

Les règles du Circuit Revol 2022

Dans ce document, l'emploi du masculin pour désigner des personnes n'a d'autres fins que celle d'alléger le texte.

Le « roundnet » est un sport collectif qui se joue à deux contre deux. Un joueur met la balle en jeu en la frappant sur la surface de jeu (service). Le joueur face au serveur reçoit le service. Les équipes ont jusqu'à trois touches en alternance pour renvoyer la balle sur la surface de jeu (changement de possession).

Après le service, les deux équipes partagent l'espace autour de la surface de jeu. Il n'y a ni côtés ni limites extérieures à l'aire de jeu. Un point est accordé à la dernière équipe qui frappe la balle sur la surface de jeu légalement.

Les règles appliquées seront celles de la *International Roundnet Federation* ([IRF Rules](#)) à quelques exceptions près :

Équipement

Surface de jeu Revol et balle en PVC de 12,5 cm de diamètre.

Service

Ligne de service à 6' (1,83 m).

Les pieds du serveur ne peuvent être plus écartés que la largeur des épaules (ne s'applique qu'avant un pivot).

Avant le service, le serveur annonce le pointage et le receveur acquiesce.

Le serveur peut faire un pivot.

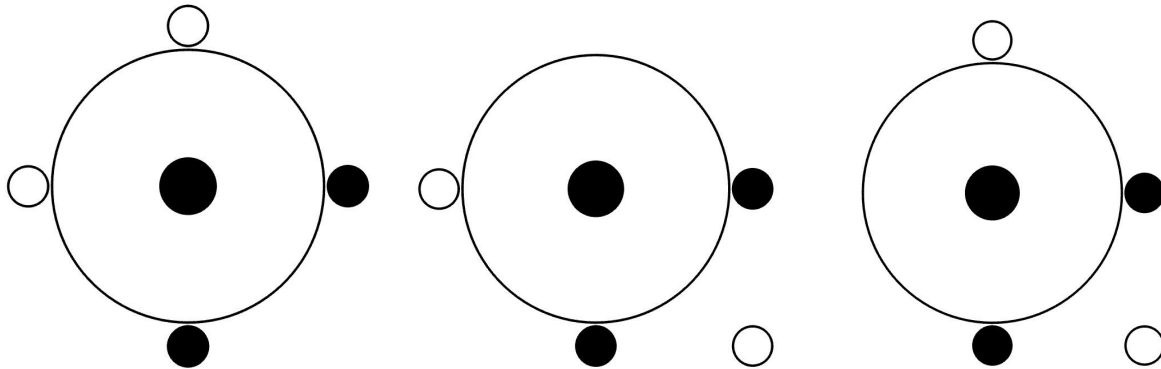
Il y a faute de service lorsque :

- a. La balle touche le rebord.
- b. Le serveur ne maintient pas un point de contact avec tous ces appuis au sol avant d'avoir terminé sa motion de service.
- c. Le serveur touche la ligne de service ou à l'intérieur de celle-ci avant d'avoir terminé sa motion de service.

Le receveur ou son coéquipier peut appeler une faute de service si le service est plus haut que la paume du receveur avec son bras en extension vers le haut en position debout (genoux en extension et talons au sol).

Une double faute de service résulte en un point pour l'équipe adverse.

Avant le service, le coéquipier du serveur peut se positionner à côté du serveur ou entre les deux joueurs de l'équipe adverse.



Faute

Il y a faute lorsque :

- a. La balle touche le rebord.
- b. La balle touche le sol à l'intérieur de la ligne de service ou sur celle-ci et que le frappeur n'a pas de point de contact avec le sol à l'extérieur de la ligne de service.

Gêne

Il y a gêne lorsqu'un joueur n'a pas un accès direct à la balle de par la présence d'un joueur de l'équipe adverse. La gêne doit empêcher le joueur de toucher la balle ou nuire à la touche.

La gêne doit être appelée sans délai ou immédiatement après que le joueur ait touché la balle.

Lorsque la gêne est appelée et que :

- a. La gêne était inévitable, le point est repris.
- b. La gêne était évitable, l'équipe gênée gagne le point.

Règles pour augmenter la fréquence des échanges

La balle peut toucher le sol à l'intérieur de la ligne de service ou sur celle-ci si le frappeur a un point de contact avec le sol à l'extérieur de la ligne de service.

Les transports de balle sont légaux. Cependant, la balle ne peut jamais être attrapée.

À chaque changement de possession, le premier joueur à toucher la balle peut le faire plusieurs fois lors d'un même mouvement. Les touches multiples comptent pour une seule.

Si la frappe rebondit sur le Revol et est touchée dans sa phase montante par un joueur défensif, ce dernier peut aussi faire la passe (deux touches consécutives). (ne s'applique pas en réception de service)

Pas de « No Hit Zone »

Le Revol ne nécessite pas de NHZ.

Différend sans la présence d'observateurs

Il y a reprise du point s'il n'y a pas une majorité de joueurs qui ont la même opinion.