



Tournoi de Spike Festival Bellastock 24-25

Samedi 14 septembre

FORMAT DU TOURNOI

- Les joueurs désirant participer au tournoi doivent se présenter en équipe de 2 personnes au stand FSEA, le samedi 14 septembre à partir de 14h. Le tournoi est en accès libre et durera jusqu'à 18h.
- Chaque équipe disputera au maximum 5 matchs, au meilleur des 11 points (avec 2 points d'écart), contre 5 équipes différentes. Une fois inscrites sur place, les équipes se verront attribuer leur adversaire par l'organisation. A la fin de chaque match, les 2 équipes devront rapporter leur score à l'organisation.
- A la fin de leurs 5 matchs, les équipes pourront continuer à jouer sur les filets de spike non-attribués au tournoi, mais aucun score supplémentaire ne sera comptabilisé.
- Le classement final sera déterminé en fonction, dans l'ordre :
 - Du nombre de victoires par équipe
 - Du point-avantage (addition de toutes les différences de points lors de chaque match) global
 - En cas d'égalité parfaite, sans possibilité de départager, l'organisation se réserve le droit d'organiser une finale entre les 2 équipes concernées
- Les parties se disputeront en auto-arbitrage, cependant les membres de l'organisation veilleront au bon déroulement des parties et possèdent le droit d'intervenir pour résoudre des conflits d'arbitrage entre 2 équipes.

Le Spikeball est un sport qui se joue entre deux équipes de deux joueurs chacune. Le but du jeu est de frapper la balle sur le filet pour qu'elle touche le sol de l'autre côté, et ce avant que l'autre équipe ne puisse la renvoyer.

Le jeu se joue sur un filet circulaire placé au milieu de l'aire de jeu. La balle est servie d'un côté du filet à l'autre et doit être frappé par l'un des joueurs de l'équipe qui le reçoit avant qu'il ne touche le sol. S'il touche le sol de leur côté, ils perdent un point.



LES RÈGLES DÉTAILLÉES

- Le Spikeball est un sport d'équipe composé de 2 x 2 joueurs et se joue, d'un point de vue réglementaire, comme le volley-ball.
- Les équipes se placent en croix autour du filet de Spikeball au milieu.
- Le jeu ou un point commence lorsque le joueur qui sert envoie le ballon sur le filet en direction du joueur de l'équipe opposée.
- Une équipe peut toucher le ballon jusqu'à trois fois. Une fois que le ballon a touché le filet, il doit rebondir et c'est au tour de l'autre équipe.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ne soit plus en mesure de renvoyer le ballon sur le filet.
- Après avoir servi, les joueurs peuvent se déplacer librement à 360° autour du filet, sans toutefois gêner physiquement le jeu de l'équipe adverse.

PRÉPARATION DU JEU

- Le filet de Spikeball est placé sur une surface plane et une ligne de service est tracée à 1,8 m du filet.
- Deux équipes de deux joueurs s'affrontent dans un match.
- Lors de la mise en place de la position de départ, les équipes se font face à angle droit.
- La position de départ des équipes est tirée au sort au début.
- Tous les 5 points, la position est tournée de 90 degrés.
- L'ordre de service au sein des équipes est déterminé avant le début du match.



RÈGLES DU JEU

- Tous les joueurs, à l'exception de celui qui réceptionne le service, doivent se tenir à au moins 1,8 m du filet de la balle à pointes. Le joueur qui reçoit le service peut choisir librement sa distance. Une fois le service effectué, tous les joueurs peuvent se déplacer librement. Lorsque la balle est envoyée sur le filet, c'est au tour de l'équipe adverse de jouer.
- Si l'équipe qui réceptionne marque le point, le joueur de l'équipe suivante, qui se trouve après la ligne de service fixe, fait la passe. Si l'équipe qui sert marque le point, le joueur qui sert change de position avec son coéquipier et sert à l'autre joueur qui reçoit.
- Si un joueur au service commet deux fautes, l'autre équipe marque un point.
- Le service doit rebondir proprement sur le filet. Si le joueur qui reçoit la balle ne touche pas le filet ou le cadre, ou si la balle retombe sur le filet ou le cadre, l'équipe qui reçoit la balle marque un point.
- Le joueur qui reçoit ne peut pas renvoyer directement la balle.
- Les touches de balle doivent être effectuées à tour de rôle entre les membres de l'équipe. Le double contact n'est pas autorisé. Le ballon doit être touché proprement, ne pas être attrapé, soulevé, guidé ou lancé. Toute partie du corps peut être utilisée pour jouer le ballon.
- Si la balle est jouée sur le filet et retombe sur le filet ou le cadre, l'échange est terminé et le point est accordé à l'autre équipe. Tout changement de direction inhabituel de la balle (« poches ») après le service, qui ne touche pas le cadre, est légal et jouable. Un coup où la balle touche d'abord le filet et ensuite le cadre est considéré comme une poche, c'est-à-dire que le jeu continue. S'il n'est pas possible de déterminer clairement si le coup était correct, le point est rejoué.
- L'équipe qui défend doit se positionner de manière à ne pas gêner l'équipe qui est en train de servir. Si un attaquant entre en collision avec un défenseur ou si un défenseur gêne un attaquant, le joueur gêné peut crier « hinder » pour forcer une reprise.
- L'échange de balles se termine et un point est attribué si :
 - Le ballon touche le sol ou, pour toute autre raison, n'a pas été joué au filet après avoir été touché au maximum 3 fois.
 - Lorsque la balle touche le cadre, même au service.
 - La balle est jouée sur le filet et retombe sur le filet ou le cadre, c'est-à-dire que le ballon ne rebondit pas au-delà du filet.
 - La balle roule sur le filet et ne rebondit pas.



RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES ET DÉCOMPTE DES POINTS

- **Règles supplémentaires pour le service :**
 - Les attaques peuvent être effectuées avec n'importe quelle force ; les courtes attaques sont également autorisées.
 - Lors de la mise en jeu, pour le service, la balle doit être lancée à au moins 5 cm de hauteur avant d'être frappée.
 - Si le serveur lance la balle en l'air, il doit la frapper. Laisser tomber, attraper ou rater la balle est considéré comme une faute.
 - Lors du service, au moins 1 pied doit être au sol.
- **Les éléments suivants sont considérés comme des fautes :**
 - Le joueur au service doit se trouver complètement derrière la ligne de service. Au moment de servir, le joueur au service ne doit pas se pencher en avant pour être à moins de 1,8 m du filet.
 - Le service ne peut pas être joué au-dessus de la hauteur du bras tendu du joueur qui réceptionne. Si le joueur qui réceptionne le ballon peut l'attraper sans sauter, le ballon est jouable. Si ce n'est pas le cas, l'équipe qui réceptionne le ballon doit dire « faute » avant qu'il ne soit réceptionné ou qu'il ne touche le sol.
 - Si le ballon change de direction de manière imprévisible (« pocket ») et/ou touche le filet puis le bord et tombe, l'équipe qui réceptionne le ballon doit dire « faute » avant de le réceptionner ou qu'il touche le sol.
- **Les éléments suivants sont des perturbations qui entraînent la perte de points :**
 - La balle est jouée à deux mains.
 - Un défenseur joue le ballon alors que c'est le tour de l'équipe attaquante.
 - Un joueur se frappe lui-même, après le filet, avec le ballon ou son coéquipier.
 - Un joueur touche le filet de spikeball et le déplace ou influence la trajectoire de la balle.