueur qui souhaite rejouer le point pour cause de hinder doit arrêter immédiatement le point après le hinder, et appeler « Hinder ».

6.5 Le point ne doit pas être rejoué si :

6.5.1 Il n'y a eu aucune interférence ou l'interférence était si faible que la capacité d'aller à et de jouer la balle n'était pas affectée.

6.5.2 L'interférence a eu lieu, mais aucun des joueurs n'aurait pu avoir une bonne touche, ou le joueur n'a essayé d'aller toucher la balle.

6.5.2.1 Le fait que le joueur ait ou non fait tout son possible pour jouer la balle est un facteur important dans la détermination d'un hinder. Dans tous les cas, la sécurité des joueurs est la priorité.

6.5.3 Le joueur a continué à jouer après le hinder.

6.5.4 Le joueur a créé une interférence en allant vers la balle.

6.5.4.1 Cela se produit lorsque l'adversaire offrait une trajectoire directe pour aller à la balle, mais que le joueur a décidé de prendre une trajectoire alternative. Cela est différent d'une situation où le joueur aurait mal jugé la direction d'une frappe et se serait déplacé dans cette mauvaise direction avant de se corriger et de changer de trajectoire pour trouver son adversaire sur sa nouvelle trajectoire. Si le joueur peut démontrer qu'il aurait pu avoir une bonne touche, alors les points 6.6 – 6.8 détermineront le résultat du hinder.

6.6 L'équipe qui appelle hinder gagnera le point s'il y a eu interférence et que l'adversaire n'a pas fait tout ce qui était en son pouvoir pour l'éviter, et que le joueur aurait eu une bonne touche de balle.

6.7 Le point sera rejoué si l'équipe qui appelle hinder était en position forte (et allait probablement gagner le point) mais une interférence a eu lieu, malgré le fait que l'équipe adverse a fait tout son possible pour l'éviter. De plus, l'équipe qui a appelé hinder pourra choisir de servir ou de recevoir.

6.7.1 L'ordre de service établi n'en sera pas affecté.

6.7.2 Toute faute est annulée.

6.8 Le point sera rejoué s'il y a eu interférence malgré le fait que l'équipe adverse a fait tout son possible pour l'éviter, et le joueur aurait pu avoir une bonne touche.

6.8.1 Tout faute est annulée.

Chapitre 7 : La conduite des participants.

7.1 Le bon esprit sportif.

7.1.1 Les participants doivent connaître les présentes règles et les respecter.

7.1.2 Les participants doivent jouer avec intégrité. Les joueurs se doivent avant tout d'observer une conduite fair-play. Si un participant sait qu'il a commis une faute, il se doit de le signaler.

7.1.3 Les participants doivent accepter les décisions des observateurs avec bon esprit, et sans les discuter (voir chapitre 9). En cas de doute ou de confusion, une clarification peut être demandée.

7.1.4 Les participants ne doivent pas influencer les observateurs par leurs actions ou attitudes.

7.2 Les participants doivent se conduire avec respect et courtoisie dans l'esprit du fair-play, envers les observateurs mais aussi les adversaires, coéquipier, spectateurs et organisateurs.

7.3 Mauvaise conduite : Les conduites inappropriées envers les observateurs, les adversaires, les coéquipiers, les spectateurs ou les organisateurs sont classées en trois catégories en fonction de leur gravité.

7.3.1 Conduite grossière : Action contraire aux bonnes manières ou aux principes moraux.

7.3.2 Conduite offensive : Gestes, mots ou quelconque action exprimant des insultes ou de la diffamation.

7.3.3 Conduite agressive : Attaque physique, agressivité ou menaces.

7.4 Les sanctions sont relatives à la catégorie.

7.4.1 La première conduite grossière est sanctionnée d'un avertissement par un observateur, ou le directeur du tournoi. La seconde est sanctionnée d'une pénalité (voir ci-après) et la troisième d'une disqualification (voir ci-après).

7.4.2 La première conduite offensive est sanctionnée d'une pénalité. Un point est donc attribué à l'équipe adverse par un observateur ou le directeur du tournoi. La seconde conduite offensive est sanctionnée d'une disqualification (voir ci-après).

7.4.3 Une conduite agressive est sanctionnée d'une disqualification du tournoi par l'observateur ou le directeur du tournoi. Le joueur et son équipe sont ainsi déclarés forfait pour le reste de leurs matchs.

7.5 Une mauvaise conduite se déroulant avant, après ou entre les manches/matches sont sanctionnées selon l'article 7.3.2 and les sanctions s'appliquent lors de la prochaine manche. Si une mauvaise conduite est observée par un organisateur, elle doit être rapportée au directeur du tournoi. Si un joueur reçoit une pénalité, il ne pourra plus recevoir d'avertissements : toutes les sanctions commenceront au niveau d'une pénalité.

Chapitre 8 : Faire un appel et régler les désaccords.

8.1 Pour les appels de fautes de service, voir l'article 4.5.2.1.

8.2 Les mauvaises frappes (comme un rim) ou les infractions de jeu (comme un contact avec le set) doivent être appelées immédiatement et le jeu doit être arrêté.

8.3 Les hinders doivent être appelés immédiatement et le jeu doit être arrêté.

8.4 Si une équipe ne peut pas déterminer la validité d'une frappe, d'un service ou d'un appel, ils doivent rejouer le point (sauf si un observateur est présent). Les coéquipiers n'ont pas à se mettre d'accord pour que l'équipe puisse émettre un désaccord. Si trois joueurs pensent une chose, et que le denier en pense une autre même après discussion, le point mérite d'être rejoué.

Chapitre 9 : Les observateurs et leurs responsabilités.

La mission des observateurs (ne pas confondre avec les spectateurs) est de faciliter le déroulement d'un match de roundnet en aidant à la résolution des disputes, en assurant le suivi des règles, et en promouvant le bon esprit sportif. Bien que les observateurs soient responsables d'appeler un certain nombre de fautes, la responsabilité du fair-play et du bon esprit sportif reste celle des joueurs. Lorsque les joueurs pensent avoir vu une faute, ils doivent arrêter le point : c'est un appel passif. Lorsque l'observateur voit une faute, il doit arrêter le point : c'est un appel actif.

9.1 Appels actifs : Lorsqu'un observateur assiste à l'une des infractions suivantes, il se doit d'interrompre le match en cours et de prendre une décision adéquate :

9.1.1 Faute de pied.

9.1.2 Empiètement sur la ligne de service.

9.1.3 Lancer de service illégal.

9.1.4 Contact du filet illégal.

9.1.5 Contact de la balle illégal (soulever, porter, attraper, frapper la balle deux fois sont des actions illégales).

9.1.6 Non respect de la correcte rotation de l'ordre du service.

9.1.7 Score incorrect.

9.1.8 Non respect des temps de pause.

9.1.9 Mauvaise conduite des joueurs.

9.1.10 Les joueurs peuvent annoncer une faute s'ils pensent que l'observateur l'a ratée. Cependant, si l'observateur n'est pas d'accord, l'équipe demandeuse perdra le point en cours. Cet article a pour but d'encourager le fair-play. Les joueurs sont autorisés à annoncer des fautes commises par leur propre équipe.

9.2 Appels passifs : Les appels dits passifs sont ceux demandés par les joueurs. Si les joueurs ne peuvent pas arriver à un accord sur un appel, ils peuvent demander à l'observateur de décider. Si la décision de l'observateur est demandée, elle est irrévocable. Si l'observateur est incapable de faire un choix, le point devra être rejoué. NOTE : Pour tous les appels passifs, les joueurs doivent toujours essayer de régler le désaccord entre eux avant de demander la décision de l'observateur. L'observateur ne doit jamais donner sa décision si elle n'a pas été demandé par les joueurs.

9.3 Absence d'appels : si une équipe continue à jouer après une possible infraction, ils ne peuvent pas demander à l'observateur de revenir sur la faute.

9.4 S'il n'y a qu'un seul observateur, il doit se placer du côté du serveur pour avoir une bonne vue des potentielles fautes de pieds ou d'empiètement sur la ligne de service.

9.5 S'il y a deux observateurs, ils doivent se positionner de part et d'autre du terrain de jeu. Celui du côté du serveur doit se concentrer sur les fautes de pied, les empiètements de la ligne de service et les lancers de service illégaux. Le second observateur, positionné du côté du réceptionneur, doit se concentrer sur les pockets, et les violations de hauteur.

9.6 S'il y a trois observateurs, le premier doit se positionner près du serveur et observer les fautes de pieds. Le deuxième doit se positionner derrière le réceptionneur et observer les pockets et violations de hauteur. Le troisième doit se placer de l'autre côté du serveur par rapport au premier observateur, et doit observer les empiètements de la ligne de service et les lancers de service illégaux.

9.7 S'il y a quatre observateurs, le premier doit se placer d'un côté du serveur, le deuxième derrière le réceptionneur, le troisième de l'autre côté du serveur, et le quatrième de l'autre côté du réceptionneur. Respectivement ils doivent observer les fautes de pied, les

pockets et violations de hauteur, les empiètements de la ligne de service et lancers de service illégaux.

9.8 Lorsqu'il y a plusieurs observateurs, l'un d'eux doit être nommé observateur en chef. Ce dernier doit être celui qui a le plus d'expérience. L'observateur en chef est celui qui donne les décisions finales, et est responsable des pénalités de mauvaise conduite des joueurs.

9.9 Faire un appel.

9.9.1 Les appels ne sont pas fait par la règle de la majorité. Lorsque la décision des observateurs est demandée, ces derniers doivent se rassembler pour déterminer celui qui avait la meilleure perspective. Celui qui avait la meilleure perspective doit donner la décision.

9.9.2 S'il y a un désaccord entre les observateurs avec une perspective également bonne, l'observateur en chef donnera la décision finale.

9.9.3 Si la majorité des observateurs sont d'accord, mais l'observateur en chef n'est pas d'accord avec eux et ils avaient tous la même perspective, c'est l'observateur en chef qui donne la décision finale.

9.9.4 Si aucun des observateurs n'avait une bonne perspective du jeu, ils peuvent demander à rejouer le point.

9.10 Des signes de main peuvent être utilisés par les observateurs pour indiquer aux joueurs et aux spectateurs la faute observée :



Infraction



Clean



Pocket



Rim



High Serve



6-Foot Violation



Toss Violation



Catch/Throw



Hinder



Lobster Trap

9.11 Exemples

9.11.1 Au milieu d'un point, deux joueurs adverses entrent en contact. Après la collision, l'équipe A est incapable de ramener la balle sur le filet. L'équipe A appelle au hinder de l'équipe B. L'équipe B n'est pas d'accord, et demande la décision de l'observateur. Si l'observateur décide qu'il y a hinder, le point est rejoué. Si non, l'équipe B gagne le point.

9.11.2 Un premier service passe au travers de la main d'un joueur de l'équipe A. L'équipe A appelle too high. L'équipe B n'est pas d'accord et demande la décision de l'observateur. Si l'observateur décide que le service était trop haut, l'équipe B reçoit une faute et entame son deuxième essai de service. Si non, l'équipe B gagne le point.

9.11.3 L'équipe A pense que l'équipe B a touché la bordure. Ils jouent le point et l'équipe A perd le point. L'équipe A dit qu'elle aimerait rejouer le point, car elle pense qu'il y a rim. L'équipe B n'est pas d'accord. L'équipe A demande la décision de l'observateur. Ce dernier dit qu'il ne peut pas prendre de décision car l'infraction a eu lieu au milieu du point. L'équipe B gagne le point.

Index des traductions :

Rim : désigne le rebord en plastique circulaire qui maintient le filet.

Pocket : action de la balle qui rebondit sur filet mais proche du rim, et voit donc son angle de rebond modifié.

Hinder : action de gêner un autre joueur alors qu'il s'apprête à frapper la balle.

Rally : (rallye en français) laps de temps entre le moment où la balle est frappée pour le service, et la fin du point en cours.

Roll up : action de la balle qui touche le filet d'un côté, et roule sur ce dernier avant de sortir.