

Speed-ball

RÈGLES DU JEU



JANVIER 2017

Sommaire

Le terrain	3
Le matériel	4
Le jeu individuel	7
ou supersolo	
Le relais	9
Le match de simple	10
Le match de double	12



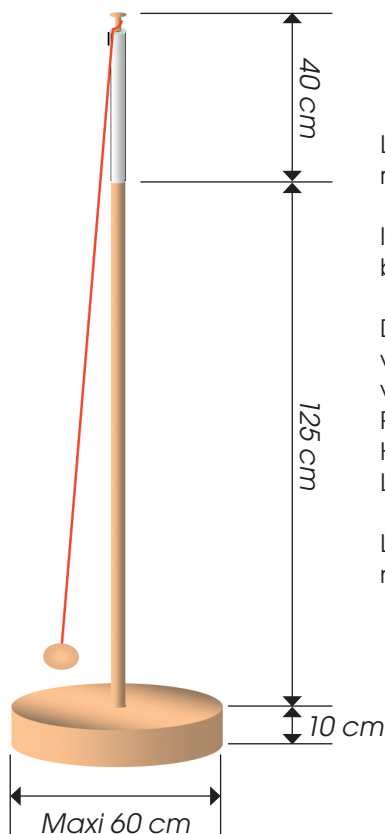
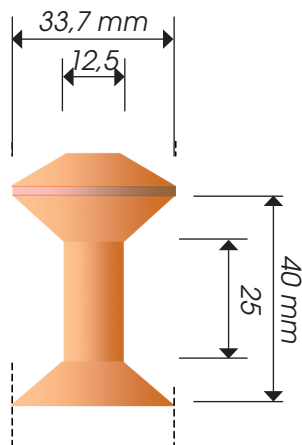
-
- Technical drawing of a rectangular table with dimensions and labels.
- Top View Dimensions:**
- Overall width: 800 cm
 - Distance from left edge to left service mark: 200 cm
 - Distance between left service mark and left edge of central zone: 50 cm
 - Width of central zone: 150 cm
 - Distance between right edge of central zone and right service mark: 150 cm
 - Distance between right service mark and right edge: 50 cm
 - Distance from right edge to right service mark: 200 cm
- Side View Dimensions:**
- Overall depth: 500 cm
 - Distance from front edge to service line: 250 cm
 - Distance from service line to back edge: 250 cm
- Labels and Features:**
- Zone neutre:** The central rectangular area, 150 cm wide and 500 cm deep.
 - Marque de service:** Two short horizontal lines, one on each side of the central zone, 200 cm from the side edges.
 - Central Feature:** A circular element (possibly a pedestal or support) located at the center of the table, 150 cm from the side edges and 250 cm from the front and back edges.



Le matériel

Le mât

- La hauteur du mât est de 1,70 m (bobine non comprise).
- La mesure est prise au bas du chanfrein inférieur de la bobine.
- En haut du mât est fixée une bobine démontable aux dimensions suivantes :



Le mât est un tube cylindrique d'un diamètre extérieur de 33,7 mm.

Il comporte une bande de service dont la base est située à 1,35 m du sol.

Dans les rencontres officielles, le mât devra être fixé sur un socle aux normes suivantes :

Poids : 40 à 90 kg

Hauteur maximum : 10 cm

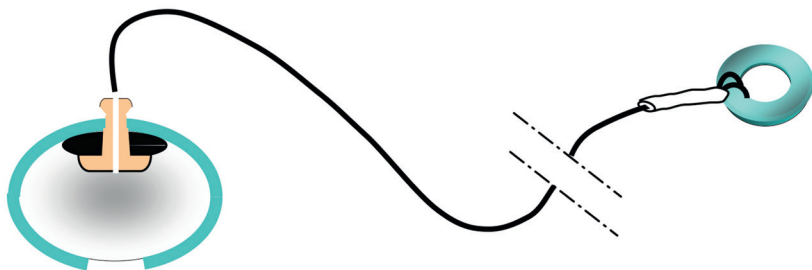
Largeur maximum : 60 cm

Le socle est placé au centre de la zone neutre.

La balle

- Elle est de forme elliptique, creuse et souple.
- Elle est fixée à l'extrémité d'un fil nylon.

— En compétition, un anneau de 25 mm de diamètre intérieur est attaché à l'autre extrémité du fil, tournant librement autour de l'axe de la bobine. Dimensions maxi (H x l) = 5 cm x 6 cm (+/-5%). Poids compris entre 50 et 65 grammes.

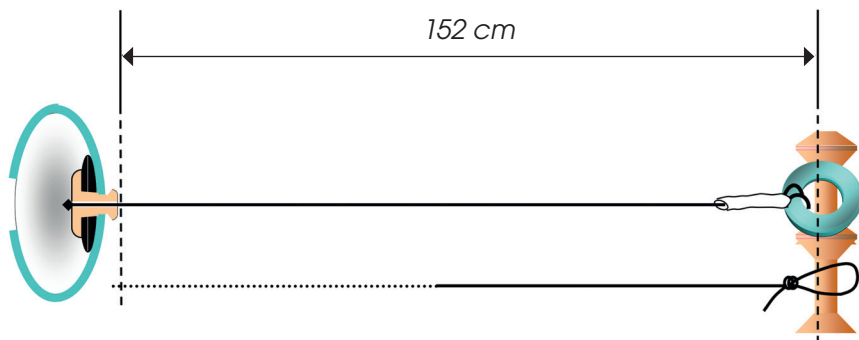


Le fil

Le fil de nylon sur lequel est attachée la balle est d'un diamètre minimum de 160 centièmes de mm en club, 200 centièmes de mm en compétition.

La longueur du fil compris entre l'axe de la bobine et le téton de la balle mesure 1,52 m.

En compétition, seules les balles sélectionnées par le juge-arbitre sont utilisées.



La raquette

Elle est rigide et perforée, munie d'un manche court.

Le tamis ne possède pas de cadre.

Dimensions :

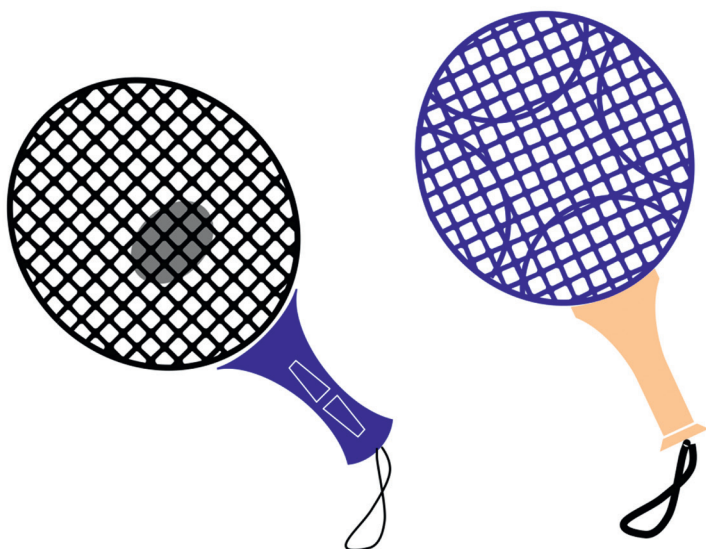
- Longueur du tamis : 25 cm
- Largeur du tamis : 24 cm
- • Épaisseur du tamis : 1 cm au sommet, 2cm à la base
- Longueur du manche : inférieure à 15 cm
- Poids : inférieur à 550 gr

Les raquettes doivent être en bon état et ne comporter aucunes sections saillantes, ni parties métalliques sur le tamis.

Seuls les manches des raquettes peuvent subir une transformation pour être

- adaptés à la main du joueur, aucune modification du tamis n'est autorisée.

Toutes les raquettes devront comporter une dragonne solidement accrochée à la raquette, utilisable en cas de besoin ou sur injonction de l'arbitre (suite à un lâcher de raquette par exemple).



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.

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 1 et 2

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



Le jeu individuel ou supersolo

• Déroulement

- 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.

-
- Deux compteurs seront chargés de recueillir le nombre de frappes effectuées entre les signaux sonores
 - Frappes non comptabilisées :
 - Toute frappe non effectuée entre les signaux sonores.
 - 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.
 - Un score final résulte de la somme des frappes effectuées pendant les quatre mouvements.



Le relais

• Définition

Le relais se joue par équipe mixte de quatre personnes sur le même principe que le supersolo. Un mouvement est attribué à chaque individu et c'est le nombre de frappes des quatre joueuses et joueurs qui est totalisé

• Déroulement

- Il n'y a pas de pause entre les passages de relais. Chaque joueur effectue un mouvement (main droite, main gauche, coup droit ou revers) 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.
- 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.
- Un score final résulte de la somme des frappes effectuées pendant les quatre mouvements.



Le match de simple

• Définition

Le match de simple oppose 2 joueurs sur un terrain divisé en 2 parties égales (voir schéma). Un joueur engage et l'adversaire doit renvoyer la balle avant qu'elle ne passe 2 fois devant lui. L'engagement se fait à l'horizontale, les autres coups forment des ellipses plus ou moins verticales pour mettre l'adversaire en difficulté. Dès qu'un joueur fait une faute (rater une balle, toucher le fil avec la raquette, sortir de son terrain...), l'autre joueur marque un point et la balle est réengagée (alternativement à chaque point).

• 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.
- En cas d'égalité au nombre de manches gagnées à la fin de la 2^e manche, il sera procédé à une 3^e manche décisive.

• Changement de côté

- Les joueurs changent de côté de terrain au début de la seconde manche.
- Lors d'une éventuelle 3^e 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.

• Le service

- Le joueur qui sert en premier est désigné par tirage au sort.
- 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 une tolérance lorsque la trajectoire est comprise dans la bande de service, matérialisée par une bande de couleur de 35 cm sur le mât.

Le match de simple

- 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^e manche.

• Point gagnant

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

• 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.
- Le joueur casse le fil.
- Les deux services sont faux.
- La raquette tombe à terre pendant l'échange.



Le match de double

• Définition

Le match de double se joue à 4 joueurs. Deux contre deux, sur le même principe que le match de simple. Les équipes et les joueurs frappent la balle alternativement.

• 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.

• Ordre du service et rotations

- 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^e manche.

Les rotations se font comme inscrit dans le tableau ci-dessous (étant bien entendu que l'équipe A est celle qui dispose du service au moment du tirage au sort). Pour la 3^e manche, la rotation des serveurs est respectée mais le receveur est libre et s'annonce avant l'échange.

1 ^{re} manche	2 ^e manche	3 ^e manche
A1 sert sur B1	B1 sert sur A1	A1 sert sur B1 (ou B2) qui s'annonce
B1 sert sur A2	A1 sert sur B2	B1 sert sur A2 (ou A1) qui s'annonce
A2 sert sur B2	B2 sert sur A2	A2 sert sur B2 (ou B1) qui s'annonce
B2 sert sur A1	A2 sert sur B1	B2 sert sur A1 (ou A2) qui s'annonce

Association France Speed-Ball

Contact : afsb@speed-ball.fr



www.speed-ball.fr



www.sportspourtous.org