

LIGUE DE SPIKEBALL INTRAMUROS de l'Université de Sherbrooke – RÈGLEMENTS

ÉTÉ 2024

Table des matières

Déroulement des matchs	3
Ponctualité	3
Durée d'une soirée.....	3
Composition d'une équipe.....	3
Équipement.....	3
Consommation d'alcool.....	3
Formule du jeu	4
Marquer un point	4
Reprise.....	4
Échange	4
Gagner une manche	4
Gagner une partie	5
Forfait	5
Premier service	5
Positions	5
Service	6
Premier service de la manche	6
L'ordre du service.....	6
Position de service.....	7
Caractéristiques du service.....	7
Fautes de service	7
Jouer la balle.....	7
Balle en jeu.....	7
Touche de balle.....	8
Balle en jeu.....	8
Caractéristiques d'une touche.....	8

Déroulement des matchs

Ponctualité

Les joueurs sont tenus de se présenter aux responsables avant le match afin de remettre leur carte étudiante ou une autre carte d'identité pour les non-membres.

Les joueurs doivent être prêts à jouer à l'heure prévue à l'horaire.

Une équipe qui est toujours en infraction après 15 minutes de retard perd le match par forfait ; à moins d'en avoir informé les responsables de ligue avant.

Durée d'une soirée

Une soirée d'intra-muros de Spikeball dure deux (2) où un nombre aléatoire de match est joué en fonction du nombre de participants présents.

Composition d'une équipe

Une équipe est composée de deux (2) joueurs.

Équipement

Les joueurs peuvent porter des souliers à crampons ou des espadrilles. 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.

Consommation d'alcool

Nous tenons à vous rappeler que toute consommation d'alcool sur les divers terrains et plateaux du Centre sportif est strictement interdite. Cette réglementation s'applique également aux spectateurs qui assistent aux intra-muros.

Nous désirons rappeler que toute personne qui se présente aux intra-muros sous l'effet de l'alcool se verra **systématiquement** refuser l'accès aux installations. Noter que la même réglementation s'applique pour les participants et les spectateurs, mais également pour les terrains extérieurs opérés par le Centre sportif.

- Si l'état est détecté seulement une fois arrivé sur le plateau sportif ou le terrain, **la personne responsable de la ligue, à l'occurrence vous, se réserve le droit d'expulser le participant ou la participante sur-le-champ.**
- Si plusieurs membres de l'équipe sont concernés par ce manquement, **le match sera tout simplement annulé et l'équipe s'expose à une pénalité au classement...**

En plus de représenter un risque considérable de blessure pour soi, et pour autrui, nous déplorons le manque d'éthique sportive que cette situation représente. Nous comptons sur la collaboration de toutes et de tous pour que le Centre sportif et les ligues intra-muros demeurent un lieu de pratique d'activités physiques convivial, sain et sécuritaire pour tous !

Formule du jeu

Marquer un point

Le Spikeball 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 :

1. L'équipe adverse n'est pas en mesure de renvoyer la balle légalement sur le filet.
2. L'équipe adverse commet une infraction.
3. Le serveur adverse commet deux fautes de service consécutives.

Reprise

Un échange est rejoué lorsque :

1. Les équipes n'arrivent pas à s'entendre sur la légalité d'une touche.
2. Les équipes n'arrivent pas à s'entendre sur une infraction.
3. Il y a certains types d'obstruction (voir Chapitre 6 pour plus de détails).
4. Il y a de l'interférence extérieure (ex. : un joueur, une balle ou un objet d'une autre partie perturbe le jeu).
5. Si un échange est rejoué à la suite d'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 de service.

Échange

Un échange est la séquence d'actions entre le moment où le service est frappé et le moment où la balle est horsjeu.

1. Si l'équipe au service gagne l'échange, elle marque un point et continue à servir.
2. Si l'équipe en réception gagne l'échange, elle marque un point et effectue le prochain service.

Gagner une manche

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

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).
2. Plafond – À la discrétion du directeur du tournoi, certaines manches peuvent être jouées avec un plafond, c'est-à-dire que la première équipe à atteindre le nombre de points désigné remporte la manche. 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.

Gagner une partie

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

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.

Premier service

1. Parties d'une manche – Le gagnant d'un tirage au sort ou d'une partie de Roche, Papier, Ciseaux (déterminé par le directeur de tournoi) choisit le service, la réception, ou les positions de départ.
2. Parties de deux manches – Lors des éliminatoires, l'équipe avec la meilleure position au classement choisit le service, la réception, les positions de départ, ou de reporter son choix à la deuxième manche. Si l'équipe la mieux classée choisit de reporter son choix, l'autre équipe choisit le service, la réception, ou les positions de départ pour la première manche. Le choix du service, de la réception ou des positions de départ changera d'équipe pour la deuxième manche.
3. Parties de trois manches – Si une troisième manche est nécessaire, les équipes font un tirage au sort ou une partie de Roche, Papier, Ciseaux (déterminé par le directeur de tournoi) et le gagnant choisit le service, la réception, ou les positions de départ pour la troisième manche.

Positions

1. Les quatre joueurs sont positionnés en croix autour du trampoline. Les coéquipiers sont placés l'un à côté de l'autre. Tous les joueurs doivent commencer l'échange avec tous leurs points de contact avec le sol derrière la ligne de service.
2. Les positions établies 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. Au début d'une manche, l'équipe au service établit ses positions en premier. Le joueur le plus à droite effectuera le premier service. Une fois l'équipe au service en place, les joueurs de l'équipe en réception se positionnent.

4. Le receveur est le joueur placé en face du serveur. Une fois le serveur en position, le receveur peut ajuster sa position et se déplacer n'importe où, sans aucune restriction de distance.
5. Seul le receveur désigné peut recevoir le service.
6. Les deux autres joueurs peuvent seulement se déplacer dès que le serveur frappe la balle.
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.
8. À tous les cinq (5) points, les joueurs effectuent une rotation de 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour égaliser les conditions.
9. Si un joueur qui n'est ni serveur ni receveur se déplace avant que le serveur ne frappe la balle, son équipe perd le point. Si les deux joueurs qui ne sont ni serveurs ni receveurs se déplacent avant que le serveur ne frappe la balle, l'équipe qui a bougé en premier perd le point. Si les infractions se produisent simultanément, l'échange est rejoué.

Service

Premier service de la manche

Le gagnant d'un tirage au sort ou d'une partie de Roche, Papier, Ciseaux (déterminé par le directeur de tournoi) choisit le service, la réception, ou les positions de départ. Lors des éliminatoires, l'équipe la mieux classée choisit le service, la réception, les positions de départ, ou de reporter son choix (voir 3.7).

L'ordre du service

1. L'équipe qui commence avec le service détermine son premier serveur. Ce dernier débutera la manche à la droite de son coéquipier. Ce joueur continu à servir jusqu'à ce que l'équipe en réception marque un point.
2. Une fois que l'équipe en réception marque un point, elle obtient le service et le joueur de gauche effectuera le premier service. 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.

Les positions de départ sont utilisées afin de s'assurer que les joueurs respectent les bonnes positions et que le pointage est exact. Lorsque le pointage d'une équipe est pair, le serveur est le joueur le plus à droite. Lorsque le pointage d'une équipe est impair, le serveur est le joueur le plus à gauche. Au début d'une manche, le pointage de

l'équipe au service est de 0, donc le serveur commence à droite. Lorsque l'équipe en réception marque un point, elle gagne le service. Elle a maintenant 1 point, donc le joueur de gauche commence au service.

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.

Caractéristiques du service

- Avant de servir, le serveur doit établir sa position avec tous ses points de contact avec le sol derrière la ligne de service.
- Une fois la position établie et durant toute l'action du service — incluant la frappe, le prolongement de l'élan et le momentum (reprise d'équilibre) — tous les points de contact du serveur avec le sol doivent demeurer derrière la ligne de service.
- Au moins un pied doit garder un même point de contact avec le sol jusqu'à ce que la balle touche le filet. Ce pied est le pied pivot.
- Le serveur peut faire un pas dans n'importe quelle direction. Ce pied devient le pied non-pivot. Dès que le pied non-pivot touche le sol, il doit aussi garder un même point de contact.
- La balle ne peut pas être attrapée durant l'exécution du service.
- Le service ne doit pas passer au-dessus de l'épaule du receveur.

Fautes de service

- Une fois la position établie et durant toute l'action du service, le serveur touche le sol sur ou à l'intérieur de la ligne de service, ou entre en contact avec un joueur qui est sur ou à l'intérieur de la ligne de service.
- Le pied pivot du serveur ne maintient pas un point de contact avec le sol jusqu'à ce que la balle touche le filet.
- La balle frappe directement le cadre ou un pied.
- La balle ne touche pas le trampoline.
- La balle touche le trampoline (pieds, cadre, filet) à plus d'une reprise.

Jouer la balle

Balle en jeu

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

1. Une faute de service survient et/ou est appelée par l'équipe en réception ou un observateur.
2. Une infraction survient et/ou est appelée par une des deux équipes ou par un observateur.

Touche de balle

1. Une touche est n'importe quel contact d'un joueur avec la balle.
2. Une équipe a droit à un maximum de trois (3) touches en alternance entre les coéquipiers pour renvoyer la balle sur le filet. Si une équipe utilise plus de touches, elle commet l'infraction « quatre touches » et perd le point.
3. Touches consécutives – Un joueur ne peut pas toucher la balle deux fois de suite.
4. Touches simultanées – Si deux coéquipiers touchent la balle simultanément, deux touches sont comptées. N'importe quel coéquipier peut effectuer la prochaine touche, à condition que les trois touches ne soient pas épuisées.

Balle en jeu

Caractéristiques d'une touche

1. La balle peut toucher n'importe quelle partie du corps.
2. La balle ne doit pas être attrapée.
3. Un joueur ne peut pas frapper la balle à deux mains.
4. Lors de la première touche d'une équipe, la balle peut toucher plusieurs parties du corps, à condition que les contacts soient simultanés.
5. Lors de la première touche d'une équipe, la balle peut toucher plusieurs parties du corps consécutivement, à condition que les contacts surviennent au cours de la même action. Ces contacts consécutifs peuvent survenir dans la même main (par exemple, la balle frappe la paume et ensuite les doigts) tant que la balle n'est pas attrapée. Cette action est comptée comme une seule touche.