



ROUNDNET

Lieu: Centre Sportif - terrain St Sulpice

Date: 22 Mars 2026

Prix: 12 CHF

Déroulement du tournoi

- Chaque équipe doit être **présente à l'heure** pour son match. Après **5 minutes de retard**, l'équipe sera déclarée **forfait**.
- Tout comportement **anti-sportif sera sanctionné**. Le mot d'ordre : **respect**.
- **Interdiction** de faire partie de **deux équipes** à la fois.
- Un **échauffement de 3 minutes** est prévu avant chaque match.

Format du tournoi

- **Équipes de 2 joueurs.**
- **Phase de poules :**
 - 4 équipes par poule.
 - **Matchs en 21 points**, avec **2 points d'écart** requis.
 - **Classement des poules basé sur :**
 1. Le nombre de victoires (**1 point par victoire, 0 point par défaite**).
- **Phase finale :**
 - **Format** : Deux **sets gagnants de 21 points**, avec **2 points d'écart**.
 - En cas d'égalité **1-1 en sets**, un **dernier set en 11 points** sera joué (avec **2 points d'écart**).

Barème Mixte

- **Si une équipe comporte une fille**, elle **commence avec 2 points d'avance**.
- Chaque fille supplémentaire ajoute **1 point d'avance**.
- **Les équipes doivent préciser lors de l'inscription** si elles veulent utiliser le barème mixte.

Règlement spécifique au Spikeball

Vérification du matériel :

- Vérifier que la **tension du filet** est bien répartie sur tout le cercle.
- Lorsqu'on laisse tomber la balle **d'environ 1 mètre**, elle doit rebondir entre **20 et 40 cm**.
- Vérifier que la **balle est bien gonflée**.

Durant le jeu :

Le service :

- **Le service doit se faire derrière la ligne de service.**
- Le serveur doit être **en face du receveur assigné**.
 - **Les deux autres joueurs doivent être placés face à face derrière leur ligne respective** jusqu'à ce que le service soit effectué.
- **Ordre du service :**
 - **Si le score est pair**, c'est **le joueur à droite** qui sert.
 - **Si le score est impair**, c'est **le joueur à gauche** qui sert.
- L'équipe qui reçoit le service et gagne le point récupère le service. Sinon, l'équipe qui sert conserve le service et les deux joueurs échangent leurs positions.
- Le serveur doit **lancer la balle puis la frapper d'un contact franc vers le filet**.
 - **Faute de service si :**
 - La balle touche le **cadre**.
 - La balle touche **deux fois le filet** avant de ressortir.
 - La balle touche le **sol**.
- **Droit à deux services**, comme au tennis.
- Le serveur **annonce le score** en annonçant **son propre score en premier**.
 - Exemple : « 1-3, service. »

Les échanges :

- Une équipe peut faire **au maximum 3 touches** (*2 passes + 1 frappe*).
- **Si la balle touche l'anneau**, le point est **perdu** pour l'équipe qui a joué la balle.
- **Règle Soft Touch :**
 - **Si un joueur touche la balle pendant sa phase ascendante, il peut la rejouer immédiatement.**
 - Cela comptera alors **comme la première et la deuxième touche**, et **doit obligatoirement être une passe** pour son coéquipier.
 - Si la **seconde touche envoie directement la balle dans le filet**, cela sera considéré **comme une faute**.
- **Si la balle touche le filet puis l'anneau après, elle est jouée normalement.**
- **Obstruction :**
 - Si un joueur gêne **accidentellement** son adversaire pour récupérer une balle, **le point est rejoué**.
 - **Si l'obstruction est volontaire**, notamment pour gêner l'adversaire lors de sa phase offensive, **le point est attribué à l'équipe gênée**.

Remarque

- L'organisation se réserve **le droit de modifier certaines règles** en cas de nécessité pour s'adapter aux conditions du tournoi.