

Règlement Roundnet

de « USA Roundnet Rules »

Mis à jour le 28/03/2022

Traduction Roundnet Réunion
(en vrai, traduction de ChatGPT car flemme)



Chapitre 1 : Équipement et terrain

1.1. Équipement

1.1.1. Équipement réglementaire - Le jeu officiel en tournoi utilise le set et la balle approuvés par Roundnet USA.

1.1.2. Mesures de l'équipement - Les exigences par défaut sont les suivantes.

1.1.2.1. Contenu et dimensions du set - Un set approuvé comprend 5 cerceaux, 5 jambes et un filet. Le set a un diamètre de 91,4 cm (36 pouces) et une hauteur de 20,3 cm (8 pouces).

1.1.2.2. Tension du filet - La tension du filet doit être constante. Une balle lâchée d'une hauteur de 1,5 m (5 pieds) doit rebondir de 50 cm (20 pouces) depuis le bas de la balle, mesuré depuis le filet.

1.1.2.3. Gonflage de la balle - La balle doit avoir une pression de 0,3 à 0,5 PSI et une circonférence d'environ 30 cm (12 pouces).

1.1.3. Tous les joueurs doivent être d'accord sur la tension du filet et le gonflage de la balle. En cas de désaccord sur l'un ou l'autre de ces points, le directeur du tournoi prendra une décision.

1.2. Terrain

1.2.1. Composants du terrain - Un terrain de roundnet se compose du set, des lignes de service, de la zone interdite et de l'espace de jeu désigné.

1.2.2. Installation du terrain - Il est recommandé d'avoir un minimum de 10 mètres sur 10 mètres (33 pieds x 33 pieds) pour chaque terrain, mais il n'y a pas de limites extérieures.

1.2.3. Lignes de service - Lorsque cela est possible, un cercle de ligne de service doit être dessiné à 2,6 mètres (8,5 pieds) du centre du set. La distance entre le bord du set et la ligne de service doit être de 2,13 mètres (7 pieds). Des marques doivent être dessinées à chacune des quatre positions de service de départ. En intérieur ou si vous ne pouvez pas dessiner de lignes, vous pouvez placer du ruban adhésif à des intervalles égaux autour du set pour dessiner un cercle et des positions de service.

1.2.4. Lignes de la zone interdite - Lorsque cela est possible, un cercle de la zone interdite doit être dessiné à 90 cm (3 pieds) du centre du set. En intérieur ou si vous ne pouvez pas dessiner de lignes, vous pouvez placer du ruban adhésif à des intervalles égaux autour du set pour dessiner un cercle. Des marques supplémentaires pour la zone interdite sont autorisées (par exemple, un tapis en gazon artificiel) tant qu'elles sont sûres et n'interfèrent pas avec le jeu.

Chapitre 2 : Participants

2.1 Composition de l'équipe - Une équipe se compose de deux joueurs.

2.2 Équipement / Vêtements du joueur

2.2.1. Les joueurs peuvent porter des crampons, des baskets ou jouer pieds nus à leurs propres risques. Les crampons avec des parties dangereuses, tels que les crampons métalliques de baseball, les pointes de piste, ou les crampons usés ou cassés avec des bords tranchants, ne sont pas autorisés.

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

2.2.3. Les joueurs peuvent porter des vêtements souples qui ne mettent pas en danger la sécurité des autres joueurs ou ne leur donnent pas d'avantage déloyal.

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

2.2.5. Les joueurs ne peuvent pas utiliser de vêtements ou d'équipements pour empêcher ou aider de manière déloyale le mouvement du ballon ou d'un autre joueur. Par exemple, les joueurs sont autorisés à porter des chapeaux mais ne peuvent pas lancer leurs chapeaux sur le ballon.

2.2.6. Le Directeur du Tournoi se réserve le droit de refuser tout équipement ou vêtement de joueur qui ne respecte pas ces lignes directrices.

2.3. USA Roundnet se réserve le droit de modifier un nom d'équipe, un logo d'équipe, une graphique de maillot ou un uniforme s'ils ne conviennent pas à l'événement spécifique ou à l'organisation dans son ensemble.

Chapitre 3: Format de jeu

3.1. Pour marquer un point - Le Roundnet se joue en utilisant un système de points de rallye; les points peuvent être remportés par l'équipe servant ou l'équipe réceptionnaire. Une équipe marque un point lorsque :

3.1.1. L'équipe adverse ne parvient pas à renvoyer légalement le ballon dans le set.

3.1.2. L'équipe adverse commet une infraction.

3.1.3. Le serveur de l'équipe adverse commet deux fautes successives.

3.2. Reprendre les points

3.2.1. Un point peut être rejoué lorsque :

3.2.1.1. Les équipes ne sont pas d'accord sur la légalité d'un coup.

3.2.1.2. Les équipes ne sont pas d'accord sur une infraction.

3.2.1.3. Certains types d'obstacles se produisent, voir le chapitre 6 pour plus de détails. 3.2.1.4. Un observateur appelle à rejouer le point

3.2.2. Si un point est rejoué après qu'un service légal a été frappé, le jeu reprend au même score, aux mêmes positions de joueur et à l'ordre de service. Le serveur commence son premier service. Si un point est rejoué parce que les équipes ne peuvent pas se mettre d'accord sur la légalité du service, le jeu reprend au même score, aux mêmes positions de joueur, à l'ordre de service et au nombre de fautes.

3.3. Échange - Un échange est une séquence d'actions de jeu entre le moment où le service est frappé et le moment où la balle sort du jeu.

3.3.1. Si l'équipe qui sert remporte un échange, elle marque un point et continue de servir.

3.3.2. Si l'équipe qui reçoit remporte un échange, elle marque un point et doit servir ensuite.

3.4. Pour gagner un jeu - Un jeu est remporté par l'équipe qui marque en premier le nombre de points désigné (généralement 15 ou 21).

3.4.1. Les jeux doivent être remportés par deux points sauf indication contraire. En cas d'égalité de 14-14 ou 20-20, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une avance de deux points soit atteinte (17-15 ou 27-25).

3.4.2. Limite de temps - à la discrétion du directeur du tournoi, certains jeux peuvent être soumis à une limite de temps, ce qui signifie que si le score est à égalité à un certain nombre, le prochain point remporte le jeu. Par exemple, dans les jeux avec une limite de temps de 25, si le score est de 24 à 24, le jeu sera décidé par le prochain point. Les limites de temps doivent être fixées avant le début des jeux.

3.5. Pour gagner un match - Un match est remporté lorsqu'une équipe remporte le nombre de jeux désigné (généralement deux).

3.6. Forfait - Une équipe qui n'est pas en mesure ou refuse de jouer lorsqu'elle est appelée à le faire peut être soumise à une défaite par forfait à la discrétion du directeur du tournoi.

3.7. Détermination de l'équipe qui sert, de l'équipe qui reçoit et des positions de départ

3.7.1. Les représentants des deux équipes déterminent équitablement quelle équipe choisit de (1) servir en premier ou de recevoir en premier ou (2) choisir les positions de départ pour leur équipe (exception à la règle 3.7.1.3).

3.7.1.1. Pour un jeu impair d'un match, le premier choix peut être différé à l'autre équipe.

3.7.1.2. Pour un jeu pair d'un match, le premier choix sera effectué par l'équipe qui a fait le deuxième choix dans le jeu précédent.

3.7.1.3. Le directeur du tournoi peut déterminer quelle équipe choisit en premier (par exemple, en fonction de la graine du tableau).

3.7.2. L'autre équipe fait le choix restant.

3.8. Positions

3.8.1. Les quatre joueurs commencent en quatre positions autour du terrain, à 90 degrés l'un de l'autre. Les coéquipiers sont situés côte à côte. Tous les joueurs doivent commencer avec tous les points de contact derrière la ligne de service (règle d'exception 3.8.4).

3.8.2. Les positions établies doivent être utilisées pour toute la durée du jeu. En général, les positions sont parallèles et perpendiculaires à l'orientation du terrain. Les positions seront indiquées par une ligne de marquage lorsque c'est possible. Si nécessaire, les joueurs peuvent convenir de changer ces positions de départ au milieu d'un jeu.

3.8.3. Au début d'un jeu, l'équipe qui sert fixe ses positions en premier. Le joueur qui se trouve du côté droit est celui qui commence à servir. Une fois que l'équipe qui sert est en place, l'équipe qui reçoit positionne ses joueurs.

3.8.4. Le receveur est le joueur qui est positionné directement en face du serveur. Le receveur peut ajuster sa position et est libre de se déplacer n'importe où sans restrictions de distance.

3.8.5. Seul le receveur désigné peut récupérer le service.

3.8.6. Les deux autres joueurs ne peuvent bouger de leur position qu'une fois que la balle a été frappée par le serveur.

3.8.7. Si l'équipe qui sert remporte le point, le serveur échange de position avec son partenaire et sert à l'autre membre de l'équipe adverse.

3.8.8. Après chaque cinq points, les joueurs tournent d'une position dans le sens antihoraire pour égaliser les conditions.

3.8.9. Si un joueur qui ne reçoit pas ou qui ne sert pas fait un pas avant que le serveur n'ait frappé la balle, il perd le point. Dans le cas où les deux joueurs qui ne reçoivent pas ni ne servent pas se déplacent avant que la balle ne soit frappée par le serveur, l'équipe qui a bougé en premier perdra le point. Si les infractions se produisent simultanément, le point sera rejoué.

3.9. Temps morts

3.9.1. Temps morts réguliers - Les équipes ont droit à un temps mort d'une minute par jeu. Le temps mort ne peut pas être demandé pendant un point. Ce temps mort peut être demandé entre le premier et le deuxième service. Les équipes ne peuvent pas quitter la zone du terrain et doivent avoir de l'eau ou du matériel stocké près du terrain avant le match.

3.9.2. Temps morts pour blessure – En cas de blessure d'un joueur, celui-ci dispose d'un temps maximum de cinq minutes pour récupérer, une fois par match. Si une aide médicale est nécessaire (par exemple, pansement pour une blessure qui saigne, bandage d'une articulation), le joueur dispose de cinq minutes pour reprendre le jeu une fois les soins commencés. Si le joueur blessé reprend le jeu et se blesse à nouveau, il doit reprendre le jeu dans un délai d'une minute, sous peine de forfait. Toute autre interruption du jeu pour cause de blessure de plus de quinze secondes entre deux points entraîne le forfait de l'équipe du joueur blessé.

3.10. Temps entre les points - Les points doivent être joués en succession, sans pause. Après la fin de l'échange, la balle doit être récupérée immédiatement. Une fois que la balle a été récupérée et donnée au serveur, tous les joueurs doivent se placer. Un retard de plus de dix secondes par une équipe entraînera un avertissement de retard de jeu. Toute infraction ultérieure entraînera (1) l'utilisation automatique d'un temps mort régulier, s'il en reste, ou (2) une perte de point, si l'équipe ne dispose plus de temps mort régulier.

3.11. Temps entre les jeux - Les joueurs disposent de trois minutes entre les jeux. Les joueurs doivent rester près de leur terrain. Tout retard au démarrage entraînera un avertissement de retard de jeu au bout de trois minutes. Si les joueurs ne sont pas prêts dans la minute suivante, un point sera accordé à l'équipe adverse. Un point supplémentaire sera attribué pour chaque minute de retard supplémentaire.

3.12. Changement et ajustement de l'équipement - En cas de jeu ou de balle ne convenant plus pour jouer, le jeu doit être interrompu jusqu'à ce qu'un remplacement soit trouvé. Lorsqu'il est remplacé, le jeu reprend au même score, aux mêmes positions de joueurs, à l'ordre de service et à la situation (premier ou deuxième service, nombre de temps morts restant, pénalités/avertissements encore en vigueur, etc.) qu'avant. Si le filet est déplacé de sa position ou modifié de son état d'origine (par exemple, un élément de jambe est tourné ou le filet se détache d'un crochet), il doit être remis en position et dans son état d'origine avant que les joueurs ne se placent pour le point suivant. Pendant un point, les joueurs doivent jouer en tenant compte des mouvements naturels de l'équipement. Cependant, si l'équipement devient inutilisable (par exemple, le filet se casse, la balle éclate), le point doit être arrêté et rejoué avec toutes les fautes réinitialisées.

3.13. Interruptions exceptionnelles - En cas d'interférence externe empêchant le jeu de se dérouler, le jeu est suspendu. Lorsque le jeu peut reprendre, le jeu continue avec le même score, les mêmes positions de joueurs et l'ordre et la situation de service (c'est-à-dire premier ou deuxième service, nombre de temps morts restants, pénalités / avertissements toujours en vigueur, etc.) qu'auparavant.

3.13.1. Si le jeu doit reprendre sur un terrain de jeu alternatif, les positions des joueurs doivent être orientées de manière aussi similaire que possible à leur

positionnement antérieur (c'est-à-dire les points cardinaux pour maintenir des facteurs de soleil, de vent et de météo similaires).

Chapitre 4: Service

4.1. Premier service du jeu - se référer à 3.7 et 3.8 pour les détails sur l'équipe qui sert en premier et les positions de départ.

4.2. Ordre de service

4.2.1. L'équipe qui commence à servir décide quel joueur de leur équipe commencera comme serveur. Le serveur commence à droite de son partenaire. Ce joueur continue à servir jusqu'à ce que l'équipe réceptrice marque un point.

4.2.2. Une fois que l'équipe réceptrice marque un point, elle obtient la possession du service et le joueur du côté gauche commence à servir pour son équipe. À partir de là, le service alterne entre les coéquipiers après chaque changement de possession de service. Cet ordre de service continue pour le reste du jeu.

4.2.2.1. Les positions de départ aident à s'assurer que tous les joueurs sont dans les positions correctes et que le score est précis. Lorsque le score d'une équipe est pair, le serveur sera à droite de son partenaire. Lorsque le score d'une équipe est impair, le serveur sera à gauche de son partenaire. Chaque fois qu'un jeu commence, le score de l'équipe qui sert est zéro, donc le service commence à droite. La possession du service change une fois que l'équipe adverse marque un point. Ils ont maintenant un point et commencent donc à servir à gauche.

4.2.3. Ordre dans un nouveau jeu - Le processus décrit dans 4.2.1 et 4.2.2 se produit à chaque jeu, donc l'ordre de service n'a pas besoin de rester le même pour plusieurs jeux.

4.4. Caractéristiques du service

4.4.1. Avant de servir, le serveur doit positionner tous les points de contact derrière la ligne de service.

4.4.2. Après avoir positionné la position de service et pendant l'acte de service - y compris le swing, le suivi et l'élan de l'action de service - tous les points de contact doivent rester derrière la ligne de service.

4.4.3. Au moins un pied doit maintenir un seul point de contact avec le sol jusqu'à ce que la balle touche le filet.

4.4.4. Un pas est autorisé sur un service. Un pas est défini comme un moment où un pied ne maintient plus de pivot sur le sol. Si le serveur commence sur un pied, il

commence son service en plein milieu de son pas. Pour tout autre mouvement, le serveur doit maintenir un pivot.

4.4.4.1. Un pivot est défini comme un point de contact continu avec un seul endroit sur le sol ; ce n'est pas une partie du corps, mais plutôt un point infinitésimalement petit sur le corps, par exemple la pointe du pied d'un joueur. Par exemple, glisser un pied sur le sol ou déplacer le poids de manière à soulever la pointe et le talon du même pied est illégal.

4.4.5. La balle doit parcourir au moins 10 cm (4 pouces) après avoir été lâchée avant d'être frappée. Note : l'esprit de cette règle est de s'assurer que l'équipe recevant le service peut voir que la balle a été lâchée et qu'elle a été frappée légalement. Si aucun de ces aspects n'est remis en question, le lancer est conforme à l'intention de la règle.

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

4.4.6.1. Une attrapée se produit lorsque la balle repose sur une partie du joueur.

4.4.7. Les services peuvent être frappés avec n'importe quelle force; les services courts sont autorisés.

4.4.8. Les services ne peuvent pas être plus hauts que l'épaule du receveur lorsqu'il est en position athlétique (règles 4.5.1.2 et 4.6.9). Il n'y a aucune limite à l'angle sous lequel les services peuvent être frappés.

4.5. Exécution du service

4.5.1. Tous les joueurs doivent placer leurs pieds centrés sur leur position correcte (règle 3.8.2, règle d'exception 3.8.4). Avant de servir, (1) le serveur annonce le score au receveur, en plaçant le score de l'équipe qui sert avant le score de l'équipe qui reçoit et le numéro du service ("premier" ou "deuxième"), (2) le receveur doit immédiatement reconnaître verbalement sa disponibilité (c'est-à-dire dans les trois secondes), et (3) le serveur doit immédiatement annoncer "service" (c'est-à-dire dans les trois secondes). Après avoir annoncé "service", le serveur dispose de cinq secondes pour lancer la balle. Tout retard dans ce processus est passible d'une violation de retard de jeu (règle 3.10).

4.5.1.1. Une annonce de score incorrecte peut être identifiée par n'importe quel joueur pour réinitialiser le processus de service. Si, cependant, le serveur annonce un score qui s'avère plus tard incorrect mais que les étapes (2) et (3) sont suivies, le point est valide. Toute autre déviation du processus décrit dans 4.5.1 annulera tout service.

4.5.1.2. La position athlétique du receveur établit la hauteur de ses épaules. Une position athlétique est définie par des genoux légèrement fléchis, des pieds légèrement plus écartés que la largeur des épaules et une poitrine positionnée au-dessus des pieds.

4.5.2. Si le serveur commet une faute de service (règle 4.6), l'équipe en service a une nouvelle tentative pour frapper un service légal.

4.5.2.1. Si le serveur commet une faute de service, chaque joueur de l'équipe receveuse a jusqu'à ce que la balle soit frappée une deuxième fois, qu'il y ait un changement de possession ou immédiatement (c.-à-d. dans les trois secondes) après une balle morte pour appeler "faute". Le serveur dispose alors d'un deuxième service. Si une deuxième "faute" est appelée, l'équipe receveuse marque un point.

4.5.2.1.1. Si une faute se produit et qu'une infraction de l'équipe receveuse se produit avant que la balle soit frappée une deuxième fois ou qu'il y ait un changement de possession, la faute prend le pas sur l'infraction.

4.5.2.2. L'équipe receveuse peut choisir de jouer à travers une faute qui n'est pas activement appelée par un observateur. Cependant, les joueurs ne peuvent jamais jouer à travers les règles 4.6.10 - 4.6.12. Sauf si un appel est fait par un joueur ou un observateur, le jeu est en cours. L'équipe receveuse n'est pas obligée de dire quoi que ce soit si elle choisit de jouer à travers une faute.

4.6. Fautes de service

4.6.1. Le serveur fait un lancer illégal (règle 4.4.5).

4.6.2. Après avoir placé la position de service ou pendant l'acte de service - y compris le swing, le suivi et l'élan de l'action - le serveur entre en contact sur ou dans la ligne de service (c'est-à-dire la marque la plus à l'extérieur de la ligne de service). Cela inclut le contact avec un joueur qui est sur ou dans la ligne de service.

4.6.2.1. C'est une faute même si la balle est déclarée morte avant que le serveur entre en contact sur ou dans la ligne de service.

4.6.2.2. Le serveur ne peut entrer en contact dans la ligne de service qu'après avoir démontré que l'élan de l'action s'est arrêté et qu'il a rétabli le contrôle corporel.

4.6.2.3. Si un équipement tombe involontairement du corps d'un joueur et atterrit dans la ligne de service, ce n'est pas une violation (par exemple, un chapeau tombe et atterrit à l'intérieur de la ligne).

4.6.3. La balle est attrapée (règle 4.4.6).

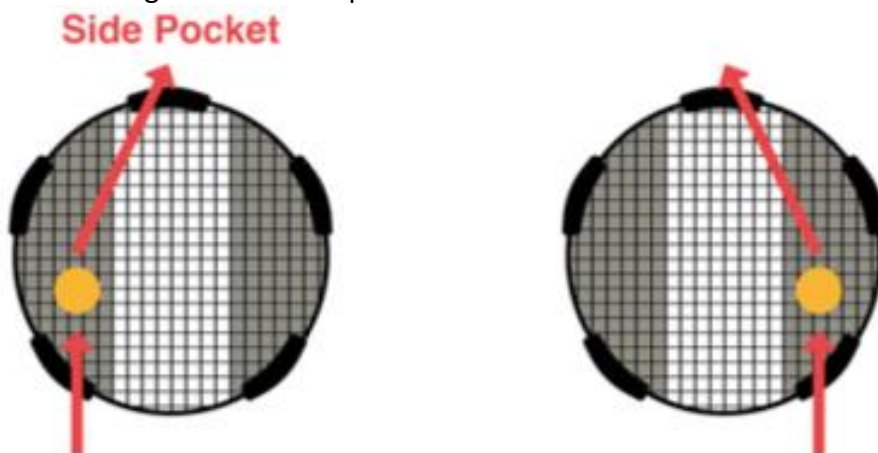
4.6.4. Le serveur déplace ses pieds illégalement pendant le processus de service (règle 4.4.4) 4.6.5. Le serveur ne maintient pas son pivot jusqu'à ce que la balle touche le filet (règle 4.4.4).

4.6.6. La balle frappe directement le bord ou les jambes.

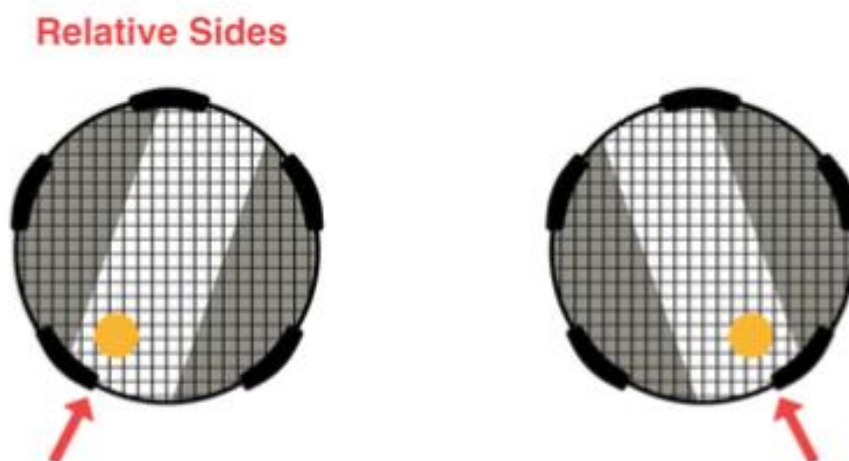
4.6.7. Poches latérales

4.6.7.1. Poches latérales - après avoir touché une section latérale du filet, la trajectoire horizontale de la balle change vers le côté opposé.

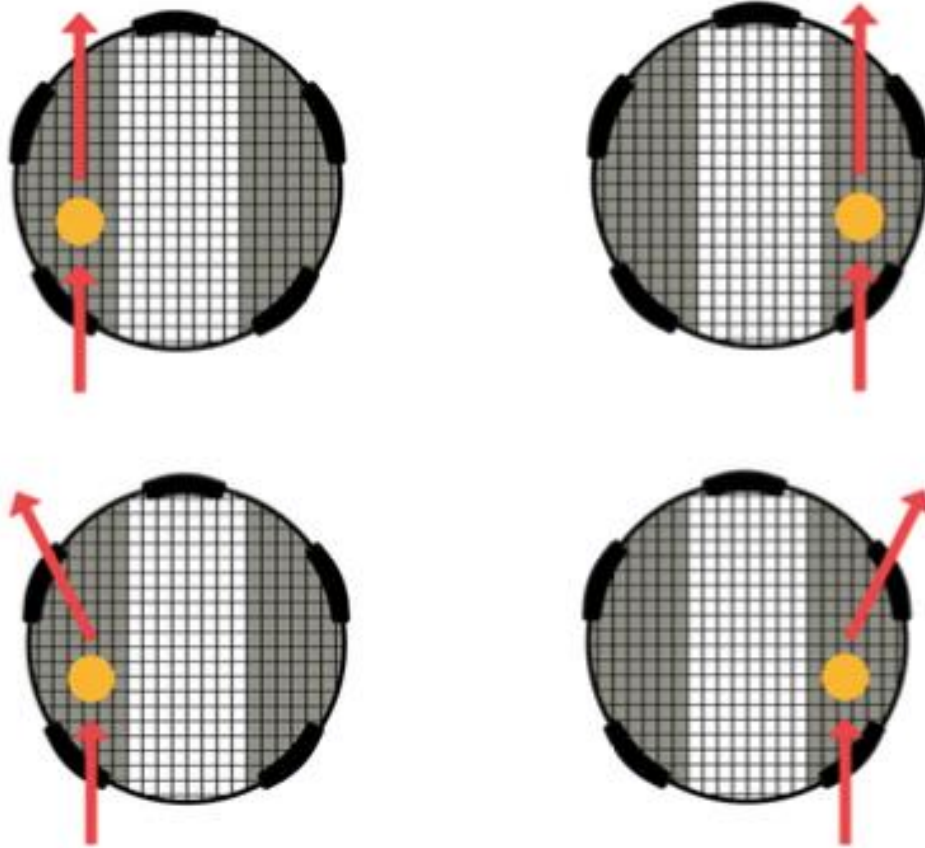
4.6.7.1.1. Une balle touchant le tiers gauche du filet et allant vers la droite ou une balle touchant le tiers droit du filet et allant vers la gauche est une poche.



4.6.7.1.2. Le côté gauche ou droit du filet est déterminé par rapport à une ligne centrale parallèle à l'angle d'entrée horizontal de la balle.



4.6.7.1.3. Une balle frappant la zone de poche latérale et ne se déplaçant pas dans la direction opposée est légale.



4.6.8. Après avoir touché le tiers arrière du filet, la balle ne doit pas avancer. Chaque partie de la balle doit atterrir au-delà du point le plus éloigné de la configuration relative à l'angle d'entrée horizontal de la balle.

4.6.8.1. Une balle qui sort du tiers arrière du filet et se déplace latéralement est légale tant qu'elle ne touche jamais les sections latérales du filet.

4.6.9. Toute partie de la balle est au-dessus du point le plus haut des épaules du receveur à tout moment depuis le contact de la balle avec le filet jusqu'à son passage. Si, lors de la réception, le receveur baisse ses épaules, la hauteur sera jugée à partir de sa position initiale. Si, lors de la réception, le receveur élève ses épaules, la hauteur sera mesurée par leur nouvelle position (c'est-à-dire que la hauteur des épaules d'un receveur peut augmenter pendant le service, mais elle ne peut pas diminuer).

4.6.10. La balle ne touche pas la configuration.

4.6.11. La balle touche la configuration (jambes, rebords, filet) plusieurs fois.

4.6.12. La balle est libérée et n'est pas frappée. Une fois que la balle est libérée, la laisser tomber, la rattraper ou la manquer en la frappant entraînent toutes une faute.

4.6.13. Il y a une violation de temps (règle 4.5.1).

Chapitre 5 : Jouer la balle

5.1. En jeu - La balle est en jeu dès que le serveur la frappe et le reste jusqu'à ce que l'une des situations suivantes se produise :

5.1.1. Une faute de service se produit et/ou est signalée par l'équipe qui reçoit ou par un observateur.

5.1.2. Une infraction se produit et/ou est signalée par l'une ou l'autre des équipes ou par un observateur.

5.2. Frapper la balle

5.2.1. Un coup est tout contact avec la balle par un joueur.

5.2.2. Une équipe a droit à un maximum de trois coups alternant entre les joueurs pour renvoyer la balle au filet. Si plus sont utilisés, l'équipe commet l'infraction de "Quatre coups" et perd le point.

5.2.3. Contacts consécutifs - Un joueur ne peut pas frapper la balle deux fois consécutivement (exception règle 5.3.5 et 5.3.6).

5.2.4. Contacts simultanés - Si des coéquipiers touchent la balle simultanément, cela compte comme deux coups. N'importe quel coéquipier peut effectuer le coup suivant, à condition de ne pas avoir déjà utilisé les trois coups.

5.3. Caractéristiques du coup

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 prise se produit lorsque la balle repose sur n'importe quelle partie du joueur. 5.3.3. Les joueurs ne peuvent pas frapper la balle avec deux mains (exception règles 5.3.4 et 5.3.5).

5.3.4. Au premier coup de l'équipe lors d'une possession, la balle peut toucher différentes parties du corps, à condition que les contacts aient lieu simultanément.

5.3.5. Au premier coup de l'équipe lors d'une possession, la balle peut entrer en contact avec différentes parties du corps consécutivement, à condition que les contacts se produisent lors d'une seule action.

5.3.6. Au premier coup de l'équipe lors d'une possession, un joueur peut frapper la balle une fois de plus consécutivement, si son premier coup se produit avant que la balle ne commence une trajectoire descendante. Cette action sera comptée comme un deuxième coup.

5.3.6.1. Les contacts consécutifs décrits en 5.3.6 ne sont pas autorisés lors de la réception du service.

5.3.6.2. Les contacts consécutifs décrits en 5.3.6 ne peuvent pas entraîner un coup immédiat sur le filet. 5.4. Infractions - Toutes entraînent la perte d'un point

5.4.1. Infractions de frappe

5.4.1.1. Quatre coups - Une équipe frappe la balle plus de trois fois avant de la renvoyer au filet.

5.4.1.2. Non-rebond - La balle est attrapée.

5.4.1.3. Coup à deux mains – Un joueur frappe la balle avec les deux mains simultanément. (exception règle 5.3.4).

5.4.1.4. Double-contact - Un joueur frappe la balle deux fois de suite ou la balle touche différentes parties de son corps successivement (exception règle 5.3.5).

5.4.2. Infractions de jeu

5.4.2.1. Un joueur défensif tente de jouer la balle hors de son tour.

5.4.2.2. Un joueur offensif frappe un service ou un tir hors du filet qui touche ensuite lui-même ou son coéquipier.

5.4.2.3. Un joueur est en contact avec la balle pendant que la balle est en contact avec le filet.

5.4.2.4. Un joueur touche le filet (bords, pieds ou filet) pendant un échange. Cela inclut le contact avec l'équipement qui est tombé d'un joueur.

5.4.2.4.1 Si le mouvement naturel de l'équipement pousse le filet sur un joueur, le contact avec le filet n'est pas considéré comme une violation et le jeu continue.

5.5. Coups sur le filet

5.5.1. Coups illégaux sur le filet - Lorsque la balle est renvoyée au filet, le renvoi entraîne une perte de point pour l'équipe qui frappe si :

5.5.1.1. La balle touche n'importe quelle partie du sol.

5.5.1.2. Le premier contact de la balle avec le filet touche directement le bord, les pieds ou la face inférieure du filet.

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

5.5.2. Poche - Pendant un échange, tout tir qui change la trajectoire de la balle en raison de la proximité de la balle avec le bord, sans toucher le bord, est légal (exception règle 4.6.7).

5.5.3. Enroulement - Un tir où la balle atterrit complètement sur le filet, puis roule dans le bord et sort du filet est légal.

5.5.4. Changement de possession

5.5.4.1. La possession change une fois que la balle sort du filet. Aucune des deux équipes ne peut toucher la balle pendant qu'elle est en contact avec le filet.

5.6. Zone sans frappe

5.6.1. La zone de 90 cm (3 pieds) à partir du centre du filet est la zone sans frappe. Le dernier coup de toutes les possessions doit être initié à l'extérieur de cette zone.

5.6.2. Il y a perte de point pour l'équipe qui frappe si, lors du dernier coup de la possession, le joueur qui frappe entre en contact sur ou à l'intérieur de la zone sans frappe pendant l'acte de frappe. Cela inclut le contact avec un joueur qui se trouve sur ou à l'intérieur de la zone sans frappe. (c'est-à-dire que le frappeur ne peut pas utiliser un autre joueur à l'intérieur de la zone sans frappe pour rétablir son contrôle corporel).

5.6.2.1. L'acte de frappe comprend le mouvement de balancier, le suivi et l'élan de l'action.

5.6.2.2. Il y a perte de point si l'élan du joueur amène celui-ci à entrer en contact avec la zone sans frappe.

5.6.2.2.1. Si le joueur ne peut éviter la zone sans frappe en raison de la proximité d'un adversaire, la gêne (Chapitre 6) causée par le défenseur précède une violation de la zone sans frappe par le frappeur.

5.6.2.3. Il y a perte de point même si la balle est déclarée morte avant que le joueur ne touche la zone sans frappe.

5.6.2.4. Le frappeur ne peut entrer en contact avec la zone sans frappe qu'après avoir démontré que l'élan de l'action s'est arrêté et avoir rétabli son contrôle corporel.

5.6.2.5. Si un équipement tombe accidentellement du corps d'un joueur et atterrit dans la zone sans frappe, ce n'est pas une violation (par exemple, un chapeau tombe et atterrit à l'intérieur de la zone sans frappe).

5.6.3. Si un joueur a touché la zone sans frappe pour une raison quelconque, ce joueur ne peut pas effectuer le dernier coup d'une possession avant d'avoir établi deux points de contact avec la surface de jeu complètement à l'extérieur de la zone sans frappe.

5.6.4. Un joueur peut entrer dans la zone sans frappe à tout moment, sauf lorsque ce joueur effectue le dernier coup d'une possession.

Chapitre 6 : Gênes

6.1. Les joueurs dont c'est le tour de jouer la balle ont droit à la liberté de ne pas être gênés par les adversaires ou un autre obstacle physique (c'est-à-dire qu'un joueur, une balle ou un autre objet extérieur à un match entrave le jeu).

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

6.2. Pour éviter les interférences, les joueurs qui ne jouent pas la balle doivent faire tout leur possible pour offrir aux autres joueurs :

6.2.1. Un accès direct et dégagé à la balle après l'achèvement d'un suivi raisonnable ;

6.2.2. La liberté de frapper la balle avec un mouvement de balancier raisonnable ;

6.2.2.1. Pour garantir la sécurité des joueurs, lorsqu'un frappeur se trouve à portée de bras du filet, toute tentative de défense (pied, main, genou, etc.) à l'intérieur du cylindre imaginaire s'élevant du bord entraînera un point pour l'équipe qui frappe. L'équipe adverse peut entrer dans le cylindre pour jouer la balle une fois que le suivi du frappeur est terminé.

6.2.2.2. Le suivi excessif d'un joueur peut contribuer à gêner l'adversaire lorsque c'est à ce dernier de jouer la balle.

6.3. Une gêne se produit si l'adversaire ne parvient pas à remplir l'une des exigences de 6.2.1 ou 6.2.2, même s'il fait tout son possible pour les remplir.

6.4. Un joueur confronté à une gêne éventuelle a le choix de continuer à jouer ou d'arrêter le jeu.

6.4.1. Un joueur cherchant une reprise ou un point doit arrêter le jeu immédiatement et dire « gêne ».

6.5. Une reprise ou un point ne sera pas accordé si :

6.5.1. Il n'y a pas eu d'interférence ou si l'interférence était si minime que la liberté du joueur de se rendre à la balle et de la jouer n'a pas été affectée ;

6.5.2. Une interférence s'est produite mais la balle est injouable (c'est-à-dire que la balle touche le sol avant qu'un autre contact puisse éventuellement être effectué ou qu'il n'y a pas d'occasion pour un retour, en donnant tous les bénéfices du doute au joueur gêné). 6.5.3. Le joueur ne fait pas preuve d'un effort pour jouer la balle.

6.5.3.1. Le joueur faisant tout son possible pour se rendre à la balle (sans contact physique dangereux) est un facteur important pour déterminer s'il aurait fait un bon toucher. Dans toute situation douteuse, la sécurité des joueurs doit être la priorité numéro un.

6.5.4. Le joueur a dépassé le point d'interférence et a continué à jouer ;

6.5.5. Le joueur a créé l'interférence en se déplaçant vers la balle.

6.5.5.1. Cela se produit lorsque l'adversaire offre clairement un accès direct, mais que le joueur emprunte un itinéraire indirect. Ceci est différent d'une situation dans laquelle un joueur, en essayant de se remettre d'une position désavantageuse, n'a pas d'accès direct à la balle. Dans cette situation, le joueur anticipe que l'adversaire frappera la balle d'une certaine manière, commence à se déplacer dans cette direction, mais ayant mal deviné, change de direction pour trouver l'adversaire sur son chemin. Si le joueur démontre

suffisamment qu'il aurait pu effectuer un bon toucher, les règles 6.6 et 6.7 détermineront l'issue de la gêne.

6.6. L'équipe gênée se voit attribuer un point s'il y a eu interférence, que l'adversaire n'a pas fait tout son possible pour éviter, et que la balle n'est pas injouable (règle 6.5.2).

6.7. L'équipe gênée obtiendra une reprise s'il y a eu interférence, que l'adversaire a fait tout son possible pour éviter, et que la balle n'est pas injouable (règle 6.5.2).

6.7.1. Toutes les fautes sont réinitialisées.

Chapitre 7 : Conduite des participants

7.1. Intégrité et conduite des joueurs

7.1.1. Les participants sont responsables de connaître les règles officielles du roundnet aux États-Unis et de les respecter.

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

7.1.3. Les participants doivent accepter les décisions des observateurs avec une conduite appropriée. 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.

7.1.5. Les participants doivent respecter les régulations de temps (règles 3.10 et 3.11).

7.2. Fair-play - Les participants doivent se comporter de manière respectueuse et courtoise dans l'esprit du fair-play, non seulement envers les observateurs, mais aussi envers les adversaires, les partenaires, les spectateurs ou le personnel du tournoi.

7.3. Formes de mauvaise conduite - La conduite inappropriée d'un joueur envers les observateurs, les adversaires, les partenaires, les spectateurs ou le personnel du tournoi est classée en trois catégories selon la gravité de l'infraction.

7.3.1. Mauvais esprit - un joueur ou une équipe démontre un mépris répété des règles, en commettant des infractions intentionnelles, répétées ou flagrantes (par exemple, une interférence délibérée ou des actions dangereuses).

7.3.2. Mauvaise conduite comportementale - un joueur ou une équipe adopte un comportement scandaleux (par exemple, provocation, injures dirigées contre un officiel ou un adversaire).

7.3.3. Mauvaise conduite agressive - Toute attaque physique ou comportement agressif et menaçant.

7.4. Remédiation des fautes - le directeur du tournoi peut confier à tout membre du personnel, observateurs ou autres, le pouvoir d'évaluer les sanctions pour fautes commises par les joueurs ou les équipes.

7.4.1. Toute faute non agressive fera d'abord l'objet d'un avertissement pour la durée d'un match.

7.4.2. Toute faute non agressive ultérieure sera sanctionnée par une perte de point.

7.4.3. Toute faute agressive sera immédiatement sanctionnée par une disqualification du tournoi.

7.5. Faute en dehors du jeu - Toute faute commise avant, pendant ou après les matchs est sanctionnée conformément à la règle 7.4 et les sanctions s'appliquent lors des matchs suivants. Si une faute n'est pas observée par un officiel du tournoi, elle doit être signalée au directeur du tournoi. Une fois qu'un joueur a reçu une sanction, il ne recevra plus d'avertissements lors des matchs suivants pour cet événement.

Chapitre 8 : Faire des appels et régler les désaccords

8.1. Signaler les fautes de service (règle 4.5.2.1).

8.2. Infractions de frappe et de jeu - Les infractions de frappe (règle 5.4.1) ou les infractions de jeu (règle 5.4.2) doivent être signalées immédiatement après leur occurrence en disant "violation" et en arrêtant le jeu.

8.3. Signaler un empêchement - Les empêchements doivent être signalés immédiatement après leur occurrence en disant "empêchement" ou "violation" et en arrêtant le jeu.

8.4. Désaccords - Si les équipes ne peuvent pas déterminer la légalité d'un coup, d'un service ou d'un appel (en l'absence d'observateurs), elles doivent rejouer le point. Les coéquipiers n'ont pas besoin d'être d'accord entre eux pour qu'une équipe exprime un désaccord. Si trois joueurs pensent la même chose et que le quatrième joueur est toujours en désaccord après discussion, cela justifie de rejouer le point. Chapitre 9 : Observateurs et arbitrage Se référer aux directives d'arbitrage du roundnet aux États-Unis pour plus de détails sur le rôle des observateurs dans l'arbitrage.