

RÈGLEMENTS OFFICIELS DE BALLE AU MUR

Chapitre I - LA PARTIE

A- LES DIFFÉRENTS TYPES DE JEU

La balle au mur peut être pratiquée par deux, trois ou quatre joueurs. Le jeu en simple (2 joueurs), en triple (3 joueurs), en double (4 joueurs).

B- DÉFINITION

La balle au mur est un sport qui amène un joueur à devenir ambidextre en servant ou retournant la balle en jeu.

C- L'OBJECTIF

L'objectif est de gagner l'échange en servant ou en retournant la balle en jeu, ceci en mettant l'adversaire dans l'impossibilité de la retourner avant le deuxième bond.

D- POINTS ET CHANGEMENTS DE SERVICE

Le serveur marque un point, lorsqu'il fait un service parfait ou qu'il gagne un échange. Lorsqu'il perd un échange, il perd le service, ce qui est appelé "changement de service".

E- PARTIE

La partie est gagnée par le joueur qui fait 21 points le premier. Dans le cas d'un bris d'égalité la partie de 11 points sera employée. On peut avoir des parties de 17 pts avec bris égalité de 17 pts.

F- MATCH

Le match consiste en deux parties de 21 points et d'un bris d'égalité si nécessaire. Dans ce dernier cas, le joueur qui aura fait le plus de points dans les deux parties précédentes, aura le premier service. Si les deux joueurs ont le même pointage, on tirera le service au hasard.

Chapitre II - TERRAIN ET ÉQUIPEMENT

A) TERRAIN

Les normes standard d'un terrain de balle au mur sont:

1- Les dimensions

20 pieds en largeur

20 pieds en hauteur

40 pieds en longueur

La hauteur minimum requise pour un mur arrière permettant une loge pour les spectateurs, est de 12 pieds.

2- Lignes et zones

Le terrain sera divisé par des lignes d'une largeur de 2 pouces et disposées comme suit:

a) Ligne des courtes: Son côté le plus éloigné est situé à 20 pieds du mur avant, parallèle à ce dernier ainsi qu'au mur arrière.

b) Ligne de service: Son côté le plus éloigné est situé à 5 pieds à l'avant du côté le plus éloigné de la ligne des courtes et parallèle à celle-ci.

c) Zone de service: Déterminée par la ligne des courtes et la ligne de service et comprise entre les côtés les plus éloignés.

d) Boîtes de service: La boîte de service mesure 18 pouces de son côté le plus éloigné au mur

de côté. Il y en a une de chaque côté de la zone de service.

e) Ligne de réception de service: Situé à 5 pieds côté le plus éloigné à l'arrière de la ligne des courtes, elle n'a que 6 pouces de long et doit être marquée sur le plancher à la base des murs de côté. (Voir règle IV.B.I.)

B) BALLE

1- Les normes

Les normes standard d'une balle sont:

a) Matériel: elle doit être en caoutchouc ou un autre matériel synthétique.

b) Couleur: elle est optionnelle

c) Dimension: 1 pouce et 7/8 de diamètre avec 1/32 de variations.

d) Poids: 2.3 onces avec une variation de .2 onces

e) Rebond: une balle lâchée à 70 pouces du sol sur un plancher de bois rebondit de 46 à 50 pouces à une température de 68°F.

2- Sélection:

Une balle est choisie par l'arbitre à chaque match. Pendant la partie l'arbitre a autorité de changer la balle s'il le juge nécessaire. C'est la décision de l'arbitre et non celle du joueur.

C) LES GANTS

1- La balle au mur ne peut être jouée nu-mains, les gants sont obligatoires

2- Genre: Les gants doivent être de couleur claire et faits de cuir ou d'un matériel souple et moulant. Les doigts ne doivent être palmés, reliés ou percés.

3- Corps étrangers: Aucun ruban adhésif ne doit être utilisé sur les doigts ou sur la paume du gant, aucune pièce solide ou en métal ne doit être portée sur la main à l'intérieur du gant pour protéger des hématomes sensibles ou des mains douloureuses. De la gaze médicale et du ruban adhésif peuvent être appliqués sur la paume de la main avec une mousse caoutchoutée pour des raisons de protection.

4- Les gants mouillés: Les gants doivent être changés lorsqu'ils deviennent trop mouillés. C'est à l'arbitre de décider si le joueur devra changer ses gants. C'est la responsabilité du joueur d'avoir suffisamment de gants de rechange pour chaque match.

D) TENUE VESTIMENTAIRE

1- La tenue consiste en un gilet à manches courtes, des culottes courtes, des chaussettes et des souliers de sport. Seul l'arbitre décide si la tenue est adéquate. Un joueur ne peut jouer sans gilet. Le gilet doit avoir sa pleine dimension. (aucun gilet coupé à mi-ventre)

2- Couleur: Elle est optionnelle en autant que l'arbitre juge qu'elle ne nuit pas à la perception de la balle par l'autre joueur (quelques couleurs inhabituelles peuvent provoquer une telle situation).

3- Gilet mouillé: L'arbitre peut exiger d'un joueur qu'il change un gilet trop mouillé. Le joueur doit prévoir suffisamment de gilets secs pour son match.

4- Dessins et lettrage: Les noms des joueurs peuvent apparaître sur leurs gilets. Les dessins et lettrage de mauvais goût ne sont pas admis.

Chapitre III - OFFICIELS ET OFFICIANTS

A) PRÉSIDENT DE TOURNOI

Chaque tournoi doit être dirigé par un président qui assignera des officiels. (On entend par officiel, un arbitre, un marqueur ainsi que des juges de lignes si désiré).

1- Responsabilité: Le président de tournoi est responsable de la supervision entière du tournoi. Il devra, lui ou son délégué être présent en tout temps.

2- Règlements particuliers: Avant chaque rencontre les compétiteurs et les officiels doivent être avisés des règlements particuliers concernant les nuisances des terrains ou de tout autre règlement.

B) ARBITRE

1- Devoir pré-match: Avant que chaque match commence, l'arbitre a pour devoir de vérifier:

- a) Le jeu: Vérifier si le terrain est adéquat et disponible.
- b) Équipement: Vérifier la disponibilité du matériel nécessaire à l'arbitrage tels: balles, serviettes, cartes de pointage et crayons.
- c) Assistant d'Officiel: Vérifier la disponibilité et donner les instructions aux assistants officiels.
- d) Nuisances de terrain: Expliquer les nuisances de terrain aux joueurs. (Voir règles IV.E.1.a)
- e) Inspecter les gants et la tenue vestimentaire. Rappeler aux joueurs de s'assurer d'une quantité suffisante de gants et de gilets réglementaires.
- f) La mise en jeu: Présenter les joueurs, tirer au sort le service et signaler le début de la partie.
- g) L'heure: L'arbitre assigné doit se présenter quinze (15) minutes avant l'heure de son match.
- h) Annonce: Il doit annoncer le début de la partie ou du match, deux (2) minutes avant de commencer. L'arbitre doit annoncer le pointage avant chaque échange.

2- Décisions:

Pendant la partie, l'arbitre aura à décider de certaines situations en rapport avec le règlement. La décision de l'arbitre est finale même pour des questions et des situations non couvertes par le règlement et cela inclut un changement d'appel.

3- Faire appel:

Lorsqu'il y a des juges de lignes un joueur peut faire appel à la décision d'un service court ou d'une faute de pied. Si les deux juges de lignes désapprouvent la décision de l'arbitre le serveur reprendra son service. Si une courte; et que la balle eut été retournable, le serveur se verra allouer deux (2) services. Par contre, si l'arbitre juge qu'elle n'eut pas été retournable, il accordera le point au serveur. Dans le cas où les juges de lignes appuient l'arbitre cela produit un changement de service. À la fin d'un échange les deux joueurs ont le droit de faire appel sur une balle tuée, un double bond ou une balle skip. Il pourra en résulter un point, un changement de service ou une reprise de jeu, le tout résultant de l'opinion des juges de lignes. Le joueur pourra aussi faire appel sur une nuisance de terrain. Aucune autre nuisance ou faute technique ne pourra faire l'objet d'un appel. Le receveur peut faire appel sur une balle courte, une faute de pied ou un service "skip". Pour faire un appel, il devra arrêter le jeu avant de retourner la balle.

Conséquemment, il prend le risque de perdre un point si son appel n'est pas soutenu. Par contre, il obtiendra gain de cause si son appel s'avérait opportun. Le joueur ne peut faire appel après un retour de service en règle. Durant l'échange, si le joueur pense que l'adversaire n'a pas retourné la balle légalement (double bond, la balle frappée au poignet ou transport), il doit arrêter le jeu et faire appel. Il devra donc accepter les conséquences de son acte.

4- Protestation: Toute décision n'entraînant pas le jugement de l'arbitre peut être protestée. On fera appel à l'arbitre en chef pour un point de règlement et au président de tournoi pour une question d'administration du tournoi.

5- Forfait: Un match est déclaré forfait par l'arbitre quand:

- a) Un joueur refuse de se soumettre à la décision de l'arbitre ou engage une attitude non sportive.
- b) Un joueur quitte le terrain à un moment non permis par les règles, sans la permission de l'arbitre.
- c) i) Un joueur ou une équipe ne se présente pas.
- ii) Pénalité de retard: Un joueur se verra accorder un point pour chaque minute de retard de son adversaire, jusqu'à concurrence de dix minutes après quoi le match sera déclaré forfait. Cette règle s'applique au début d'un match ou d'une partie, un changement de gants ou une perte de temps pendant la partie. Les joueurs doivent se tenir à la disponibilité de l'arbitre. Une cause de délai entraînera une pénalité. Si l'horaire du tournoi est respecté ou à l'avance, le joueur devra être prêt (réchauffé) dix minutes avant l'heure de son match. Si un tournoi accuse un retard le joueur doit être prêt à se réchauffer en un temps maximum de dix minutes sur le terrain. S'il est 5 minutes en retard, il se restreint à 5 minutes de réchauffement, etc.

6- Faute technique: Si un joueur discute trop la décision d'un arbitre ou qu'il s'obstine trop souvent l'arbitre appellera une faute technique. Si l'arbitre demande la reprise du jeu et qu'un joueur n'obéit pas dans les dix secondes, une faute technique sera appelée. Un point sera déduit du pointage du joueur fautif. Si l'arbitre juge qu'un joueur "fait appel" de façon abusive, la faute

technique peut être utilisée. Le joueur sera averti, une seule fois, puis pénalisé.

D) JUGES DE LIGNES

Si possible on utilisera deux juges de lignes par match, placés à des endroits stratégiques.

1- Responsabilité: Un joueur doit s'adresser à l'arbitre lorsqu'il fait appel. Ce dernier demande l'opinion des juges de lignes. L'opinion du juge de ligne est basée sur son accord ou son désaccord avec l'appel de l'arbitre, si le juge de ligne est incertain, il devra s'abstenir.

2- Procédure: L'opinion du juge de ligne est visuelle: Le pouce en haut s'il est d'accord. Le pouce en bas s'il est en désaccord. S'il s'abstient, il gardera la main à l'horizontale (paume vers le bas). Si un ou deux juges de lignes sont en accord, l'appel reste le même.

3- Si les deux juges s'abstiennent, l'appel de l'arbitre reste le même. Si les deux juges de lignes sont en désaccord, ou que l'un des deux s'abstient, l'arbitre peut reprendre le jeu, renverser son appel ou le maintenir. La décision finale sera la sienne. Si les deux juges de lignes sont en désaccord avec l'arbitre, l'appel sera renversé ou le jeu repris dépendant de la situation.

E) MARQUEURS

Si on utilise un marqueur; son travail sera de transcrire fidèlement la partie. (Points, changements de service, temps mort, etc.). L'arbitre ou le marqueur doit annoncer le pointage avant chaque service.

F) GÉRANT DE PLANCHER

Le gérant de plancher avertit les joueurs de l'heure à laquelle ils jouent, du terrain à utiliser et de l'heure à laquelle ils doivent être prêts à jouer.

Chapitre IV - JEU ET RÈGLEMENTS

A) SERVICE

1- Généralité:

a) L'ordre: Le premier service du match est fait par le joueur ou l'équipe ayant gagné le tirage au sort.

b) Le départ: La partie débute à l'appel de l'arbitre "au jeu".

c) Emplacement: Le serveur peut utiliser toute la zone de service. Ses pieds ne peuvent dépasser aucune des lignes de la zone de service. Il peut marcher sur la ligne sans l'outrepasser. Le serveur doit rester dans la zone de service tant que la balle n'a pas passé la ligne des courtes. Une faute de pied sera appelée s'il y a violation du règlement. (Voir règle IV A.3.b.i.)

d) Au service: Avant de servir la balle doit rebondir une fois dans la zone de service. Cela fait, le joueur doit frapper la balle avec la main ou le poing. La balle devra d'abord frapper le mur avant pour ensuite tomber au delà de la ligne des courtes, en ayant ou pas frappé l'un des deux murs de côté.

e) Réception: Le service ne doit pas être fait, tant que le receveur n'est pas prêt. On entend par là, une pleine seconde en position de réception. Le serveur doit faire une pause d'une (1) seconde en position de service avant de lâcher la balle.

2- Le Double:

a) Serveur: Au début de chaque partie en double est décidé un ordre de service qui sera respecté tout au long de la partie. Quand le premier serveur perd son service sur le premier service de la partie, il y a perte de service pour l'équipe. Par la suite, il faudra que chaque joueur d'une équipe perde son service pour qu'il y ait perte de service pour l'équipe. Le serveur n'est pas obligé d'alterner son service sur l'équipe qui reçoit.

b) Position du partenaire: Sur chaque service, le partenaire du serveur doit se tenir debout dos au mur de côté, les deux pieds dans la boîte de service d'où il n'a pas le droit de sortir tant que la balle n'a pas dépassé la ligne des courtes. On appellera "faute de pied" s'il y a violation de la règle.

3- Service illégal:

Il y a trois (3) conséquences possibles qui peuvent résulter d'un service illégal.

a) Balle morte: Une balle morte n'est pas une pénalité et le serveur aura un autre service sans pour cela annuler un service illégal effectué précédemment.

i) EXEMPLES DE BALLE MORTE: La balle touche le partenaire du serveur sur un rebond au mur avant alors que ce dernier est dans la boîte de service. Toute balle qui frappe le sol avant le partenaire, est considéré comme une "courte"

(Voir règle IV A.3.c.iii)

ii) La balle passe trop près du serveur ou de son partenaire et la vue de l'équipe adverse est obstruée. La balle passant entre le partenaire (dans la boîte de service) du serveur et le mur de côté est un écran automatique. (Voir règle IV.E.1.d.)

iii) Une balle servie légalement qui passe entre les jambes du serveur est une nuisance automatique.

iv) Une balle qui frappe un endroit sur le terrain soumis aux règles locales. (Voir règle IV.E.1.a.)

b) Faute de service: Deux fautes résultent en une perte de service. Deux fautes dans les exemples suivants résultent en une perte de service.

i) FAUTE DE PIED:

a) Lorsque le serveur sort de la zone de service avant que la balle n'ait passé la ligne des courtes.

b) Lorsque le partenaire du serveur sort de la boîte de service avant que la balle n'ait passé la ligne des courtes.

ii) COURTE: Le service est court lorsque la balle frappe le mur avant et retombe avant l'extrémité extérieure de la ligne des courtes et ce en touchant ou pas un des murs de côté.

iii) SERVICE TROIS MURS: Un service est trois murs lorsqu'il touche le mur avant et ensuite les deux murs de côté avant de rebondir au sol.

iv) SERVICE PLAFOND: Un service est plafond lorsqu'il touche le plafond après le mur avant et ce en touchant ou non un des murs de côté.

v) SERVICE LONG: Un service est long lorsqu'il touche le mur avant puis le mur arrière avant de rebondir au sol.

vi) SERVICE HORS TERRAIN: Une balle qui sort du terrain sur le service. (Voir règle IV.D.6.)

c) Perte de service: Il en résulte une perte de service dans les cas suivants:

i) BALLE MANQUÉE: Le serveur qui après le rebond manque la balle ou la frappe avec toute autre partie du corps autre que sa main ou son poing.

ii) Une balle servie qui frappe le partenaire du serveur, le plafond, le plancher ou un mur de côté avant de toucher le mur avant.

iii) BALLE TOUCHÉE: Une balle qui, sur le rebond du mur avant, touche le serveur ou son partenaire lorsqu'il est sorti de la boîte de service. (Cela inclut la balle attrapée intentionnellement). (Voir règle IV.A.3.a.i.)

iv) SERVICE DÉSORDONNÉ: En double, lorsqu'un équipier déroge à l'ordre de service établi ou qu'il sert pour les deux joueurs l'erreur doit être détectée avant que l'autre équipe soit au service.

v) SERVICE SUR LA FENTE: Un service sur la fente doit être considéré comme une balle qui frappe le plancher et résulte en une perte de service. Une balle sur la fente au mur arrière est un as, ainsi que sur le service trois murs sur la fente.

vi) DÉLAI: Lorsqu'un serveur tarde à servir dans les dix secondes qui suivent la position de service.

B) RETOUR DE SERVICE

1) Position de réception: Le joueur ou l'équipe peut franchir la ligne de réception de service que lorsque la balle a été frappée par le serveur. Toute infraction à cette règle est un (1) point pour le serveur.

2) Coup à la volée: Le receveur ne peut exécuter un coup à la volée tant que la balle n'a pas dépassé la ligne des courtes. Il ne peut mettre le pied sur ou au delà de cette ligne.

3) Retour légal: Après le service, le receveur doit frapper la balle, soit à la volée ou avant un deuxième rebond au sol. Il doit la retourner au mur avant soit directement ou par l'intermédiaire des murs latéraux, du mur arrière, du plafond ou d'un combiné de ces différentes surfaces. La

balle ne doit pas toucher le plancher avant d'atteindre le mur frontal.

4) Omission de retour: Un service non retourné assure un point au serveur.

5) La règle IV.D.5.

C) CHANGEMENT DE SERVICE

Un joueur ou une équipe sert jusqu'à ce qu'il y ait changement de service. Dès lors, le joueur ou l'équipe devient receveur et le receveur le serveur. Un changement de service peut être causé par:

1) La règle IV.A.3.c.

2) Faute au service: Le serveur fait deux fautes successives. (Voir règle IV.A.3.b.)

3) Partenaire touché: Le serveur frappe son partenaire avec la balle sur un échange.

4) Omission de retour: Le serveur ou le partenaire omet de retourner la balle comme le veut la règle IV.B.3.

5) Nuisance intentionnelle: Le serveur ou le partenaire qui commet une nuisance intentionnelle. (Voir règle IV.E.2.)

6) Perte de service: En double, l'équipe qui subit deux changements de service, perd le service à l'exception de la règle IV.A.2.a.

D) ÉCHANGE

Il y a un "Échange" lorsque la balle est retournée légalement après un service. Le jeu pendant les échanges doit respecter les règles suivantes: (chaque violation résultera en un point ou un changement de service).

1) La main: Pour retourner la balle on doit la frapper seulement une fois avec l'intérieur ou le revers de la main. On perd le point ou le service si on frappe la balle avec les deux mains. La même chose se produit si la balle est frappée par toute autre partie du corps que la main.

2) Poignet: Le joueur ne peut frapper la balle qu'avec la main. Tout autre partie du corps est prohibée.

3) Double touche: Pour retourner la balle le joueur ne peut la frapper qu'une seule fois. En double, un seul des deux partenaires peut frapper la balle, même si les deux essaient de la retourner.

4) Le Retour:

a) En simple: Si un joueur tente de retourner la balle en jeu et la manque, il peut essayer de la frapper avant le deuxième rebond.

b) En double: Si un joueur ou son partenaire tente de retourner la balle en jeu et la manque, ils peuvent tous deux réessayer de la frapper avant le deuxième rebond.

c) Nuisances: En simple ou en double, si un joueur ou son partenaire sur une deuxième tentative de frapper la balle, subit une interférence non-intentionnelle d'un adversaire, une nuisance sera appelée. (Voir règle IV.E.)

5) Toucher la balle: Un point ou un changement de service sera alloué à un joueur ou une équipe destinée à frapper une balle qui dans sa trajectoire touche un joueur de l'équipe adverse. Il en est de même si la balle touche le partenaire du joueur destiné à frapper la balle. (Exception: voir règle IV.E.1.b)

6) Balle hors-terrain:

a) Après le retour: Toute balle qui, sur un retour, rebondit du mur avant dans l'assistance à l'arrière du terrain ou dans une ouverture sur les murs de côté est déclarée balle morte. On reprendra le service.

b) Balle sans retour: Une balle frappée par un joueur et qui est dirigée dans l'assistance directement ou par une toute autre surface que le mur avant résulte en un point ou un changement de service contre le joueur pris en défaut.

7) Balles et gants secs: Pendant la partie et surtout sur le service, la balle doit être gardée sèche. Mouiller la balle volontairement résulte en un point ou un changement de service. L'arbitre peut vérifier la balle à tout instant de la partie. Si les gants d'un joueur sont humides à en mouiller la balle, il devra changer ses gants sur un temps mort de l'arbitre. Si un joueur veut changer ses gants, il devra montrer la paume de ses mains à l'arbitre pour obtenir sa permission. Un joueur

ne peut quitter le terrain sans l'accord de l'arbitre. Deux minutes sont allouées au joueur pour changer ses gants. Après une minute de ce temps alloué, l'arbitre l'avise mais il peut attendre la fin des deux minutes avant de revenir sur le terrain. Mouiller délibérément ses gants résultera en un point ou une perte de service.

8) Balle percée: Si un joueur veut vérifier si une balle est percée, il doit attendre la fin de l'échange. L'arbitre ou l'un des joueurs peut demander à vérifier la balle. Si l'arbitre juge que la balle est percée, elle sera changée et le point sera rejoué. Lorsque le service suivant est commencé (sans réclamation de vérification de la balle) l'échange précédent est bon.

9) Arrêt du jeu: Si un joueur perd un soulier ou toute autre partie de son équipement, ou qu'un objet étranger à la partie apparaît sur le terrain durant l'échange, le jeu est arrêté immédiatement.

E) NUISANCES

Il existe deux types de nuisances: Involontaire et intentionnelle.

1) Nuisance involontaire: Sur une nuisance involontaire, l'échange sera repris. L'arbitre fera reprendre dans les circonstances suivantes:

a) Nuisance de terrain: Il y a "Nuisance de terrain" lorsque selon le jugement de l'arbitre une balle dévie de sa trajectoire normale. Le joueur ne doit pas arrêter l'échange en anticipant l'appel ou en essayant d'influencer l'arbitre. L'arbitre devra aussi appeler une balle qui touche à une goutte d'eau sur le plancher et le mur et cause un mauvais rebond. Ce n'est pas au joueur mais à l'arbitre de faire l'appel.

b) Touche l'adversaire: Lorsqu'une balle à la volée touche l'adversaire sur un retour avant qu'elle n'arrive au mur frontal, l'arbitre détermine si la balle allait se rendre au mur avant et décide si une reprise est nécessaire.

c) Contact: Quand les adversaires se touchent (contact) et que cela empêche un joueur de voir ou de retourner la balle, le joueur ne doit pas arrêter le jeu sauf sur un contact physique sur son élan arrière. Il doit alors immédiatement appeler contact s'il estime qu'il y a eu nuisance. S'il frappe la balle l'appel n'est plus considéré. À aucun autre moment le joueur ne peut appeler "Contact" et arrêter le jeu. Un contact n'est pas une nuisance automatique et c'est à l'arbitre de juger de l'appel à faire.

d) Balle écran: Quand une balle rebondit et passe trop près d'un joueur et que cela empêche un opposant de voir ou de retourner la balle (Voir règle IV.A.3.a.ii.). Cependant, quand une balle passe entre les jambes d'un joueur qui vient de retourner la balle c'est à l'arbitre de déterminer s'il y a nuisance. L'"écran" n'est pas automatique.

e) Obstruction: Le joueur qui vient de retourner la balle doit laisser l'espace requis à l'adversaire pour qu'il s'exécute librement à son tour. Ce dernier doit faire l'effort de se diriger vers la balle. C'est à l'arbitre de déterminer si les joueurs se laissent suffisamment d'espace pour suivre la balle et se mouvoir. Sur une balle tuée c'est à l'arbitre de déterminer s'il appellera "Obstruction". L'arbitre doit faire appel sans l'influence d'un joueur. Il n'y a pas "Obstruction" entre partenaires.

f) Le double: En double une équipe est éligible à frapper la balle librement. Dans une équipe, un joueur est éligible à une "Obstruction" même si la balle fut manquée par son partenaire (sans la toucher).

g) Conséquence: Un appel d'obstruction arrête le jeu et annule toute suite possible. Aucun joueur ne peut appeler une "Obstruction" sauf sur un élan arrière et ce avant de frapper la balle.

2) Nuisance évitable: La nuisance volontaire résultera en un changement de service ou en un point dépendant, si le joueur fautif est serveur ou receveur. La nuisance évitable est basée sur l'acte et non l'intention du joueur. Une nuisance évitable est appelée sur:

a) Une immobilité: Un joueur qui refuse d'allouer l'espace requis à son adversaire pour frapper.

b) Un bloc: Un joueur se place de façon à bloquer son adversaire qui est sur le point de frapper ou en double lorsqu'un joueur se place volontairement devant un adversaire pendant que son partenaire retourne la balle.

c) Une précipitation devant la balle: Un joueur se place devant la balle qui vient juste d'être frappée par l'adversaire.

d) Une poussée: Un joueur qui brutalise ou pousse un adversaire pendant un échange.

e) Un écran: Un joueur se déplace volontairement pour couper le champ de vision à un joueur avant qu'il frappe la balle.

f) Une distraction: Toute intimidation ou distraction volontaire qui gêne l'adversaire dans son jeu soit par le claquement des pieds, le sifflement ou toute autre forme de bruit.

F) PÉRIODE DE REPOS

- 1) Délai: Un joueur qui prend plus de 10 secondes à servir ou à prendre position de réception perdra le service ou un point selon sa faute. Après un échange les joueurs ont 10 secondes pour prendre leur position respective. Dès lors le serveur a 10 secondes pour compléter son service.
- 2) Temps mort: Les temps morts ne doivent pas excéder une minute. Il y a trois (3) temps morts alloués par partie et par joueur ou équipe. En bris d'égalité seulement deux (2) temps morts sont alloués. Un joueur ne peut appeler un temps mort après que les joueurs ont pris leur position et que le pointage est appelé. Un joueur peut sortir du terrain pendant un temps mort. Les temps morts peuvent être appelés successivement.
- 3) Changement d'équipement: À la discrétion de l'arbitre des temps morts peuvent être accordés pour la perte d'un soulier, un lacet brisé, un gilet mouillé, le plancher mouillé, etc..., le temps mort n'est pas porté à la fiche du joueur.
- 4) Blessure: Un temps mort n'est pas chargé à un joueur blessé pendant le jeu. On accordera 15 minutes de repos à un joueur blessé. Si le joueur ne peut reprendre le jeu après cette période de 15 minutes par match, la victoire sera accordée à son adversaire.
- 5) Entre deux parties: Cinq minutes de temps mort sont allouées entre chaque partie et les joueurs peuvent quitter le terrain.

Chapitre V - TOURNOI

A) L'ALIGNEMENT

Si possible l'alignement (draw) devra être rédigé deux (2) jours avant le début du tournoi et en conformité avec les règlements établis pour la sanction des tournois de Balle au Mur Québec.

B) PRÉSENCE AU MATCH

Après chaque match le joueur doit vérifier et noter l'heure et le terrain de son prochain match. Si un changement était apporté c'est le devoir du président du tournoi d'aviser les joueurs concernés.

C) DIRECTION DES TOURNOIS:

À chaque tournoi, le président peut décider d'un changement de terrain avant, pendant ou après une partie si cela peut accommoder les spectateurs ou le rendement des joueurs.

D) CONDUITE:

Pendant un tournoi l'arbitre a l'autorité de disqualifier un joueur ou une équipe pour conduite défavorable au déroulement d'une partie ou d'un tournoi.