

Roundnet: Règles de jeu

Contrairement à la majorité des sports d'équipe, le roundnet se joue sans arbitre. Le fair-play et l'esprit d'équipe revêtent donc une importance majeure. A l'école, les règles peuvent être adaptées en fonction du niveau et de l'âge des élèves afin de faciliter les premiers pas.



Equipes: Deux équipes de deux joueurs.

Durée du match: Deux sets gagnants à 11, 15 ou 21 points ou temps de jeu défini.

Cercle pour le service: A 2,10 mètres du bord du filet.

Terrain de jeu: Pas de délimitation ni de terrain attribué; jeu à 360° autour du filet.

But du jeu: Marquer des points en frappant la balle sur le filet de manière à ce que l'équipe adverse ne la rattrape pas ou commette une faute en la réceptionnant.

Service: La balle doit être lancée à 10 cm au moins au-dessus de la main avant d'être frappée. Après avoir rebondi sur le filet, la balle ne doit pas dépasser la hauteur des épaules du réceptionneur. L'équipe qui gagne le point est autorisée à servir. Tant que l'échange est gagné, le joueur A sert alternativement sur C puis sur D. Si le point est perdu, l'équipe adverse sert. Quand le service revient à la première équipe, c'est le joueur B qui sert. Aussi bien l'équipe qui sert que celle qui reçoit peuvent marquer le point.

Simplification du service: Réduire la distance au filet, réguler la force de la frappe au service (par exemple: aucun point ne peut être marqué directement sur le service).

Faute au service: Quand la balle est déviée parce qu'elle a rebondi trop près de l'une des bordures du filet, on parle d'un «pocket». Le joueur bénéficie d'un second service.

En jeu:

- La balle doit être frappée; elle n'est ni portée, ni accompagnée.
- La balle peut toucher n'importe quelle partie du corps.
- L'équipe a droit à trois touches de balle pour la frapper sur le filet.
- Un joueur ne peut pas toucher deux fois de suite la balle (exception: le bloc «soft touch»).

Il y a faute si...

... la balle n'est pas frappée sur le filet après trois touches de balle,

... la balle touche la bordure au lieu du filet («rim»),

... la balle rebondit deux fois de suite sur le filet («double»).

On rejoue l'échange si...

... un désaccord survient au sujet de la validité d'une balle,

... un joueur est entravé dans ses mouvements lorsqu'il tente de rattraper la balle.

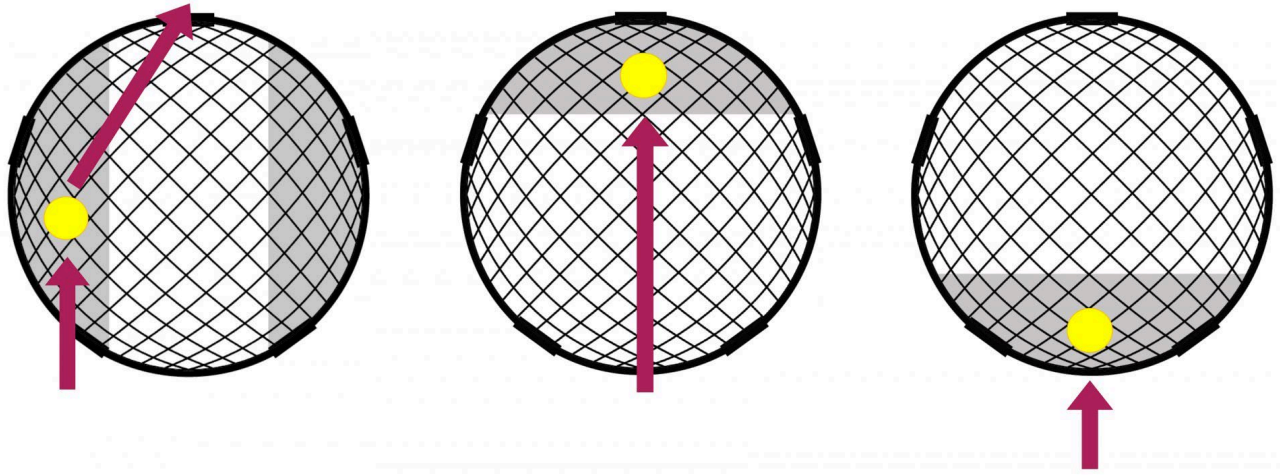
Appels / Terminologie

Double: La balle rebondit plus d'une fois sur le filet (sur une frappe trop courte) → Point pour l'équipe adverse.

High / Service haut: La balle de service (toute sa circonférence) rebondit plus haut que les épaules du receveur en station debout (genoux légèrement fléchis) → Deuxième service; en cas de nouvelle faute, point pour l'équipe adverse.

Net / Filet: Un joueur touche avec n'importe quelle partie du corps le cadre ou le filet durant l'échange → Point pour l'équipe adverse.

Pocket: Toute situation où la balle rebondit près de la bordure du filet et est déviée de sa trajectoire normale. On distingue trois sortes de pockets:



- **Side pocket:** La balle est jouée dans le tiers gauche ou droit du filet et dévie de sa trajectoire en rebondissant dans le sens opposé (exemple: la balle tombe sur le tiers gauche du filet et rebondit à droite) → Correct en cours d'échange, fautif au service.
- **Back pocket:** La balle est jouée dans le tiers arrière du filet et dévie de sa trajectoire normale (exemple: la balle quitte le filet avec une trajectoire plus haute que lors de son entrée) → Correct lors du service si la balle ne rebondit pas plus haut que les épaules du réceptionneur. Toujours correct durant l'échange.
- **Front pocket:** La balle est jouée dans le tiers antérieur du filet et dévie de sa trajectoire normale (exemple: la balle quitte le filet avec une trajectoire plus plate que lors de son entrée) → Correct aussi bien au service que dans l'échange.

Rim / Bordure: La balle touche la bordure au lieu du filet → Point pour l'équipe adverse.

Roll up: Une balle puissante frappe le filet puis roule en raison de sa force vers la bordure avant de rebondir → Correct lors du service tant que la balle ne rebondit pas plus haut que les épaules du réceptionneur (voir «Back pocket»). Toujours correct durant l'échange.

Soft touch: Si, après le rebond sur le filet, la balle est encore en phase ascendante lorsque le réceptionneur la touche, il a droit à un second contact (sauf lors du service). Cette deuxième touche doit obligatoirement être une passe → Dans tous les autres cas de figure, point pour l'équipe adverse.

Règles de jeu

→ [Règles de jeu officielles](#) (pdf, en anglais)

Source: Stefan Müller et Ramon Felix, cofondateurs et entraîneurs du Roundnet Club Bern



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO