



Règlements championnat suisse junior

2016-2017 – Catégorie M13

But du jeu : utiliser les parties du corps autorisées au football (= tout le corps sauf les bras et les mains) pour placer le ballon dans le camp de l'adversaire et hors de portée de celui-ci.

Catégorie de jeu : Double (deux joueurs sur le terrain).

Surface de jeu : Dans une salle de gymnastique contenant un seul court aux dimensions standards, un filet sera tendu au travers de la salle dans sa longueur, à une hauteur de 90 centimètres au-dessus du sol. Ensuite, trois petits terrains seront formés. Chaque terrain sera partagé en deux camps séparés par le filet. Chaque camp aura une largeur qui se situe entre 4 et 6 mètres et une longueur qui se situe entre 4 et 6 mètres. Une ligne de service se situera dans chaque camp un mètre devant la ligne de fond.

Service : le club organisateur d'un tournoi impose l'équipe qui fait le 1er service du match. Pour les services suivants, l'équipe ayant fait un point engage pour le point suivant. Un service se fera par n'importe lequel des 2 joueurs, placé entre la ligne de service et la ligne de fond, qui prendra la balle dans les mains et, la laissant tomber une fois par terre ou en direct (volée), la fera rebondir avant la ligne de service du camp adverse. Que ce soit au service ou pendant l'échange, si le ballon touche le filet et rebondit ensuite dans la zone adverse autorisée, le jeu continue (donc pas de « net » au service). Une équipe peut réceptionner une balle de service en direct (= sans la laisser toucher le sol) mais celle-ci doit obligatoirement être touchée par l'autre joueur avant d'être renvoyée dans l'autre camp (renvoi direct interdit).

Echanges suivant le service : chaque équipe a le droit de toucher au maximum 3 fois le ballon avant de le repasser dans l'autre camp. Un joueur ne peut cependant jamais le toucher deux fois de suite. Le ballon peut toucher au maximum 3 fois le sol non consécutivement. Un joueur (et non le sol) doit toucher le ballon en dernier avant qu'il ne passe dans le camp adverse.

Points : à chaque engagement, un point est en jeu. Un point est perdu par une équipe si :

- elle touche plus de 3 fois le ballon avant de le repasser dans l'autre camp
- un de ses joueurs touche le ballon 2 fois de suite
- le ballon rebondit au sol 2 fois de suite ou plus que 3 fois en tout
- le ballon touche le sol au-delà de la ligne de service sur le service ou hors du camp de l'adversaire pendant le jeu
- un de ses joueurs touche le filet pendant un échange (passer la jambe ou la tête pardessus le filet est autorisé pour autant que le joueur ne le touche pas)

- le ballon touche le sol avant de passer dans l'autre camp.

Ballon utilisé : ballon de football n° 4