



**Spikeball®**

*Règlement*

**MON-VESTIAIRE.COM**



## Résumé

**Le SPIKEBALL** est un sport d'équipe opposant deux équipes de deux joueurs. Un trampo-line Spikeball est au centre du terrain et les équipes se font face de part et d'autre du filet. 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.

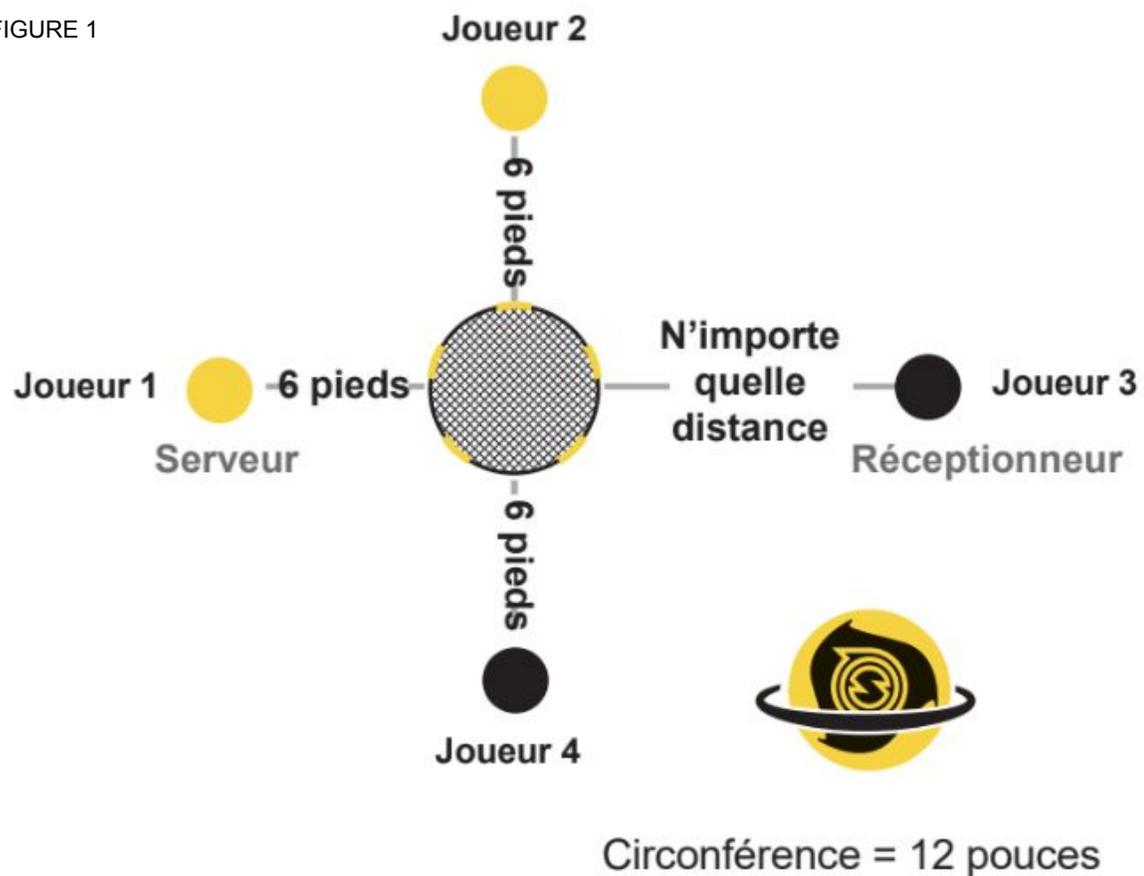
**Le but du jeu est de faire rebondir la balle sur le filet de façon à ce que l'équipe adverse ne soit pas capable de la retourner.**

## Les équipes

Une équipe peut faire jusqu'à trois contacts pour retourner la balle sur le filet. Une fois que la balle est envoyée sur le filet, c'est au tour de l'autre équipe de jouer la balle. Le point se continue jusqu'à ce qu'une des équipes ne soit pas capable de retourner la balle légalement. Les joueurs peuvent bouger où ils veulent durant le jeu, mais ils ne doivent pas nuire ou empêcher un adversaire de jouer la balle.



FIGURE 1



# Notions de base

La position initiale des joueurs est indiquée dans la figure 1.

- La balle doit être gonflée afin d'avoir une circonférence de 30cm.
- La tension dans le filet doit être constante. Une balle laissée tomber d'une hauteur de 1,50m devrait rebondir d'environ 30cm.
- Jouez un pierre-feuille-ciseaux dont le gagnant choisira de servir, de réceptionner ou le côté qu'il désire. Lors des sets suivants, les choix sont inversés.





# Les points

Le Spikeball utilise le pointage « rally »; l'équipe qui sert ou qui réceptionne peut obtenir le point.

- Les sets sont habituellement de 11, 15 ou 21 points. Dans un tournoi, le directeur du tournoi spécifie le pointage utilisé. Le match est remporté en 2 sets gagnants.
- Il doit y avoir une différence d'un minimum de 2 points entre les deux équipes afin de gagner une manche, à moins qu'une règle différente soit spécifiée.
- Les équipes ont droit à un temps mort de 30 secondes par set. Les temps morts doivent être appelés entre les points. – En cas de blessure, chaque équipe dispose d'un temps mort de 5 minutes par partie. Si le joueur blessé ne peut pas reprendre le jeu après ce délai, son équipe doit déclarer forfait.
- Un échange se termine et un point est attribué quand :
  - La balle touche le sol ou qu'elle n'est pas retournée sur le filet en un maximum de 3 contacts.
  - La balle est frappée directement sur le cadre à n'importe quel moment, incluant au service. La balle rebondit sur le filet et retombe sur celui-ci ou sur le cadre.
  - La balle roule clairement sur le filet.
  - Un joueur commet deux fautes consécutives au service.

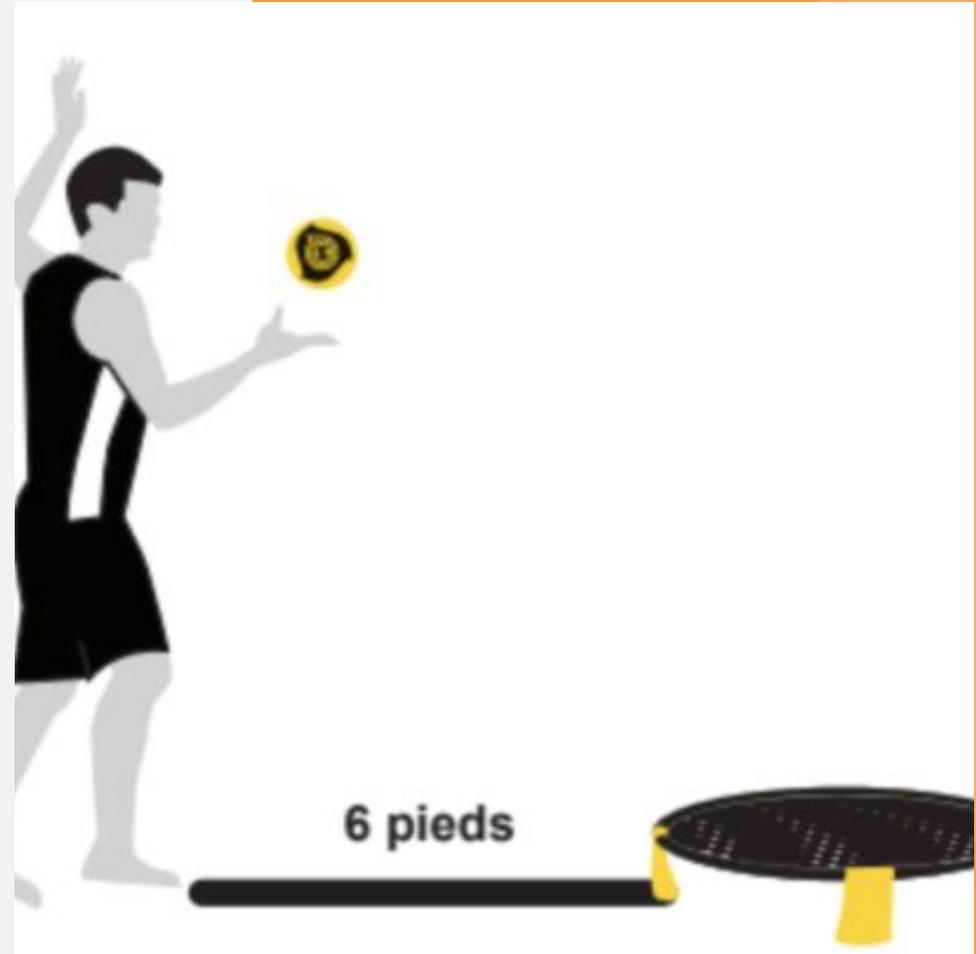




# Le Service

*6 pieds = 1m82*

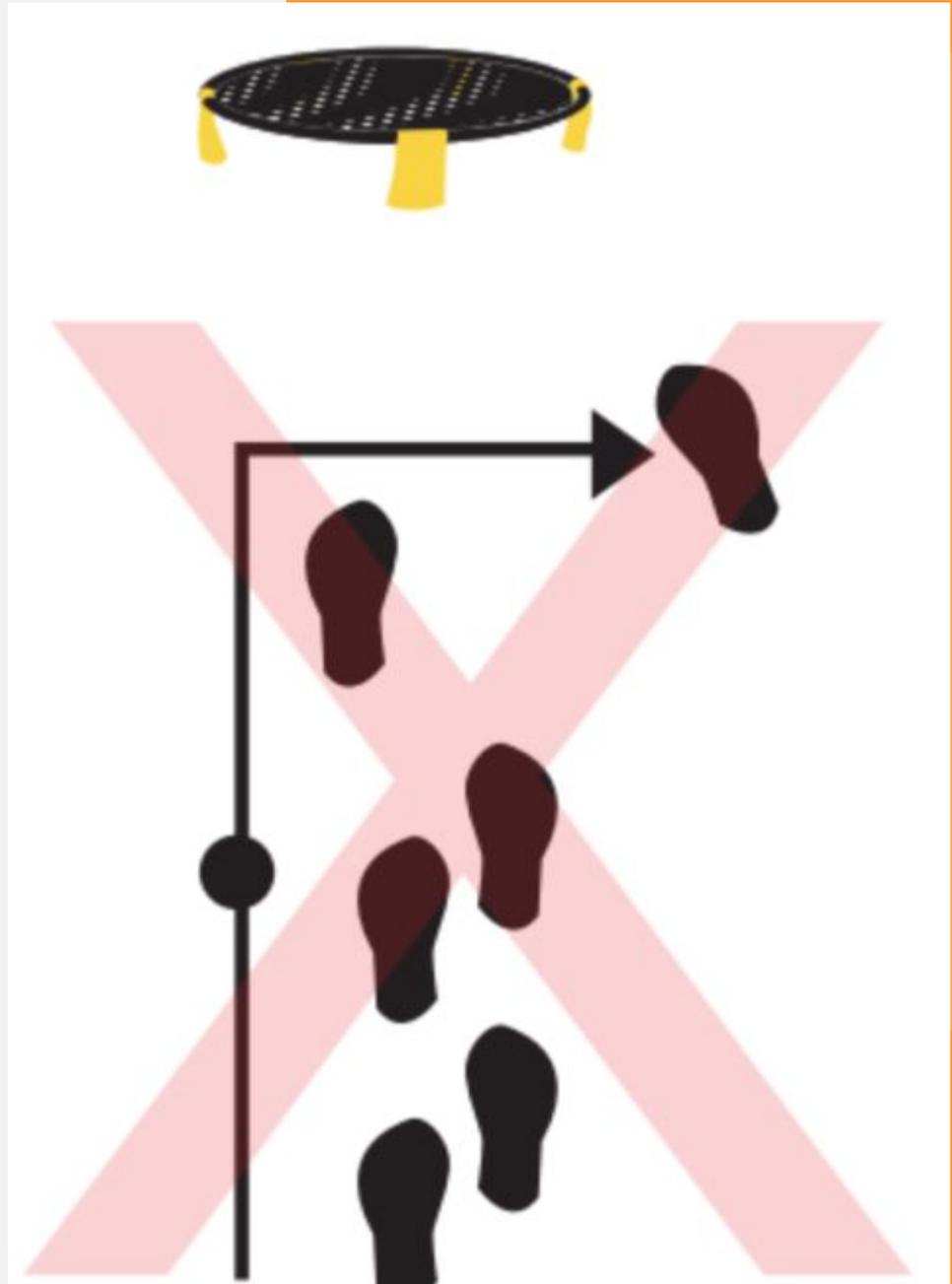
- Un ordre de service est déterminé par les joueurs. Celui-ci doit alterner entre les joueurs des deux équipes (par exemple, le joueur 3 servira après le joueur 1, etc.) – Cet ordre peut être changé entre les sets d'une même partie.
- Le serveur se positionne en premier. Les joueurs ne réceptionnent pas le service se positionnent à 90 degrés du serveur (voir Figure 1). Le receptrionneur – le seul joueur autorisé à réceptionner le service- se place où il veut.
- Il n'y a pas de limite de force aux services; les services courts sont permis.





# Le Service

- Tous les joueurs, à l'exception du receveur, doivent être à 1,80m du trampoline.
- Dès que le serveur a fait son service, les joueurs peuvent se déplacer n'importe où autour du trampoline.
- Si l'équipe qui a reçu le service gagne le point, ce sera à leur tour de servir. Les joueurs se réfèrent à l'ordre initial des serveurs afin de déterminer qui doit servir. Si c'est l'équipe qui a servi qui fait le point, le serveur change de place avec son coéquipier et sert sur l'autre joueur de l'équipe adverse.
- Afin de limiter les effets du soleil et du vent, les joueurs peuvent effectuer, s'ils le désirent, une rotation de 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à chaque 5 points.





# Le Service

- Si un serveur fait 2 fautes, l'équipe adverse gagne le point. N'importe quelle infraction aux règles suivantes est une faute :
  - Le serveur doit dire le pointage de son équipe avant de dire celui de l'équipe en réception de service.
  - Si le serveur lance la balle, il doit la frapper.
  - Échapper, attraper ou tenter de frapper la balle sans succès compte comme une faute.
  - Les pieds du serveur doivent être complètement derrière la ligne de service si elle est visible. Si la ligne n'est pas visible, le serveur doit être à un minimum de 1,80m du trampoline au moment du contact avec la balle.





# Le Service

- Le serveur ne doit pas se pencher ou se laisser tomber vers l'avant afin de frapper la balle plus près du trampoline.
- Le serveur peut faire un pas de pivot OU des pas d'approche, mais il ne peut pas faire plus d'un pivot latéral et il ne peut pas changer de direction dans les pas d'approche.
- Le serveur peut frapper la balle avec un pied dans les airs, mais ce pied doit atterrir au sol à au moins 1,80m du trampoline.
- Le service ne doit pas être au-dessus de la main du receveur lorsque son bras est tendu au dessus de sa tête.





# Le Service

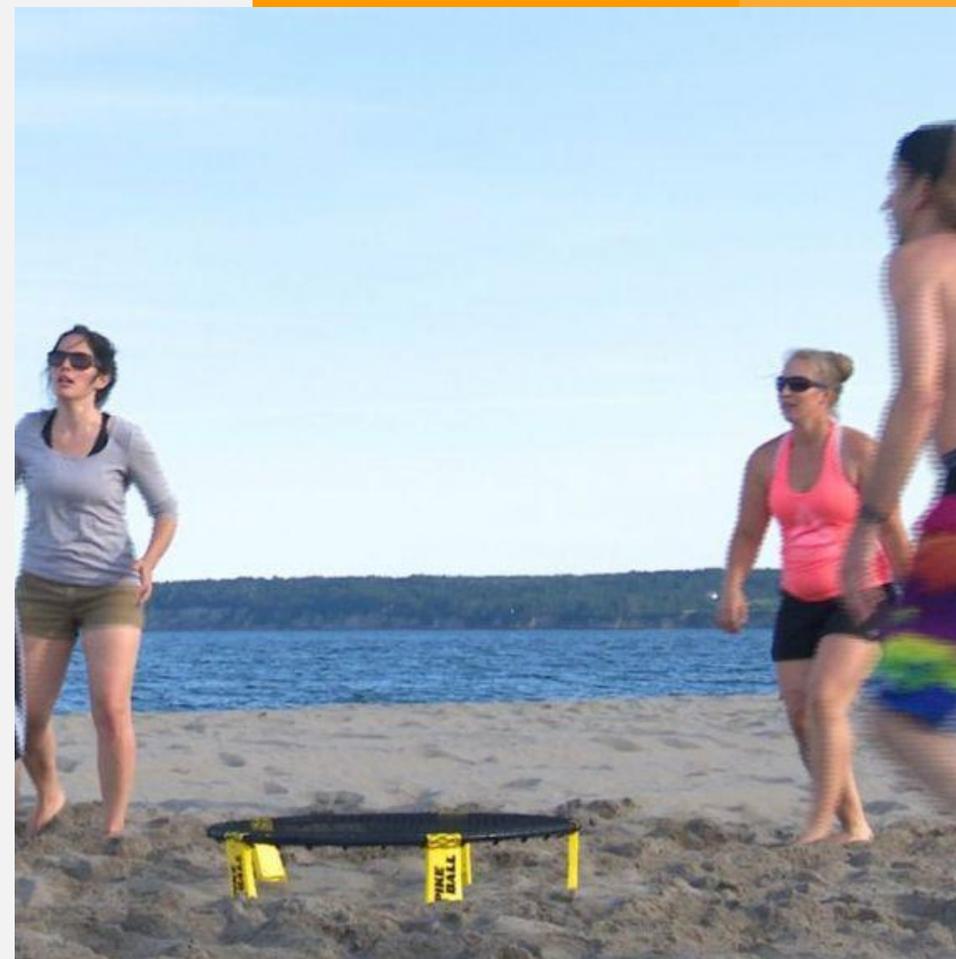
- Si le receveur peut attraper la balle sans sauter, le service est bon. Dans le cas contraire, l'équipe qui reçoit le service peut dire « faute » avant le second contact ou avant que la balle touche le sol afin de signaler la faute ou, elle peut décider de poursuivre le jeu.
- Le service doit faire un bond franc.
- Si la balle fait un bond imprévisible (communément appelé un « pocket ») et/ou si la balle frappe le filet et ensuite roule dans le cadre et sort (communément appelé un « roll-up »), l'équipe qui reçoit peut décider de poursuivre le jeu ou de signaler la faute en disant « faute » avant le second contact ou avant que la balle touche le sol.





# Le Service

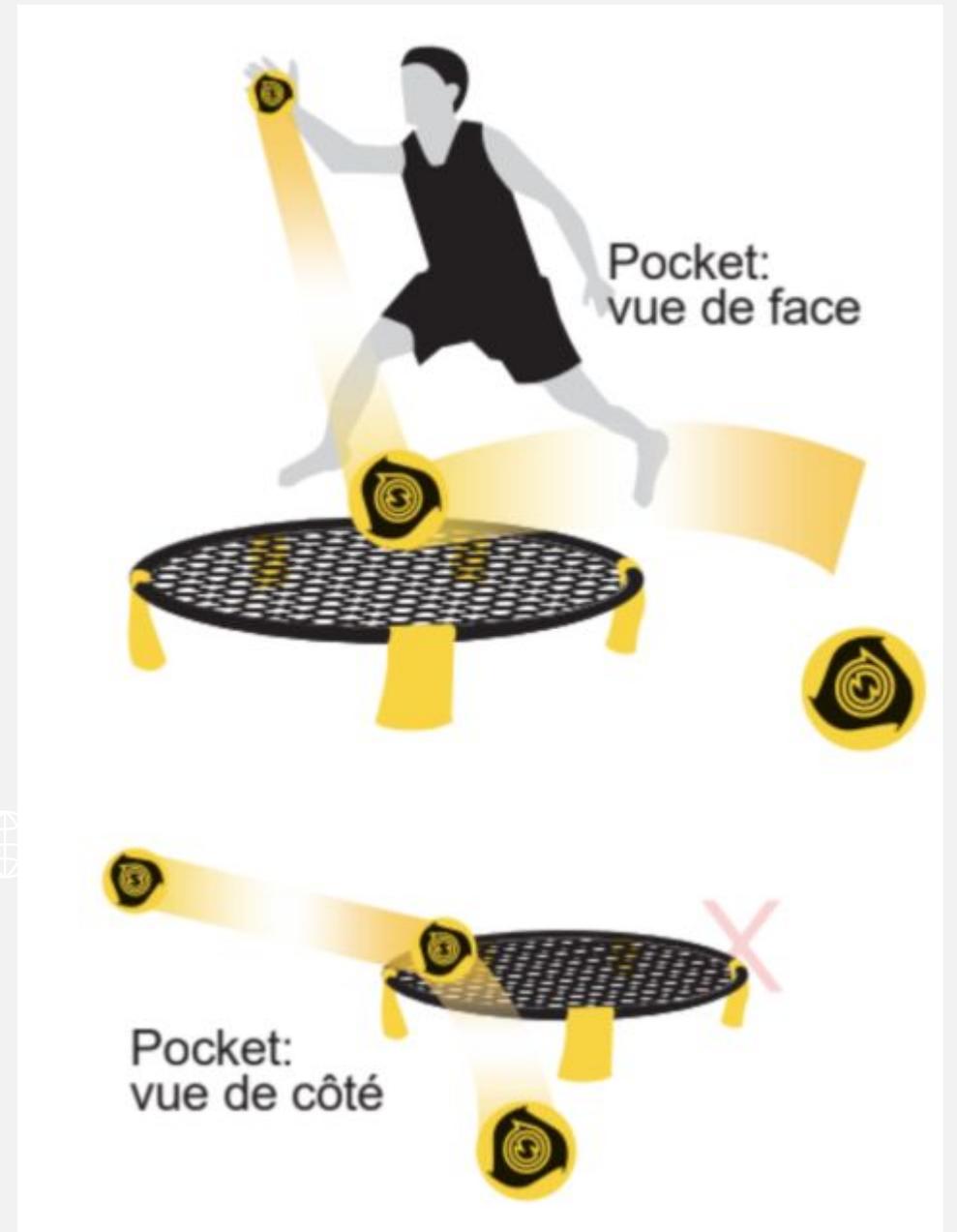
- Si la balle frappe le filet près du cadre du côté du serveur (communément appelé un « near-net »), la trajectoire du rebond est habituellement basse et rapide sans changement de direction. Ceci est un service légal.
- Si le service ne touche pas le filet, touche le cadre directement ou si la balle fait plus d'un bond, l'équipe qui était en réception de service gagne le point.





# Echanges

- Lorsque la balle rebondit sur le filet, cela représente un changement de possession, c'est-à-dire que c'est à l'autre équipe de jouer la balle.
- Chaque équipe a droit à un maximum de 3 contacts par possession.
- Un joueur ne peut pas toucher à la balle deux fois de suite. Si cela se produit, son équipe perd le point.
- Le contact avec la balle doit être franc: elle ne doit pas être attrapée, transportée ou lancée.
  - Les joueurs ne peuvent pas frapper la balle avec deux mains, même pas en « manchette » ou en « touche » de volleyball.





# Echanges

- Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle partie du corps pour jouer la balle.
- Lorsque la balle fait plus d'un bond sur le filet ou lorsqu'elle touche le cadre, l'équipe adverse gagne le point.
- Après le service, les bonds imprévisibles (« pocket ») qui ne touchent pas au cadre sont légaux et doivent être joués.
- Un contact qui frappe le filet pour ensuite rouler sur le cadre et en-dehors du filet (« roll-up ») est joué comme un « pocket » plutôt que comme un coup qui touche le cadre directement.
- Dans le cas où les équipes ne peuvent s'entendre sur la légalité d'un contact lors de l'échange, le point est rejoué.





# Infractions



- **IMPORTANT** : La sécurité des joueurs est primordiale.
- Les joueurs qui ne sont pas en possession de la balle doivent faire un effort pour éviter de nuire au jeu de l'équipe adverse.
- Si une passe ou une attaque, avant d'avoir touché le filet, touche un joueur adverse, le point doit être repris.

- Les infractions suivantes causent la perte du point :
  - Un défenseur tente de jouer la balle quand c'est l'équipe adverse qui en a possession.
  - Un joueur envoie la balle sur le filet et elle touche ensuite le joueur qui l'a frappée ou son coéquipier.
  - Un joueur touche le trampoline (anneau, patte ou filet) avant que le point soit terminé (la balle touche le sol, l'adversaire fait un double contact, etc.).



- Si la position d'un joueur en défense empêche un jeu possible de l'équipe en possession, le joueur dont le jeu a été obstrué peut signaler la faute en disant "obstruction".
  - Si l'obstruction était évitable et que l'équipe en possession était dans une position offensive avantageuse (à proximité du trampoline et en contrôle de la balle), le point leur est accordé.
    - Exemple 1 : Le joueur défensif empêche le joueur offensif d'attaquer la balle en plaçant son bras au dessus du trampoline afin de tenter de bloquer l'attaque.
    - Exemple 2 : Un joueur de l'équipe en défense entre en contact avec un joueur étant à proximité du trampoline s'apprêtant à attaquer.
    - Si le joueur en défense n'avait pas le temps d'éviter l'obstruction tout en étant dans une position défensive légitime, le point est repris, même si l'équipe en possession de la balle était dans une position offensive avantageuse.
    - Exemple : Une défense à proximité du trampoline réalisée avec le corps rebondit directement sur un joueur de l'équipe adverse.



*Bonne partie !!*

**LET'S GO**