



REGLEMENT WALLBALL

Art.1 : Les équipes

- a. Doubles (hommes - femmes):
 - Une équipe double est composée de 2 joueurs sur le terrain et 1 joueur de réserve.
 - Après un set on a le droit de changer un joueur. Le joueur remplacé ne peut plus réintégrer dans le match.
 - Quand une équipe a déjà fait un changement, un joueur de la même équipe se blesse, on peut demander un Time-Out médical. Si le joueur concerné ne sait plus continuer le match, l'équipe perdra la lutte.
- b. Simple (hommes - femmes):
 - Dans le tournoi "simple" il n'y aura pas de joueur de réserve pour une équipe. Le joueur qui commence la compétition dans le tournoi, doit aussi la finir.
 - Si le joueur se blesse, il/elle aura droit à un Time-out médical. Si le joueur ne sait plus continuer à jouer, l'adversaire gagne le match.
 - Tous les joueurs porteront leur numéro personnel visible sur leur T-shirt. Dans le tournoi « doubles » l'équipe portera les mêmes T-shirt et/ou couleur.

Art.2 : Le materiel

- a. Le président de la commission technique du CIJB décidera au minimum 2 mois avant le tournoi avec quelle sorte de balle (Wallball) - marque - et couleur de la balle on jouera le tournoi. Ceci sera communiqué aux pays participants.

Art.3 : La protection

- a. On peut jouer avec la main nue ou avec un gant de Wallball ou avec une couche de tape, de façon limitée.
- b. L'arbitre sait contrôler la protection, avant, pendant et aussi après le match.
- c. Tous les joueurs sont obligés de porter une lunette de protection. Le match ne commencera pas avant les joueurs porteront les lunettes.

Art.4 : Le jeu

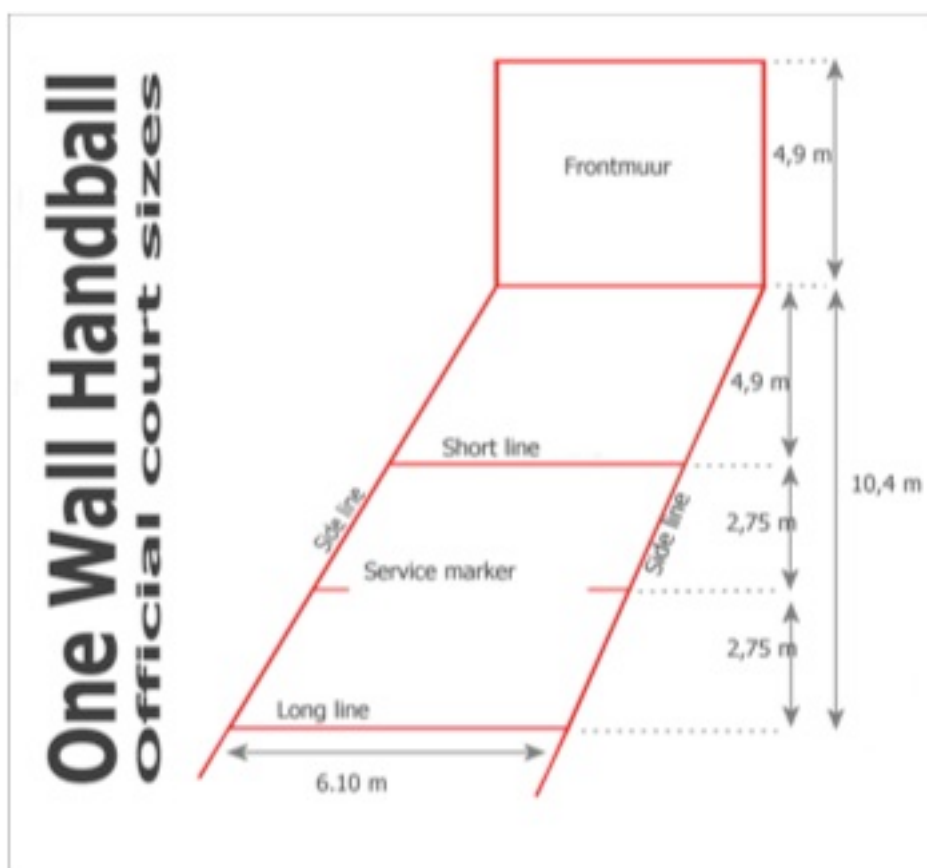
- a. Les rencontres se jouent en 2 manches/sets de 21 points. En cas d'égalité, une manche supplémentaire sera disputée en 11 points. Pour ce troisième set, l'arbitre va faire le « toss » pour déterminer qui commence avec le service.
- b. La balle sera jouée avec une seule main et toute autre partie du corps sera considérée comme fautive.
- c. La balle ne peut être frappée qu'une seule fois.

- d. Toutes les lignes sont BONNES.
- e. Au service, la balle doit rebondir sur le sol avant de la frapper. La balle doit d'abord toucher le fronton et revenir en dépassant la ligne de service (ligne est bonne), toujours dans les limites du terrain. Le serveur se trouve dans le carré de service et ne peut pas toucher la ligne de service avec son ou ses pied(s).
- f. Après que la balle a été servie, l'adversaire peut jouer la balle, dès que la balle a dépassé la ligne de service. L'adversaire ne peut pas se trouver dans la zone de service, avant que le serveur a servi la balle et qu'elle a passé la ligne de service.
- g. La balle peut être joué sans ou avant un bon.
- h. Le service ira au joueur ou à l'équipe qui gagne le toss. Le joueur au service pourra se placer en tout endroit dans la zone de service.
- i. Dans un tournoi « double », le co-équipier du joueur au service devra obligatoirement se placer dehors de la zone de service. Ceci peut entrer dans la surface du jeu, dès que la balle a passé la ligne de service, sans gêner l'adversaire.
- j. Au début de chaque manche/set, le capitaine d'équipe informera de l'ordre de service, lequel se maintiendra tout au long de la manche/du set. Le joueur n°1 de l'équipe tirée au sort (équipe A) servira en premier lieu et demeure au service tant que son équipe remporte les points. A la perte d'un point, le service passera au joueur n°1 de l'équipe adverse (équipe B) et celui-ci demeurera au service tant que son équipe gagne les points. A la perte du service, celui-ci passera à l'équipe adverse, mais cette fois au joueur n°2 de l'équipe A et par après au joueur n°2 de l'équipe B, autant de fois que nécessaire pour terminer la manche/le set. (Dans un tournoi « simple » la balle va simplement à l'adversaire).
- k. Le service ne peut avoir lieu tant que l'arbitre n'a pas annoncé le score.
- l. Une équipe ne sait que remporter un point, si l'équipe a le service.
- m. Le serveur reçoit une deuxième balle si : la balle franchit la ligne du fond sans faire de bon dans le jeu ou si ne franchit pas la ligne de service après avoir joué sur le fronton.
- n. La balle est faute lorsque la balle sort des limites du terrain sans touché le sol ou si elle a été jouée dehors des limites du fronton.
- o. La balle est faute, si joueur 1 de l'équipe A joue la balle sur son co-équipier 2.
- p. Il y a toujours du respect pour laisser jouer la balle par l'adversaire. Si quelqu'un de l'équipe A fait un mouvement de sorte qu'un joueur de l'autre équipe B ne sait pas jouer la balle, l'équipe B peut demander un « block ». L'arbitre décide si on rejoue la balle ou si c'est un point. Si l'arbitre interprète le mouvement comme un geste volontairement et donc que l'autre joueur n'a pas eu la chance de jouer la balle, l'arbitre peut considérer comme faute.
- q. Si le serveur fait le service trop prêt de lui ou si la balle passe entre ses jambes, l'adversaire peut demander un « hinder-server ». L'arbitre décidera si on rejoue la balle ou pas.
- r. Un Time-out médical dure 15 minutes et peut-être demander une fois par match.
- s. Chaque équipe (doubles) ou chaque joueur (simples) a le droit de 1 Time-out de 30 secondes par set. Dans le troisième set il n'y a pas de Time-out !

- t. Pour désigner le champion de cette modalité, ce sera avec de plus de points. En cas d'égalité de points, on prendra en compte les rencontres gagnées et, si l'égalité persiste, on tiendra compte des matchs perdus. Après en cas d'égalité on regarde les jeux gagnés et comme dernier les jeux perdus.

Art.5 : Dimension du terrain et fronton

- a. Le terrain :
- 6,10 mètres largeur et 10,60 mètres de longueur.
 - La ligne de service se trouve à 4,90 mètres du fronton.
- b. Le fronton est 4,90 mètres d'hauteur et 6,10 mètres de largeur
- c. Dernier le terrain il y a 2 zone neutres (type foot), qui sont destinés pour le coach et le joueur de réserve (seulement dans le double).



Neutrale zone

Neutrale zone