



REGLEMENT DU JEU DE LLARGUES

Art.1 : Les équipes

- a. Une équipe masculine sera composée de 5 joueurs de base et 2 joueurs de réserve. Ils seront tous inscrits sur la feuille d'arbitrage avec leur numéro personnel.
- b. Avant la lutte les 2 joueurs qui seront responsables pour le service, seront indiqués sur la feuille d'arbitrage.
- c. Au cours de la rencontre, deux changements au maximum pourront être effectués et le joueur remplacé ne peut plus revenir au terrain de jeu. Le capitaine indique le(s) changement(s) à l'arbitre avant que le joueur de réserve peut entrer sur le terrain. Le capitaine mentionne à l'arbitre le numéro personnel du joueur qui sort et qui entre.
- d. Le joueur de réserve qui remplace un joueur qui faisait le service, prendra aussi le service pour son compte. La même chose pour quelqu'un qui ne fait pas le service. Son remplacement ne ferait donc pas le service non plus.
- e. Si un joueur doit quitter le jeu à cause d'une blessure ou une autre raison, on continue le jeu avec 4. Cela veut dire que si c'est le joueur qui quitte le terrain à le service, perd le jeu de service.
- f. Les joueurs qui ont été remplacés ne peuvent plus y participer.
- g. Tous les joueurs porteront leur numéro personnel visible sur leur t-shirt.

Art.2 : Le matériel

- a. La balle utilisée en compétition est la "badana", de couleur noir/jaune, d'un poids approximatif entre 39 et 42 grammes et d'un diamètre d'environ 5 cm. Ceux-ci seront disponibles chez la fédération de Valencia et prévus d'un cachet.
- b. La série de balles qui sera utilisée dans le tournoi, sera d'abord être approuvée par le directeur du tournoi. Elles seront être marquées d'un signe propre au tournoi.

Art.3 : La protection

- a. Il sera joué à la main nue ou, au plus, il ne sera possible de jouer qu'avec les protections suivantes: adhésif vert, *Esparadraps*, *tesamoll* et cartes, pouvant être utilisés au maximum de deux couches de chaque élément. En outre, la protection ne peut dépasser plus de 1 cm. de la main. Il y a une vidéo de guidage publiée sur la chaîne Youtube de la *Federació de Pilota Valenciana* dans laquelle il est clair comment utiliser la protection correctement, en suivant ce lien, peut le consulter: <https://www.youtube.com/watch?v=61906jRM3OY>
- b. Les protections utilisées par chaque joueur seront contrôlées par les arbitres avant le début de la rencontre, pendant et après.

Art.4 : Le jeu

- a. Le joueur au service ne pourra toucher ou dépasser les lignes délimitant l'espace spécifique prévu à cet effet. Le joueur qui est au service peut demander un nouveau ballon ou changer de ballon (toujours dans la mesure des possibilités de l'organisation dont elle dispose pour le match).
- b. Servir : la balle ne peut pas dépasser la valeur de référence de 72 mètres sans rebondir avant, si vous le faites, sera le faute de service. Dans chaque service, il y aura une deuxième chance si la balle dépasse la ligne de base sans rebondir, si elle quitte les côtes, ce sera une faute directe, sans possibilité de l'enlever à nouveau.
- c. Le service lancera la balle à une ou deux mains (selon ses habitudes), être capable de frapper à la fois au-dessus et au-dessous.
- d. Lors des rencontres officielles, le service se fera à tour de rôle par deux joueurs par équipe. Le joueur qui commence un jeu devra le terminer. Si pour une ou d'autres raison on ne respecte pas le tour de rôle, le jeu fera à l'autre équipe.
- e. Si la balle sort des limites latérales après un premier bond à l'intérieur de ces limites, on marquera une chasse au point de sortie.
- f. La balle pourra être rechassée de volée ou après un premier bond et ceci avec une ou les 2 mains.
- g. La balle devra toujours rebondir à l'intérieur des limites mais, pour la renvoyer, le joueur pourra se trouver à l'extérieur de ces limites.
- h. Un joueur perdra le point si la balle le touche à n'importe quelle partie du corps, excepté la main ou l'avant-bras dénudé. S'il touche la balle des deux mains, il perdra le point également.
- i. Un changement de camp se fera dès que 2 chasses auront été marquées ou lorsque le score indique 40 et une seule chasse.
- j. Au moment du service tous les joueurs, par exception du livreur, se trouvent dans les limites du jeu. Une fois le livreur a frappé la balle, les limites latérales peuvent être dépassées, mais ne pas les lignes médiales. Si cela se fait, l'équipe perdra le point.
- k. Toutes les lignes sont BONNES.
- l. Le ou les joueur(s) ne peuvent pas dépasser la ligne médiane avant que le livreur a frappé la balle pour le service.
- m. Quand un joueur s'impose volontairement vis-à-vis de l'adversaire au moment que celui-ci veut frapper et/ou arrêter la balle, il perd le point.
- n. Les rencontres se joueront en six jeux.
- o. Pendant la rencontre chaque équipe peut avoir 2 Time-outs. Le capitaine demandera le Time-out tout de suite après un jeu joué à l'arbitre. Les joueurs feront le Time-out dans la zone neutre. Un Time-Out dure 1 MINUTE.
- p. Dans la zone neutre, qui se trouve dehors du jeu, les personnes suivantes seront admises : 1 coach, 1 deuxième coach, 2 joueurs de réserves et 1 kiné. La zone neutre sera clairement démarquée, comme sur un terrain de foot. Cela doit être placé à une distance sécuritaire du terrain (voir ci-dessous).
- q. Le pointage se fera comme suit : 15, 30, 40 et jeu. En cas d'égalité à 40/40, le jeu ira à l'équipe qui gagne le point suivant.
- r. L'équipe qui gagne avec 6-0, 6-1 ou 6-2 aura 3 points et le perdant 0 points. En cas

de 6-3,6-4 ou 6-5 on reparti les points : 2 pour le gagnants et 1 pour le perdant.

- s. Pour désigner le champion de cette modalité, ce sera avec de plus de points. En cas d'égalité de points, Système de résolution en cas d'égalité.

En cas d'égalité dans le même groupe.

1.- La confrontation entre les deux équipes impliquées sera prise en compte.

2.- En cas de triple égalité dans un même groupe, seuls les matchs/points entre les équipes impliquées seront pris en compte. Le différentiel entre les parties gagnées et perdues sera pris en compte. Si l'égalité persiste, l'écart entre 15 victoires et défaites sera pris en compte.

En cas d'égalité de groupes différents.

1.- Les points du classement de cette phase seront pris en compte.

2.- Si l'égalité persiste, la différence entre les matchs gagnés et perdus en phase de groupes sera prise en compte. Et si l'égalité persiste, l'écart entre 15 victoires et défaites sera pris en compte.

Art.5 : Les "chasses"

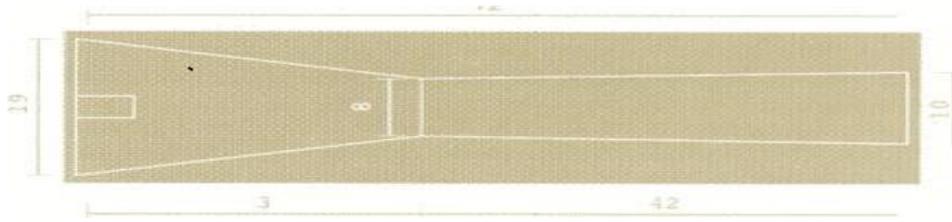
- a. Lorsque la balle sort des limites latérales après un ou plusieurs bonds, on marquera une chasse au point de sortie.
- b. Lorsque la balle fait 2 bonds ou plus et qu'elle est arrêtée par un joueur à n'importe quelle partie du corps, on marquera une chasse au point d'arrêt.
- c. L'arbitre marquera lui-même la chasse au point de sortie ou au point d'arrêt.
- d. La chasse sera gagnée lorsque, après le changement de camp correspondant, la balle dépasse la chasse, même après un ou plusieurs bonds.
- e. La chasse sera gagnée lorsque le joueur arrête la balle renvoyée par l'autre camp AVANT qu'elle ne franchisse le point de la chasse, peu importe la position du corps du joueur.
- f. L'emplacement de la chasse est déterminé par la position de la balle et non par la position du corps du joueur.

Art.6 : Les dimensions et surface du jeu

- a. Terrain pour les hommes (idem jeunes) :
 - a. Longueur totale du terrain : 72 mètres
 - b. Largeur au bout du terrain, ou ils se trouvent le carré de service : 19 mètres
 - c. Distance de la ligne du fond du grand trapèze à la ligne médiane : 30 mètres
 - d. Distance de la ligne médiane à la ligne du fond (petit trapèze) : 42 mètres
 - e. Largeur à hauteur de la ligne médiane : 8 mètres
 - f. Largeur à hauteur du fond du petit trapèze : 10 mètres

- g. Les mesures de la encadré de service sont : 3 mètres de largeur par 5 mètres de long
- b. La surface du terrain sera en béton et/ou asphalte. De l'herbe ou herbe synthétique ne seront plus être acceptés.

Neutrale Zone



Neutrale Zone