



Règlements 2019 de la Spikeball Roundnet Association

Résumé	2
Chapitre 1 : Équipement et terrain	2
Chapitre 2 : Participants	3
Chapitre 3 : Formule de jeu	4
Chapitre 4 : Le service	7
Chapitre 5 : Jouer la balle	9
Chapitre 6 : Obstruction	11
Chapitre 7 : Conduite des participants	12
Chapitre 8 : Faire des appels et régler des mésententes	13
Chapitre 9 : Les observateurs et leurs responsabilités	14

Traduction par William Dorion

Résumé

Le « roundnet » est un sport d'équipe opposant deux équipes de deux joueurs. Les équipes se font face de part et d'autre d'un trampoline Spikeball^{MC} au centre du terrain. La balle est mise en jeu par l'exécution d'un service : le serveur frappe la balle sur le trampoline en direction du joueur adverse qui lui fait face. Le but du jeu est de faire rebondir la balle sur le filet de façon à ce que l'équipe adverse ne soit pas capable de la retourner.

Une équipe a droit à jusqu'à trois contacts pour retourner la balle sur le filet. Une fois que la balle est envoyée sur le filet, il y a changement de possession et c'est au tour de l'autre équipe de jouer la balle. L'échange continue jusqu'à ce qu'une des équipes ne soit pas en mesure de retourner la balle légalement. Les joueurs peuvent bouger où ils veulent durant le jeu, mais ils ne doivent pas créer d'obstruction sur un adversaire qui joue la balle.

Chapitre 1 : Équipement et terrain

1.1. Équipement

1.1.1. Équipement officiel – Un ensemble et une balle Spikeball^{MC} Pro doivent être utilisés lors de tournois officiels.

1.1.2. Contenu et dimensions de l'ensemble – Un ensemble Spikeball^{MC} Pro comprend 5 cadres, 5 pattes et un filet. Le trampoline a 3 pieds de diamètre et 8 pouces de hauteur.

1.1.3. Tension du filet – Le filet doit avoir une tension uniforme. Une balle laissée tomber à 5 pieds au-dessus du trampoline devrait rebondir d'environ 20 pouces au-dessus du trampoline (mesure prise à partir du bas de la balle).

1.1.4 Pression de la balle – La balle doit être gonflée pour avoir une circonférence de 12 pouces. En utilisant l'outil de mesure de l'ensemble Spikeball^{MC} Pro, la balle devrait toucher les côtés de l'outil de mesure et être en mesure de le traverser avec une légère pression.

1.2. Terrain

1.2.1. Composantes du terrain – Un terrain de « roundnet » comprend le trampoline, les lignes de services et l'aire de jeu désigné. Un minimum de 25 pieds sur 25 pieds est recommandé pour chaque terrain, mais il n'y a pas de limites au terrain.

1.2.2. Lignes de service – Si possible, un cercle de service doit être tracé à 6 pieds du bord du trampoline ou à 7,5 pieds du centre du trampoline. Des marques devraient être tracées aux quatre positions de service. À l'intérieur ou lorsqu'il n'est pas possible de tracer le cercle, du ruban adhésif peut être placé à intervalles réguliers à 6 pieds du bord du trampoline ou à 7,5 pieds du centre du trampoline pour démarquer un cercle et les positions de service.

Chapitre 2 : Participants

2.1. Composition des équipes – Une équipe est composée de 2 joueurs.

2.2. Équipement/habillement des joueurs

2.2.1. Les joueurs peuvent porter des souliers à crampons ou des espadrilles, ou bien jouer pieds nus à leurs propres risques. Les souliers à crampons de métal, les souliers à crampons d'athlétisme, ou les souliers avec des crampons usés ou brisés avec des bouts pointus ne sont pas permis.

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

2.2.3. Les joueurs peuvent porter n'importe quel habillement souple qui ne compromet pas la sécurité des autres joueurs et qui ne leur donne pas d'avantage injuste.

2.2.4. Les dispositifs de compression (ex. : genouillères) peuvent être portés pour la protection ou le soutien.

2.2.5. Les joueurs ne peuvent pas utiliser d'habillement ou d'équipement qui gêne ou qui assiste injustement le mouvement de la balle ou d'un autre joueur.

2.2.6. Le directeur du tournoi se réserve le droit de refuser tout habillement ou équipement de joueur qui ne respecte pas ces directives.

2.3. La SRA se réserve le droit de modifier le nom, le logo, ou l'uniforme d'une équipe jugé inapproprié pour un évènement précis ou pour l'organisation en général.

Chapitre 3 : Formule de jeu

3.1. Marquer un point – Le « roundnet » est joué selon le système de pointage continu; l'équipe au service ou en réception peut marquer un point. Une équipe marque un point lorsque :

3.1.1. L'équipe adverse n'est pas en mesure de retourner la balle légalement sur le filet.

3.1.2. L'équipe adverse commet une infraction.

3.1.3. Le serveur adverse commet deux fautes de service consécutives.

3.2. Reprise – Un échange est rejoué lorsque :

3.2.1. Les équipes n'arrivent pas à s'entendre sur la légalité d'un contact.

3.2.2. Les équipes n'arrivent pas à s'entendre sur une infraction.

3.2.3. Il y a certains types d'obstruction. Voir Chapitre 6 pour plus de détails.

3.2.4. Il y a de l'interférence extérieure (par exemple : un joueur, une balle ou un objet d'une autre partie perturbe le jeu).

3.2.5. Si un échange est rejoué suite à un service légal, la partie reprend au même pointage, avec les mêmes positions de joueurs et selon le même ordre de service. Le serveur reprend son premier service. Si un échange est repris parce que les équipes ne peuvent pas s'entendre sur la légalité d'un service, la partie reprend au même pointage, avec les mêmes positions de joueurs, selon le même ordre de service et avec le même nombre de fautes.

3.3. Échange – Un échange est la séquence d'actions entre le moment où le service est mis en jeu et le moment où la balle est hors jeu.

3.3.1 Si l'équipe au service gagne l'échange, elle marque un point et continue à servir.

3.3.2 Si l'équipe en réception gagne l'échange, elle marque un point et effectue le prochain service.

3.2. Gagner une manche – Une manche est gagnée par la première équipe à atteindre le nombre de points désigné (généralement 15 ou 21).

3.2.1. Une équipe doit avoir une avance d'au moins deux points pour remporter la manche, à moins qu'une règle différente soit spécifiée. En cas d'égalité 14-14 ou 20-20, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint (17-15 ou 27-25).

3.2.2. Plafond – à la discrétion du directeur du tournoi, certaines manches peuvent être jouées avec un plafond, c'est-à-dire que s'il y a égalité à un pointage donné, le prochain point gagne. Par exemple, pour une manche jouée avec un plafond à 25 points, si le pointage est de 24-24, la prochaine équipe à marquer un point remporte la manche. Le plafond doit être établi avant le début de la manche.

3.3. Gagner une partie – Une partie est gagnée par l'équipe qui remporte le nombre de manches désigné (généralement 2).

3.4. Forfait – Une équipe qui est incapable ou qui refuse de jouer après en avoir reçu la sommation pourrait perdre la partie par forfait à la discrétion du directeur du tournoi.

3.5. Décider du premier service

3.5.1. Parties d'une manche – Avant la partie, un joueur par équipe fait une partie de Roche, Papier, Ciseaux. Le gagnant choisit soit le service ou la réception, ou le côté de terrain.

3.5.2. Parties d'une ou deux manches – Lors des éliminatoires, l'équipe avec la meilleure position au classement choisit soit le service ou la réception, le côté de terrain, ou de reporter son choix à la deuxième manche. Si l'équipe la mieux classée choisit de reporter son choix, l'autre équipe choisit soit le service ou la réception, ou le côté de terrain. Le choix du service, de la réception ou du côté changera d'équipe pour la deuxième manche.

3.5.3. Parties de trois manches – Si une troisième manche est nécessaire, les équipes font une autre partie de Roche, Papier, Ciseaux et le gagnant choisit soit le service ou la réception, ou le côté de terrain pour la troisième manche.

3.6. Positions

3.6.1. Les quatre joueurs sont positionnés à 90 degrés l'un de l'autre. Les coéquipiers sont placés l'un à côté de l'autre. Tous les joueurs doivent être à au moins 6 pieds du trampoline.

3.6.2. Les positions établies en commençant doivent être respectées durant toute la partie. Généralement, les positions sont parallèles et perpendiculaires à l'orientation du terrain. Les positions devraient être indiquées par une marque.

3.6.3. Au début de la partie, l'équipe au service établit ses positions en premier et annonce qui fera le premier service. Une fois l'équipe au service en place, les joueurs de l'équipe en réception se positionnent.

3.6.4. Le réceptionneur est le joueur placé à 180 degrés du serveur. Une fois le serveur en position, le réceptionneur peut ajuster sa position et se placer n'importe où. Il n'y a aucune restriction de distance.

3.6.5. Le réceptionneur désigné est le seul joueur à pouvoir recevoir le service.

3.6.6. Les deux autres joueurs peuvent seulement changer de position dès que le serveur frappe la balle.

3.6.7. Si l'équipe au service marque le point, le serveur change de position avec son partenaire et sert sur l'autre membre de l'équipe adverse.

3.6.8. À tous les 5 points, les joueurs effectuent une rotation de 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour égaliser les conditions.

3.6.9. Si un joueur non-réceptionneur ou non-serveur se déplace avant que le serveur ne frappe la balle, son équipe perd le point. Si le joueur non-réceptionneur et le joueur non-serveur se déplacent tous les deux avant que le serveur ne frappe la balle, l'équipe qui a bougé en premier perd le point. Si les infractions se sont produites simultanément, l'échange est rejoué.

3.7. Temps morts

3.7.1 Temps morts de 60 secondes – Chaque équipe a droit à un temps mort de 60 secondes par manche. Le temps mort ne peut pas être appelé durant un échange. Les équipes ne peuvent pas quitter l'aire de jeu et elles devraient avoir placé des rafraichissements ou de l'équipement près du terrain avant la partie.

3.7.2 Temps morts pour blessure – Chaque joueur a droit à un temps mort pour blessure de 3 minutes par manche. Voir la règle 3.11.1 pour de plus amples détails.

3.8. Temps entre les échanges – Les échanges doivent être joués successivement, sans pause. Une fois l'échange terminé, la balle doit être récupérée immédiatement. Une fois la balle récupérée et donnée au serveur, ce dernier doit établir sa position, annoncer le pointage et faire le service. Cette séquence doit être effectuée dans les 10 secondes suivant la récupération de la balle. Retarder ces actions entraînera un avertissement pour délai de jeu. Après avoir reçu un avertissement pour délai de jeu, tout délai supplémentaire sera considéré comme une infraction.

3.9. Temps entre les manches – Les joueurs ont droit à 3 minutes entre les manches. Les joueurs doivent rester près de leur terrain. Une équipe qui n'est pas prête à reprendre le jeu après la pause recevra un avertissement pour délai de jeu à la fin des 3 minutes. Si les joueurs ne sont pas prêts dans la minute suivante, un point sera donné à l'équipe adverse. Un autre point sera donné pour chaque minute de retard.

3.10. Changement et ajustement de l'équipement – Dans le cas où l'état d'un trampoline ou d'une balle n'est plus convenable, la partie est interrompue jusqu'à ce qu'une pièce de rechange soit trouvée. Une fois le changement effectué, la partie reprend au même pointage, avec les mêmes positions de joueurs, selon le même ordre de service et avec les mêmes conditions (par exemple : premier ou deuxième service, nombre de temps morts restants, avertissements/pénalités toujours appliquées, etc.) qu'auparavant. Si le trampoline est déplacé ou si son état est altéré (par exemple : une patte se plie vers l'intérieur, le filet est décroché, etc.), la situation doit être corrigée avant que les joueurs ne se positionnent pour le prochain échange.

3.11. Interruptions exceptionnelles

3.11.1. Blessure – En cas de blessure, la partie est interrompue. Si le joueur n'est pas en mesure de reprendre le jeu après les 3 minutes allouées, l'équipe doit déclarer forfait pour la manche. Si le joueur reprend le jeu et se blesse à nouveau lors de la même manche, il a une minute pour revenir au jeu, sans quoi il doit déclarer forfait. Toute autre interruption de plus de 15 secondes pour blessure par le même joueur dans la même manche entraînera un forfait.

3.11.2. Interférence extérieure – En cas d'interférence extérieure empêchant la partie d'être jouée, le jeu doit être interrompu. Lorsque le jeu reprend, la partie reprend au même pointage, avec les mêmes positions de joueurs, selon le même ordre de service et avec les mêmes conditions (par exemple : premier ou deuxième service, nombre de temps morts restants, avertissements/pénalités toujours appliquées, etc.) qu'auparavant.

Chapitre 4 : Le service

4.1. Premier service de la manche – La première équipe à servir est décidée par soit une partie de Roche, Papier, Ciseaux, ou, lors des éliminatoires, l'équipe la mieux classée choisit le service, la réception, le côté, ou de reporter son choix (voir 3.5).

4.2. Ordre de service

4.2.1. L'équipe qui commence avec le service détermine son premier serveur. Ce joueur continu à servir jusqu'à ce que l'équipe en réception marque un point.

4.2.2. Une fois que l'équipe en réception marque un point, elle obtient le service et choisit quel joueur servira le premier. Ensuite, le service alterne entre les coéquipiers après chaque changement de possession du service. Cet ordre de service entre les quatre joueurs est maintenu pour le reste de la manche.

4.2.3. Ordre pour une prochaine manche – Le procédé mentionné en 4.2.1 et 4.2.2 se répète pour chaque manche, donc l'ordre de service n'a pas à rester le même pour toutes les manches d'une partie.

4.3. Position de service – Si l'équipe au service marque le point, le serveur change de position avec son partenaire et sert sur l'autre membre de l'équipe adverse.

4.4 Caractéristiques d'un service

4.4.1. Tout le corps du serveur ainsi que la balle doivent être derrière la ligne de service de 6 pieds lorsque la balle est frappée.

4.4.2. Le serveur doit établir la position de ses pieds.

4.4.3. Au moins un pied doit garder un même point de 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. Cette action établit le pied pivot. Dès que le pied non-pivot touche le sol, il doit aussi garder un même point de contact.

4.4.5. La balle doit voyager au moins 4 pouces à partir de la main du serveur avant d'être frappée.

4.4.6. Le service doit être frappé. La balle ne peut pas être attrapée, transportée ou lancée.

4.4.7. Le service peut être frappé à n'importe quelle force; les services courts sont permis.

4.4.8. Le service ne doit pas passer au-dessus de la main du receveur lorsque son bras est en pleine extension (voir 4.6.9). Il n'y a pas de limite à l'angle auquel le service peut être frappé.

4.5 Exécution du service

4.5.1. Le serveur doit être centré à sa position (voir 3.6.2) et établir la position de ses pieds. Avant de commencer sa motion de service, le serveur annonce le pointage au receveur en nommant le pointage de l'équipe au service avant celui de l'équipe en réception et fait une pause afin de s'assurer que le receveur est prête et que tous les

joueurs sont en accord avec le pointage. Le réceptionneur peut se déplacer une fois que le serveur est positionné.

4.5.1.1. Si le serveur ne dit pas le pointage, dit le mauvais pointage, ou dit le pointage en exécutant son service, l'équipe en réception peut demander de reprendre l'échange avant son deuxième contact. Note – l'esprit de cette règle est de s'assurer que l'autre équipe est prête et de régler tout désaccord par rapport au pointage avant le début de l'échange. Faites preuve d'esprit sportif.

4.5.2. Si le serveur commet une faute de service (voir 4.6), il a droit à un deuxième essai pour faire un service légal.

4.5.2.1. Si le serveur commet une faute de service, n'importe quel joueur de l'équipe en réception peut appeler « faute » avant le deuxième contact de l'équipe. Le serveur a alors droit à un deuxième service. Si un deuxième « faute » est appelée, l'équipe en réception marque le point.

4.5.2.2. L'équipe en réception peut choisir de jouer la balle malgré une faute. Exception 4.6.10 – 4.6.14. Si la faute n'est pas appelée par un joueur ou un observateur, la balle est en jeu. L'équipe en réception n'a pas besoin de dire quoi que ce soit si elle décide de jouer la balle malgré une faute.

4.6. Fautes de service

4.6.1. La balle est frappée avant d'avoir voyagé 4 pouces à partir de la main du serveur.

4.6.2. La balle est frappée à l'intérieur de la ligne de service de 6 pieds.

4.6.3. Les pieds du serveur touchent ou traversent la ligne de service de 6 pieds avant que la balle ne soit frappée. Si le serveur frappe la balle avec un pied dans les airs, ce pied doit toucher le sol à au moins 6 pieds du trampoline avant tout autre mouvement.

4.6.4. Le pied pivot du serveur ne maintient pas un point de contact avec le sol.

4.6.5. Après avoir fait un pas, le pied non-pivot du serveur ne maintient pas un point de contact avec le sol.

4.6.6. La balle change de trajectoire suite à un bond sur le filet près du cadre, sans toucher le cadre (communément appelé un « pocket »). Exception : Si la balle rebondit sur le filet près du serveur (communément appelé un « near net »), le rebond est généralement bas et rapide, sans changement de direction. C'est un service légal.

4.6.7. La balle frappe directement le cadre ou une patte.

4.6.8. La balle frappe complètement le filet, roule sur le cadre et ressort (communément appelé un « roll-up »).

4.6.9. La balle passe au-dessus de la main du réceptionneur lorsque son bras est en pleine extension. Si la balle frappe la paume du réceptionneur, c'est un service légal. Si la balle frappe ses doigts, le service est trop haut.

4.6.10. La balle ne touche pas le trampoline

4.6.11. La balle se retrouve sous le trampoline, aussi appelé un « Lobster Trap ».

4.6.12. La balle rebondit plus d'une fois sur le filet ou rebondit sur le filet et ensuite sur le cadre.

4.6.13. Après le service, le premier contact est fait par un joueur de l'équipe au service (par exemple : un joueur frappe son partenaire avec le service).

4.6.14. La balle est lancée et non frappée/contactée. Échapper, attraper ou tenter de frapper la balle sans succès comptent comme une faute.

Chapitre 5 : Jouer la balle

5.1. En jeu – La balle est en jeu à partir du moment où le serveur frappe la balle, jusqu'à ce qu'une des situations suivantes survienne :

5.1.1. La balle touche le sol.

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

5.1.3. Une infraction survient et/ou est appelée par une des deux équipes ou par un observateur.

5.2. Frapper la balle

5.2.1. Une frappe est n'importe quel contact d'un joueur avec la balle.

5.2.2. Une équipe a droit à un maximum de 3 frappes en alternance entre les coéquipiers pour renvoyer la balle sur le filet. Si une équipe utilise plus de contacts, elle commet la faute « quatre contacts » et perd le point.

5.2.1 Contacts consécutifs – Un joueur ne peut pas frapper la balle deux fois de suite. Exception voir règle 5.3.5.

5.2.2. Contacts simultanés – Si deux coéquipiers touchent la balle simultanément, deux contacts sont comptés. N'importe quel coéquipier peut effectuer le prochain contact, à condition qu'ils n'aient pas encore utilisé leurs trois contacts.

5.3. Caractéristiques d'un contact

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

5.3.2. La balle doit être frappée, et non attrapée, tenue ou lancée.

5.3.3. Un joueur ne peut pas frapper la balle à deux mains. Exception voir règles 5.3.4 et 5.3.5.

5.3.4. Lors du premier contact d'une équipe, la balle peut toucher plusieurs parties du corps, à condition que les contacts soient simultanés.

5.3.5. Lors du premier contact d'une équipe, la balle peut toucher plusieurs parties du corps consécutivement, à condition que les contacts surviennent au cours de la même action. Cependant, un joueur ne peut pas avoir deux contacts consécutifs avec la même main (par exemple, la balle frappe la paume, et ensuite les doigts). Le but de cette règle est de réduire les transports.

5.4. Infractions en jouant la balle

5.4.1. Quatre contacts – Une équipe frappe la balle plus de trois fois avant de la renvoyer sur le filet.

5.4.2. Balle non frappée – La balle est tenue, attrapée ou lancée.

5.4.3. Contact à deux mains – Un joueur frappe la balle simultanément avec les deux mains. Exception voir règles 5.3.4

5.4.4. Double contact – Un joueur frappe la balle deux fois de suite ou la balle touche plusieurs parties de son corps consécutivement. Exception voir règle 5.3.5.

5.5. Frappes sur le filet

5.5.1. Frappes illégales sur le filet – Lorsque la balle est retournée sur le filet, l'équipe en possession perd le point si :

5.5.1.1. La balle touche le sol.

5.5.1.2. La balle frappe directement le cadre ou une patte.

5.5.1.3. La balle rebondit plus d'une fois sur le filet ou rebondit sur le filet et ensuite sur le cadre.

5.5.1.4. La balle roule sur le filet de façon prolongée.

5.5.2 « Pocket » – Pendant un échange, toute frappe qui change de trajectoire suite à un bond sur le filet près du cadre, sans toucher le cadre (« pocket ») est légale. Notez que ce n'est pas légal au service.

5.5.3 « Roll-up » – Pendant un échange, une frappe en puissance lors de laquelle la balle touche complètement le filet, roule sur le cadre et ressort (« roll-up ») est légale. Notez que ce n'est pas légal au service

5.5.4. Changement de possession

5.5.4.1. Il y a changement de possession lorsque que la balle rebondit sur le filet. Aucune équipe ne peut toucher la balle lorsque celle-ci est en contact avec le filet.

5.5.5. Autres infractions de frappe (qui entraînent la perte de l'échange)

5.5.5.1. Un joueur en défensive essaie de jouer la balle sans avoir la possession.

5.5.5.2. Un joueur en attaque envoie la balle sur le filet et cette dernière touche ensuite le joueur ou son coéquipier.

5.5.5.3. Un joueur touche la balle lorsque celle-ci est en contact avec le filet.

5.6. Contact avec le trampoline – Tout joueur qui touche le trampoline (le cadre, les pattes ou le filet) durant un échange commet une infraction de « contact avec le trampoline ». Son équipe perd alors le point.

Chapitre 6 : Obstruction

Une obstruction survient lorsque le positionnement d'un joueur empêche l'équipe adverse de jouer la balle sécuritairement. N'oubliez pas, la sécurité des joueurs est primordiale.

6.1. Obstruction défensive – Les joueurs en défensive doivent faire un effort pour ne pas nuire au jeu de l'équipe adverse. Si la position d'un joueur en défensive empêche un jeu possible, le joueur en possession peut appeler « obstruction ». L'obstruction doit être appelée dès qu'elle survient et le jeu doit être interrompu immédiatement.

6.1.1. Obstruction évitable – Si l'obstruction est évitable et que le joueur offensif a un jeu en puissance possible sur la balle, son équipe marque le point.

- Exemple – Le joueur en défensive met son bras au-dessus du filet et empêche le joueur offensif de frapper la balle.
- Exemple – Le joueur qui frappe est touché par un joueur en défensive pendant son action près du trampoline.

6.1.2. Obstruction inévitable – Si le joueur défensif n'a pas le temps d'éviter l'obstruction en jouant une position défensive légitime et que le joueur offensif a un jeu en puissance possible sur la balle, l'échange est repris. L'équipe victime d'obstruction peut alors choisir de servir ou de recevoir, tout en gardant le même ordre de service. Les fautes de service sont remises à zéro.

- Exemple – Un bloc avec le corps près du trampoline envoie la balle directement sur le joueur qui vient de la frapper.

6.1.3. Toute obstruction qui survient sans qu'il n'y ait un jeu en puissance possible sur la balle entraîne la reprise de l'échange. Le serveur reste le même qu'au début de cet échange et les fautes de services sont remises à zéro.

6.2. Joueur défensif dans la trajectoire de la balle – Si, durant une possession (ou en chemin vers le filet), la balle frappe un joueur défensif, empêchant donc un jeu offensif possible, c'est de l'obstruction. L'échange est repris ou l'équipe en attaque marque le point, dépendamment des circonstances (voir 6.1.1 et 6.1.2).

6.3. Obstruction offensive

Bien que ce soit moins fréquent, l'équipe en attaque peut aussi commettre de l'obstruction. Le joueur obstrué peut appeler « obstruction ». L'obstruction doit être appelée dès qu'elle survient. L'obstruction offensive entraîne la reprise de l'échange.

- Exemple – Le joueur en possession qui ne joue pas la balle entre en contact avec le joueur défensif et l'empêche de jouer la balle.
- Exemple – Le joueur qui frappe la balle tombe sur le joueur défensif après sa frappe.
- Exemple – Après avoir passé la balle, le passeur essaie de restreindre les mouvements de l'équipe en défensive.

Chapitre 7 : Conduite des participants

7.1. Conduite sportive

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

7.1.2. Les participants doivent faire preuve d'intégrité. Ils doivent d'abord faire preuve de fairplay. Si un participant sait qu'il a commis une infraction, il doit l'appeler.

7.1.3. Les participants doivent accepter les décisions des observateurs avec esprit sportif sans les discuter. En cas de doute ou de confusion, des éclaircissements peuvent être demandés.

7.1.4. Les participants doivent s'abstenir de toute action ou attitude visant à influencer les décisions des observateurs.

7.2. Fairplay – Les participants doivent se conduire respectueusement et courtoisement dans un esprit de fairplay, non seulement à l'égard des observateurs, mais aussi à l'égard de leurs adversaires, de leur partenaire, des spectateurs et du personnel du tournoi.

7.3. Mauvaise conduite – La conduite inappropriée d'un joueur à l'égard d'un observateur, d'un adversaire, d'un partenaire, de spectateurs et du personnel de tournoi est classée en trois catégories selon la gravité de l'infraction.

7.3.1. Conduite grossière : acte contraire aux bonnes manières ou à la moralité.

7.3.2. Conduite injurieuse : gestes ou propos insultants ou diffamatoires ou toute action exprimant le mépris.

7.3.3. Aggression : attaque physique réelle ou comportement agressif et menaçant.

7.3.2. Échelle des sanctions

7.3.2.1. Avertissement – La première conduite grossière d'un joueur dans la partie est sanctionnée par un avertissement par l'observateur ou par le directeur du tournoi.

7.3.2.2. Pénalité — La deuxième conduite grossière par un même joueur dans la même partie est pénalisée par un point accordé à l'équipe adverse par l'observateur ou par le directeur du tournoi. La première conduite injurieuse d'un joueur dans la partie est pénalisée par un point accordé à l'équipe adverse par l'observateur ou par le directeur du tournoi.

7.3.2.3. Disqualification – La troisième conduite grossière par un même joueur dans la même partie est sanctionnée par une disqualification du tournoi par l'observateur ou par le directeur du tournoi. La deuxième conduite injurieuse par un même joueur dans la même partie est sanctionnée par une disqualification du tournoi par l'observateur ou par le directeur du tournoi. La première attaque physique ou le premier comportement agressif et menaçant est sanctionné par une disqualification du tournoi par l'observateur ou par le directeur du tournoi.

7.3.3. Mauvaise conduite avant ou entre les manches/parties – Toute mauvaise conduite survenant avant, entre ou après les manches/parties est sanctionnée selon la règle 7.3.2 et les sanctions sont appliquées à la prochaine manche. Si elle n'est pas observée par un responsable du tournoi, cette mauvaise conduite doit être reportée au directeur du tournoi. Une fois qu'un joueur reçoit une pénalité, il ne recevra plus d'avertissement dans les parties subséquentes pour cet événement. La première sanction sera la pénalité.

Chapitre 8 : Faire des appels et régler des mésententes

8.1. Appeler une faute de service — voir 4.5.2.1.

8.2. Appeler une infraction de service – Les infractions de service (comme une balle envoyée directement sur le cadre) doivent être appelées dès qu'elles surviennent et le jeu doit être interrompu.

8.3. Infractions de frappe et de jeu – Les infractions de frappe (comme une balle envoyée directement sur le cadre) et les infractions de jeu (comme un contact avec le trampoline) doivent être appelées dès qu'elles surviennent et le jeu doit être interrompu.

8.4. Appeler une obstruction – Les obstructions doivent être appelées dès qu'elles surviennent et le jeu doit être interrompu.

8.5. Mésententes – Si les équipes ne peuvent pas déterminer la légalité d'un contact, d'un service ou d'un appel (quand il n'y a pas d'observateur), l'échange doit être repris. Les coéquipiers n'ont pas à être en accord pour que l'équipe exprime une mésentente. Si trois joueurs sont en accord et que le quatrième joueur est toujours en désaccord après discussion, l'échange mérite d'être repris.

Chapitre 9 : Les observateurs et leurs responsabilités

Le travail de l'observateur est de faciliter les parties de « roundnet » en réglant les mésententes, en assurant le respect des règlements et en faisant la promotion de l'esprit sportif. Bien que l'observateur soit responsable de faire plusieurs appels actifs, les joueurs se doivent toujours de faire preuve de fairplay et d'esprit sportif.

9.1. Appels actifs – Quand un observateur voit une des infractions suivantes, il doit arrêter le jeu et respecter la bonne marche à suivre :

9.1.1. Faute de pied

9.1.2. Empiètement par-dessus la ligne de service

9.1.3. Lancer illégal au service

9.1.4. Contact illégal avec le trampoline

9.1.5. Contact illégal avec la balle – balle soulevée, tenue ou attrapée, double contact, etc.

9.1.6. Rotation ou ordre de service incorrect

9.1.7. Pointage incorrect

9.1.8. Violations de temps (temps entre les manches et les points, temps morts)

9.1.9. Inconduite des joueurs

9.1.10. Un joueur peut faire des appels actifs qu'il pense que l'observateur a manqués. Si l'observateur n'est pas d'accord, ce joueur perd le point. Cette disposition a pour but d'encourager l'enthousiasme et l'esprit sportif lors des échanges. Un joueur peut même faire un appel actif contre son équipe.

9.2. Appels passifs – Les appels passifs sont faits par les joueurs. Si les joueurs ne s'entendent pas sur un appel, ils peuvent demander à l'observateur de prendre une décision. Une fois que l'observateur est impliqué dans une décision, la décision de l'observateur est finale. Si l'observateur n'est pas en mesure de faire un appel définitif, l'échange est rejoué.

NOTE : Pour tous les appels non actifs, les joueurs doivent toujours essayer de régler la situation entre eux avant de faire appel à l'observateur. L'observateur ne devrait jamais faire connaître son opinion sur un appel passif avant que les joueurs ne demandent son point de vue.

9.3. Pas d'appel – Si les équipes continuent à jouer après une possible infraction, ils ne peuvent pas demander à l'observateur de prendre une décision.

9.4. Un observateur – Lorsqu'il y a un seul observateur, l'observateur doit se placer du côté du serveur avec une vision claire des fautes de pied et infractions d'empiètement potentielles.

9.5. Deux observateurs – Lorsqu'il y a deux observateurs, ils doivent se placer à l'opposé l'un de l'autre. L'observateur positionné du côté du serveur se concentre principalement sur les fautes de pied et sur les infractions de lancer illégal. L'observateur positionné du côté du receveur se concentre principalement sur les « pockets » et les services trop hauts.

9.6. Trois observateurs – Lorsqu’il y a trois observateurs, un d’entre eux sera placé du côté du serveur. La tâche principale de cet observateur est de se concentrer sur les fautes de pied. Le deuxième observateur se place du côté du receptriceur, derrière se dernier. Il s’occupe principalement des « pockets » et des services trop hauts. Le troisième observateur se place de l’autre côté du serveur pour avoir une vision claire des empiètements par-dessus la ligne de service et des lancers illégaux.

9.7. Quatre observateurs – Lorsqu’il y a quatre observateurs, un d’entre eux se place du côté du serveur. Il s’occupe principalement des fautes de pied. Le deuxième observateur se place du côté du receptriceur, derrière ce dernier. Il s’occupe principalement des « pockets » et des services trop hauts. Le troisième observateur se place de l’autre côté du serveur pour avoir une vision claire des empiètements par-dessus la ligne de service et des lancers illégaux. Le quatrième observateur se place de l’autre côté du receptriceur.

9.8. Observateur en chef – Lorsqu’il y a plus d’un observateur, un d’entre eux doit être choisi avant la partie pour être l’observateur en chef. L’observateur en chef devrait être la personne avec le plus d’expérience. L’observateur en chef aide à prendre une décision finale sur les appels et il est responsable d’imposer les pénalités d’inconduites des joueurs.

9.9. Faire un appel

9.9.1. Les appels ne sont pas faits selon la règle de la majorité. Lorsqu’ils sont impliqués pour une décision, les observateurs doivent se regrouper et déterminer qui avait le meilleur angle. Celui qui avait le meilleur angle devrait faire l’appel.

9.9.2. S’il y a mésentente entre des observateurs avec des angles équivalents, la décision de l’observateur en chef sera finale.

9.9.3. Si la majorité des observateurs s’entendent, mais que l’observateur en chef n’est pas d’accord, et que tout le monde a un angle équivalent, c’est à l’observateur en chef de prendre la décision finale.

9.9.4. Si aucun des observateurs n’a un bon angle sur le jeu en question, ils peuvent décider de rejouer l’échange.

9.10. Exemples

9.10.1. Au milieu d’un échange, deux adversaires entrent en collision. Après la collision, l’équipe A n’est pas en mesure de retourner la balle sur le filet. L’équipe A appelle une obstruction contre l’équipe B. L’équipe B ne croit pas qu’il y avait obstruction et demande à l’observateur de prendre une décision. Si l’observateur appelle l’obstruction, l’échange est rejoué. Si l’observateur détermine qu’il n’y avait pas d’obstruction, l’équipe B gagne le point.

9.10.2. Un premier service passe à travers les mains du receptriceur de l’équipe A. L’équipe A appelle un service trop haut. L’équipe B ne croit pas que le service était trop haut. L’équipe B demande à l’observateur de prendre une décision. Si l’observateur appelle le service trop haut, l’équipe B aura une faute et obtient un deuxième service. Si l’observateur détermine que le service était légal, l’équipe B gagne le point.

9.10.3. L'équipe A pense que l'équipe B a envoyé la balle sur le cadre. Ils continuent l'échange et finissent par perdre le point. L'équipe A dit que l'échange devrait être repris à cause du possible cadre. L'équipe B conteste le fait que la balle a frappé le cadre. L'équipe A demande à l'observateur de prendre une décision. L'observateur indique qu'il ne peut pas prendre de décision parce que l'infraction s'est produite au milieu de l'échange. L'équipe B gagne le point.