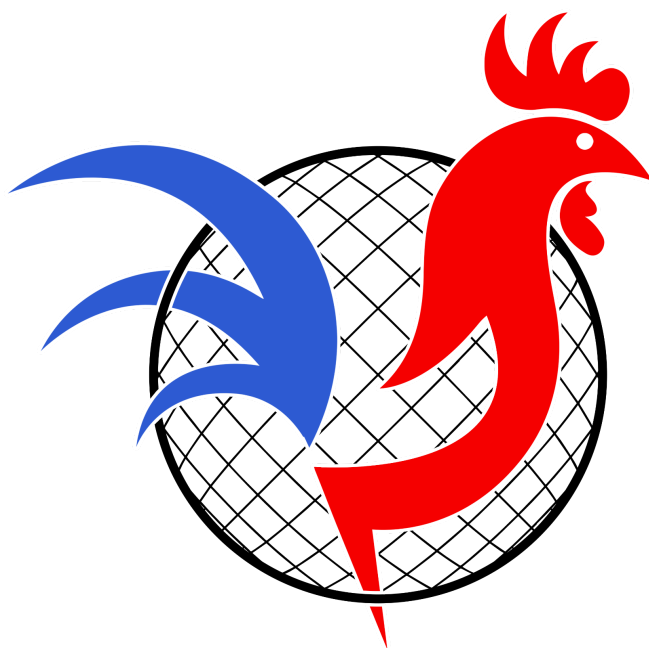




Règles

Traduites des règles de l'IRF
(Mars 2024)



ROUNDNET FRANCE

Traduction réalisée bénévolement par les observateurs de la Fédération Française de Roundnet:
Marius Snoeck, Didier Franque, Titouan Alliod, Aimeric Vinas, Amely Joly, Louis Jouve



Aperçu :

Le Roundnet est un sport opposant deux équipes de deux joueurs. Le filet est placé au centre du terrain. Chaque joueur se place de part et d'autre face à un adversaire. Tous les joueurs sont à égale distance l'un de l'autre, formant une croix régulière autour du filet. Un point commence quand le serveur frappe la balle sur le filet en direction de son adversaire. Dès que le service a été effectué, il n'y a plus de camp ni de lignes. Le but du jeu est d'envoyer la balle sur le filet de sorte que l'équipe adverse ne parvienne pas à la renvoyer dessus à son tour.

Une équipe a droit à un maximum de trois touches pour renvoyer la balle sur le filet. Dès que la balle touche le filet, la possession change et passe à l'équipe adverse. L'échange continue jusqu'à ce qu'une équipe ne soit plus capable de renvoyer légalement la balle sur le filet. Les joueurs ont le droit de bouger où ils veulent pendant un point tant qu'ils ne gênent pas physiquement les adversaires de jouer la balle.



Chapitre 1 : Équipement et terrain

1.1 L'équipement

1.1.1 Équipement réglementaire : Pour les tournois officiels, seuls les jeux et balles approuvés par l'IRF peuvent être utilisés.

1.1.2 Détails des jeux : Un jeu officiel est composé de 5 pieds, 5 arceaux et 1 filet. Le jeu a un diamètre de 91,4 cm et une hauteur de 20,3 cm.

1.1.3 Tension du filet : La tension du filet doit rester uniforme sur sa surface et tout au long de la partie. Une balle lâchée d'une hauteur de 1,5 M doit rebondir de 50 cm au-dessus du filet, mesurés depuis le dessous de la balle (5 feet / 20 inches)

1.1.4 Gonflage de la balle : La balle doit avoir une pression comprise entre 0,021 et 0,035 bar (0,3 PSI / 0,5 PSI) et une circonférence d'environ 30 cm (12 inches)

1.2 Le terrain

1.2.1 Composition d'un terrain : Un terrain se compose d'un jeu, de lignes de service, d'une No Hit Zone et d'une superficie suffisante dégagée.

1.2.2 Dimensions d'un terrain : Un minimum de 10 M x 10 M (33x33 feet) est recommandé mais il n'y a aucune limite à la distance de jeu.

1.2.3 Lignes de service : Autant que possible, une ligne de service circulaire continue doit être tracée à 2,6 M du centre du filet (8,5 feet). La distance entre le bord du jeu et la ligne de service est de 2,13 M (7 feet). Une marque doit être tracée pour chacun des quatre emplacements de service et positions de départ. En intérieur ou dans l'impossibilité de tracer des lignes, des marques quelconque peuvent être placées à intervalles réguliers autour du jeu pour visualiser les emplacements de service.

1.2.4 Ligne de No Hit Zone : Dès qu'il est possible, la No Hit Zone doit être matérialisée par une ligne circulaire à 90 cm du centre du jeu (3 feet). En intérieur ou dans l'impossibilité de tracer des lignes, des marques quelconque peuvent être placées à intervalles réguliers autour du jeu pour visualiser ce cercle. Tous les autres moyens de matérialiser la No Hit Zone sont autorisés tant qu'ils ne gênent pas le déroulé d'une rencontre.



Chapitre 2 : Les joueurs

2.1 Composition d'une équipe : Une équipe est composée de 2 joueurs.

2.2 Équipement et vêtements des joueurs

2.2.1 Les joueurs peuvent porter des crampons, des baskets ou jouer pieds nus, à leurs propres risques. Les chaussures comportant des parties dangereuses comme des crampons vissés métalliques, pointes d'athlétisme, crampons usés ou coupants sont interdits.

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

2.2.3 Les joueurs peuvent porter n'importe quel vêtement qui ne présente aucun danger pour les autres joueurs ni ne procure un avantage antisportif.

2.2.4 Les joueurs peuvent porter des coudières et des genouillères comme protection ou aide.

2.2.5 Les joueurs ne peuvent pas porter de vêtement ou d'équipement qui procurerait un avantage antisportif (blocage des adversaires, assistance déloyale au jeu...). Par exemple, un joueur peut porter une casquette mais ne peut pas la lancer pour intercepter la balle.

2.2.6 L'organisateur d'un tournoi est en droit de refuser n'importe quel vêtement ou équipement qui ne respecterait pas ces principes.

2.3 RF se réserve le droit de changer un nom d'équipe, un logo d'équipe, un maillot ou un motif imprimé s'ils les jugent inappropriés à l'événement, à l'image de l'organisation ou du sport.



Chapitre 3 : Format d'un match

3.1. Marquer un point - Le Roundnet utilise le système de "rally" pour le comptage des points ; des points peuvent être gagnés par l'équipe qui sert ou l'équipe qui reçoit. Une équipe marque un point quand :

- 3.1.1. L'équipe adverse ne réussit pas à ramener légalement la balle sur le filet.
- 3.1.2. L'équipe adverse effectue une infraction entraînant la perte d'un point.
- 3.1.3. Le serveur de l'équipe adverse effectue deux fautes successives.

3.2. Rejouer un point - Un point est rejoué quand:

- 3.2.1. Les équipes sont en désaccord sur la légalité d'une attaque.
- 3.2.2. Les équipes sont en désaccord sur une infraction.
- 3.2.3. Certains types de gênes se produisent, voir chapitre 6 pour plus de détails.
- 3.2.4. Il y a une interférence extérieure au match (un joueur, une balle, tout autre objet venant de l'extérieur du match et empêchant son bon déroulement).
- 3.2.5. Si un point est rejoué après un service légal, le match reprend au même score, même position des joueurs et même ordre de service. Le serveur commencera avec son premier service. Si un point est rejoué parce que les équipes ne sont pas d'accord sur la légalité du service, le match reprend au même score, position des joueurs et ordre de service, mais le compteur de faute de service ne repart pas de zéro.

3.3. Rally - Un rally est un enchaînement d'action de jeu entre le moment où le service est frappé et le moment où la balle ne peut plus être jouée.

- 3.3.1. Si l'équipe qui sert gagne un rally, ils marquent un point et continuent à servir.
- 3.3.2. Si l'équipe qui reçoit gagne un rally, ils marquent un point et récupèrent le service.

3.4. Gagner une manche - Une manche est gagnée par l'équipe qui atteint en premier le nombre de points nécessaire (généralement 15 ou 21).

3.4.1. Une manche doit être gagnée de au moins deux points, sauf si spécifié autrement. Dans le cas où le score est de 14-14 ou 20-20, on continue de jouer jusqu'à atteindre un écart de deux points (17-15 ou 27-25).

3.4.2. Hard cap - Selon la décision prise par l'organisateur du tournoi, certaines manches peuvent avoir un hard cap, ce qui signifie que si il y a une égalité à un certain nombre de points, le point suivant est gagnant. Par exemple, dans les manches avec un hard cap de 25, si le score est de 24-24, le gagnant de la manche sera la gagnant du prochain point. Les hard caps doivent être décidés avant le début de la manche.

3.5. Gagner un match - Un match est gagné quand une équipe gagne le nombre nécessaire de manches (généralement 2).

3.6. Forfait - Une équipe qui n'est pas en capacité ou refuse de jouer quand elle est invitée à le faire peut être déclarée forfait, à la discrétion de l'organisateur du tournoi.



3.7. Décision service/réception

3.7.1. Match d'une seule manche - Le gagnant d'un Pile ou Face ou d'un Pierre, Feuille, Ciseaux (choisis par le directeur du tournoi) peut choisir entre le service/réception ou la position de départ.

3.7.2. Match de deux manches - Dans les matchs de type Bracket, l'équipe la mieux classée après la sortie des poules peut choisir entre le service/réception, la position de départ ou reporter son choix pour la prochaine manche (seulement à la première manche). Si elle reporte son choix, l'équipe adverse peut choisir entre le service/réception ou la position de départ pour la première manche. Le choix du service/réception ou de la position de départ changera à la seconde manche.

3.7.3. Match de trois manches - Si le match va jusqu'à la troisième manche, le gagnant d'un Pile ou Face ou de Pierre, Feuille, Ciseaux (choisis par le directeur du tournoi) peut choisir entre le service/réception ou la position de départ pour la troisième manche.

3.8. Positions

3.8.1. Les quatre joueurs se placent sur 4 positions autour du filet, avec 90 degrés entre eux. Les partenaires sont côte à côte. Tous les joueurs doivent commencer avec tous leurs points de contact derrière la ligne de service (voir 3.8.4 pour les exceptions).

3.8.2. Les positions établies doivent être utilisées durant toute la durée du match. Généralement les positions sont parallèles et perpendiculaires à l'orientation du stade/gymnase. Si possible, les positions seront indiquées par un marquage.

3.8.3. Au début de la manche, l'équipe qui sert se met en place en première. Le joueur placé à droite sera celui qui commencera à servir. Une fois que l'équipe qui sert est en place, l'équipe qui reçoit se met en place.

3.8.4. Le receveur est le joueur positionné à 180 degrés du serveur. Une fois que le serveur est en place, le receveur peut ajuster sa position et est libre de se déplacer où il le souhaite, sans restriction de distance.

3.8.5. Seulement le receveur désigné peut recevoir le service.

3.8.6. Les deux autres joueurs ne peuvent pas bouger tant que la balle n'a pas été frappé par le serveur.

3.8.7. Si l'équipe qui sert gagne le point, le serveur échange de position avec son partenaire et sert sur l'autre joueur de l'équipe adverse.

3.8.8. Tous les 5 points, les joueurs tournent d'une position dans le sens anti-horaire pour équilibrer les conditions extérieures.

3.8.9. Si un joueur non-serveur ou non-réceptionneur fait un pas avant que la balle ne soit frappé par le serveur, il perd le point. Dans le cas où les deux joueurs se déplacent avant la frappe du serveur, l'équipe qui a bougé en premier perd le point. Si l'infraction est simultanée, on rejoue le point.



3.9. Temps-morts

3.9.1. Temps-morts de 60 secondes - Les équipes ont le droit à un temps-mort de 60 secondes par manche. Le temps-mort ne peut pas être utilisé pendant un point. Il ne peut pas être utilisé entre le 1er et le 2ème service. Les équipes ne doivent pas partir de la zone de jeu et doivent avoir leurs boissons ou équipements proche de la zone de jeu avant le début du match.

3.9.2. Temps-morts de blessure - Un joueur blessé a le droit à maximum 5 minutes pour récupérer, une fois par match. Ce temps-mort peut être utilisé à tout moment, quand la blessure se produit. Pour plus de détails, voir la section 3.13.1.

3.10. Temps entre les points - Les points doivent s'enchaîner sans pause. Une fois que le rally est terminé, la balle doit être récupérée immédiatement. Une fois que la balle est récupérée et donnée au serveur, les joueurs se positionnent, le serveur annonce le score et frappe son service. Après avoir annoncé qu'il commence à servir, à la suite de la confirmation du score par le receveur, le serveur a 5 secondes pour frapper la balle. Retarder ces actions entraînera un avertissement de jeu. Après avoir reçu un avertissement de jeu, tout autre infraction du même type sera considérée comme une faute et offrira un point à l'équipe adverse.

3.11. Temps entre les manches - Les joueurs auront 3 minutes entre chaque manche. Les joueurs doivent rester proche de la zone de jeu. Ne pas être prêt à jouer après la pause entraînera un avertissement de jeu. Si les joueurs ne sont pas prêts dans la minute qui suit, un point est donné à l'équipe adverse. Un nouveau point est donné à chaque minute de retard.

3.12. Changer et régler le matériel - Dans le cas où le filet ou la balle ne conviennent plus pour jouer, on effectue une pause lors du remplacement du matériel. Lorsqu'il a été remplacé, le match reprend au même score, positions des joueurs, ordre de service et situation (1er ou 2ème service, nombre de temps-morts restant, pénalités/avertissement toujours en cours, etc.) qu'avant la pause. Si le filet est déplacé ou modifié par rapport à son état d'origine (un pied est tourné, le filet n'est pas accroché sur un crochet, etc.) il doit être remis dans sa position et état d'origine avant que les joueurs ne se mettent en place pour le prochain point. Pendant un point, les joueurs doivent s'adapter au mouvement naturel du matériel. En revanche, si l'équipement ne permet plus de jouer (filet déchiré, balle crevée, etc.), le point s'arrête et est rejoué sans remise à zéro des fautes.



3.13. Interruptions exceptionnelles

3.13.1. Blessure - Dans le cas d'une blessure, le match est stoppé. Une fois que le joueur commence à recevoir des soins (si nécessaire), il a 5 minutes pour revenir jouer. Si le joueur n'est pas en mesure de revenir jouer avant les 5 minutes, l'équipe est déclarée forfait pour le match. Si le joueur revient jouer et est blessé de nouveau, il a 1 minute pour revenir jouer, sinon l'équipe est déclarée forfait. Tout autre arrêt de jeu pour blessure supplémentaire, durant plus de 15 secondes entre les points entraînera le forfait de l'équipe.

3.13.2. Interférence extérieur - Dans le cas où une interférence extérieure empêche le déroulement du match, le match est mis en pause. Quand le match peut reprendre, il continue au même score, positions des joueurs, ordre de service et situation (1er ou 2ème service, nombre de temps-morts restant, pénalités/avertissement toujours en cours, etc.) qu'avant la pause.



Chapitre 4 : Service

4.1. Premier service d'un match - Le gagnant d'un Pile ou Face ou d'un Pierre, Feuille, Ciseaux (choisis par le directeur du tournoi) peut choisir entre le service/réception ou la position de départ. Dans les matchs de type Bracket, l'équipe la mieux classée après la sortie des poules peut choisir entre le service/réception, la position de départ ou reporter son choix (voir 3.7).

4.2. Ordre de service

4.2.1. L'équipe servant en premier choisit quel joueur de son équipe sera le serveur. Le serveur se placera à droite de son partenaire. Il continuera de servir jusqu'à ce que l'équipe qui reçoit marque un point.

4.2.2. Quand l'équipe qui reçoit marque un point, ils récupèrent la possession du service et le joueur à gauche de son équipe devient le serveur. A partir de là, le service alterne entre chaque partenaires à chaque changement de possession de service. Cet ordre restera le même entre les 4 joueurs, jusqu'à la fin de la manche.

4.2.2.1. Les positions de départ sont faites pour garantir la bonne position des joueurs et le suivi du score. Quand le score d'une équipe est pair, le serveur sera à droite de son partenaire. Lorsqu'il est impair, le serveur sera à gauche de son partenaire. Quand une manche débute, le score de l'équipe qui sert est de 0 et le serveur est donc à droite de son partenaire. La possession de service change quand l'équipe qui reçoit marque un point. Ils ont maintenant 1 point, le service est donc à gauche.

4.2.3. Ordre dans une nouvelle manche - Le même procédé décrit en 4.2.1 et 4.2.2 se répète pour chaque manche, l'ordre de service ne doit donc pas être toujours le même pour toutes les manches.

4.3. Positions de service - Si l'équipe qui sert gagne le point, le serveur échange de position avec son partenaire et sert sur l'autre joueur de l'équipe adverse.

4.4. Descriptions du service

4.4.1. Avant le service, le serveur doit se positionner avec tous ses points de contacts en dehors de la ligne de service.

4.4.2. Après s'être mis en place et pendant toute la durée du service – comprenant donc le lancer, la frappe, la fin du mouvement et le momentum de l'action – tous les points de contacts du serveur doivent rester derrière la ligne de service.

4.4.3. Au moins un pied doit maintenir un point de contact avec le sol avant que la balle ne touche le filet.

4.4.4. Le serveur peut faire un pas dans n'importe quelle direction. Le pied qui est resté au sol devient le point de pivot. Quand le pied qui a été soulevé touche le sol, le point de pivot doit maintenir un seul point de contact avec le sol.

4.4.5. La balle doit être lancée avec au moins 10 cm d'écart entre le point où elle est lâchée et celui où elle est frappée. Note : le but de cette règle est de s'assurer que l'équipe qui reçoit est capable de savoir et de voir quand la balle a été lancée. Si aucun de ces deux aspects n'est compromis, alors le lancer est bon.



4.4.6. Durant le service, la balle ne doit pas être attrapée.

4.4.6.1. Une balle est attrapée quand elle s'appuie sur n'importe quelle partie du joueur.

4.4.7. Le service peut être frappé avec n'importe quelle force, les amortis sont autorisés.

4.4.8. Le service ne doit pas dépasser les épaules du réceptionneur quand il est dans une position athlétique. (Voir 4.5.12. et 4.6.8.) Il n'y a pas de limite d'angle pour la trajectoire du service.

4.5. Exécution du service

4.5.1. Le serveur doit centrer ses pieds par rapport à la bonne position (voir 3.8.2). Avant de commencer son mouvement de service, le serveur annonce le score pour le receveur, en annonçant d'abord le score de l'équipe qui sert et ensuite celui de l'équipe qui reçoit. Le receveur confirme ensuite le score à l'oral, cette confirmation indique qu'il est prêt à recevoir le service. Le serveur a ensuite 2 secondes pour annoncer qu'il commence à servir. A noter que le réceptionneur peut bouger de sa position de départ une fois que le serveur est en position.

4.5.1.1. Le mouvement du service débute dès que le serveur annonce qu'il commence à servir, à la suite de la confirmation du score par le receveur.

4.5.1.2. Si le serveur n'annonce pas le score, annonce un mauvais score, ou annonce le score en même temps qu'il effectue son mouvement de service, l'équipe qui reçoit peut demander de rejouer le point avant leur deuxième touche. Note – l'esprit de cette règle est de s'assurer que l'autre équipe est prête à jouer et pour éviter des désaccords sur le score avant le début du jeu.

4.5.1.3. La position athlétique du réceptionneur définit la zone de service. Une position athlétique est définie par des genoux pliés légèrement, les pieds légèrement plus écartés par rapport à la largeur d'épaules, et le tronc positionné au-dessus des pieds.

4.5.2. Si le serveur effectue une faute de service (voir 4.6.), l'équipe qui sert possède un essai en plus pour effectuer un bon service.

4.5.2.1. Si le serveur effectue une faute de service, l'équipe adverse peut appeler à la faute avant sa deuxième touche ou avant le changement de possession, ou alors immédiatement (environ 3 secondes) après que la balle soit allée au sol. Le serveur effectue ensuite son deuxième service. Si une deuxième faute est appelée, l'équipe qui reçoit gagne un point.

4.5.2.1.1. Si il y a une faute de service et que ensuite une infraction est commise par l'équipe qui reçoit avant leurs deuxième touche, ou avant qu'il y est un changement de possession, la faute prime sur l'infraction.

4.5.2.2. L'équipe qui reçoit peut décider de jouer un service faute qui n'est pas une faute appelée par un appel actif de l'observateur. En revanche, les joueurs ne peuvent pas jouer si les fautes 4.6.10 – 4.6.13 surviennent.

4.6. Le service est faite si:

4.6.1. La balle est frappée avant d'avoir parcouru 10 cm depuis le point où elle est lâchée.

4.6.2. Après s'être mis en position, et pendant toute la durée du service, – comprenant donc le lancer, la frappe, la fin du mouvement et le momentum de l'action – le serveur touche ou dépasse la ligne de service. Cela inclut toucher un joueur qui touche ou dépasse la ligne de service.

4.6.2.1. C'est une faute même si la balle est au sol avant que le serveur touche ou dépasse la ligne de service.

4.6.2.2. Le serveur peut toucher ou dépasser la ligne de service seulement lorsqu'il a démontré qu'il n'était plus dans l'élan de son service et qu'il s'est rééquilibré.

4.6.3. La balle est attrapée. Voir 5.3.2.

4.6.4. Le serveur ne garde pas le pied pivot au sol avant que la balle ne touche le filet.

4.6.5. Après avoir fait un pas, le serveur ne garde pas le pied non-pivot (celui qu'il a déplacé) au sol avant que la balle ne touche le filet.

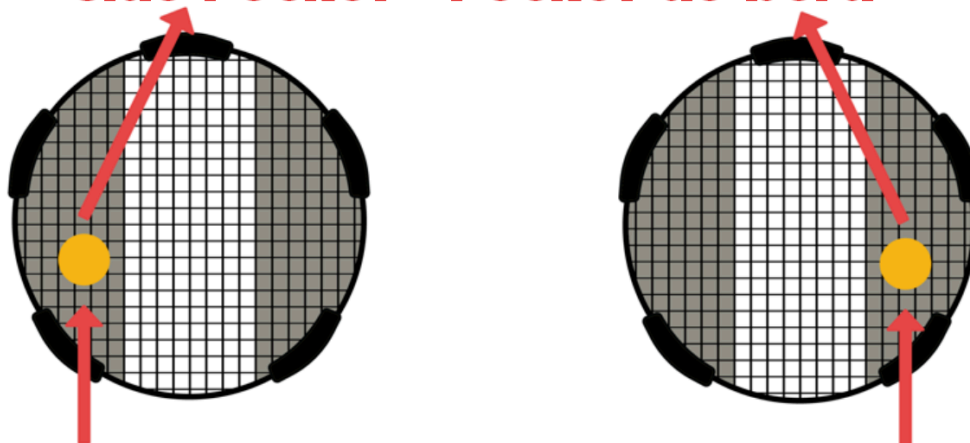
4.6.6. La balle tape directement dans l'arceau ou sur un des pieds.

4.6.7. Pockets de côté.

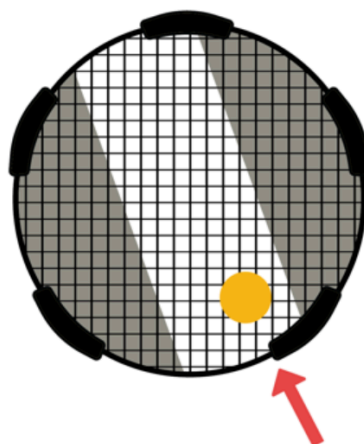
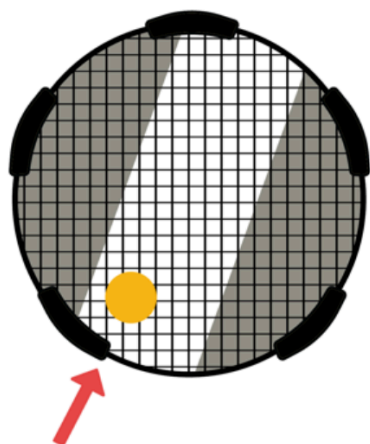
4.6.7.1. Pocket de côté – après avoir rebondi sur un côté du filet, la trajectoire horizontale de la balle est déviée vers le côté opposé.

4.6.7.1.1. Une balle rebondissant sur le tiers gauche du filet et déviant vers la droite, ou rebondissant sur le tiers droit du filet et rebondissant vers la gauche est une balle pocket.

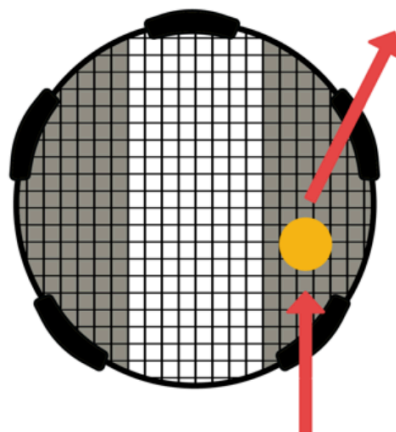
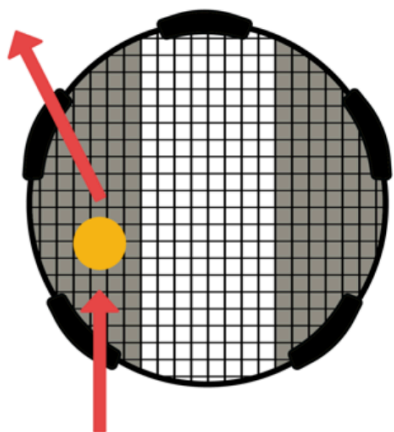
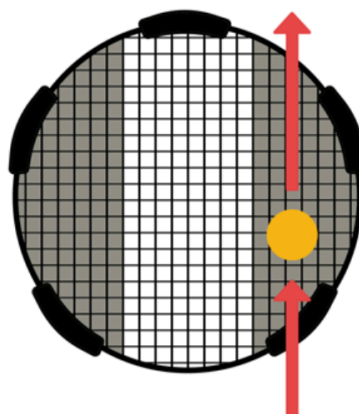
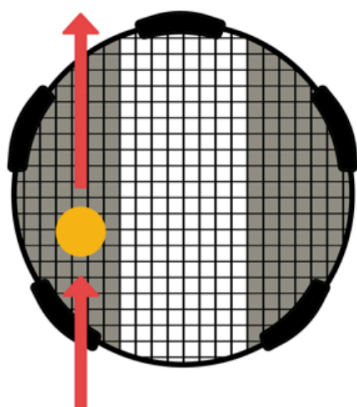
Side Pocket - Pocket de bord



4.6.7.1.2. Le côté gauche ou droit du filet est défini relativement à une droite passant par le centre, parallèle à l'angle d'entrée de la balle.



4.6.7.1.3. Une balle rebondissant dans une pocket de côté mais n'étant pas déviée vers le côté opposé est légale.





4.6.8. Après avoir rebondi dans le tiers arrière du filet (back pocket) la balle doit atterrir au-delà du point le plus éloigné du filet, relativement à l'angle horizontal d'entrée de la balle.

4.6.8.1. Une balle rebondissant dans le tiers arrière du filet (back pocket) et étant déviée horizontalement est légale, à condition de ne pas enfreindre le 4.6.9 et tant qu'elle n'est pas déviée par un contact avec une pocket latérale.

4.6.9. La balle entière est au-dessus du point le plus haut atteint par la ligne d'épaule du receveur entre le moment où la balle touche le filet et le moment où elle dépasse cette ligne d'épaule. Si, dans son mouvement de réception, le receveur baisse sa ligne d'épaule, la hauteur légale sera celle de sa position athlétique précédente. Si, dans son mouvement de réception, le receveur lève sa ligne d'épaule, la hauteur légale sera cette nouvelle hauteur d'épaule.

4.6.10. La balle ne touche ni le filet, ni l'arceau, ni un pied.

4.6.11. La balle touche le filet, l'arceau ou un pied plusieurs fois.

4.6.12. Après que le service soit frappé, le premier contact est effectué par un joueur de l'équipe qui sert (exemple: un joueur touche son partenaire en servant).

4.6.13. La balle est lâchée mais non frappée. Une fois que la balle est lâchée, le fait de la laisser tomber, de l'attraper ou de rater son lancé sont considérées comme des fautes.

4.6.14. Il y a une violation de timing. Voir 3.10.



Chapitre 5 : Le jeu

5.1 Dans le jeu - La balle est en jeu du moment où le serveur tape la balle jusqu'à qu'une des choses suivantes arrivent :

5.1.1. Une faute de service se produit et/ou est appelée par l'équipe à la réception ou par un observateur.

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

5.2 La touche de balle

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

5.2.2. Une équipe à droit à un maximum de 3 touches qui s'alternent entre les joueurs pour retourner la balle sur le filet. Si plus de touches sont faites, l'équipe commet l'infraction "4 touches" et perd le point.

5.2.3. Les touches consécutives - Un joueur ne peut pas toucher la balle deux fois de suite. Exception, se référer à la règle 5.3.5.

5.2.4. Les touches simultanées - Si les coéquipiers touchent le ballon simultanément, la touche est comptée comme deux coups. L'un des coéquipiers peut prendre le coup suivant à condition que l'équipe n'ait pas déjà fait trois touches de balle.

5.3. Les caractéristiques d'une touche

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

5.3.2. La balle ne doit pas être attrapée.

5.3.2.1 Une balle est considérée comme attrapée lorsqu'elle s'arrête sur n'importe quelle partie du joueur.

5.3.3. Les joueurs ne peuvent pas frapper la balle avec deux mains. Exception, se référer aux règles 5.3.4 et 5.3.5

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

5.3.5. Lors de la première touche de l'équipe sur une possession, la balle peut toucher différentes parties du corps si les contacts se déroulent en une seule action. Un joueur peut faire des touches consécutives dans la même main (Exemple : paume à doigts) tant que la balle n'est pas attrapée et/ou lancée.

5.3.6. Lors de la première touche de l'équipe sur une possession, un joueur peut toucher la balle de manière consécutive une fois de plus à condition que la première touche soit effectuée avant que la balle ait commencé une trajectoire descendante. Cette action est comptée comme deux touches : une première durant la phase ascendante, puis une deuxième.

5.3.6.1. Les touches consécutives comme décrites en 5.3.6 ne sont pas autorisées lors de la phase de service et réception.

5.3.6.2. Les touches consécutives comme décrites en 5.3.6 ne peuvent pas finir par une attaque directe sur le filet.

5.4 Infractions en jouant la balle



5.4.1. Quatre touches - Une équipe qui touche la balle plus de trois fois avant de la retourner sur le filet.

5.4.2. Pas de rebonds - La balle est attrapée ou est portée.

5.4.3. Touche à deux mains - Un joueur touche la balle avec deux mains en même temps. Exception voir règle 5.3.4

5.4.4. Double contacts - Un joueur qui touche la balle deux fois en succession ou la balle qui touche plusieurs parties de son corps en succession. Exception voir règle 5.3.5

5.5. Touche sur le filet

5.5.1. Touches illégales sur le filet - Quand la balle est retournée sur le set, il s'agit d'un point perdu si :

5.5.1.1. La balle rentre en contact avec le sol.

5.5.1.2. Le point de contact initial de la balle touche l'arceau, le pied ou le dessous du filet directement.

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

5.5.1.4. La balle ne quitte jamais le set.

5.5.2. Pocket - Pendant un rallye, la balle déviée de trajectoire en touchant le filet (i.e. pocket) est légale à condition de ne pas toucher l'arceau en premier.

5.5.3. Roll-up - Un tir où la balle atterrit complètement sur le filet, et ensuite roule sur l'arceau et puis hors du filet (i.e; roll-up) est légal.



Chapitre 6 : Gênes

6.1. Les joueurs dont c'est le tour de jouer ne doivent pas être gênés par leurs adversaires.

6.1.1. L'ordre selon lequel les joueurs peuvent légalement jouer la balle détermine qui a la priorité de jeu. Un joueur qui peut jouer légalement la balle avant un autre a la priorité de jeu.

6.2. Pour éviter les interférences, les joueurs qui ne sont pas entrain de jouer la balle doivent faire tous les efforts pour garantir aux autres joueurs:

6.2.1. Un accès direct et sans obstruction à la balle après l'exécution d'un suivi de balle raisonnable;

6.2.2. La liberté d'attaquer la balle avec un mouvement raisonnable;

6.2.2.1. Pour garantir la sécurité des joueurs, quand l'attaquant est à portée de bras du filet, toutes touches défensives (pied, genoux, main...) se situant dans un cylindre imaginaire s'élevant au-dessus des arceaux donne le point à l'équipe attaquante. L'équipe qui défend peut rentrer dans ce cylindre et jouer la balle une fois que l'attaquant a fini son suivi de balle.

6.2.2.2. Le mouvement excessif d'un joueur à l'attaque peut contribuer à une gêne ultérieure de l'adversaire quand c'est à ce dernier de jouer.

6.3. Une gêne a lieu si l'adversaire ne réussit pas à respecter les points 6.2.1. et 6.2.2., même s'il fait tous les efforts possibles.

6.4. Un joueur qui est gêné a le choix entre continuer à jouer ou stopper le jeu.

6.4.1. Un joueur demandant un point ou de rejouer un point doit arrêter immédiatement le jeu et dire "Gêne".

6.5. Un point ou rejouer un point ne seront pas accordé si:

6.5.1. Il n'y a pas eu d'interférence ou qu'elle était tellement insignifiante que la liberté de jeu n'en a pas été affectée.

6.5.2. Une interférence a lieu mais soit le joueur n'aurait pas pu faire une bonne touche, soit il n'a pas fait tous les efforts pour jouer la balle.

6.5.2.1. Le joueur faisant tous les efforts pour jouer une balle (en évitant des contacts dangereux) est un facteur significatif pour déterminer s'il aurait pu faire une bonne touche. Dans des situations litigieuses, la priorité est à la sécurité des joueurs.

6.5.3. Le joueur est sorti de la zone d'interférence et a continué à jouer.

6.5.4. Le joueur est à l'origine de l'interférence en se déplaçant vers la balle.

6.5.4.1. Cela arrive quand les adversaires offrent la possibilité d'une trajectoire directe vers la balle, mais que le joueur prend une autre trajectoire. Cela est différent d'une situation où le joueur, essayant de s'extirper d'une situation désavantageuse, n'a pas un accès direct à la balle. Par exemple, le joueur anticipe la trajectoire de l'attaque de l'adversaire et se déplace vers celle-ci. Or il a mal anticipé et change de direction et se retrouve face à son adversaire. Si le joueur démontre qu'il aurait pu avoir une bonne touche, alors 6.6. - 6.7. déterminerons le résultat du gêne.



6.6. L'équipe gênée recevra un point s'il y a eu une interférence où l'adversaire n'a pas fait tous les efforts pour l'éviter, et que le joueur aurait eu une bonne touche.

6.7. L'équipe gênée pourra rejouer le point s'il y a eu une interférence où l'adversaire a fait tous les efforts pour l'éviter, et que le joueur aurait eu une bonne touche.

6.7.1. Toutes les fautes sont réinitialisées (par exemple, on recommence au 1er service).



Chapitre 7 : Conduite des joueurs

7.1. Conduite sportive

7.1.1. Les joueurs doivent connaître les règles officielles de RF et s'y conformer.

7.1.2. Les joueurs doivent jouer avec intégrité. La responsabilité du fair-play incombe avant tout aux joueurs. Si un participant sait qu'il a commis une quelconque infraction, il a l'obligation de la signaler.

7.1.3. Les joueurs doivent accepter les décisions des observateurs avec une conduite sportive, sans en discuter. Dans le cas de doute ou de confusion, des clarifications peuvent être demandées.

7.1.4. Les joueurs ne doivent pas tenter d'influer sur les décisions des observateurs.

7.1.5. Les joueurs doivent respecter le timing de jeu. Voir les retards de jeu aux points 3.10. et 3.11.

7.2. Fair-play - Les joueurs doivent agir respectueusement, avec courtoisie et dans l'esprit du fair-play, non seulement envers les observateurs, mais aussi envers les adversaires, leurs partenaires, les spectateurs et les organisateurs du tournoi.

7.3. Mauvaise conduite - Un comportement inapproprié d'un joueur vers un observateur, un adversaire, un partenaire, un spectateur ou un organisateur est classé en 3 catégories suivant la gravité de l'action.

7.3.1. Comportement grossier - Action contraire aux bonnes manières et aux principes moraux.

7.3.2. Comportement offensant - Mots insultants ou diffamatoires, ou actions et gestes exprimant le mépris.

7.3.3. Agressions - Attaque physique ou comportement agressif ou menaçant.

7.4. Échelle de sanction pour mauvaise conduite.

7.4.1. Avertissement - Le premier comportement grossier du match par un joueur est sanctionné par un avertissement de l'observateur ou du directeur du tournoi.

7.4.2. Pénalité - Le deuxième comportement grossier durant le même match par le même joueur est sanctionné d'un point accordé à l'équipe adverse par l'observateur et/ou le directeur du tournoi. Le premier comportement offensant du match par un joueur est sanctionné d'un point accordé à l'équipe adverse par l'observateur ou le directeur du tournoi.

7.4.3. Disqualification - Le troisième comportement grossier durant le même match par le même joueur est sanctionné par la disqualification de l'équipe du tournoi par l'observateur ou le directeur du tournoi. Le second comportement offensant du match par un joueur est sanctionné par la disqualification de l'équipe du tournoi par l'observateur ou le directeur du tournoi. La première agression est sanctionnée par la disqualification de l'équipe du tournoi par l'observateur ou le directeur du tournoi.

7.5. Mauvaise conduite avant et entre les sets/matches - Toutes mauvaises conduites se déroulant avant, entre et après les sets/matches sont sanctionnées d'après les règles 7.4. et la sanction s'applique au prochain set. Si elle n'est pas observée par un officiel, cette conduite doit être rapportée au directeur du tournoi. Une fois qu'un joueur a reçu une pénalité, il ne



recevra plus d'avertissement dans les matchs suivants pour cet événement. Les sanctions débiteront à la pénalité.



Chapitre 8 : Appeler des fautes et régler des désaccords

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

8.2. Infractions de frappe et de jeu – les infractions de frappe (comme une frappe directement sur l'arceau) ou infractions de jeu (comme un contact avec le set) doivent être annoncées immédiatement après l'événement et en arrêtant le jeu.

8.3. Appeler un gêne ou "hinder" - Les hinders doivent être appelés immédiatement en disant "hinder" ou "gêne" et le jeu doit s'arrêter.

8.4. Désaccords - Si les équipes ne peuvent pas déterminer la légalité d'une frappe, d'un service ou d'un appel (lorsque les observateurs ne sont pas présents), ils doivent rejouer le point. 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 le quatrième joueur n'est toujours pas d'accord après discussion, cela mérite de rejouer le point.



Chapitre 9 : Les observeurs et leurs responsabilités

Le rôle des observeurs est de faciliter le déroulement d'un match de roundnet en aidant à la résolution des désaccords, en assurant le suivi des règles et en promouvant le bon esprit sportif. Bien que les observeurs soient responsables d'appeler un certain nombre de fautes, la responsabilité du fair-play et du bon esprit sportif reste celle des joueurs.

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

9.1.1 Faute de pied. (voir 4.6.4 - 4.6.5)

9.1.2 Violation de la ligne de service. (voir 4.6.2)

9.1.3 Lancer de service illégal.

9.1.4 Violation de la no hit zone

9.1.5 Contact du filet illégal.

9.1.6 Contact de la balle illégal

9.1.7 Non-respect de la correcte rotation, de l'ordre du service, ou du positionnement.

(3.8.9 et 4.5.1)

9.1.8 Score incorrect.

9.1.9 Non-respect du timing (temps entre les matchs et les points, temps morts/'timeout').

9.1.10 Mauvaise conduite des joueurs.

9.1.11 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 même autorisés à annoncer des fautes commises par leur propre équipe.

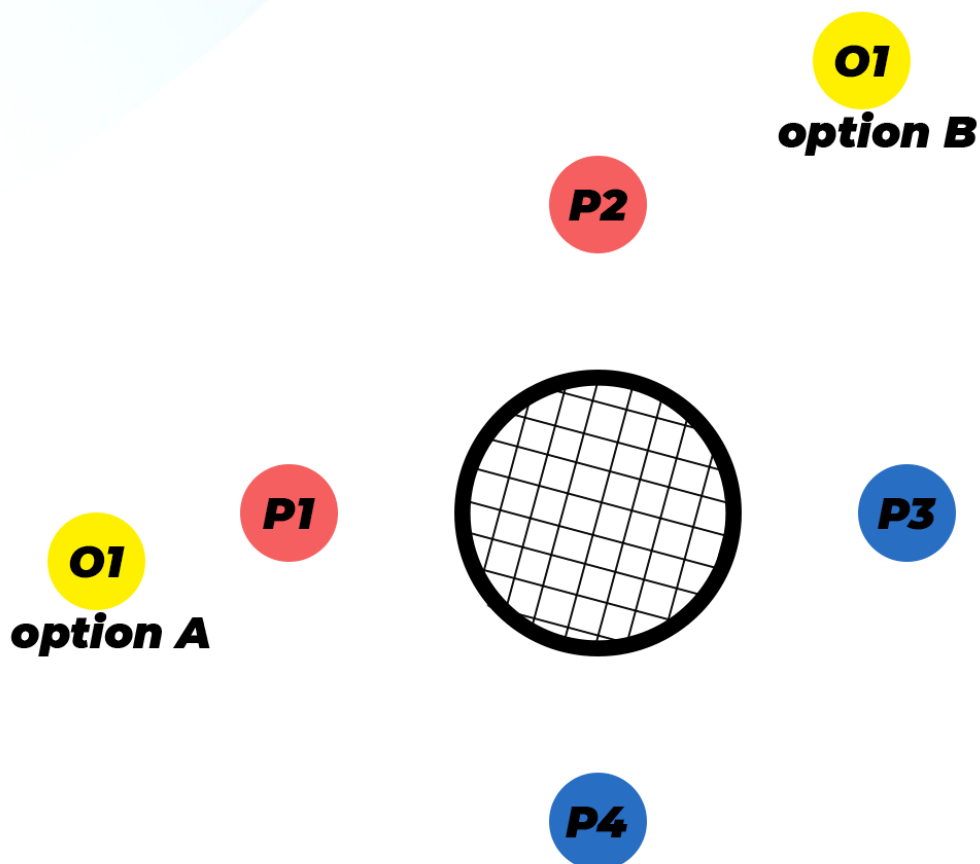
9.2 Appels passifs : Les appels dits passifs sont ceux demandés par les joueurs. Si les joueurs ne peuvent pas arriver à un accord sur un appel, ils peuvent demander à l'observateur de décider. Si la décision de l'observateur est demandée, elle est irrévocable. Si l'observateur est incapable de faire 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 son point de vue sur un appel passif avant que les joueurs ne le lui demandent.

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

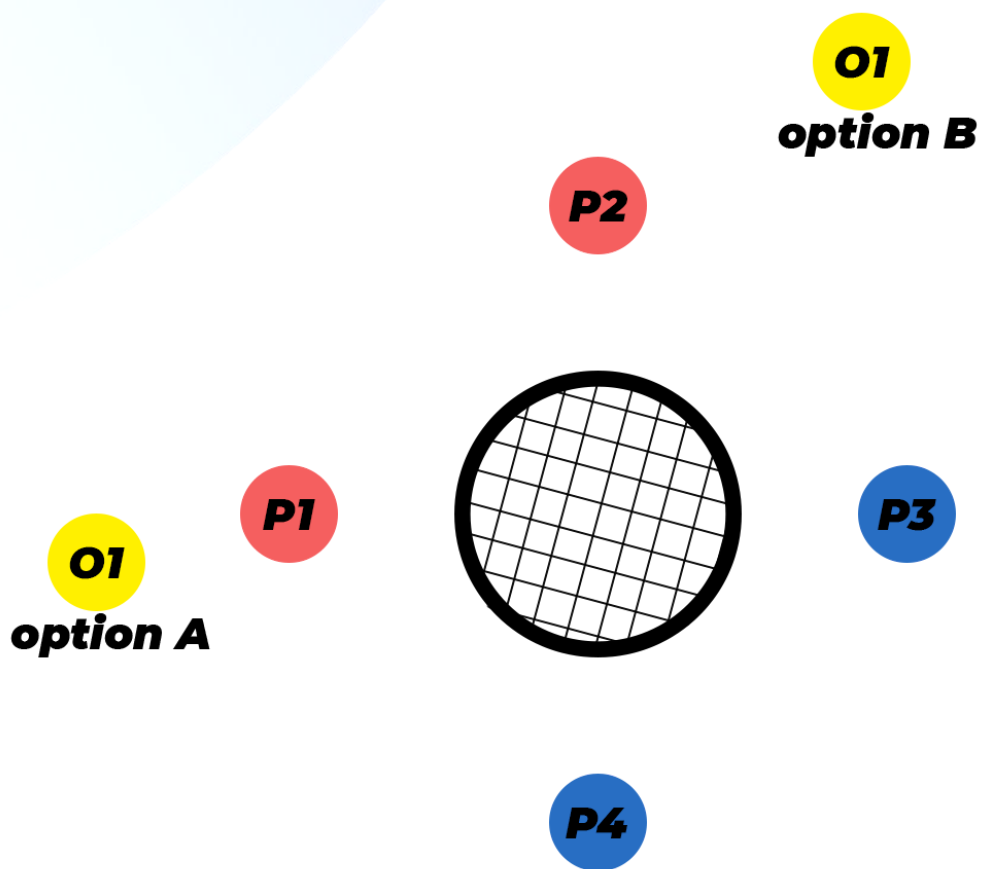
9.4 Dans le cas il n'y aurait qu'un seul observateur, deux positions sont possibles et celle adoptée par l'observateur dépendra de la décision des joueurs. Au début du match, l'observateur doit demander aux joueurs s'ils préfèrent qu'il observe en priorité les fautes de pied et les



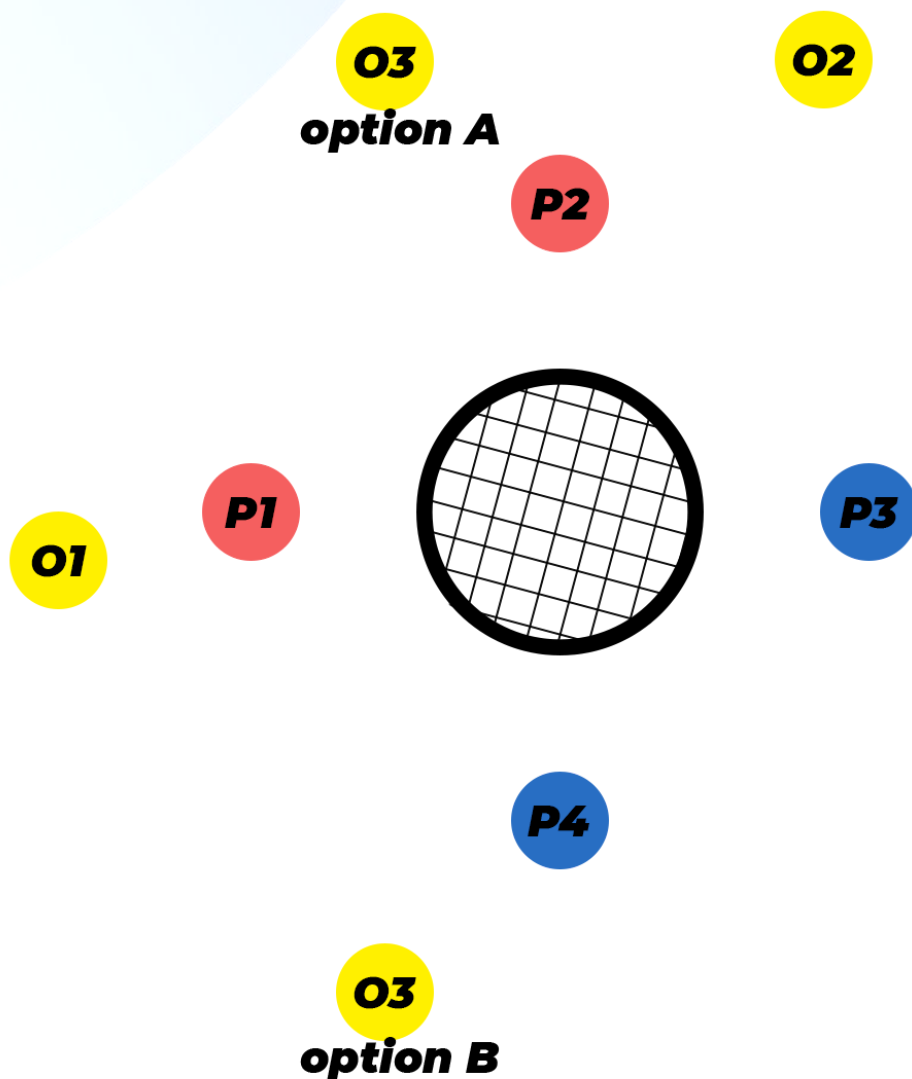
pockets (option A), ou la hauteur du service (option B). Cette décision peut changer au cours du match.



9.5 Observateurs : Dans le cas où il y a deux observateurs, les positions sont fixes (voir schéma). Les positions peuvent être échangées au cours du match afin de minimiser les distances à parcourir pour les observateurs.



9.6 Dans le cas il y a trois observateurs, les positions des observateurs 1 et 2 sont fixes, l'observateur 3 a deux options. Il privilégiera l'option B mais pourra se placer en A pour éviter une caméra, ou ne pas gêner un match avoisinant.



9.9. Appeler une faute

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. Lorsque les joueurs ne sont pas d'accord, les observeurs doivent se préparer à prendre une décision. Cependant, les observeurs ne doivent pas communiquer avant que les joueurs ne demandent une décision d'un observateur.

9.9.3. Si les observeurs ne sont pas d'accord, ils doivent se regrouper pour déterminer qui avait la meilleure perspective et discuter de ce qui s'est passé. Celui qui a la meilleure perspective doit prendre la décision.

9.9.4. Si aucun des observeurs n'a une bonne perspective sur le jeu en question, ils peuvent demander aux joueurs de rejouer le point.

9.6. Des signes de main peuvent être utilisés par les observeurs pour indiquer aux joueurs et aux spectateurs la faute observée:



Pas d'infraction



Rim



Pocket



Trop haut



Infraction de No-Hit-Zone



Rejouer le point



Faute de pied



Double contact



4 touches



Contact illégal



Contact simultané



Gêne



Infraction



Double rebond



Toss illégal



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 un 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. Sinon, 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, le service de l'équipe B est considéré comme faute et l'équipe entame son deuxième essai de service. Sinon, l'équipe B gagne le point.

9.11.3 L'équipe A pense que l'équipe B a touché l'arceau. Ils poursuivent le jeu et l'équipe A perd le point. L'équipe A dit qu'elle aimerait rejouer le point, car elle pense qu'il y a arceau. 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 revenir sur la faute car le jeu a continué après l'infraction possible. L'équipe B gagne le point.