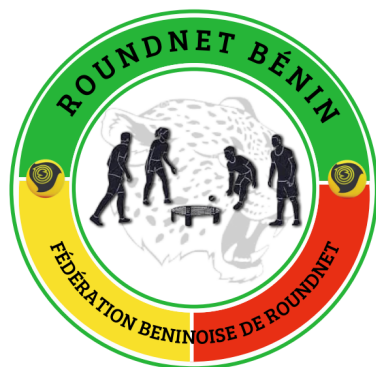


FEDERATION INTERNATIONALE DE ROUNDNET

FEDERATION BENINOISE DE ROUNDNET



RÈGLES DU JEU

Règles du jeu officielles de l'IRF traduites de l'anglais en Français par la
Direction Technique Nationale de la Fédération Béninoise de Roundnet

Règles de la Fédération Internationale de Roundnet
- Adoptées le 21 octobre 2021 -
- Mises à jour le 10 août 2022, le 12 juin 2024, et le 17 octobre 2025 -

MARS 2026

Direction Technique Nationale



SOMMAIRE

Aperçu	2
Chapitre 1 : Équipement et Terrain	3
Chapitre 2 : Participants	4
Chapitre 3 : Format de Jeu	5
Chapitre 4 : Le Service	8
Chapitre 5 : Jouer la Balle	13
Chapitre 6 : Empêchements (Hinders)	16
Chapitre 7 : Conduite des Participants	18
Chapitre 8 : Prendre des Décisions et Résoudre les Désaccords	19

Aperçu

Le Roundnet est un sport d'équipe joué par deux équipes composées de deux joueurs chacune. Les membres des équipes adverses se font face, le filet de roundnet étant placé au centre. Un point commence lorsque le serveur frappe la balle sur le filet en direction du joueur adverse. Après le service, il n'y a plus de côtés ni de limites. L'objectif du jeu est de frapper la balle sur le filet de manière à ce que l'équipe adverse ne puisse pas la renvoyer correctement.

Une équipe a droit à un maximum de trois touches pour renvoyer la balle sur le filet. Une fois que la balle est jouée hors du filet, la possession passe à l'équipe adverse. L'échange continue jusqu'à ce qu'une équipe ne puisse plus renvoyer légalement la balle. Les joueurs peuvent se déplacer comme ils le souhaitent pendant un point, tant qu'ils n'empêchent pas physiquement l'adversaire de jouer la balle.

La responsabilité du fair-play incombe aux joueurs. Tous les joueurs sont censés connaître les règles, et l'intégrité du roundnet dépend de chaque joueur qui les respecte. Le jeu très compétitif est encouragé, mais jamais au détriment du respect mutuel entre les compétiteurs, du respect des règles ou de la joie simple de jouer.

Chapitre 1 : Équipement et Terrain

1.1. Équipement

1.1.1. Équipement Réglementaire - Un Set (trampoline) et une balle approuvés par l'IRF doivent être utilisés pour les tournois officiels.

1.1.2. Dimensions du Set - Le Set est circulaire avec un diamètre intérieur au sommet de 91,4 cm (36 pouces) et une hauteur de 20,3 cm (8 pouces) avec un filet sur le dessus.

1.1.3. Tension du Filet - La tension du filet doit être constante sur toute sa surface. Une balle lâchée d'une hauteur de 1,5 m (4,9 pieds) du sol doit rebondir à 50 cm (19,7 pouces) du filet, mesuré depuis le bas de la balle.

1.1.4. Caractéristiques de la Balle - Le poids de la balle est de 85g (\pm 5g de tolérance). La circonférence de la balle est de 330mm (\pm 10 mm de tolérance). La balle doit être fabriquée dans un matériau approprié et permettre un ajustement de la pression interne.

1.1.5. Gonflage de la Balle - La pression d'air de la balle doit être comprise entre 2000 pascals et 3500 pascals (0,3 et 0,5 PSI) et une circonférence comprise entre 29 et 31 cm (11,4 - 12,2 pouces).

1.2. Terrain

1.2.1. Composants du Terrain - Un terrain de roundnet se compose du Set, des lignes de délimitation extérieures, des lignes de service, des lignes de la Zone sans frappe (No Hit Zone), et de l'espace de jeu désigné.

1.2.2. Configuration du Terrain - Le Set de roundnet est placé au centre du terrain.

1.2.3. Lignes de délimitation extérieures - Une limite extérieure doit être tracée sous la forme d'un cercle avec un rayon de 8,5 mètres (27,9 pieds) depuis le centre du terrain. En intérieur ou en cas d'impossibilité de tracer des lignes, du ruban adhésif peut être placé à intervalles égaux autour du Set pour délimiter un cercle.

1.2.4. Lignes de Service - Un cercle de ligne de service doit être tracé à 2,6 mètres (8,5 pieds) du centre du terrain. La distance entre le bord du Set et la ligne de service doit être de 2,13 mètres (7 pieds). Des marques doivent être tracées à chacune des quatre positions de service de départ. En intérieur ou en cas d'impossibilité de tracer des lignes, du ruban adhésif peut être placé à intervalles égaux autour du Set pour délimiter un cercle et les positions de service.

1.2.5. Lignes de la Zone sans frappe ou Zone de Non-attaque (No Hit Zone) - Un cercle de ligne de Zone sans frappe doit être tracé à 100 cm (3,28 pieds) du centre du terrain pour toutes les divisions. En intérieur ou en cas d'impossibilité de tracer des lignes, du ruban adhésif peut être placé à intervalles égaux autour du set pour délimiter un cercle. Un marquage additionnel de la Zone Sans Frappe est autorisé (par exemple un tapis de gazon synthétique) tant qu'il est sûr et n'interfère pas avec le jeu.

Chapitre 2 : Participants

2.1. **Composition de l'Équipe** - Une équipe est composée de deux (2) joueurs.

2.2. Équipement / Vêtements des Joueurs

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

2.2.2. Les joueurs peuvent porter tout ce qui ne met pas en danger la sécurité des joueurs ou ne procure pas un avantage injuste.

2.2.3. Les joueurs ne peuvent pas utiliser de vêtements ou d'équipement pour gêner ou aider injustement le mouvement de la balle ou d'un autre joueur. Par exemple, les joueurs sont autorisés à porter des casquettes, mais ne sont pas autorisés à jeter leurs casquettes sur la balle.

2.2.4. Le Directeur du tournoi se réserve le droit de refuser tout équipement ou vêtement de joueur qui ne respecterait pas ces directives.

2.3. L'IRF se réserve le droit de modifier un nom d'équipe, un logo d'équipe, un graphique de maillot ou un uniforme s'il est inapproprié pour l'événement spécifique ou pour l'organisation dans son ensemble.

Chapitre 3 : Format de Jeu

3.1. **Pour Marquer un Point** - Le Roundnet est joué en "rally scoring" (chaque échange abouti à un point) ; les points peuvent être gagnés par l'équipe qui sert ou par l'équipe qui reçoit. Une équipe marque un point lorsque :

3.1.1. L'équipe adverse ne parvient pas à renvoyer légalement la balle sur le Set.

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

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

3.2. **Rejouer le Point** - Un point est rejoué lorsque :

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

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

3.2.3. Certains types d'obstacles (hinder) se produisent, voir le Chapitre 6 pour plus de détails.

3.2.4. Il y a une interférence extérieure (c'est-à-dire un joueur, une balle ou un autre objet extérieur au match interfère avec le jeu).

3.2.5. Si un point est rejoué en raison d'un désaccord sur la légalité du service, le serveur rejouera le point avec le compte de fautes au moment du désaccord. Sinon, le serveur commencera son premier service. Le score, les positions et l'ordre de service restent les mêmes dans tous les cas.

3.3. Échange (Rally) - Un échange est une séquence d'actions de jeu entre le moment où le service est frappé et le moment où la balle est hors jeu.

3.3.1. Si l'équipe qui sert gagne un échange, elle marque un point et continue de servir (son second service).

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

3.4. Pour gagner une Partie - Une partie est gagnée par l'équipe qui marque en premier le nombre de points désigné (généralement 15 ou 21).

3.4.1. Les parties doivent être gagnées avec deux points d'écart, sauf indication contraire. En cas d'égalité à 14-14 ou 20-20, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une avance de 2 points soit atteinte (17-15 ou 27-25).

3.4.2. Plafonnement rigide (Hard cap) - à la discrétion du directeur du tournoi, certaines parties peuvent se voir appliquer un plafonnement rigide, ce qui signifie que si le score est égal à un certain nombre, le point suivant gagne la partie. Par exemple, dans les parties avec un plafonnement rigide à 25, si le score est de 24 à 24, la partie sera décidée par le point suivant. Les plafonnements rigides doivent être fixés avant le début des parties.

3.5. Pour gagner un Match - Un match est gagné lorsqu'une équipe remporte le nombre de parties désigné (généralement 2).

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

3.7. Décider du Service/Réception

3.7.1. Une partie – Le gagnant d'un tirage au sort ou d'une partie de "Pierre, Papier, Ciseaux" (déterminé par le DT) choisit le service/la réception ou les positions de départ.

3.7.2. Matches en deux parties – Dans les phases éliminatoires, l'équipe avec le meilleur classement peut choisir le service/la réception, les positions de départ, ou reporter son choix lors de la première partie. Si l'équipe mieux classée reporte son choix, l'équipe moins bien classée peut choisir le service/la réception ou les positions de départ lors de la première partie. Le choix du service/de la réception ou des positions de départ changera lors de la deuxième partie.

3.7.3. Matches en trois parties – Si le match va à une troisième partie, il y aura un tirage au sort ou une partie de "Pierre, Papier, Ciseaux" (déterminé par le DT) et le gagnant se verra attribuer le choix du service/de la réception ou de la sélection des positions de départ lors de la troisième partie.

3.8. Positions

3.8.1. Les quatre joueurs commencent positionnés à quatre endroits autour du Set, à 90 degrés d'intervalle. Les coéquipiers sont situés l'un à côté de l'autre. Tous les joueurs doivent commencer avec tous les points de contact derrière la ligne de service (exception voir 3.8.4).

3.8.2. Les positions établies doivent être utilisées pendant toute la durée du match. Les positions seront indiquées par un marquage au sol lorsque cela est possible.

3.8.3. Au début d'une partie, l'équipe qui sert établit ses positions en premier. Le joueur positionné sur le côté droit est celui qui commencera à servir. Une fois l'équipe qui sert positionnée, l'équipe qui reçoit positionne ses joueurs.

3.8.4. Le receveur est le joueur qui est positionné à 180 degrés face au serveur. Une fois le serveur positionné, 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 réceptionner le service.

3.8.6. Le coéquipier du serveur est libre de quitter sa position à tout moment. Il n'a pas besoin de retourner à sa position lors des tentatives de service suivantes au cours du même point.

3.8.6.1. Le coéquipier du serveur doit rester en dehors de la ligne de service tant que le service n'est pas frappé et ne peut pas croiser devant le receveur ou le coéquipier du receveur avant que le receveur n'ait touché la balle. Le coéquipier du serveur doit maintenir une distance minimale de 1,5 mètre du receveur et du partenaire du receveur jusqu'à ce que le receveur ait touché la balle. Toutes les règles d'obstacle ou gênes (hinder) sont en vigueur (voir chapitre 6).

3.8.7. Le coéquipier du receveur est libre de quitter sa position à tout moment.

3.8.7.1. Le mouvement du coéquipier du receveur doit suivre une ligne droite imaginaire s'étendant du centre du terrain à travers sa position de départ.

3.8.7.2. Les coéquipiers du receveur doivent rester en dehors de la ligne de service tant que le service n'est pas frappé.

3.8.8. Les joueurs tournent d'une position dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour égaliser les conditions chaque fois que deux serveurs ont terminé leur tour (c'est-à-dire après le 3ème point, le 7ème point, le 11ème point, le 15ème point, etc.).

3.8.9. Si un joueur non-receveur ou non-serveur se déplace de manière illégale pendant la séquence de service, il perd le point. Dans le cas où les deux joueurs non-receveur et non-serveur se déplacent illégalement, l'équipe qui a commis l'infraction en premier perdra le point. Si les infractions se produisent simultanément, le point sera rejoué.

3.9. Temps Morts

3.9.1. Temps morts de 60 secondes - Les équipes ont droit à un temps mort de 60 secondes par partie. Le temps mort ne peut pas être demandé pendant un point.

Ce temps mort ne peut pas être demandé entre le 1er et le 2ème service. Les équipes ne peuvent pas quitter la zone du terrain et doivent avoir des rafraîchissements ou de l'équipement stockés près du terrain avant le match.

3.9.2. Temps morts pour blessure – Un joueur blessé dispose d'un maximum de 5 minutes de récupération, une fois par match. Ce temps mort peut être demandé dès que la blessure se produit. Voir 3.13.1 pour les détails.

3.10. Temps entre les Points - Les points doivent être joués en succession sans interruption. Une fois l'échange terminé, la balle doit être récupérée immédiatement. Une fois la balle récupérée et donnée au serveur, tous les joueurs doivent se positionner. Tout délai avant l'annonce du "service" entraînera un avertissement pour délai de jeu (voir 4.5.1). Toute infraction ultérieure contre la même équipe entraînera (1) l'utilisation automatique d'un temps mort régulier, s'il est encore disponible, ou (2) une perte de point, si l'équipe n'a plus de temps mort régulier.

3.11. Temps entre les Parties - Les joueurs disposeront de 3 minutes entre les parties. Les joueurs doivent rester près de leur terrain. Ne pas être prêt à commencer après la pause entraînera un avertissement pour délai de jeu à 3 minutes. Si les joueurs ne sont pas positionnés dans la minute suivante, un point sera donné à l'équipe adverse. Un point supplémentaire sera attribué pour chaque minute de retard des équipes.

3.12. Changer et Ajuster l'Équipement - En cas de Set ou de Balle ne convenant plus au jeu, la partie sera interrompue le temps de trouver un remplacement. Une fois remplacé, le jeu reprendra avec le même score, les mêmes positions de joueurs, le même ordre de service et la même situation (c'est-à-dire 1er ou 2ème service, nombre de temps morts restants, pénalités/avertissements toujours en vigueur, etc.) qu'auparavant. Si un filet est déplacé ou altéré de son état initial (c'est-à-dire qu'un pied est rentré, que le filet se détache d'un crochet, etc.), il doit être remis dans sa position et son état d'origine avant que les joueurs ne se positionnent pour le point suivant. Pendant un point, les joueurs doivent jouer malgré les mouvements naturels de l'équipement. Cependant, si l'équipement devient injouable (le filet se rompt, la balle éclate, etc.), le point doit être arrêté et rejoué, avec toutes les fautes réinitialisées.

3.13. Interruptions exceptionnelles

3.13.1. Blessure - En cas de blessure, le jeu est arrêté. Une fois que le joueur commence à recevoir des soins (si fournis), il a 5 minutes pour reprendre le jeu. Si le joueur n'est pas en mesure de reprendre le jeu avant la fin des 5 minutes, l'équipe doit déclarer forfait pour cette partie. Si le joueur reprend le jeu et est de nouveau blessé, il doit reprendre le jeu en une minute ou être sujet au forfait. Tout arrêt supplémentaire pour blessure pendant la partie qui dure plus de 15 secondes entre les points entraînera le forfait du joueur blessé.

3.13.2. Interférence externe - En cas d'interférence externe empêchant le déroulement du jeu, la partie sera interrompue. Lorsque le jeu peut reprendre, il continue avec le même score, les mêmes positions de joueurs, le même ordre de service et la même situation (c'est-à-dire 1er ou 2ème service, nombre de temps morts restants, pénalités/avertissements toujours en vigueur, etc.) qu'auparavant.

Chapitre 4 : Le Service

4.1. Premier service de la partie - Le gagnant d'un tirage au sort ou d'une partie de "Pierre, Papier, Ciseaux" (déterminé par le DT) peut choisir le service/la réception ou les positions de départ. Dans les phases éliminatoires, l'équipe mieux classée peut choisir le service/la réception, le côté ou reporter son choix (voir 3.7).

4.2. Ordre de service

4.2.1. Le premier serveur commence à droite de son partenaire et ne sert que pour un point.

4.2.2. Après le premier point, chaque équipe sert deux points d'affilée et tous les serveurs commencent à gauche de leur partenaire. Après le premier point du serveur, celui-ci échange sa position avec son partenaire et sert à l'autre membre de l'équipe adverse. Cette séquence se poursuit jusqu'à la fin du match.

4.2.2.1. Si les équipes atteignent une victoire avec "deux points d'écart" et que le score cible est atteint (c'est-à-dire que le score est de 21 à 20), alors chaque joueur sert pour un point et les joueurs gardent les mêmes positions pour le reste de la partie.

4.2.3. Ordre dans une Nouvelle Partie - Le processus énoncé en 4.2.1 a lieu à chaque partie, de sorte que l'ordre de service n'a pas besoin de rester le même pour plusieurs parties.

4.3. Caractéristiques du service

4.3.1. Avant de servir, le serveur doit se positionner avec tous les points de contact derrière la ligne de service de 7 pieds.

4.3.2. Après avoir établi la position de service et pendant l'acte de servir – y compris l'élan, le suivi du mouvement et l'élan de l'action – tous les points de contact doivent rester derrière la ligne de service.

4.3.3. Au moins un pied doit maintenir le même point de contact unique avec le sol jusqu'à ce que la balle frappe le filet.

4.3.4. Faire glisser ou traîner un pied au sol à tout moment avant que la balle ne frappe le filet est une infraction.

4.3.5. Le serveur peut faire un pas dans n'importe quelle direction.

4.3.5.1. Un pas est initié au moment où un pied du serveur ne maintient plus un point de contact avec le sol.

4.3.5.2. Une fois que le pied qui avance touche à nouveau le sol, il doit établir et maintenir le même point de contact unique avec le sol jusqu'à ce que la balle frappe le filet.

4.3.6. La balle doit parcourir au moins 10 cm (4 pouces) depuis le point de relâchement avant d'être frappée.

4.3.7. La balle ne peut pas être relâchée et frappée avec la même main. Exception - les joueurs ayant des limitations physiques sont exemptés de cette règle.

4.3.8. Lors de l'acte de servir, la balle ne doit pas être "attrapée" - Une "prise" (catch) se produit lorsque la balle s'immobilise sur une partie du joueur.

4.3.9. Les services ne peuvent pas être plus hauts que l'épaule du receveur lorsque celui-ci est en position athlétique. (Voir 4.5.1.2.3 et 4.6.9)

4.3.10. La balle ne peut pas atterrir sur ou à l'intérieur des lignes de la zone sans frappe (NHZ).

4.4. Exécution du service

4.4.1. Il y a quatre étapes pour le service : (1) Le serveur annonce le score au receveur, en plaçant le score de l'équipe qui sert avant celui de l'équipe qui reçoit et le numéro du service ("premier" ou "deuxième"). (2) Le receveur doit confirmer verbalement sa disponibilité dans les trois secondes. (3) Le serveur doit annoncer "service" dans les trois secondes. (4) Le serveur peut commencer son mouvement de service et dispose de trois secondes pour lancer la balle. Tout retard dans ce processus est sujet à une infraction de délai de jeu (voir 3.10).

4.4.1.1. Un appel de score incorrect peut être identifié par n'importe quel joueur pour réinitialiser le processus de service avant que le serveur n'annonce "service".

4.4.1.2. Positions et restrictions pendant le processus de Service

4.4.1.2.1. Serveur : Après que le serveur a annoncé le score, il ne peut pas faire de pas avant d'avoir annoncé le service.

4.4.1.2.2. Coéquipier du Serveur : À tout moment, le coéquipier du serveur peut ajuster sa position et est libre de se déplacer. Il n'a pas besoin de retourner à sa position lors des tentatives de service suivantes au cours du même point. Il ne peut pas entrer dans le cercle de service avant que la balle ne soit frappée.

4.4.1.2.2.1. Le coéquipier du serveur n'est pas autorisé à croiser devant l'équipe qui reçoit et cela entraînera une perte de point. Toutes les règles d'Obstacle sont en vigueur (voir chapitre 6).

4.4.1.2.3. Receveur de Service : La posture athlétique du receveur de service (c'est-à-dire la hauteur des épaules) est établie dès la confirmation de sa disponibilité.

4.4.1.2.3.1. La posture athlétique d'un receveur établit la hauteur de ses épaules. Une posture athlétique est définie par la capacité de se déplacer rapidement latéralement et comprend des genoux fléchis (pas moins de 90 degrés), les pieds légèrement plus écartés que la largeur des épaules, et la poitrine positionnée au-dessus des pieds.

4.4.1.2.3.2. Si un receveur ne respecte pas la définition d'une posture athlétique, ce qui entraîne une hauteur d'épaule abaissée, il doit en être informé avant que le serveur n'annonce "service". Après notification, le receveur doit corriger sa posture pour adopter une position acceptable. Le non-respect de cette correction entraînera une pénalité pour délai de jeu (voir 3.10). Une fois que le receveur a confirmé sa disponibilité, il peut abaisser sa posture s'il le souhaite.

4.4.1.2.4. Coéquipier du Receveur de Service : À tout moment, le coéquipier du receveur de service peut ajuster sa position et est libre de se déplacer. Il ne peut pas entrer dans le cercle de service avant que la balle ne soit frappée.

4.4.1.2.4.1. Le mouvement du coéquipier du receveur doit suivre une ligne droite imaginaire s'étendant du centre du terrain à travers sa position de départ.

4.4.2. Le serveur dispose de deux tentatives pour effectuer un service légal.

4.4.2.1. Si le serveur commet une faute de service, seul un joueur de l'équipe qui reçoit a jusqu'à ce que la balle soit frappée une deuxième fois, qu'il y ait un changement de possession, ou immédiatement (c'est-à-dire dans les ~3 secondes) après une balle morte pour appeler "faute". Le serveur dispose alors d'un deuxième service. Si une deuxième "faute" est appelée, l'équipe qui reçoit marque un point.

4.4.2.1.1. Si une faute se produit et qu'une infraction est commise par l'équipe qui reçoit avant que la balle ne soit frappée une deuxième fois ou qu'il n'y ait un changement de possession, la faute prévaut sur l'infraction.

4.4.2.2. L'équipe qui reçoit peut choisir de jouer malgré une faute qui n'est pas activement signalée par un observateur. Cependant, les joueurs ne peuvent jamais jouer malgré les règles 4.5.10 à 4.5.13. À moins qu'un appel ne soit fait par un joueur ou un observateur, le jeu est en cours. L'équipe qui reçoit n'est pas obligée de dire quoi que ce soit si elle choisit de jouer malgré une faute.

4.5. Fautes de service

4.5.1. La balle est frappée avant d'avoir parcouru 10 cm (4 pouces) depuis le point de relâchement.

4.5.2. Après avoir établi la position de service ou pendant l'acte de servir – y compris l'élan, le suivi du mouvement et l'élan de l'action – le serveur entre en contact avec ou à l'intérieur de la ligne de service. Cela inclut le contact avec un joueur qui est sur ou à l'intérieur de la ligne de service.

4.5.2.1. C'est une faute même si la balle est déclarée morte avant que le serveur n'entre en contact avec ou à l'intérieur de la ligne de service.

4.5.2.2. Le serveur ne peut entrer en contact avec ou à l'intérieur de la ligne de service qu'après avoir démontré que l'élan de l'action s'est arrêté et après avoir retrouvé le contrôle de son corps.

4.5.3. La balle est "attrapée". Voir 5.3.2.

4.5.4. Le serveur ne maintient pas un point de contact avec son pied pivot jusqu'à ce que la balle frappe le filet.

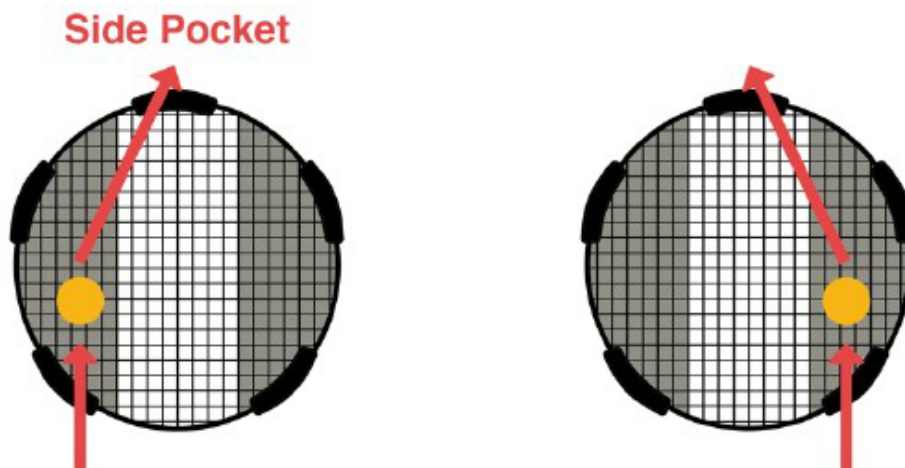
4.5.5. Après avoir fait un pas, le serveur ne maintient pas un point de contact avec son pied non-pivot jusqu'à ce que la balle frappe le filet.

4.5.6. La balle frappe directement le cadre ou les pieds.

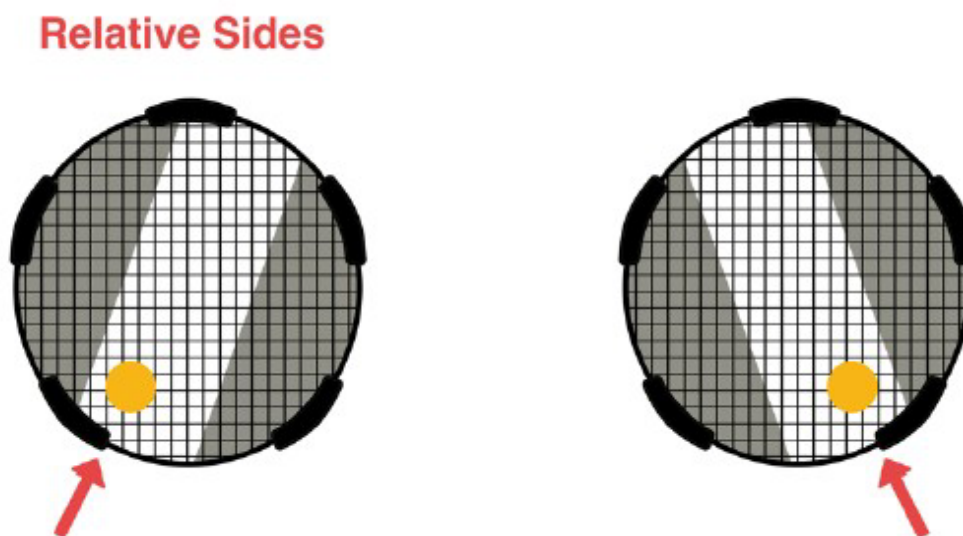
4.5.7. Poches latérales (Side Pockets)

4.5.7.1. Poche latérale – après avoir frappé un tiers latéral du filet, relativement parallèle à la trajectoire d'entrée de la balle, la trajectoire horizontale de la balle change vers le côté opposé.

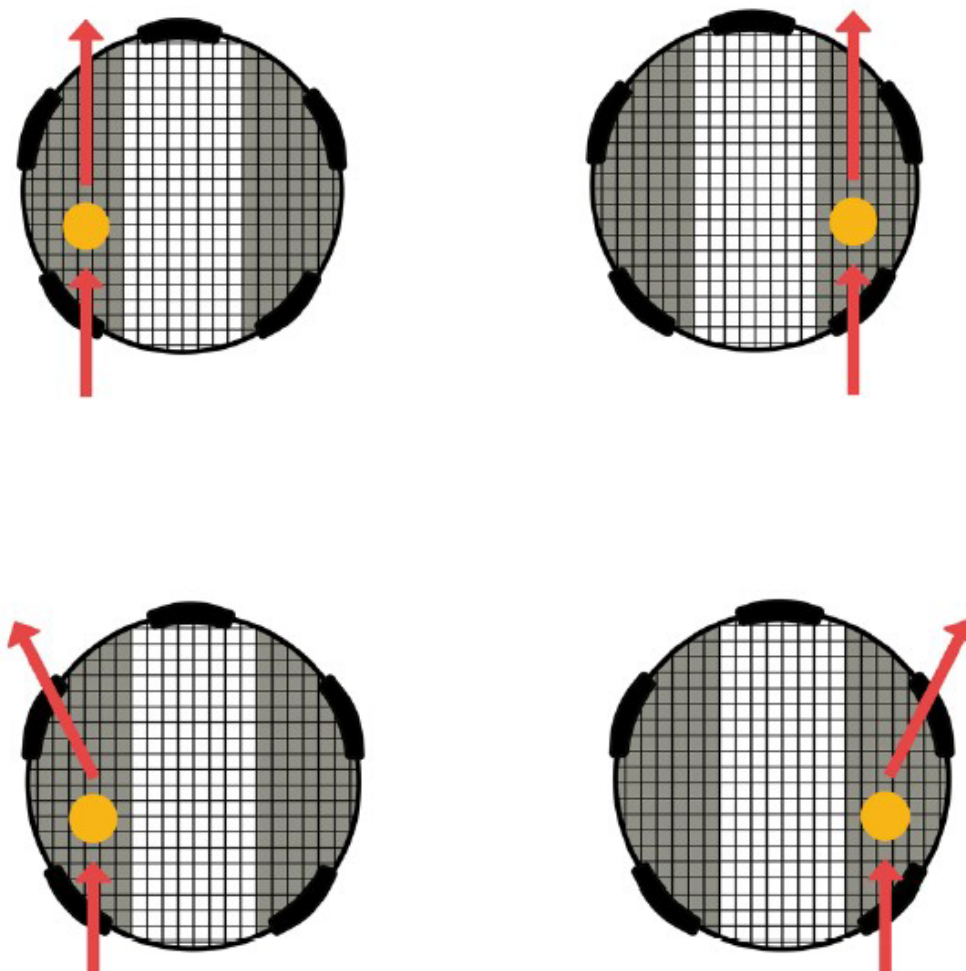
4.5.7.1.1. Une balle frappant le tiers gauche du filet et se déplaçant vers la droite ou une balle frappant le tiers droit du filet et se déplaçant vers la gauche est une poche.



4.5.7.1.2. 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.



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



4.5.8. Après avoir frappé le tiers arrière du filet, la balle ne doit pas reculer. Chaque partie de la balle doit atterrir au-delà du point le plus éloigné du set par rapport à l'angle d'entrée horizontal de la balle.

4.5.8.1. 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.

4.5.9. Chaque partie de la balle est au-dessus du point le plus haut des épaules du receveur à tout moment entre le contact de la balle avec le filet et le moment où la balle le dépasse ou est touchée par le receveur, selon ce qui se produit en premier. Si, après avoir confirmé sa disponibilité, le receveur abaisse ses épaules, la hauteur des épaules sera jugée en fonction de sa posture athlétique antérieure. Si, après avoir confirmé sa disponibilité, le receveur lève ses épaules, la hauteur des épaules sera jugée en fonction de sa nouvelle position.

4.5.9.1. La balle dépasse le receveur lorsqu'elle franchit le plan perpendiculaire à la ligne entre la position du receveur et le centre du filet.

4.5.10. La balle manque complètement le set.

4.5.11. La balle touche le set (pieds, cercles, filet) plusieurs fois.

4.5.12. Après le service, le premier contact est effectué par un joueur de l'équipe qui sert (c'est-à-dire qu'un joueur frappe son partenaire avec le service).

4.5.13. La balle est relâchée et non frappée. Une fois la balle relâchée, la laisser tomber, la rattraper ou la frapper et manquer un lancer sont toutes considérées comme une faute.

4.5.14. Le serveur ne lance pas la balle dans les trois secondes après avoir annoncé "service".

4.5.15. La balle est relâchée et frappée avec la même main. Exception - les joueurs ayant des limitations physiques sont exclus de cette règle.

4.5.16. La balle atterrit sur ou à l'intérieur des lignes de la zone sans frappe (NHZ).

Chapitre 5 : Jouer la Balle

5.1. En Jeu - La balle est en jeu à partir du moment où le serveur la frappe jusqu'à ce que l'une des situations suivantes se produise :

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

5.1.2. Une infraction se produit et/ou est appelée par n'importe quelle équipe ou 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 3 touches alternées entre les joueurs pour renvoyer la balle sur le set.

5.2.3 Contacts Consécutifs - Un joueur ne peut pas frapper la balle deux fois consécutivement. Exception voir règles 5.3.5 et 5.3.6.

5.2.4 Contacts Simultanés - Si au premier contact d'une possession, des coéquipiers touchent la balle simultanément, cela compte comme un seul coup. L'un ou l'autre coéquipier peut effectuer le coup suivant. Après le premier contact, les contacts simultanés comptent comme deux 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" (catch) se produit lorsque la balle s'immobilise sur une partie du joueur.

5.3.3. Les joueurs ne peuvent pas frapper la balle à deux mains. Exceptions voir règles 5.3.4 et 5.3.5.

5.3.4. Lors du premier coup de l'équipe sur une possession, la balle peut toucher diverses parties du corps, à condition que les contacts aient lieu simultanément.

5.3.5. Lors du premier coup de l'équipe sur une possession, la balle peut contacter diverses parties du corps d'un ou des deux joueurs consécutivement, à condition que les contacts se produisent au cours d'une seule action. Un joueur peut avoir des contacts consécutifs avec la même main (c'est-à-dire des paumes aux doigts) tant que cela n'entraîne pas une "prise" et/ou un lancer. Ces contacts consécutifs comptent pour un seul coup.

5.3.6. Après le premier coup de l'équipe sur 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 tels que décrits en 5.3.6 ne sont pas autorisés lors de la réception de service.

5.3.6.2. Les contacts consécutifs tels que décrits en 5.3.6 ne peuvent pas entraîner un coup immédiat sur le filet.

5.4. Infractions en jouant la Balle

5.4.1. Quatre coups - Une équipe frappe la balle plus de trois fois avant de la renvoyer sur le set.

5.4.2. Non-rebond - La balle est "attrapée".

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

5.4.4. Double-contact - Un joueur frappe la balle deux fois de suite ou la balle contacte diverses parties de son corps de manière successive. Exception voir règle 5.3.5.

5.5. Coups sur le filet

5.5.1. Coups illégaux sur le filet - Lorsque la balle est renvoyée sur le set, 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 contact initial de la balle avec le set touche directement le cadre, les pieds ou le dessous du filet.

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

5.5.1.4. La balle ne sort jamais du filet.

5.5.1.5. La balle touche le sol en dehors de la limite extérieure sans que l'équipe adverse ne touche la balle avant qu'elle ne touche le sol. Une balle touchant la ligne de délimitation est légale. Note - la règle de limite ne s'applique pas au service.

5.5.1.6. La balle atterrit sur ou à l'intérieur des lignes de la zone sans frappe (No Hit Zone). Pour le jeu mixte, les lignes de la zone sans frappe ouverte/hommes seront utilisées comme ligne que la balle doit franchir.

5.5.1.7. L'équipe qui reçoit renvoie le service sans utiliser trois touches.

5.5.2. Poche - Pendant un échange, tout coup qui modifie la trajectoire de la balle en raison de sa proximité avec le cadre, sans toucher le cadre (c'est-à-dire une poche), est légal. Voir la règle 4.6.7 pour les poches sur un service.

5.5.3. Remontée (Roll-up) - Un coup où la balle atterrit complètement sur le filet, puis roule dans le cadre et ensuite hors du filet (c'est-à-dire une remontée) est légal.

5.5.4. Changement de Possession

5.5.4.1. La possession change une fois que la balle quitte le filet. Aucune équipe ne peut contacter la balle tant qu'elle est en contact avec le filet.

5.5.5. Autres violations de frappe. Toutes entraînent une perte de point.

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

5.5.5.2. Un joueur offensif frappe un coup hors du filet qui se frappe ensuite lui-même ou son coéquipier (inclut les services).

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

5.6. Zone Sans Frappe ou No Hit Zone (NHZ)

5.6.1. La zone de 100 cm (3,28 pieds) du centre du filet est la Zone Sans Frappe. Le dernier coup de toutes les possessions doit être initié en dehors de cette zone.

5.6.2. C'est une perte de point pour l'équipe qui frappe si, lors du dernier coup de la possession, le joueur qui frappe entre en contact avec ou à l'intérieur de la Zone Sans Frappe ou NHZ pendant l'acte de frappe. Cela inclut le contact avec un joueur qui est 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 frapper comprend l'élan, le suivi du mouvement et l'élan de l'action.

5.6.2.2. C'est une perte de point si l'élan du joueur entraîne le joueur à entrer en contact avec quoi que ce soit à l'intérieur de la Zone Sans Frappe (NHZ), y compris un autre joueur.

5.6.2.2.1. Si le joueur est incapable d'éviter NHZ en raison de la proximité d'un adversaire, l'obstacle (Hinder, Chapitre 6) du défenseur précède une violation de la NHZ par le frappeur.

Si aucun joueur de l'équipe défensive n'aurait eu l'occasion de renvoyer la balle, l'équipe du frappeur marque le point même si cet obstacle est inévitable.

5.6.2.3. C'est une perte de point même si la balle est déclarée morte avant que le joueur n'entre en contact à l'intérieur de la Zone Sans Frappe.

5.6.2.4. Le frappeur ne peut entrer en contact à l'intérieur de la Zone Sans Frappe qu'après avoir démontré que l'élan de l'action s'est arrêté et après avoir retrouvé le contrôle de son corps.

5.6.2.5. Si un équipement tombe par inadvertance du corps d'un joueur et atterrit dans la Zone Sans Frappe, ce n'est pas une violation. Par exemple, une casquette tombe et atterrit dans 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 tant que ses deux pieds n'ont pas touché la surface de jeu complètement en dehors 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.

5.7. Contact avec le Set - Le contact avec le set par un joueur (cadre, pieds ou filet) pendant un échange entraîne une infraction de "Contact avec le Set" pour le joueur fautif et est une perte de point pour cette équipe. Cela inclut le contact d'un équipement tombé d'un joueur.

5.7.1. Si un mouvement naturel de l'équipement pousse le set vers un joueur, le contact avec le set n'est pas considéré comme une violation et le point doit être joué.

Chapitre 6 : Empêchements ou Obstacles (Hinders)

6.1. Les joueurs dont c'est le tour de jouer la balle ont droit à ne pas être gênés par les adversaires.

6.1.1. L'ordre dans lequel les joueurs peuvent légalement contacter la balle détermine qui a la priorité. Un joueur qui peut légalement contacter 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 fournir aux autres joueurs :

6.2.1. Un accès direct et dégagé à la balle après la fin d'un mouvement de suivi raisonnable ;

6.2.2. La liberté de frapper la balle avec une amplitude de mouvement raisonnable ;

6.2.2.1. Pour assurer la sécurité des joueurs, lorsqu'un frappeur est à portée de bras du filet, l'équipe défensive ne peut pas entrer dans le cylindre imaginaire s'élevant du cadre. S'ils le font, cela entraînera un point pour l'équipe qui frappe. L'équipe adverse peut entrer dans le cylindre une fois le mouvement de suivi du frappeur terminé.

6.2.2.2. Le mouvement de suivi d'un joueur peut contribuer à l'interférence pour l'adversaire lorsque c'est le tour de ce dernier de jouer la balle. Si un joueur (du camp adverse) se déplace dans la direction de son coup, provoquant une interférence immédiate, un rejeu peut être accordé (voir 6.7).

6.3. Un obstacle ou empêchement ou gêne (hinder) se produit si l'adversaire ne remplit pas l'une des exigences de 6.2.1 ou 6.2.2, même si l'adversaire fait tout son possible pour remplir ces exigences.

6.4. Un joueur rencontrant un obstacle possible a le choix de continuer à jouer ou d'arrêter le jeu.

6.4.1. Un joueur qui demande un rejeu ou un point doit arrêter le jeu immédiatement et dire "Obstacle" (Hinder).

6.5. Un rejeu ou un point ne sera pas accordé si :

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

6.5.2. Une interférence s'est produite mais il n'y a aucune opportunité de retour, en donnant le bénéfice du doute au joueur gêné.

6.5.2.1. Le fait que le joueur fasse tout son possible pour atteindre la balle (à l'exception d'un contact physique dangereux) est un facteur important pour déterminer s'il aurait eu une opportunité de retour. Dans toute situation discutable, la sécurité des joueurs doit être la priorité numéro un.

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

6.5.4. Le joueur a créé l'interférence en se dirigeant vers la balle par un chemin indirect alors que l'adversaire fournissait un accès direct.

6.5.4.1. Cela se produit lorsque l'adversaire fournit clairement un accès direct mais que le joueur prend un chemin indirect. Cela est différent d'une situation où un joueur, en essayant de se remettre d'une position de désavantage, n'a pas d'accès direct à la balle. Dans cette situation, le joueur anticipe que l'adversaire va frapper la balle d'une certaine manière, commence à se déplacer dans cette direction, mais s'étant trompé, change de direction pour trouver l'adversaire sur son chemin. Si le joueur démontre suffisamment qu'il aurait eu une bonne touche, alors 6.6 - 6.7 déterminera l'issue de l'obstacle.

6.6. L'équipe gênée recevra un point s'il y a eu interférence, que l'adversaire n'a pas fait tout son possible pour éviter, et que le joueur aurait eu une opportunité de retour.

6.7. L'équipe gênée obtiendra un rejeu s'il y a eu interférence, que l'adversaire a fait tout son possible pour éviter, et que le joueur aurait eu une opportunité de retour.

6.7.1. Toutes les fautes sont réinitialisées.

Chapitre 7 : Conduite des Participants

7.1. Conduite Sportive

7.1.1. Les participants doivent connaître les règles officielles de l'IRF et s'y conformer.

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 infraction, il est de son devoir de la signaler immédiatement (exception 4.5.2.1).

7.1.3. Les participants doivent accepter les décisions des observateurs avec une conduite sportive, sans les contester. 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 règles de temps. Voir le délai de jeu en 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. Inconduite - Une 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. Conduite impolie - Action contraire aux bonnes manières ou aux principes moraux.

7.3.2. Conduite offensive - Paroles ou gestes diffamatoires ou insultants ou toute action exprimant le mépris.

7.3.3. Agression - Attaque physique réelle ou comportement agressif ou menaçant.

7.4. Barème des Sanctions en cas d'Inconduite

7.4.1. Avertissement - La première conduite impolie du match par un joueur est sanctionnée d'un avertissement par l'observateur ou le directeur du tournoi.

7.4.2. Pénalité - La deuxième conduite impolie du même match par le même joueur est pénalisée par un point accordé par l'observateur ou le directeur du tournoi. La première conduite offensive du match par un joueur est pénalisée par un point accordé par l'observateur ou le DT.

7.4.3. Disqualification - La troisième conduite impolie du même match par le même joueur est sanctionnée par une disqualification du tournoi par l'observateur ou le directeur du tournoi. La deuxième conduite offensive du match par un joueur est sanctionnée par une disqualification du tournoi par l'observateur ou le directeur du tournoi. La première attaque physique ou agression implicite ou menacée est sanctionnée par une disqualification du tournoi par l'observateur ou le directeur du tournoi.

7.5. Inconduite avant et entre les parties/matches - Toute inconduite survenant avant, entre ou après les parties/matches est sanctionnée conformément à la règle 7.4 et les sanctions s'appliquent aux parties suivantes. Si elle n'est pas observée par un officiel du tournoi, cette inconduite doit être signalée au directeur du tournoi. Une fois qu'un joueur reçoit une pénalité, il ne recevra plus d'avertissements dans les matches suivants pour cet événement. Les sanctions commenceront au niveau de la pénalité.

Chapitre 8 : Prendre des décisions et résoudre les désaccords

8.1. Appel des fautes de service - voir 4.5.2.1.

8.2. Infractions de Frappe et de Jeu - Les infractions de frappe (comme un coup direct sur le cadre) ou les infractions de jeu (comme un contact avec le set) doivent être signalées immédiatement après leur occurrence en disant "violation" et en arrêtant le jeu.

8.3. Appel d'Obstacle (hinder) - Les obstacles (hinder) doivent être signalés immédiatement après leur occurrence en disant "Obstacle" (hinder) 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 (lorsque les observateurs ne sont pas présents), elles doivent rejouer le point. Les coéquipiers n'ont pas besoin d'être d'accord entre eux pour que cette équipe exprime un désaccord. Si trois joueurs pensent une chose et que le quatrième joueur n'est toujours pas d'accord après discussion, cela justifie de rejouer le point.

Règles de la Fédération Internationale de Roundnet

- Adoptées le 21 octobre 2021 -

- Mises à jour le 10 août 2022, le 12 juin 2024, et le 17 octobre 2025 -

Fin de traduction : Mars 2026

Direction Technique Nationale (DTN) / Fédération Béninoise de Roundnet (FBRN)

