

# Speed-ball

## RÈGLES DU JEU



VERSION 2 - JUIN 2015

## Sommaire

<b>Le jeu individuel</b> .....	<b>3</b>
<b>ou supersolo</b>	
<b>Le supersolo relais</b> .....	<b>6</b>
<b>Le jeu en simple</b> .....	<b>7</b>
<b>Le jeu en double</b> .....	<b>11</b>
<b>Le coaching</b> .....	<b>13</b>
<b>Les accidents</b> .....	<b>14</b>
<b>Les réclamations</b> .....	<b>14</b>
<b>Tableau des minima</b> .....	<b>15</b>

## Conditions de participation

Rappel de l'article du règlement sportif  
sur les conditions de participation à une compétition

Toute participation à une compétition ne sera possible qu'aux conditions en vigueur :

- Être en possession de la licence fédérale en cours de validité,
- Être détenteur d'un certificat médical valide,
- Présenter l'autorisation parentale afférente à la compétition concernée.

# Le jeu individuel ou supersolo

## • Définition

Il s'agit, pour un joueur, de réaliser le plus grand nombre de frappes en 4 mouvements différents, durant un temps déterminé par le règlement en vigueur. La balle doit parcourir au moins un demi-tour autour de son axe pour que la frappe soit comptabilisée.

## • Les 4 mouvements

- **Main droite :** frappes alternées « coup droit/revers », raquette tenue de cette main.
- **Main gauche :** idem, avec la main gauche.
- **Deux mains/coup droit :** le joueur tient une raquette dans chaque main et frappe alternativement d'une main puis de l'autre, en coup droit uniquement.
- **Deux mains/revers :** identique au coup droit mais avec le revers des raquettes.

## • Durée des mouvements

### • Pour les catégories poussins, benjamins et minimes

Chaque mouvement dure 30 secondes avec un temps de récupération de 30 secondes entre chaque mouvement.

### • Pour les catégories cadets, juniors, seniors et vétérans

Chaque mouvement dure 1 minute avec un temps de récupération de 30 secondes entre chaque mouvement.

Le temps alloué pour un changement de balle ne sera en aucun cas supérieur au temps de récupération réglementaire.



## Le jeu individuel ou supersolo

### • Déroulement de l'épreuve

- Avant l'épreuve, un tirage au sort attribuera au joueur appelé le mât sur lequel il effectuera son supersolo.
- Le joueur exécutera ses 4 mouvements dans l'ordre de son choix.
- Pour chaque mouvement, la procédure sera :
  - « 10 secondes »
  - « 5 secondes »
  - « Signal sonore »Un nouveau signal sonore annoncera la fin du mouvement.

Pendant les 30 secondes du temps de récupération, aucune frappe ne sera tolérée.

### • Comptage des frappes

- Toutes les frappes autorisées, émises entre les deux signaux sonores, sont comptabilisées.
- Frappes non comptabilisées :
  - Toute frappe effectuée par le mauvais côté de la raquette ou par n'importe quelle partie du corps autre que la main tenant la raquette.
  - Toute frappe effectuée par la raquette tenue à deux mains.
- Si le jeu est interrompu pour une raison indépendante de la volonté du joueur, celui-ci recommence le mouvement en cours au moment de l'incident. Cependant, et en aucun cas, le nombre de mouvements supplémentaires ne sera supérieur à deux.
- S'il y a une interruption au dernier mouvement supplémentaire, le nombre de frappes comptabilisées sera celui atteint au moment de l'incident.
- Le score du supersolo correspond au total des frappes réussies par le joueur sur l'ensemble des 4 mouvements.
- Les frappes effectuées en dehors des signaux sonores ne seront pas comptabilisées.

- Tout joueur ne respectant pas le paragraphe « Sanctions et indiscipline sur les terrains » du règlement sportif en vigueur se verra dans un premier temps attribuer une remarque verbale de la part du juge-arbitre.
- En cas de récidive, il lui sera attribué un avertissement.
- Si le joueur persiste, il lui sera signifié l'exclusion de la compétition.
- En cas d'exclusion, le joueur sera convoqué par la commission de discipline.

## • **Records et homologations**

- Le record de France ne peut être battu que lors d'un championnat de France ou d'une rencontre internationale.
- La meilleure performance départementale, régionale ou mondiale ne peut être réalisée qu'au cours d'une rencontre officielle régulièrement inscrite au calendrier national.
- Conditions d'homologation de la performance :
  - 2 compteurs fédéraux,
  - La validation sera effectuée par le juge-arbitre fédéral.



# Le supersolo relais

- Chaque équipe est composée de 4 joueurs : deux garçons et deux filles.
- Chaque joueur effectue un mouvement pendant 30 secondes ; les joueurs frappent les uns après les autres sans interruption, les changements de joueur se font au signal sonore toutes les 30 secondes, la balle ne s'arrêtant pas de tourner.
- Dans le solo relais mixte, l'épreuve commencera obligatoirement par une fille et les passages seront alternés (fille, garçon, fille, garçon).
- Sur décision fédérale il pourra être mis en place des épreuves relais Hommes et Dames.
- Le premier joueur commencera sur l'emplacement de la marque de service ; point duquel il peut se déplacer à droite ou à gauche sur un demi-cercle pour laisser l'espace libre à son équipier qui frappera à la suite.
- Les 3 autres joueurs se placent les uns derrière les autres derrière le premier.
- Dès qu'un joueur a effectué son mouvement, il reprend sa place en fin de file.
- Afin de ne pas pénaliser en cas de blessure d'un joueur avant ou pendant la compétition, chaque équipe aura la possibilité, en plus des 4 titulaires inscrits pour le supersolo relais, de faire apparaître sur la fiche d'inscription les noms de deux remplaçants (un garçon et une fille). Ces deux joueurs ne pourront prendre part au relais qu'après contrôle de la blessure d'un joueur de l'équipe.
- Tout joueur blessé ayant déclaré forfait pour le supersolo ne pourra en aucun cas prendre part au relais.
- Tout joueur ne respectant pas les conditions ci-dessus se verra sanctionné d'un avertissement.
- En cas de rupture du fil ou de casse de la balle pendant l'exécution du relais, seules les frappes effectuées jusqu'à l'incident seront comptabilisées. Il ne sera pas possible de refaire le ou les mouvements manquants.

# Le jeu en simple



## • 1. Définition

Le but du jeu est de faire passer la balle deux fois dans le camp de l'adversaire sans qu'il puisse la renvoyer.

Il se joue avec une raquette en main droite ou en main gauche.

À chaque frappe, le joueur doit inverser le sens de rotation de la balle.

Le service est alterné après chaque point.

## • 2. Déroulement des manches

- La partie se joue en 2 manches gagnantes. Elle est remportée par le joueur qui atteint en premier un total de 10 points par manche (15 points pour les manches en 15 points gagnants).
- En cas d'égalité au nombre de manches gagnées à la fin de la 2<sup>e</sup> manche (ou 4<sup>e</sup> manche dans le cas d'une rencontre en 3 manches gagnantes), il sera procédé à une 3<sup>e</sup> (ou 5<sup>e</sup>) manche décisive.
- Avant chaque partie, l'arbitre procède à un tirage au sort. Le gagnant de ce tirage a le choix de la balle ou du terrain. Lorsqu'il choisit la balle, il est libre de servir ou de recevoir.  
Si le gagnant du tirage au sort choisit le terrain, son adversaire peut choisir de servir ou de recevoir.
- Le joueur doit se présenter sur le terrain annoncé au moment ou il est appelé
  - 1<sup>er</sup> appel
  - 2<sup>e</sup> appel
  - 3<sup>e</sup> appelLes appels sont espacés d'une minute. Si le joueur appelé n'est pas présent au 3<sup>e</sup> appel, il perd le match.
- Le temps de récupération entre chaque manche est de 1 minute incompressible.



## Le jeu en simple

### • 3. Changement de côté

- Les joueurs changent de côté de terrain au début de la seconde manche.
- Lors d'une éventuelle 3<sup>e</sup> ou 5<sup>e</sup> manche, les joueurs changent de côté chaque fois que la somme des points des deux joueurs est égale à 5 ou à un multiple de 5.

### • 4. Le service

- Le service s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre, soit en coup droit pour les droitiers, soit en revers pour les gauchers.
- La trajectoire du service doit être rectiligne, perpendiculaire au mât, avec un angle de tolérance de 10°. Cette tolérance sera élargie pour les jeunes (catégories poussins, benjamins, minimes) avec une trajectoire comprise dans la bande de service : cette bande de service est matérialisée par une bande de couleur sur le mât, elle est d'une hauteur de 40 cm à partir du haut de la bobine.
- Un second service est accordé en cas de service non conforme.
- Au moment de la frappe, le serveur doit avoir un pied posé sur la bande de service.
- Le service est alterné après chaque point.
- Pour la deuxième manche, le serveur sera le receveur de la première manche.
- Un nouveau tirage au sort intervient dans le cas d'une 3<sup>e</sup> manche (ou d'une cinquième manche dans le cas d'une rencontre jouée en 3 manches gagnantes).

### • 5. Point gagnant

Le point est gagné si l'adversaire ne peut inverser le sens de la balle dans la limite des deux tours.



## • 6. Les fautes : point perdu

- Le joueur pose la raquette, le pied, ou toute autre partie de son corps dans la zone neutre ou dans le terrain adverse.
- La balle, le joueur ou la raquette touchent le mât.
- Le fil s'enroule autour du mât, ou se vrille sur lui-même.
- Le fil s'enroule autour de la raquette ou de la main qui tient la raquette.
- Le joueur touche le fil ou la balle en dehors de la frappe.
- Le joueur frappe la balle 2 fois consécutivement sans laisser à son adversaire la possibilité de la renvoyer.
- Le joueur n'inverse pas la trajectoire.
- Le joueur retient la balle au moment de la frappe.
- Le joueur frappe le fil sans toucher la balle.
- Sur sanction de l'arbitre.
- Sur appréciation de l'arbitre (conduite antisportive...).
- Le joueur casse le fil.
- Les deux services sont faux.
- La raquette tombe à terre.
- Lors de récidive de coaching pendant le cours du jeu.

## • 7. Point à remettre

- Différent entre deux arbitres.
- Lors du déplacement ou du soulèvement du socle si celui-ci influe sur la trajectoire de la balle.
- Sur décision des deux arbitres.

### • 8. Les temps morts

- Chaque joueur est en droit de demander « un temps mort ».
- Il sera d'une durée de 1 minute par manche.
- Durant cet arrêt de jeu, les joueurs ne doivent pas s'éloigner de plus de trois mètres de l'aire de jeu.
- Aucune frappe n'est autorisée pendant la durée de l'interruption.
- La demande d'un temps mort peut être effectuée par le joueur ou par un conseiller désigné avant le début de la partie. Elle doit être formulée lorsque la balle n'est pas en jeu en formant un signe de « T » avec les mains.
- Le jeu reprend dès que le joueur qui a demandé le temps mort est prêt à reprendre la partie ou lorsque la minute est écoulée.
- Tout temps mort demandé est considéré comme pris.
- Sur la feuille de match, l'arbitre mentionnera les temps morts pris par l'un ou l'autre des joueurs au cours de la partie dans les emplacements prévus à cet effet.

# Le jeu en double



## • 1. Définition

Le jeu en double oppose 4 joueurs répartis en 2 équipes.

Dans chaque équipe, les joueurs servent et frappent la balle alternativement.

Lors d'une compétition, l'organisation annoncera les différentes catégories de double (hommes – dames – mixtes).

## • 2. Les règles du jeu

- Les règles sont les mêmes que pour le jeu en simple.
- Un joueur par équipe participe au tirage au sort.
- Les fautes spécifiques au jeu en double sont :
  - la rotation des joueurs,
  - la réception de la balle.

La composition des équipes de double et leur inscription se feront par envoi de la fiche d'inscription téléchargeable sur le site [www.speed-ball.fr](http://www.speed-ball.fr) ou disponible sur simple demande par courriel à [afsb@speed-ball.fr](mailto:afsb@speed-ball.fr).

## • 3. Ordre du service

- À l'issue du tirage au sort, l'équipe devant servir annonce oralement le joueur qui sert en premier.
- L'équipe qui reçoit annonce oralement le receveur.
- Un nouveau tirage au sort sera effectué en cas de 3<sup>e</sup> manche (ou de 5<sup>e</sup> si le match se déroule en 4 manches gagnantes).



## Le jeu en double

- **4. Rotations**

1 <sup>re</sup> manche	2 <sup>e</sup> manche	3 <sup>e</sup> manche
A1 sert sur B1	B1 sert sur A1	Le receveur est libre. Le service est alterné. Les serveurs suivent l'ordre.
B1 sert sur A2	A1 sert sur B2	
A2 sert sur B2	B2 sert sur A2	
B2 sert sur A1	A2 sert sur B1	

Les rotations se font comme inscrit dans le tableau ci-dessous.

Pour la 3<sup>e</sup> manche, la rotation des serveurs est respectée mais le receveur est libre et s'annonce avant l'échange.

- **5. Les temps morts**

Les règles applicables en doubles sont les mêmes que pour le simple.

# Le coaching



Lors d'une rencontre de match en simple ou en double, chaque joueur ou équipe peut avoir un coach ou entraîneur.

- Le coach est désigné avant le début de la rencontre.
- Il est mentionné sur la feuille de match.
- Le coaching doit se faire au bord du terrain.
- Un seul coach est admis.
- Le coaching se fera pendant les arrêts de jeu ou les temps morts demandés.
- En aucun cas il ne se fera pendant les échanges.
- En cas de coaching pendant un échange ou lorsque l'arbitre aura signifié aux joueurs la reprise du jeu, une première remarque sera faite au joueur et au coach; si la balle était en jeu, le point sera à rejouer. En cas de récidive, le point sera perdu pour le joueur et le coach devra quitter le terrain.
- Tout refus d'obtempérer sera sanctionné d'un avertissement au coach qui sera suivi d'un rapport de l'arbitre.



## Les accidents

En cas de blessure, la partie sera interrompue pour les délais de soins.

Si le joueur ne peut reprendre la partie dans le délai imparti, il sera déclaré forfait.



## Les réclamations

Toute réclamation sur la qualification des joueurs doit être formulée au juge-arbitre avant la rencontre.

En cours de jeu, elle doit être formulée à l'arbitre au premier arrêt de jeu ou par écrit à la fin de la partie au juge-arbitre.

Un appel est possible auprès de la commission nationale compétente, par courrier envoyé par recommandé avec AR dans les 48 heures qui suivent la compétition au siège de l'AFSB :  
7, passage de la Poste  
76960 Notre-Dame de Bondeville

# ANNEXE

## Tableau des minima

### Supersolo 4 mouvements de 30 secondes

POUSSINS	140
POUSSINES	120
BENJAMINS	160
BENJAMINES	150
MINIMES GARÇONS	170
MINIMES FILLES	160

### Supersolo 4 mouvements de 1 minute

CADETS	360
CADETTES	330
JUNIORS GARÇONS	380
JUNIORS FILLES	350
SENIORS HOMMES	420
SENIORS DAMES	370
VÉTÉRANS HOMMES	350
VÉTÉRANS DAMES	320

**Association France Speed-Ball**

Contact : [afsb@speed-ball.fr](mailto:afsb@speed-ball.fr)



[www.speed-ball.fr](http://www.speed-ball.fr)



[www.sportspourtous.org](http://www.sportspourtous.org)