

Speed-ball

RÈGLEMENTS



JANVIER 2020

Table des matières

Les règles du jeu	3
Le jeu individuel ou supersolo	4
Le relais	6
Le match de simple	7
Le match de double	11
Le matériel	12
Le mât	13
La balle	14
Le fil	14
La raquette	15
Le terrain	16
Compétition et Arbitrage	18
Le juge-arbitre	19
Le référent fédéral	19
Les arbitres	20
Le secrétariat	20
Les différentes catégories et minima	22
La licence et le surclassement	24
Le référent club	24
Les réclamations	25
Le coaching et le référent presse	25
Les sanctions	26
Les accidents	27
Les sélections	28
La commission de discipline	28
L'arbitrage spécifique des différentes épreuves.	31

Speed-Ball

Les règles du jeu

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 : identique à la main droite, 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, poussin(e)s, benjamin(e)s et minimes
Chaque mouvement dure 30 secondes avec un temps de récupération de 30 secondes entre chaque mouvement.
 - Pour les catégories cadet(te)s, juniors, seniors et vétérans
Chaque mouvement dure 1 minute avec un temps de récupération de 30 secondes entre chaque mouvement.

• Déroulement

- 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.



Le jeu individuel ou supersolo

- Pour chaque mouvement, la procédure sera :
 - « 30 secondes » (en fait, cette annonce correspond au signal sonore de la fin des mouvements, sauf pour le premier mouvement)
 - « 10 secondes »
 - « 5 secondes »
 - « Signal sonore »Un nouveau signal sonore annoncera la fin du mouvement.
- Dès l'annonce « 30 secondes » et jusqu'au signal sonore, aucune frappe ne sera tolérée.
- 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.
- 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, en aucun cas le nombre de mouvements supplémentaires ne sera supérieur à deux.
- S'il y a interruption après le second mouvement supplémentaire, le score obtenu au moment de l'interruption sera le score définitif.
- Le score final résulte de la somme des frappes effectuées pendant les quatre mouvements, moins les points des sanctions.
- Le joueur ne respectant pas le signal de départ recevra un avertissement verbal et se verra retirer 5 points de son score final.
- En cas de récidive, il lui sera attribué un avertissement (carton jaune), et 10 points seront retirés de son score final.

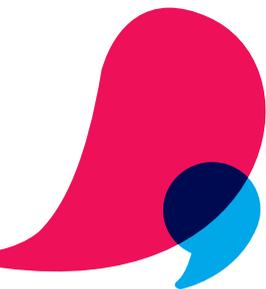
Le relais

• 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.

• Déroutement

- 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.
- L'épreuve commencera obligatoirement par une joueuse et les passages seront alternés (fille, garçon, fille, garçon).
- Chaque 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.
- Le relais comporte deux catégories :
 - La catégorie A concerne les joueuses et joueurs faisant leur supersolo sur 30 secondes.
 - La catégorie B concerne les joueuses et joueurs faisant leur supersolo sur 1 minute.
- Afin de ne pas être pénalisée 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 remplaçants ne pourront prendre part au relais qu'après contrôle de la blessure d'un titulaire de l'équipe.



Le match de simple

• Définition

Le match de simple oppose 2 joueurs sur un terrain divisé en 2 parties égales (voir schéma page 17). 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. Une manche est remportée par le joueur qui atteint en premier un total de 10 points.

- 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.

- 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 où il est appelé. 3 appels sont réalisés.

Les appels sont espacés d'une minute. Si le joueur appelé n'est pas présent au 3^e appel, il perd le match.

- Le temps de récupération entre chaque manche est de 1 minute incompressible. Durant cet arrêt de jeu, les joueurs ne doivent pas s'éloigner de plus de 3 mètres de l'aire de jeu.

• Changement de côté

- Les joueurs changent de côté de terrain au début de la seconde manche.

Le match de simple

- 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 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 la plus horizontale possible et impérativement se situer à l'intérieur de la bande de service. Celle-ci est matérialisée par une bande sur le mât, mesurant 40 cm à partir 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 ou dans son prolongement.

- 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 renvoyer la balle au deuxième tour.

• 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.

- Le joueur touche le fil.

- Le joueur touche la balle (la main porteuse de la raquette faisant partie intégrante



Le match de simple

de la raquette, cela ne constitue pas une faute).

- 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 ou en cas de conduite antisportive.
 - Le joueur casse le fil.
 - Les deux services sont annulés.
 - La raquette tombe à terre.
 - Lors du déplacement ou du soulèvement du socle.
 - Lors d'une double faute de coaching entraînant une expulsion du coach et uniquement dans ce cas, si le coach fautif refuse d'obtempérer il sera signifié au joueur la perte du match en cours. Cette clause est reprise et complétée dans le règlement sportif au chapitre coaching page 22.
- **Point à remettre**
 - Lorsqu'un élément extérieur vient perturber le jeu.
 - Sur décision des arbitres en cas de doute sur la validité de l'échange.
 - **Les temps morts**
 - Chaque joueur est en droit de demander un « temps mort » 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.



Le match de simple

- Aucune frappe n'est autorisée pendant la durée de l'interruption.
- La demande d'un temps mort peut être effectuée 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 match de double

• Définition

Le match de double oppose quatre joueurs répartis en deux équipes. Dans chaque équipe, les joueurs servent et frappent la balle alternativement. Lors d'une compétition, l'organisation annoncera les différentes catégories de doubles (dames, hommes, mixtes).

• Règles du jeu

- Les règles sont les mêmes que pour le jeu en simple, y compris les temps morts.
- Un joueur par équipe participe au tirage au sort.
- Les fautes spécifiques au jeu en double sont :
 - la non alternance des joueurs,
 - la réception de la balle qui n'est pas faite sur le bon joueur.

• 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

1 ^e 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

s'annonce.

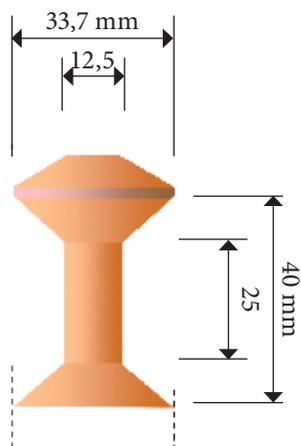
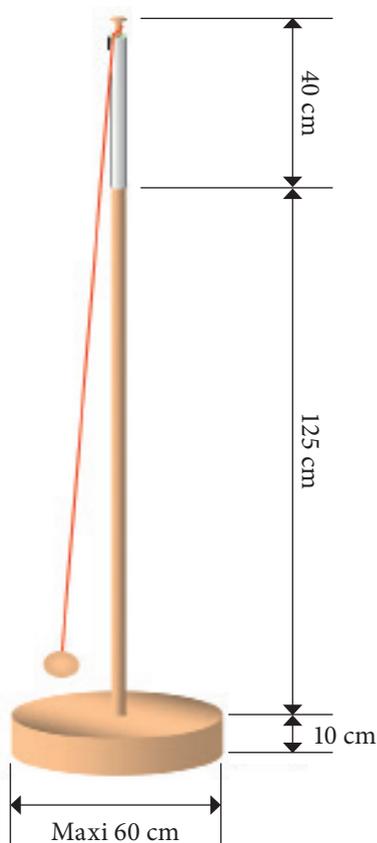
Speed-Ball

Le matériel



Le mât

- La hauteur du mât est de 1,70 m.
- La mesure est prise au bas du chanfrein inférieur de la bobine jusqu'au sol.



Le mât est un tube cylindrique d'un diamètre extérieur compris entre 30 et 35 mm.

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

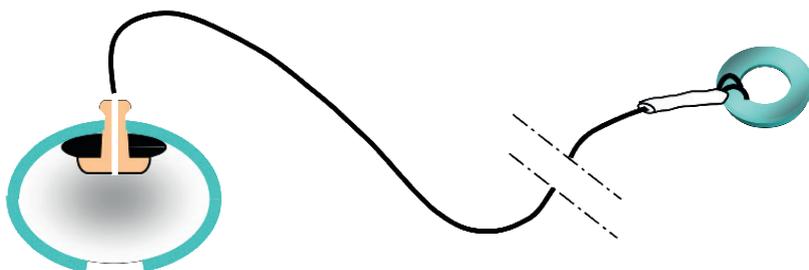
Dans les rencontres officielles, le mât devra être fixé sur un socle aux normes suivantes :

- Poids minimum : 40 kg
- Hauteur maximum : 10 cm
- Largeur maximum : 60 cm

Le socle est placé au centre de la zone neutre.

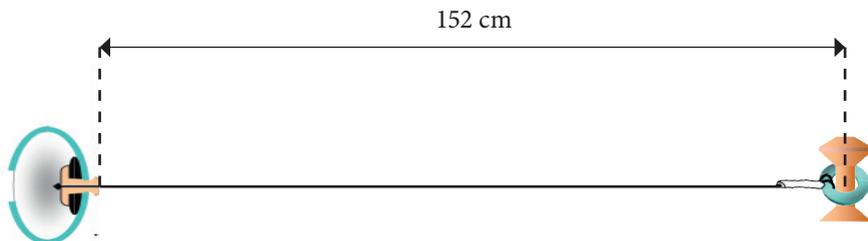
La balle

- Elle est de forme elliptique, creuse et souple.
- Elle est fixée à l'extrémité d'un fil de nylon.
- À l'autre extrémité du fil est attaché un anneau de 25 mm de diamètre intérieur, tournant librement autour de l'axe de la bobine.



Le fil

Le fil de nylon sur lequel est attachée la balle est d'un diamètre minimum de 2 mm. 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, 2 cm à la base
- Longueur totale de la raquette : inférieure à 41 cm
- Poids : 550 g maximum

Les raquettes doivent être en bon état et ne comporter aucune section saillante. Le tamis ne doit avoir subi aucune modification.

Seuls les manches des raquettes peuvent subir une transformation pour être adaptés à la main du joueur.

Toutes les raquettes devront obligatoirement comporter une dragonne solidement accrochée à la raquette, utilisable en cas de besoin ou sur injonction de l'arbitre.





Le terrain

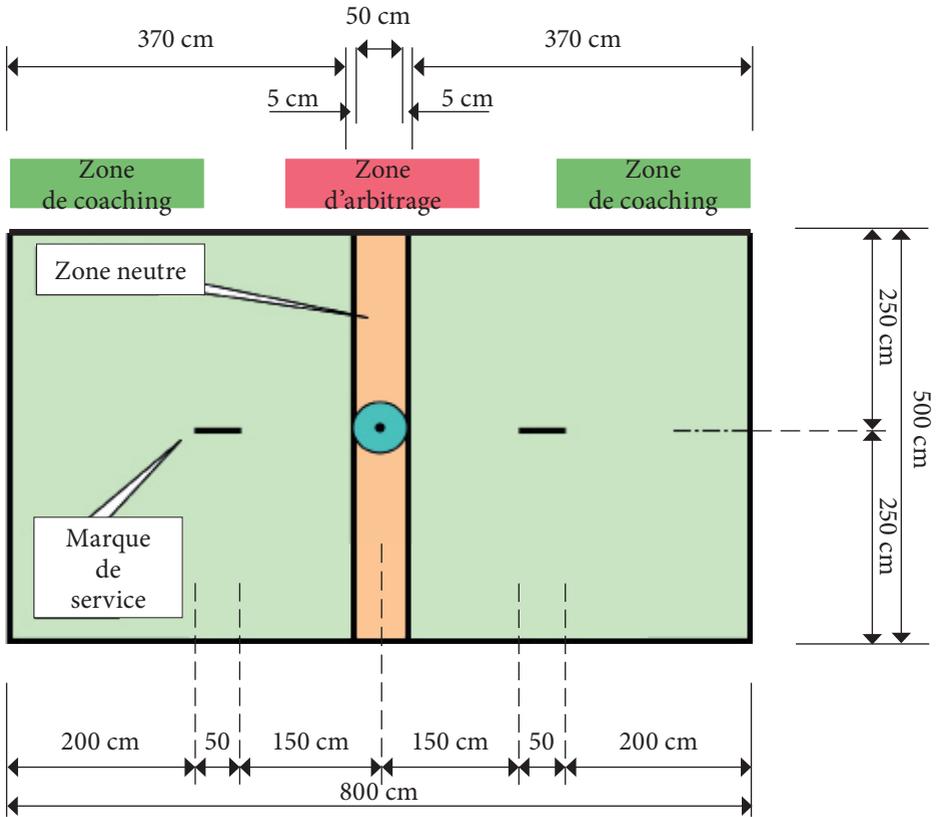
- Ses dimensions sont de 8 m de longueur, 5 m de largeur et 3,5 m de hauteur minimum.
- Le terrain est divisé en deux surfaces égales par une zone neutre de 60 cm de largeur. Cette zone est délimitée par deux lignes parallèles de 5 cm. Ces deux lignes parallèles font partie de la zone neutre.
- Les lignes du terrain peuvent être matérialisées par des bandes pleines de 5 cm de largeur. La zone neutre peut être matérialisée par une bande (ex: moquette) de 60cm de large.
- Ces lignes sont tracées d'une couleur différente de celle du sol.
- Hors du terrain une bande latérale de dégagement de 1 m de largeur est à prévoir.
- Deux marques de service, figurées par deux bandes de 50 cm de longueur et 5 cm de largeur, sont tracées sur un axe longitudinal passant par le centre du terrain et placées à 1m50 de ce dernier.

Le tracé du terrain est défini dans le règlement sportif.

Le terrain devra être propre et sec.

Les 2 parties du terrains devant être symétrique de manière longitudinal centrée par rapport à la zone neutre, si le socle n'est pas de symétrie radiale, il faudra le placer de manière à ce que les terrains, avec socle, soient symétriques longitudinalement.

PAR exemple, pour un socle avec des roues, les roues doivent se trouver dans la zone neutre et non orientées vers un joueur ou l'autre.



Speed-Ball

Compétition et Arbitrage



Le juge-arbitre

Le juge-arbitre est désigné par la commission compétente pour la compétition officielle et son nom est annoncé au début de la compétition. Il assure les fonctions suivantes (possibilités de délégation) :

- Contrôle de la compétition.
- Vérifications du terrain et du matériel.
- Organisation des arbitrages de la rencontre.
- Pouvoir de décision en cas de litige concernant l'interprétation du règlement.
- Pouvoir de disqualification d'un joueur pour conduite inconvenante.
- Choix des balles.

De plus, le juge-arbitre reçoit les réclamations émises par les référents club.

Le juge arbitre aura, à sa disposition, un secrétariat chargé d'assurer la couverture administrative de la compétition (licences, feuilles de résultats, classements...)

Avant ou au cours de la partie, le juge-arbitre peut procéder au remplacement d'un arbitre. Dans ce cas, sa décision n'impliquera nullement que cet officiel aura manqué aux devoirs de sa fonction.

Le juge arbitre annonce l'ouverture et la clôture de la compétition

Le juge arbitre vérifie la conformité du matériel en se référant aux normes réglementaires : les socles et les mâts, les balles et leur fil, le terrain... avant l'ouverture de la compétition

il fait des rappels de règlements

Le référent fédéral

Le référent fédéral est désigné par la commission compétente pour la compétition officielle et son nom est annoncé au début de la compétition. Il assure les fonctions suivantes (possibilités de délégation) :

- Contrôle de l'organisation générale de la compétition.
- Vérification des licences et des certificats médicaux ainsi que des autorisations parentales pour les joueurs mineurs.
- Réception des réclamations sur la qualification des joueurs.

Les arbitres

- Ils dirigent le jeu selon ses règles.
- Ils ont le pouvoir de décision en cas d'infractions commises.
- Seuls le directeur technique fédéral et le juge-arbitre ont le pouvoir de récuser un arbitre.
- Pour toute compétition officielle, les arbitres sont désignés par le juge-arbitre responsable de la compétition.
- Avant et pendant l'épreuve, les arbitres veillent à l'état du matériel (pied, balles, raquettes). Les raquettes présentant une ou plusieurs entailles égales à la section du fil, un tamis entaillé ou fendu, seront interdites et écartées de la compétition.
- Chaque épreuve ou partie est dirigée par 2 arbitres ayant chacun les mêmes droits et devoirs.
- Avant le début de chaque partie, l'arbitre désigné en premier sur la feuille de match procède au tirage au sort en présence du second arbitre.
- Pendant la rencontre, les arbitres surveillent la conduite des joueurs (de leur entrée sur le terrain jusqu'à leur départ de la surface de jeu) ainsi que leur matériel (rien ne sera admis sur le terrain : vêtements, serviettes, résine ou magnésie, etc.).
- Après la partie, les 2 arbitres signent la feuille de match et font signer les joueurs.
- Les arbitres sont toujours les derniers à quitter le terrain.
- Le retour au secrétariat sera effectué par l'arbitre nommé en premier sur la feuille de match.
- Dès la fin de leur phase d'arbitrage, les arbitres se mettront à la disposition du secrétariat qui leur attribuera une nouvelle rencontre à diriger.
- Ils sont désignés par le juge-arbitre.
- Il fait des rappels de règlement

Le secrétariat

- La table de marque est le seul lien entre le juge-arbitre, le référent fédéral, les arbitres et les officiels de marque (ceux qui aident le juge-arbitre).
- Une zone des arbitres est matérialisée devant la table de marque.
- Seuls les arbitres et les officiels ont accès à cette zone.
- Un joueur, un responsable de club, un entraîneur, un référent club ne pourront accéder à cette zone qu'après y avoir été invités ou par convocation orale suite à un incident.

Les officiels de marque

Les personnes présentes à la table de marque composent le secrétariat ; elles sont à la

disposition du juge arbitre

Elles assurent toute la gestion des résultats, des classements, du contrôle des comptages et de l'attribution des terrains pour chaque partie.

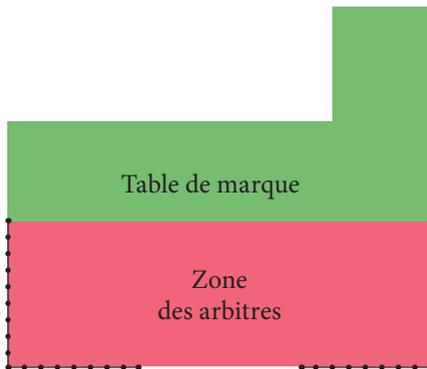
Les compteurs

Ils sont nommés par le juge-arbitre avant les séries et disposent des mêmes autorités que les arbitres.

Ils seront au nombre de 2 pour chaque supersolo et au nombre de 4 pour le comptage des relais.

Ils comptent les frappes réglementaires (cf "L'arbitrage spécifique des épreuves - le supersolo) effectuées par les joueurs entre le signal de début et le signal de fin de supersolo. ils font des rappels de règlement

Les compteurs doivent avoir plus de 16 ans.





Les différentes catégories et minima

Une saison sportive est définie du 1^{er} septembre au 31 août. Les âges sont calculés au 31 décembre de la saison sportive en cours.

Exemple : Une personne née le 11 juin 2002 sera junior pour la saison 2019/2020 car elle aura 17 ans au 31 décembre 2019.

POUSSINS / POUSSINES	supersolo 4 x 30 secondes	8 à 10 ans
BENJAMINS / BENJAMINES		11 et 12 ans
MINIMES FILLES / GARÇONS		13 et 14 ans
CADETS / CADETTES	supersolo 4 x 1 minute	15 et 16 ans
JUNIORS FILLES / GARÇONS		17 et 18 ans
SENIORS FEMMES / HOMMES		19 à 34 ans
VÉTÉRANS 1 FEMMES / HOMMES		35 à 44 ans
VÉTÉRANS 2 FEMMES / HOMMES		45 à 54 ans
VÉTÉRANS 3 FEMMES / HOMMES		55 ans et plus

Seront sélectionnés, et en priorité, les joueurs qui auront terminé premier dans les épreuves de simple et de supersolo au précédent championnat de France.

Ensuite, et dans cet ordre, ceux qui auront obtenu la première place en simple à la sélection départementale à condition d'avoir remporté au moins un match sans forfait et d'avoir un score supersolo supérieur à 1 frappe par seconde.

Enfin, seront pré-sélectionnés les joueurs qui, en supersolo, auront égalisé ou dépassé le score inscrit dans le tableau de minimas ci-dessous.

POUSSINES	130 points	POUSSINS	140 points
BENJAMINES	160 points	BENJAMINS	160 points
MINIMES FILLES	170 points	MINIMES GARÇONS	180 points
CADETTES	330 points	CADETS	360 points
JUNIORS FILLES	380 points	JUNIORS GARÇONS	410 points
SENIORS FEMMES	410 points	SENIORS HOMMES	440 points
VÉTÉRANS 1 FEMMES	370 points	VÉTÉRANS 1 HOMMES	400 points
VÉTÉRANS 2 FEMMES	350 points	VÉTÉRANS 2 HOMMES	380 points
VÉTÉRANS 3 FEMMES	330 points	VÉTÉRANS 3 HOMMES	360 points



La licence et le surclassement

Pour prétendre participer à une compétition, il est impératif de posséder la licence fédérale Sports Pour Tous. Cette licence doit au plus tard être validée 15 jours avant la date de la Rencontre Départementale accueillant le licencié. L'AFSB se réserve le droit d'effectuer les contrôles réglementaires tels que la date de naissance du licencié ainsi que la date de l'enregistrement sur le listing fédéral.

Il est possible, et uniquement à partir de la catégorie cadet(te)s 2^e année, de pourvoir un surclassement sur présentation obligatoire d'un certificat médical de simple surclassement délivré par un médecin.

Ce certificat médical doit être établi en début de saison, il sera valable pour la totalité de la saison.

Le surclassement est valable pour toutes les épreuves pour toute la saison.

Une autorisation parentale est obligatoire pour les joueurs mineurs.



Le référent club

Lors des inscriptions aux diverses compétitions, chaque club aura à charge de nommer et de communiquer aux instances dirigeantes le nom d'un référent club.

Ce référent déposera les réclamations auprès du juge-arbitre, dans les délais en vigueur. Seules les réclamations déposées par le référent seront acceptées.



Les réclamations

Toute réclamation sur la qualification des joueurs doit être formulée au juge- arbitre avant la rencontre , par le référent club.

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

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 la FFSPT :

FFSPT, président de l'AF Speed-Ball
12, place Georges Pompidou
93160 Noisy-le-Grand

Une demande pourra éventuellement être envoyée à l'adresse électronique de l'AFSB : afsb@speed-ball.fr



Le coaching et le référent presse

Le coaching

Lors d'une rencontre en match de simple ou de 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, dans la zone dédiée.
- Un seul coach par match et par joueur (ou par équipe) est admis. Si un coach doit quitter le terrain, il pourra être remplacé sur appréciation du ou des arbitres de la rencontre.
- 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 coach ; si la balle était en jeu, le

point sera à rejouer. En cas de récurrence, l'arbitre adressera un carton rouge au coach. Celui-ci devra alors quitter le terrain.

- Tout refus d'obtempérer sera sanctionné. Le joueur sera averti de la perte du match par 2 manches à 0.
- Un coach exclu ne pourra pas être remplacé.

Le référent presse

La présence d'un référent « presse » est autorisée lors des rencontres. Il devra se maintenir dans la zone de coaching. Il ne devra en aucun cas interférer sur le déroulement de la rencontre, ne devra en aucun cas utiliser de flash pendant les échanges. Le non respect de ces consignes entraînera son exclusion du terrain.



Les sanctions

Avertissements

Les consignes d'avant match effectuées par les arbitres valent comme un premier avertissement verbal.

L'arbitre donne un avertissement ou **carton jaune** au joueur en cas de :

- Antijeu
- Pertes de temps jugées excessives
- Remarques
- Comportement individuel anormal ou contraire à l'éthique sportive
- Contestation des décisions arbitrales
- Trouble au bon déroulement de la rencontre.

Exclusions

En cas de récurrence ou de faute grave, le joueur fautif perd la partie (**carton rouge**) mais

peut continuer la compétition.

L'arbitre établit alors un rapport qu'il transmet à la commission de discipline qui statuera sur une éventuelle sanction.



Les accidents

En cas de blessure, l'arbitre pourra demander l'intervention des secours. Il présentera de manière à être vu de loin le **carton vert**.

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 de 20 minutes, il sera déclaré forfait.

Tout arrêt de jeu pour blessure sera mentionné sur le rapport de match.



Les sélections

- Rencontres internationales : la sélection des joueurs français est de la responsabilité de l'AFSB (délégation possible).
- Championnat de France / Rencontre Nationale : la sélection qualificative des joueurs sera effectuée par l'AFSB d'après les résultats obtenus à l'issue des Rencontres Départementales.

Les organisations de tournois ou rencontres open sont sous la responsabilité des organisateurs qui s'engagent à respecter les règles du jeu en vigueur. Ils ont obligation de déclarer l'évènement auprès de l'assurance fédérale.



La commission de discipline

La commission de discipline se réunit sur convocation du président de l'Association France Speed-Ball ou de la personne qu'il aura mandatée à cet effet.

Le fonctionnement de cette commission se déroulera conformément à la procédure disciplinaire décrite ci-après.

Seront traités par cette commission :

- Tous les actes contraires à l'esprit sportif observés et/ou sanctionnés lors des compétitions officielles auxquelles participent les différents clubs.
- Tous les cas de mauvais comportement, de non-respect des personnes et de non-respect des installations perpétrés à l'intérieur des locaux du club ou lors des compétitions officielles.

Composition de la commission de discipline

Elle comprend trois membres du comité directeur de l'Association France Speed-Ball, ainsi que des arbitres ayant rédigé le ou les rapports d'incidents et un référent fédéral.

Pour la délibération, elle se fera assister de membres délégués par la fédération. Les sanctions sont prononcées par la commission de discipline, puis transmises au comité directeur représenté par son président, qui se charge ensuite du suivi de l'exécution des sanctions (information orale ou par courrier aux joueurs, éducateurs, dirigeants du club concerné).

Les membres du bureau directeur ne peuvent prendre part aux délibérations.

Procédure disciplinaire

Les sanctions disciplinaires ne peuvent se cumuler entre elles et doivent être choisies parmi les mesures ci-après :

- Avertissement.
- Suspension des compétitions officielles.
- Radiation.

Ces sanctions peuvent être complétées par une participation financière à hauteur de 100 % du montant des amendes infligées et avec les irrégularités suivantes :

- Propos injurieux à l'égard d'un officiel ou d'un joueur, discussion des décisions arbitrales, propos excessifs, comportement antisportif.
 - Gestes obscènes, menaces verbales.
 - Bousculade volontaire, tentative de coup, crachat.
 - Coup volontaire, brutalité.
 - Récidive de coaching lors de phase de jeu conformément au règlement en vigueur.
- Le paiement de ces amendes est suspensif à la poursuite des compétitions officielles.

Instruction disciplinaire

L'intéressé est avisé, par courrier, huit jours au moins avant la date de la séance de la commission de discipline où son cas sera examiné :

- qu'il est convoqué à cette séance,
- qu'il peut présenter des observations écrites ou orales,
- qu'il peut se faire assister ou représenter par toute personne de son choix.

Lors de la séance disciplinaire, un membre de la commission présente les faits incriminés, l'intéressé ou son représentant présente ensuite sa défense. Le membre de la commission désigné comme président de séance peut faire entendre, notamment sur demande de l'intéressé, toute personne dont l'audition lui paraît utile. Dans tous les cas, l'intéressé ou son représentant doit pouvoir prendre la parole en dernier.

La décision du bureau est délibérée hors la présence de l'intéressé et de son représentant. La décision doit être motivée et signée par le président et le secrétaire de la séance.

La décision peut faire l'objet d'un appel dans les 15 jours de son prononcé devant la

commission de discipline de l'association qui statue dans les plus brefs délais et selon les conditions fixées ci avant.

Sanctions et indiscipline sur les terrains

Les sanctions sont celles données à titre individuel ou collectif. Elles sont soit données sur du temps de jeu (suspension), soit pécuniaire, soit les deux.

La commission de discipline de l'Association France Speed-Ball est seule juge pour sanctionner l'adhérent, le coach ou le club fautif.

Modalités de recours à la commission de discipline

Elle doit être saisie au plus vite des faits et comportements d'indiscipline par les arbitres si les faits sont constatés lors d'une compétition ou les officiels présents. Pour cela, suivant les faits, un rapport d'incident sera rédigé et envoyé à la commission dans les 72 heures suivant les faits.

Les actes soumis à une instruction sont les suivants :

- Avertissements attribuables au joueur, notamment pour propos injurieux, menaces verbales, crachats, tentative de coups ou coups volontaires (à l'égard d'un officiel, d'un joueur adverse, d'un dirigeant, d'un entraîneur d'un arbitre).
- Toutes sortes de bagarre dans l'enceinte d'un stade, que ce soit à domicile ou à l'extérieur.
- Vol ou tentative de vol.
- Dégradation volontaire de matériel appartenant ou non à l'association organisatrice.
- Tout manque de respect envers les membres du comité directeur AFSB, entraîneurs, dirigeants et bénévoles.
- Tout autre acte jugé grave.

Dans le cas où une sanction supplémentaire serait donnée à l'adhérent, elle peut être en temps de jeu et éventuellement pécuniaire en cas de récidive avérée. Elle pourra aller jusqu'à la suspension du club pour une durée déterminée.

Toute sanction sera immédiatement applicable. Elle pourra venir en cumul avec la sanction financière. La commission de discipline pourra le cas échéant avoir recours à la Fédération Française Sport Pour Tous pour prendre une décision.

Tout joueur averti par un arbitre ou exclu par un arbitre pour un motif qui lui est attribuable (acte décrit ci-avant) ne pourra réintégrer le club que s'il a réglé l'amende infligée par la commission de discipline.

En cas d'exclusion provisoire ou définitive d'un adhérent, celui-ci ne pourra prétendre à aucun remboursement de sa cotisation annuelle. De même, il ne sera pas autorisé à suivre les entraînements, ni à participer à des matchs amicaux, ni à avoir une lettre de sortie du club.

L'arbitrage spécifique des différentes épreuves.

Le supersolo

- En cas de désaccord entre les 2 compteurs, la moyenne est retenue.
- L'ordre des mouvements à effectuer est libre. Toutefois, les compteurs sont autorisés à demander au joueur l'ordre de ses mouvements.
- Le top sonore de la fin de chaque mouvement se conjugue avec le départ des 30'' de récupération.

Les frappes d'échauffement ou pour se positionner dans les 30s sont interdites et entraînent un avertissement. Au 2ème avertissement, le mouvement est mis à zéro

- Tout changement de balle doit se faire pendant les 30'' de récupération, ce qui nécessite une préparation de la part des compteurs.

Le supersolo relais

- Chaque joueur composant une équipe de relais doit se rendre auprès des compteurs afin d'annoncer son prénom et le mouvement qu'il exécute.

La première joueuse choisie la position de départ de l'épreuve (en remplacement du départ sur la marque de service).

Les matchs

- Chaque partie est arbitrée par 2 arbitres jusqu'au Quart de final, des joueurs (à partir de la catégorie junior soit 16 ans) pourront être nommés arbitres sur décision du juge arbitre

- Possibilité d'arbitrage par 1 arbitre, sur décision du juge-arbitre.

- Avant le début de la partie, les joueurs ont jusqu'à 2 minutes d'échanges.

- L'arbitre accorde un 2ème service dans les cas suivants :
 - Départ avant le commandement « Jeu ».

- Une balle non frappée au moment du service est à remettre.

en cas de récidive, ce sera un 2ème service

- : L'arbitre peut décider de remettre une balle dans les cas suivants
 - Si le jeu est interrompu pour corriger une erreur dans l'ordre du jeu.
- La feuille de match doit être contrôlée et signée par le(s) arbitre(s) présent(s).

Rôle et placement des arbitres

Arbitre de zone

- Se place dans le prolongement de la zone neutre.
- Annonce le score.
- Tient la marque.
- Juge le placement du mat sur la zone neutre
- Juge tout contact avec la zone neutre ou adverse.
- Juge le placement du pied sur la marque de service.

Arbitre de champ

- Se place dans le prolongement de la zone neutre,.
- Juge le passage de la balle dans la bande de service.
lance l'échange par le mot "jeu"
- Annonce les fautes, les points, les arrêts de jeu (cf. gestuelle).
annonce la rotation des services en cas de match de double

• Usage des cartons

L'usage du carton jaune ne se fera qu'après avoir donné un avertissement verbal, ou directement après une contestation verbale virulente ou un geste déplacé.

Avertissement

Le carton jaune est un avertissement au joueur ou coach fautif. En cas de récidive au cours du même match, un deuxième carton jaune lui sera attribué.

Exclusion

Le carton rouge sera automatiquement présenté en cas de deuxième carton jaune. Il entraîne la perte du match mais n'empêche pas de jouer les matchs suivants.

Blessure

Sur blessure d'un joueur ou d'un officiel, le carton vert est une demande d'appel aux secours.

• Carton jaune

- L'attribution d'un avertissement assorti d'un carton jaune doit être justifiée.

- Un carton jaune ne peut être attribué pour un motif autre que ceux mentionnés dans le règlement.
- L'arbitre doit attribuer le carton jaune en expliquant les raisons de son choix, et tout en restant calme.
- L'attribution du carton se fait suite à un avertissement verbal en cas de :
 - Antijeu, refus de jouer, trouble au bon déroulement de la rencontre,
 - Pertes de temps excessives, comportement irrespectueux,
 - Contestation des décisions arbitrales ou langage injurieux.
- L'attribution du carton se fait immédiatement en cas de :
 - Jeu dangereux, jet de raquette au sol (sans blesser autrui),
 - coaching pendant les échanges.

Carton rouge

- L'attribution d'un carton rouge entraîne des mesures administratives et punitives.
- Elle doit être justifiée et intervenir soit :
 - en même temps que l'attribution d'un deuxième carton jaune.
 - directement en cas de :
 - Blessure volontaire ou agression verbale de toute autre personne,
 - Jet de raquette avec intention de blesser.
- Un rapport d'incident sera établi.

• Carton vert

- La présentation du carton vert est une demande d'appel aux secours présents sur le lieu de la compétition.
- Afin d'être le plus efficace possible, ce carton doit être vu de tous.

• Contestation et image de l'arbitre

- La contestation implicite des décisions de l'arbitres (applaudissements, huées, gestes du pouce...) peuvent être sanctionnées d'un carton jaune puis rouge en cas de récidive (ou immédiatement si le comportement est trop irrespectueux), que cela concerne le joueur, le coach ou le public.
- Le carton rouge est alors présenté au joueur qui perdra le match.

Association France Speed-Ball

Contact : afsb@speed-ball.fr



www.speed-ball.fr



www.sportspourtous.org