



UNITED STATES HANDBALL ASSOCIATION



BALLE AU MUR QUÉBEC



ASSOCIATION CANADIENNE DE BALLE AU MUR

RÈGLEMENTS OFFICIELS DE BALLE AU MUR
DE LA
UNITED STATES HANDBALL ASSOCIATION
1-MUR
VERSION FRANÇAISE 1.0 (12 janvier 2021)

USHA: US Handball

Règlements officiels du sport de la balle au mur de la United States Handball Association (USHA) publiés en date du 26 janvier 2020 (version anglaise). Tout changement dans ces règlements sera rendu disponible par la USHA dans le plus récent procès-verbal de la réunion du Conseil d'administration et ajouté sur son site Web www.usahandball.org.

Contenu:

1. Le jeu

- 1.1 Types de jeu
- 1.2 Description
- 1.3 Objectifs
- 1.4 Points/services
- 1.5 Partie, match, bris d'égalité

2. Terrain et équipement

- 2.1 Terrain
- 2.2 Balles
- 2.3 Gants
- 2.4 Tenue vestimentaire
- 2.5 Protections oculaires

3. Officiels et arbitrage

- 3.1 Directeur du tournoi
- 3.2 Chef des arbitres
- 3.3 Remplacement d'un arbitre
- 3.4 Arbitre
- 3.5 Joueurs
- 3.6 Juges de lignes
- 3.7 Appels
- 3.8 Marqueur
- 3.9 Gérant de plancher

4. Règlements du jeu

- 4.1 Services
- 4.2 Doubles
- 4.3 Services hors-jeu
- 4.4 Retours de service
- 4.5 Changements de service
- 4.6 Échanges
- 4.7 Nuisances
- 4.75 Fautes de nuisance
- 4.8 Nuisances évitables
- 4.9 Fautes techniques
- 4.10 Temps morts

5. Tournois de la USHA

- 5.1 Tableaux des matchs
- 5.2 Horaires
- 5.3 Ronde consolation
- 5.4 Calendrier des matchs
- 5.5 Gestion du tournoi
- 5.6 Code de conduite du tournoi
- 5.7 Tournois régionaux et nationaux
- 5.8 Admissibilité
- Règlements adaptés version 3-murs
- Glossaire (anglais-français)
- Schéma de terrain 1-mur

Les présentes règles sont une traduction de l'anglais, aussi l'utilisation du genre masculin a été adoptée afin de faciliter la transcription et la lecture et n'a aucune intention discriminatoire.

Chapitre 1. Le jeu

Règlement 1.1 Types de jeu

Le sport de la balle au mur en version 1-mur peut être pratiqué par deux (simple), trois (triple) ou quatre joueurs (double). Pour la version en triple voir Interprétation No. 1 ci-dessous.

Partie 1, Règlement 1.1: Interprétation n ° 1:

La version en triple n'est pas utilisée dans un tournoi officiel. Cette version est limitée à des séances de pratique impliquant trois joueurs. Il y a un certain nombre de façons de jouer en triple, et les règlements pour la version en simple devraient s'appliquer au joueur jouant sans partenaire, tout comme les règlements pour le double devraient s'appliquer aux deux joueurs jouant en équipe.

Règlement 1.2 Description. Le sport de la balle au mur est un sport compétitif dans lequel on utilise l'une ou l'autre de ses mains (ou de ses poings) pour frapper la balle.

Règlement 1.3 Objectif

L'objectif est de gagner l'échange en servant ou en retournant la balle, ceci en mettant l'adversaire dans l'impossibilité de la maintenir en jeu. Un échange est gagné lorsqu'un des joueurs ne peut retourner la balle de l'adversaire au mur frontal avant le deuxième bond sur le plancher ou lorsque la balle touche le plancher avant de rejoindre le mur frontal.

Règlement 1.4 Points et changements de services

Seul le camp au service peut marquer des points en réussissant un as (service parfait que le receveur n'a pas été en mesure de toucher) ou en gagnant un échange (excepté dans une situation liée au Règlement 3.4D.4.b, Départ en retard). Lorsque le camp serveur perd un échange en simple ou deux échanges en double, il perd le service ce qui est appelé «changement de service» (excepté dans une situation liée au Règlement 4.2 A Serveur).

Règlement 1.5 Partie, match, bris d'égalité

Un match est remporté par le camp (joueur ou équipe) qui gagne deux parties. La partie est gagnée par le joueur ou l'équipe qui fait 21 points le premier. Les deux premières parties d'un match sont de 21 points. Si chaque camp a gagné une partie, un bris d'égalité de 11 points permettra de déterminer le gagnant du match. (Voir le Règlement 4.1 A).

- a) **Autres formats.** Un match peut aussi être gagné par le premier camp qui atteint la cible d'une partie unique de 15, 21 ou 25 points à la condition que cette formule soit spécifiée sur le formulaire d'inscription.

Chapitre 2. Terrain et équipement (voir le schéma du terrain à la fin du document)

Règlement 2.1 Terrain Les normes standards d'un terrain version 1-mur sont :

A. Dimensions. Les plans architecturaux d'un terrain standard de version 1-mur et de son environnement sont disponibles sur le site de la USHA à www.usahandball.org . Les dimensions sont :

- 1) **Mur.** Le mur doit être de 20 pieds de largeur (6.10 mètres) et de 16 pieds de hauteur (4.88 mètres). La largeur totale est mesurée à partir de la bordure extérieure des deux lignes de côté. Les terrains doivent être numérotés pour les différencier.
- 2) **Plancher.** Le plancher du terrain, aussi appelé «court», est de 20 pieds (6.10 mètres) de largeur mesurée à partir de la bordure extérieure des deux lignes de côté. Il doit être d'une longueur de 34 pieds (10.36 mètres) à partir du mur

jusqu'à la bordure extérieure de la ligne des longues balles. Les lignes de côté doivent s'étendre sur au moins 10 pieds au-delà de la ligne des longues balles. Il devrait également y avoir un espace de plancher d'au moins 10 pieds (3.05 mètres) (mais idéalement 20 pieds (6.10 mètres) au-delà de chaque ligne de côté, ainsi que de 16 pieds (4.88 mètres) au-delà de la ligne des longues) pour permettre un espace de jeu sécuritaire. De plus, pour éviter de perdre la balle, les terrains extérieurs doivent être entourés d'une clôture à mailles de 1 pouce (2,54 centimètres) et de 12 (3.66 mètres) à 16 pieds (4.88 mètres) de hauteur.

B. Lignes et zones. Les terrains de balle au mur doivent être divisés et marqués sur le plancher avec des lignes de 2 pouces (5,08 centimètres) de largeur. Les couleurs recommandées sont le blanc, le jaune ou le rouge. Les lignes doivent être marquées comme suit:

1) Ligne des balles courtes. La ligne des balles courtes est parallèle au mur, entre les lignes de côté, sa bordure extérieure étant à 16 pieds (4.88 mètres) du mur.

2) Ligne des balles longues. La ligne des balles longues est parallèle au mur, entre les lignes de côté, sa bordure extérieure étant à 34 pieds (10.36 mètres) du mur.

3) Ligne de hauteur. La ligne de hauteur est parallèle au sol, entre les lignes de côté, sa bordure supérieure étant à 16 pieds (4.88 mètres) du sol (Voir. 2.1B8). Elle détermine la hauteur maximale pour une frappe légale sur le mur.

4) Ligne de service. Il doit y avoir des marqueurs de ligne de service, des lignes d'au moins 6 pouces de longueur s'étendant vers l'intérieur à partir des lignes de côté, parallèles aux lignes des balles courtes et longues et situées à mi-chemin entre elles. L'extension imaginaire de ces lignes à travers le terrain indique la ligne de service (Voir. règle 4.4A).

5) Zone de service. La zone de service est la surface du plancher située à l'intérieur de la ligne des courtes, la ligne de service et les lignes de côté.

6) Zone de réception. La zone de réception de service est la surface du plancher située derrière la ligne des courtes et incluant la ligne des balles longues et les lignes de côté.

7) Zone de jeu. La zone de jeu est la surface au sol comprise entre la zone légale de jeu du mur, les bordures extérieures des lignes de côté et de la ligne des balles longues.

8) Bord de mur. La tranche supérieure du mur, le cas échéant, ne fait pas partie du court. C'est une faute lorsque la balle frappe la tranche supérieure du mur (point ou perte de service).

C. Serviette. Lors des tournois, une serviette doit être mise à disposition pour essuyer l'humidité sur les surfaces du court. Un délai raisonnable devrait être accordé par l'arbitre à cette seule fin. Les joueurs doivent utiliser cette serviette pour essuyer la surface humide puis retourner directement la serviette à l'arbitre. Les joueurs ne doivent pas interrompre cette procédure pour essuyer une partie de leur corps ou des protections oculaires : le **Règlement 4.1.E. Temps** spécifie que c'est le rôle des délais de 10 secondes précédant un service ou des temps morts réguliers. Dans le cas où l'arbitre détermine que le temps raisonnable est dépassé, il demandera que la serviette lui soit retournée, puis déclarera «au jeu» et procédera conformément au **Règlement 4.1.E. Temps**. le receveur a un maximum de 10

secondes pour prendre une position de réception, après quoi le pointage doit être annoncé et le serveur a un maximum de 10 secondes pour mettre la balle en jeu. Tout manquement à cette procédure peut être sujet au **Règlement 4.9.A.9 Faute technique**. Sauf avec l'autorisation de l'arbitre, un joueur n'est autorisé à quitter le terrain pour obtenir une serviette. Un joueur quittant le terrain sans permission est sujet au **Règlement 3.4.D.3) Disqualification**.

Règlement 2.2 Balles.

A. Seules les balles officielles et approuvées par la USHA peuvent être utilisées dans les tournois sanctionnés par la USHA.

B. Spécifications des balles de la USHA incluant les balles avec une étiquette rouge ou blanche spécifiées pour le tournoi :

- 1) **Matériau:** la balle doit être en caoutchouc ou un autre matériau synthétique.
- 2) **Couleur:** elle est optionnelle.
- 3) **Format :** 1 pouce et 7/8 de diamètre (4.7625 centimètres) avec 1/32 pouce (.795 centimètre) plus ou moins de variations.
- 4) **Poids:** La balle avec une étiquette rouge doit peser 61 grammes) avec une variation de 3 grammes). Les versions avec une étiquette blanche et/ou grosse balle peuvent être plus légères.
- 5) **Rebond:** une balle lâchée à 70 pouces (1.778 mètre) du sol sur un plancher de bois doit rebondir de 48 (1.2192 mètre) à 52 pouces (1.3208 mètre) à une température de 68°F (20C).

6) Sélection:

Dans tous les tournois une balle est approuvée par l'arbitre à chaque match. Pendant la partie l'arbitre a l'autorité de changer la balle s'il le juge nécessaire. Mais ce dernier doit aussi respecter les demandes faites à cet effet par les deux camps ou lorsqu'il détecte des bonds erratiques.

C. Autres spécifications. Une balle plus légère ou de plus grand format pourrait être utilisée pour certaines divisions si elle était approuvée par la USHA et spécifiée sur le formulaire d'inscription.

Règlement 2.3 Gants.

A. Général. Des gants doivent être portés pour maintenir la balle sèche.

1) Grosse balle (Big ball). Exclusivement dans les matchs impliquant l'utilisation de la grosse balle le port des gants est optionnel. Par contre les joueurs doivent avoir des gants en réserve. Ils n'auront pas à les porter sauf si l'arbitre juge qu'ils sont nécessaires pour empêcher de mouiller le plancher ou la balle.

B. Style: Les surfaces de frappe des gants doivent être de couleur claire et faits de cuir ou d'un matériel souple et moulant pour permettre de détecter visuellement les traces d'humidité. Les gants doivent recouvrir les doigts de la main au complet. Les doigts des gants ne doivent pas être palmés, reliés entre eux ou percés. Tout gant qui permet un avantage inéquitable n'est pas permis et doit être remplacé suivant les consignes de l'arbitre.

C. Corps étrangers: Aucun corps étranger, ruban adhésif ou bandes de caoutchouc ne doivent être utilisés sur les doigts ou sur la paume extérieure du gant (ou directement sur les mains nues). Aucune pièce solide ou en métal ne doit être portée directement sur la main à l'intérieur du gant si, suivant le jugement de l'arbitre, elle procure un avantage inéquitable au joueur qui l'utilise.

Partie 2, Règlement 2.3.C: Interprétation n ° 2:

Un joueur doit être autorisé à protéger une contusion sur la main. Si un bandage fin n'était pas suffisant, le joueur devrait être autorisé à utiliser une pièce de monnaie ou un autre type de matériau dur, tant que l'arbitre ne pense pas que cela crée un avantage inéquitable, auquel cas le matériau serait interdit. Une telle protection doit être portée sous le gant et doit être approuvée par l'arbitre avant le début de la partie.

D. Gants mouillés: Les gants doivent être changés pour des gants secs lorsqu'ils deviennent trop mouillés afin d'éviter l'humidification de la balle. C'est à l'arbitre de décider si le joueur doit changer ses gants. C'est la responsabilité du joueur d'avoir suffisamment de gants de rechange pour chaque match. Les gants troués ne doivent pas être utilisés.

Règlement 2.4 Tenue vestimentaire

A. Général. La tenue consiste en un gilet, un short, des chaussettes et des souliers de sport. L'uniforme doit être propre au début du match. Seul l'arbitre décide si la tenue est adéquate. Un joueur ne peut jouer sans gilet. Le gilet doit avoir sa pleine longueur (aucun gilet coupé au milieu du torse). Par contre le port du gilet n'est pas requis pour le jeu à l'extérieur à moins d'être demandé par l'adversaire ou l'arbitre.

B. 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 ou est une cause de distraction pour celui-ci.

C. 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.

D. Dessins et lettrage: Les dessins et le lettrage de mauvais goût sont bannis.

E. Souliers. Les souliers doivent avoir des semelles qui ne tachent pas ou ne brisent pas le plancher.

F. Bandeau de tête. Les joueurs doivent avoir accès à un bandeau de tête pour retenir la sueur. Ils ne seront pas tenus de le porter à moins que l'arbitre le juge nécessaire pour empêcher le sol de se mouiller.

Règlement 2.5 Protections oculaires.

A. Général. Reconnaissant que les lunettes traditionnelles de protection (non vitrées) ne peuvent garantir une sécurité à 100% contre les blessures aux yeux, les lunettes de protection conçues pour les sports de court doivent être portées correctement en tout temps sur le terrain. La USHA recommande aux joueurs de choisir des lunettes à verres non modifiés, avec des spécifications qui respectent ou dépassent les normes ASTM, ANSI ou Snell.

B. Infractions. Le fait de ne pas porter correctement des lunettes de protection appropriées entraînera une faute technique (Voir. Règlement 4.9), et le joueur se verra imputé un temps mort pour sécuriser ses lunettes. La deuxième infraction dans le même match entraînera une disqualification.

Partie 2, Règlement 2.5.B: Interprétation n ° 3:

Si l'arbitre fait un bon travail, il ne devrait jamais y avoir de faute technique pour port illégal de protection oculaire. En effet, si l'arbitre voit qu'un joueur est sur le point d'exécuter son service et ne porte pas de protection oculaire, il doit immédiatement arrêter le jeu et informer le joueur qui est sur le point d'enfreindre le règlement.

L'arbitre ne doit pas laisser un joueur jouer sans protection oculaire. Si le joueur refuse de respecter ce règlement, le match sera annulé. Parfois, cependant, l'arbitre

peut remarquer l'infraction de protection oculaire qu'après le début d'un échange. Si cela se produisait, l'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement et appeler une faute technique contre le joueur en infraction. L'arbitre doit également informer le joueur qu'une seconde infraction entraînera la fin du match et sa disqualification.

Chapitre 3. Officiels et arbitrage

Règlement 3.1 Directeur du tournoi. Chaque tournoi doit être dirigé par un président qui assignera des officiels (on entend par officiel, un arbitre-en-chef, un gérant de plancher, les arbitres des matchs, un marqueur de pointage ainsi que des juges de lignes).

A. Responsabilités. Le directeur du tournoi est responsable de la supervision entière du tournoi. Il devra, lui ou son délégué, être présent en tout temps.

B. Règlements. Les règlements officiels actuels de la USHA tels que publiés sur le site Web de la USHA s'appliqueront et seront rendus disponibles. Toute modification apportée par le directeur du tournoi doit être approuvée par la USHA et indiquée sur le formulaire d'inscription, et/ou être disponible pour tous les joueurs lors de l'enregistrement. Il est également recommandé que des cliniques d'arbitres aient lieu avant tous les tournois sanctionnés par la USHA.

Règlement 3.2 Chef des arbitres. Le chef des arbitres est responsable de l'assignation des arbitres pour tous les matchs du tournoi.

Règlement 3.3 Remplacement d'un arbitre. Tout officiel peut être retiré d'un match avec l'accord des deux joueurs en simple ou des deux équipes en double à condition qu'il y ait acceptation du chef des arbitres ou du directeur du tournoi. Dans le cas où le remplacement d'un officiel est demandé par un joueur ou une équipe et non acceptée par l'autre, le chef des arbitres ou le directeur du tournoi peut accepter ou rejeter la demande. Il est recommandé que le match soit observé par d'autres officiels avant de déterminer les mesures à prendre. Si la demande de changement n'est pas acceptée, le joueur ou l'équipe faisant la demande se verra imputé un temps mort. Si le joueur ou l'équipe n'a plus de temps mort, une faute technique sera envisagée. Ceci n'est pas applicable dans le cas où les deux joueurs en simple ou les deux équipes en double sont d'accord avec la demande de changement.

Règlement 3.4 Arbitre.

A. Devoirs avant le match. Le principal officiel pour chaque match doit être l'arbitre. L'autorité de l'arbitre en lien avec un match est effective dès que les joueurs sont convoqués au court de compétition. Avant le début de chaque match, l'arbitre a pour devoir de:

1) État du terrain. Vérifier si l'état du terrain est adéquat pour le jeu.

2) Équipement. Vérifier la disponibilité du matériel nécessaire à l'arbitrage et son état: balles, serviettes, cartes de pointage, crayons, chronomètre ou montre, panneau électronique de pointage, etc.

3) Officiels mineurs. Vérifier leur disponibilité et leur fournir les instructions appropriées.

4) Nuisances de terrain. Expliquer les nuisances de terrain aux joueurs. (Voir les règlements 4.3.A.1 et 4.7.A.1).

5) Inspection des gants, de la tenue vestimentaire et des protections oculaires.

Rappeler aux joueurs de s'assurer d'une quantité suffisante de gants et de gilets réglementaires et de la disponibilité d'un bandeau de tête. Valider la conformité des gants et des mains avec les règlements. Rappeler aux joueurs que le fait de ne pas porter correctement une protection oculaire entraînera une faute technique et qu'une seconde faute technique entraînera une disqualification.

6) Mise au jeu. Présenter les joueurs, tirer au sort pour l'ordre de service et annoncer le début de la partie.

7) Présence. L'arbitre assigné doit se présenter au court quinze (15) minutes avant l'heure prévue pour le match.

8) Avertissement des deux minutes. Il doit annoncer le début de la partie ou du match, deux (2) minutes avant de commencer les parties.

9) Pointage. L'arbitre doit annoncer le pointage avant chaque échange.
(Voir les règlements 4.1.E et 3.8).

B. Décisions. L'arbitre doit rendre toutes les décisions en lien avec les règlements et il a le pouvoir de modifier sa décision (Voir. Règlement 3.7 Appels). Lorsque des juges de ligne sont nommés, l'arbitre doit annoncer toutes les décisions finales. En l'absence de juges de ligne, si les deux joueurs en simple ou trois joueurs sur quatre dans un match de double ne sont pas d'accord avec une décision de l'arbitre, l'arbitre doit envisager de renverser sa décision. Tout renversement de décision doit être confirmé avant que l'arbitre n'annonce le pointage pour le prochain échange. Lors de l'échange final de tout match, un tel renversement de décision doit être complété dans un délai raisonnable après l'échange, égal au le laps de temps qui s'écoulerait normalement entre la fin d'un échange et l'annonce ultérieure du pointage. Le chef des arbitres et/ou le directeur de tournoi qui a été témoin d'une violation du *Règlement 4.9 Fautes techniques* peut en imposer une (Voir le règlement 4.9 Fautes techniques).

1) Spectateurs. L'arbitre aura juridiction sur les spectateurs, ainsi que sur les joueurs, pendant que le match est en cours. (Voir. Règlement 5.6). Une balle qui frappe un officiel avant de frapper le mur doit être jugée comme si elle avait frappé un adversaire (Voir le règlement 4.7A.2). Si un spectateur en position non-assise ou un officiel gêne un joueur dans l'exécution de son coup, une nuisance sera appelée. Dans l'intérêt de la sécurité, quand un espace de jeu suffisant n'est pas fourni, l'arbitre peut appeler une nuisance ou obstruction pour une interférence qui empêche un joueur d'avoir une vision adéquate ou de retourner la balle (Voir le règlement 4.7A.7).

C. Contestations. Toute décision impliquant une interprétation des règlements peut être contestée avant que l'arbitre n'annonce le pointage du prochain échange. L'interprétation du règlement sera alors confirmée par le chef des arbitres ou le directeur du tournoi. Les contestations basées sur un jugement de l'arbitre ne sont pas admissibles. Si la demande du joueur est maintenue, la décision appropriée sera prise. Si la demande du joueur n'est pas acceptée, le joueur sera pénalisé d'un temps mort. Si le joueur n'a plus de temps mort, une faute technique sera imputée au joueur.

D. Disqualifications. Un match peut être annulé par l'arbitre lorsque:

1) Conduite antisportive flagrante. Tout joueur refuse de se conformer à la décision de l'arbitre ou se livre à un comportement antisportif flagrant.

2) Trois fautes techniques. Un joueur ou une équipe reçoit trois fautes techniques pendant un match, ou deux fautes techniques pour ne pas avoir correctement porté une protection oculaire.

3) Quitter le court. Tout joueur quitte le terrain à un moment non autorisé par le règlement et sans l'autorisation de l'arbitre.

4) Défaut de se présenter.

a) Absence. Tout joueur qui ne se présente pas pour jouer son match en simple ou toute équipe qui ne se présente pas pour jouer son match en double.

b) Pénalités de retard. Si un joueur n'est pas prêt à jouer (ou à reprendre le jeu) à temps, l'adversaire recevra un point. Ce dernier se verra alors attribuer un point supplémentaire pour chaque minute complète de retard de jeu, et ce, jusqu'à 10 minutes. Le match sera alors annulé. Cela s'applique à l'heure prévue du début du match, aux périodes de repos entre les parties, aux temps morts pendant une partie et aux temps morts pour des changements de gants. Les points de pénalité pour départ tardif ne sont pas cumulables et la clause d'annulation du match ne sera applicable que si le retard complet de 10 minutes est consécutif. Les joueurs doivent rester à portée de voix de l'arbitre pour éviter la pénalité de retard de match. Il est de l'obligation des joueurs d'être prêts à reprendre le jeu à l'heure même si l'arbitre ne donne pas d'avertissement du temps. Si les matchs sont à l'heure ou en avance sur le programme, les joueurs doivent être sur le terrain en train de s'échauffer au moins 10 minutes avant l'heure de match assignée pour assurer un début rapide. Si le programme du tournoi est en retard, les joueurs doivent être habillés et prêts à entrer sur le terrain pour un échauffement maximum de 10 minutes. Si un joueur se présente moins de 10 minutes avant l'heure de départ prévue, le temps d'échauffement de ce joueur sera réduit en conséquence. Le directeur du tournoi peut autoriser un délai plus long si les circonstances le justifient.

5) Disqualification d'un joueur. Un match doit être joué dans sa totalité avec les deux joueurs/équipes sur le terrain (Voir. Règlement 3.4.D.4.b). Il est défendu pour un joueur ou une équipe d'écourter une partie pour aller directement en bris d'égalité. L'interruption de n'importe quelle partie d'un match entraînera l'annulation de la totalité du match.

E. Disqualification. Un joueur ou une équipe peut être disqualifié par le directeur du tournoi ou l'officiel responsable pour non-respect des règlements du tournoi ou ceux du site hôte dans les locaux du tournoi, pour refus d'arbitrer ou pour toute autre conduite inappropriée dans les locaux du tournoi.

F. Autres règles. L'arbitre doit régler toutes les questions non couvertes par les règlements officiels de la USHA. Cependant, les décisions du chef des arbitres ou du directeur du tournoi, peuvent prévaloir sur celles de l'arbitre, dépendamment de celui ayant l'autorité finale.

Règlement 3.5 Joueurs.

A. Éthique du joueur.

Les règlements de balle au mur de la USHA favorisent l'application d'une éthique basée sur l'intégrité et l'honnêteté de chaque joueur. On s'attend à ce que les joueurs appliquent toujours par eux-mêmes les violations de règlement non détectables par

un arbitre. De tels cas incluraient, mais sans s'y limiter, les doubles bonds, les balles frappant le poignet et les blessures simulées dans l'application du Règlement 4.10.C.

Règlement 3.6 Juges de lignes.

A. Juges de lignes. On devrait retrouver des juges de lignes placés aux angles de vue les plus avantageux sur le terrain pour chacune des lignes de côté, de la ligne des balles courtes et de la ligne des balles longues.

B. Tâches et responsabilités. Les devoirs des juges de lignes seront d'appeler hors-jeu les balles qui frappent le sol avant le mur ou le mur hors du terrain légal et d'appeler les fautes sur les lignes sous leur responsabilité au fur et à mesure qu'elles se produisent. À la discrétion de l'arbitre le juge de ligne des balles courtes peut aussi appeler les balles au sol, les obstacles sur l'élan arrière et les retours suite à deux bonds à la discrétion de l'arbitre. Si un juge de ligne est incertain, il doit s'abstenir de faire un appel. L'arbitre peut remplacer la décision du juge de ligne sur un appel. Les juges de lignes sont également désignés pour aider aux décisions liées à un appel par un joueur. En cas d'appel, et après une très brève explication de l'appel par l'arbitre, les juges de ligne doivent appuyer ou non la décision de l'arbitre. Le geste pour montrer son accord avec l'arbitre est le bras tendu avec le pouce pointé vers le haut, le désaccord est indiqué par le pouce pointé vers le bas. Le geste pour ne montrer aucune opinion ou que le juge de ligne n'est pas sûr, ou que sa vue a été obstruée, est le bras tendu avec une main ouverte et la paume vers le bas. Les juges de lignes ne doivent pas faire de geste tant que l'arbitre n'a pas accepté l'appel et demandé une opinion de leur part.

C. Résultat de la consultation. Si les quatre juges de lignes n'émettent aucune opinion, la décision de l'arbitre est maintenue. Sinon la décision sera prise suivant l'opinion de la majorité des cinq juges participants (un arbitre et quatre juges de lignes). Sans tenir compte des abstentions, si la majorité des officiels est en accord avec la décision, celle-ci sera maintenue. Si la majorité est en désaccord avec la décision, celle-ci sera renversée. S'il y avait égalité, l'arbitre peut maintenir la décision, la renverser ou demander de reprendre l'échange.

Règlement 3.7 Appels.

A. Appels admissibles. Tout joueur peut loger un appel pour une faute de service courte ou autre. Tout joueur peut également loger un appel sur une décision liée à la violation des lignes lors de la réception du service. Si le serveur fait appel d'une faute de service court ou autre et que l'appel est confirmé en sa faveur, le serveur peut reprendre son service. Si le serveur avait déjà une courte à son actif, l'appel annulerait la faute précédente et le serveur recevrait deux services, car il a été jugé avoir effectué un service légal. Si, de l'avis de l'arbitre, la balle n'aurait pu être retournée au mur, un point sera attribué au serveur. Si l'appel n'était pas retenu, le résultat sera de deux courtes et une perte de service. Si, sur le premier service, le serveur fait appel d'une faute de service court ou autre non-relevée par l'arbitre, et que l'appel est maintenu, le serveur reçoit un deuxième service. Une fois l'échange terminé, l'un ou l'autre des joueurs peut faire appel sur un double bond appelé ou non-appelé par l'arbitre, sur une balle tuée appelée bonne, sur une balle tuée appelée ratée et sur les nuisances du court. Le résultat peut aboutir à l'attribution

d'un point, à une perte de service ou une reprise en fonction de l'avis des juges de lignes. Si les deux juges de lignes sont en désaccord avec la décision annoncée ou non par l'arbitre, la décision est renversée ou rejouée. Une fois l'échange terminé, l'un ou l'autre des joueurs peut également faire appel pour les fautes, les violations des lignes de la zone de service, de la ligne de réception de service et des services avec une balle au plancher. Si l'appel est maintenu, le joueur reçoit la décision appropriée. À aucun moment, un joueur ne peut faire appel d'un service écran, d'une nuisance (autre que des nuisances sur le court), de fautes techniques ou d'autres appels discrétionnaires.

B. Pour faire appel. Un joueur doit faire ses appels directement à l'arbitre avant que l'arbitre n'annonce le pointage avant le prochain échange. L'arbitre demandera alors l'avis des juges de lignes. L'arbitre peut également faire appel aux juges de lignes s'il n'est pas sûr de sa propre décision, et il peut alors maintenir, renverser ou annuler la décision en question. Une reprise sera annoncée si l'arbitre estime que cela est nécessaire dans l'intérêt de l'intégrité du jeu.

Règlement 3.8 Marqueur. Le marqueur, lorsqu'il est utilisé, doit assurer le suivi de la progression du jeu de la manière prescrite par le directeur du tournoi. Au minimum, cette carte doit inclure l'ordre des services, les changements de service, les temps morts utilisés, le temps cumulatif utilisé pour une blessure, les points et le total des points marqués à chaque partie par chaque serveur ou joueur.

Règlement 3.9 Gérant de plancher. Le gérant de plancher informe les joueurs pour le terrain qui leur a été assigné et de l'heure à laquelle ils doivent être prêts pour leur match.

Chapitre 4. Règlements du jeu

Règlement 4.1 Services.

A. Ordre. En simple, le joueur qui remporte le tirage au sort sert en premier lors de la première partie. L'autre joueur sert le premier lors de la deuxième partie. Si un bris d'égalité était nécessaire, le joueur qui a marqué le plus de points lors des deux parties précédentes servira en premier. Si les deux joueurs marquaient un nombre égal de points dans les deux premières parties, un autre tirage au sort sera alors effectué pour déterminer quel joueur servira en premier.

En double, le camp qui remporte le tirage au sort choisit de servir ou de recevoir lors de la première partie. L'autre camp choisira pour la deuxième partie. Si un bris d'égalité est nécessaire, l'équipe ayant marqué le plus de points lors des deux premières parties choisira de servir ou de recevoir. Si les deux équipes marquent un nombre égal de points dans les deux premières parties, un autre tirage au sort sera effectué pour déterminer quelle équipe aura le choix de servir en premier.

B. Départ. Les parties sont lancées par l'arbitre lorsqu'il qui annonce «au jeu», puis le pointage «0 sert 0».

C. Place pour servir. Le serveur peut servir à partir de n'importe quel endroit de la zone de service. Aucune partie de l'un ou l'autre pied ne peut toucher le sol au-delà de la bordure extérieure de l'une ou l'autre des lignes de la zone de service. Le serveur doit rester dans la zone de service jusqu'à ce que la balle servie dépasse la

ligne des courtes. Les violations sont appelées «fautes de pied». (Voir. Règlement 4.3.C.1)

D. Service légal. Le serveur doit s'arrêter complètement dans la zone de service avant de commencer son mouvement pour servir. Le service est amorcé en faisant rebondir la balle sur le sol dans la zone de service, puis elle est frappée avec la main ou le poing, avant de rebondir une deuxième fois sur le sol, pour ensuite être projetée en premier sur le mur frontal et retomber sur le plancher dans la zone de réception, à moins d'être frappée à la volée par le receveur dans cette même zone de réception. Pour plus de détails voir le Règlement 4.3.C et D.

E. Temps. Un service ne peut être effectué tant que l'arbitre n'a pas annoncé le pointage (Voir. Règlement 3.4.A.9). L'arbitre doit annoncer «point» ou «changement de service» dès qu'un échange se termine. Le receveur a alors jusqu'à 10 secondes pour prendre sa position de réception. Lorsque le receveur a pris une position de réception ou que 10 secondes se sont écoulées, selon la première éventualité, et que le serveur a eu un temps raisonnable pour se rendre à sa position de service, l'arbitre doit annoncer le pointage et le serveur doit mettre la balle en jeu dans les 10 secondes suivantes. Si le premier service résulte en une faute ou un écran, l'arbitre doit de nouveau donner au receveur un délai raisonnable pour prendre une position de réception et au serveur un délai raisonnable pour se rendre à sa position de service. L'arbitre doit alors annoncer «deuxième service» si le service est une faute, ou «premier / deuxième service, un écran» s'il s'agit d'un écran, après quoi le serveur doit servir dans les 10 secondes suivantes.

Partie 4, Règlement 4.1.E: Interprétation n ° 4:

Une fois l'échange terminé, l'arbitre doit immédiatement appeler «point» ou «changement de service». Le receveur dispose alors de 10 secondes pour prendre sa position, mais le serveur ne devrait avoir qu'un «temps raisonnable» pour se préparer. Le serveur ne doit pas être autorisé à ralentir le jeu en récupérant lentement la balle. Dès que le receveur est prêt et que le serveur a eu un temps raisonnable pour récupérer la balle, l'arbitre doit annoncer le pointage et le serveur a alors 10 secondes pour frapper la balle. Si le receveur est prêt et que l'arbitre pense que le serveur prend trop de temps pour récupérer la balle et prendre la position de service, l'arbitre doit annoncer le pointage. Le serveur disposera alors de 10 secondes pour servir. Si le receveur n'est pas à sa position après que les 10 secondes se soient écoulées depuis le moment où l'arbitre n'a appelé «point» ou «changement de service», l'arbitre doit annoncer le pointage et le serveur peut servir immédiatement ou peut prendre jusqu'à 10 secondes, que le receveur soit prêt ou non.

Règlement 4.2 Doubles.

A. Serveur. Au début de chaque partie en double, chaque équipe informe l'arbitre de l'ordre de service qui doit être suivi tout au long du match. Seul le premier serveur de la première équipe au service peut servir la première fois. Ce joueur doit continuer à servir le premier tout au long de la partie. Lorsque le premier serveur de la partie perd le service initial, l'équipe perd le service. Par la suite, les deux joueurs de chaque camp serviront jusqu'à ce qu'une perte de service se produise pour les deux joueurs

du même camp. Il n'est pas nécessaire pour le serveur d'alterner les services aux adversaires.

B. Position du partenaire. À chaque service, le partenaire du serveur doit se tenir en dehors du terrain à cheval sur le marqueur de la ligne de service et ne pourra entrer sur le terrain tant que la balle servie ne l'ait dépassé. Les violations sont appelées «fautes de pieds».

Règlement 4.3 Services hors-jeu. Il existe quatre types de services hors-jeu qui se traduisent par:

A. Balle morte. Un service de type «balle morte» n'entraîne aucune pénalité et le serveur reçoit un autre service sans annuler un service précédent hors-jeu ou une faute. Cela se produit dans les situations suivantes:

1) Nuisance de terrain. Si une balle servie fait un rebond irrégulier en raison d'une imperfection du terrain ou de l'humidité sur le sol et les murs (y compris avant que le service ne devienne un service légal), une nuisance de terrain est appelée et le service est rejoué. (Voir. Règlement 3.4.A.4 et 4.7 A.1)

2) Balle brisée. S'il est déterminé que la balle s'est brisée avant que le service ne devienne un service légal, une nouvelle balle approuvée par l'arbitre doit être mise en jeu et le service doit être rejoué. (Voir. Règlement 4.6.J)

3) Erreur de pointage. S'il est déterminé qu'un pointage erroné a été annoncé par l'arbitre avant que le service ne devienne un service légal, le pointage doit être corrigé et le service doit être rejoué. Les échanges antérieurs ne seront pas affectés.

B. Service écran. Un appel de «service écran» arrête le jeu et le serveur obtient un autre essai pour le service. Deux écrans consécutifs résultent en une «faute» (Voir le Règlement 4.3 C.6).

1) Déplacement lors du service. Le serveur ou son partenaire s'écarte de la trajectoire d'une balle venant du mur et servie légalement, un écran peut être appelé sans annuler les fautes précédentes. Cet appel, comme toute autre nuisance, est basé sur des obstructions affectant le jeu (Voir. Interprétation n ° 5). S'il y avait une obstruction initiale, mais que le receveur a encore le temps de se mettre en bonne position, il ne faut pas appeler de nuisance. Dans un tel cas, l'arbitre ne doit pas faire l'appel trop rapidement. Il doit surveiller la réaction du receveur. Ce dernier a droit au bénéfice du doute en autant qu'il soit bien positionné pour retourner la balle (Voir. règle 4.3 C6).

Partie 4, Règlement 4.3.B. (1): Interprétation n ° 5 :

C'est un appel difficile car il y aura des cas où le receveur subira un écran, mais la balle ayant été frappée en hauteur pourra créer une possibilité de coup gagnant car le receveur aura le temps de se mettre en bonne position pour réaliser ce coup. Le service écran, comme toute autre nuisance, est basé sur des obstructions affectant le jeu. Dans le cas qui vient d'être mentionné, il y a une nuisance initiale, mais le receveur a encore le temps de se mettre en bonne position pour que l'écran momentanément n'affecte pas la lecture de la balle. Dans un tel cas, l'arbitre ne doit pas faire l'appel trop rapidement, mais doit observer la réaction du receveur. Si l'arbitre sent que le receveur hésite à se mettre en place, un écran doit être appelé. Si, cependant, le receveur se déplace rapidement et a de toute évidence le temps de se positionner pour un coup gagnant, l'écran ne doit pas être appelé.

L'arbitre doit donner au receveur le bénéfice du doute tant que sa position de réception est au centre du terrain. Cependant, si le receveur se positionne sur un côté hors du centre ou anticipe que le service pourrait aller d'un certain côté et se déplace dans cette direction trop rapidement, et que le service est fait du côté opposé, l'arbitre ne doit pas appeler un écran. Il est également important que l'arbitre essaie de se positionner pour avoir le même angle de vision que le receveur. La meilleure réponse à cette situation est que, en cas de doute, l'arbitre appelle un écran.

2) Balle chevauchée. Une balle légalement servie qui passe entre les deux jambes du serveur est un écran automatique.

C. Fautes. Les services suivants sont des services «fautes», et deux fautes consécutives avant qu'un service légal ne soit réussi entraînent une perte de service:

1) Faute de pied.

a) Le serveur commence le mouvement de service avec un ou les deux pieds touchant le sol à l'extérieur de la zone de service (Voir. Règlement 4.1.C).

b) Le pied du serveur touche le sol à l'extérieur de la zone de service avant que la balle servie ne dépasse la bordure arrière de la ligne des courtes.

c) En double, lorsque le partenaire du serveur n'est pas à l'extérieur des lignes de côté chevauchant le marqueur de la ligne de service ou entrant dans la zone de jeu avant d'être dépassé par la balle (Voir. Règlement 4.2B).

2) Service court. Tout service qui frappe d'abord le mur et rebondit sur le sol devant ou sur la ligne des courtes, tout en étant sur ou à l'intérieur des lignes de côté.

3) Service long. Tout service qui frappe d'abord le mur et sur le rebond touche le plancher hors de la bordure arrière de la ligne des longues tout en restant sur ou à l'intérieur des lignes de côté. Pendant un tournoi, le receveur ne doit pas attraper une balle de service en assumant qu'elle sera longue : dans un tel cas l'arbitre accordera un point au serveur pour non-retour de service.

4) Balle frappée hors de la zone de service. Tout service amorcé sur un rebond effectué en dehors de la zone de service. (Voir. Règlement 4.1.D).

5) Rebonds. Tout service généré par une balle qui est frappée sur moins ou plus d'un seul rebond dans la zone de service. (Voir. Règlement 4.1. D).

6) Deux services consécutifs écran. Deux services consécutifs écran génèrent une faute (voir le Règlement 4.3 B.1). C'est la seule faute qui ne peut pas faire l'objet d'un appel par un joueur (Voir. Règlement 3.7 A).

D. Pertes de service. L'une des actions suivantes entraîne une perte de service:

1) Service manqué. Toute tentative de frapper une balle qui sera complètement ratée (dans le vide), ou lorsque la balle touche une partie du corps du serveur autre que la main ou le poing qui frappe.

2) Balle non rendue au mur. Toute balle de service qui n'atteint pas le mur en premier.

3) Service touché. Toute balle servie qui, sur le rebond venant du mur, avant de toucher le sol, touche le serveur, ou touche le partenaire du serveur. Cela inclut un service intercepté intentionnellement. Lorsque le partenaire est touché par le service la pénalité de perte de service l'emporte sur la faute de pied du partenaire.

Partie 4, Règlement 4.3.D. (3): Interprétation n ° 6

Même si la faute de pied survient avant la perte de service, la pénalité de perte de service prévaut et doit être appliquée. Un autre exemple: le serveur fait une faute de pied lorsqu'il frappe la balle et la balle ne rejoint pas le mur en premier. Encore une fois, la pénalité de perte de service doit être appliquée. Pour cette raison, un arbitre doit attendre que le service soit complété pour signaler une faute de pied.

4) Deux fautes consécutives. (Voir. Règlement 4.3.C).

5) Service d'angle. Tout service dont la balle touche de plein fouet la jonction du mur et le plancher est considérée comme ayant frappé le plancher en premier.

6) Service dans le désordre. En double, lorsqu'un des partenaires sert dans le désordre, les points marqués par ce serveur depuis le début du service dans le désordre seront soustraits et une perte de service sera appelée. Si le deuxième serveur sert dans le désordre, la perte de service s'appliquera au premier serveur et le deuxième serveur reprendra le service. Si le joueur désigné comme premier serveur sert dans le désordre, une perte de service pour l'équipe sera appelée.

Partie 4, Règlement 4.3.D. (6): Interprétation n ° 7

Si l'arbitre fait un bon travail, il ne devrait pas y avoir de service dans le désordre. L'arbitre doit tenir les joueurs informés du joueur au service. Si l'arbitre voit qu'un joueur est sur le point de servir dans le désordre, l'arbitre doit immédiatement empêcher le joueur de servir et informer l'équipe du joueur qui doit être le serveur. Si, cependant, un joueur sert dans le désordre, le Règlement 4.3.D. (6) s'appliquera.

7) Délai à servir. Le serveur n'exécute pas son service à l'intérieur des 10 secondes réglementaires suivant l'annonce du pointage ou de «2è service» par l'arbitre.

8) Bordure du mur. La tranche du dessus du mur ne fait pas partie du terrain. Une balle frappant cette tranche entraîne une perte de service.

9) Service extérieur aux lignes de côté. Tout service, suite à un rebond de la balle sur le mur, tombe à l'extérieur des lignes de côté amène une perte de service pour le camp serveur. Pendant les tournois les receveurs ne doivent pas attraper les balles de service en assumant qu'elles iront à l'extérieur du terrain. L'arbitre accordera un point pour avoir manqué un retour de service.

10) Ne pas avoir fait un arrêt complet dans la zone de service avant de commencer la motion du service (Voir le règlement 4.1 D).

Règlement 4.4 Retours de service.

A. Position de réception. Le ou les receveurs doivent se tenir derrière la ligne de service jusqu'à ce que la balle venant du mur ait dépassé la ligne des courtes. Toute violation de cette règle entraîne un point pour le serveur. (Voir la règle 2.1.B.4).

B. Retour de balle à la volée. En effectuant un retour de balle à la volée, ou tout autre retour légal, le receveur peut frapper la balle à tout moment après qu'elle ait complètement traversé la ligne des courtes; toutefois, aucune partie de son corps ne peut franchir cette ligne avant d'avoir touché la balle. Une violation entraîne un point pour le serveur. Après avoir touché la balle, le receveur et son partenaire peuvent marcher sur ou par-dessus de la ligne des courtes sans pénalité.

C. Retour légal. Une fois que la balle a été légalement servie, l'un des joueurs du camp receveur doit frapper la balle soit à la volée, soit après le premier rebond, et avant que la balle ne touche le sol une deuxième fois, pour retourner la balle au mur sur ou entre les lignes murales et la faire rebondir dans la zone de jeu. Une balle retournée ne peut pas toucher le sol avant de toucher le mur. Le fait de ne pas effectuer un retour légal résulte en un point pour le serveur.

Règlement 4.5. Changements de service. Un serveur continue de servir jusqu'à ce que lui ou son équipe perde le service. Lorsque le serveur ou son équipe perd le service, il devient le receveur ou l'équipe de réception, et le receveur ou l'équipe de réception devient le serveur; et ainsi de suite alternativement dans tous les services ultérieurs du jeu. Les changements de service sont faits suite à:

A. Pertes de service. Le serveur effectue un service en vertu du Règlement 4.3.D.

B. Services hors-jeu. Le serveur effectue deux fautes successives avant d'exécuter un service légal selon le Règlement 4.3.C.

C. Frappe le partenaire. Le serveur frappe son partenaire avec la balle lors d'une tentative de retour de celle-ci vers le mur.

D. Retour de service raté. Le serveur ou son partenaire ne parvient pas à garder la balle en jeu en la retournant comme l'exige le Règlement 4.4.C.

E. Nuisance évitable. Le serveur ou son partenaire commet une nuisance évitable (Voir. Règlement 4.8).

F. Double perte de service. En double, l'équipe est retirée du service lorsque les deux partenaires ont perdu leurs services, sauf sur le premier service du match comme prévu dans le Règlement 4.2.A.

Règlement 4.6. Échanges. Un échange est défini comme la période de temps comprise entre le moment où la balle est servie légalement, retournée au mur, maintenue en jeu par les opposants et jusqu'à ce que l'un des adversaires mette un terme à l'échange. Le jeu pendant les échanges doit être en accord avec les règlements suivants:

A. Une seule main. Seul le devant ou le dos d'une seule main ou d'un seul poing à la fois peut être utilisé pour retourner la balle. Utiliser deux mains ensemble ou toute partie du corps autre que la main pour frapper une balle met un terme à l'échange.

B. Surface de frappe légale. L'utilisation de toute autre partie du corps pour retourner la balle, y compris le poignet ou l'avant-bras du joueur, est une infraction, même si le poignet ou l'avant-bras est couvert par un gant.

C. Une seule touche. Lors d'une tentative de retour, la balle ne peut être touchée qu'une seule fois par un joueur. En double, les deux partenaires peuvent tenter de frapper la balle, mais un seul à la fois peut la frapper.

D. Fin d'échange. L'un des éléments suivants constitue un échec de retour légal pendant en échange:

- 1) La balle rebondit sur le sol deux fois avant d'être frappée.
- 2) Après le contact, la balle n'atteint pas le mur et rebondit dans la zone de jeu.
- 3) La balle frappée par la main ou le poing d'un joueur se retrouve hors du terrain.

4) Une balle qui n'a manifestement pas eu la vitesse suffisante ou la bonne direction pour être retournée légalement (Voir le Règlement 4.4 C) au mur et frappe un adversaire sur le terrain.

5) En double, une balle frappée par un joueur touche le partenaire du même camp.

6) Commettre une nuisance évitable (Voir. Règlement 4.8).

E. Effet d'un retour de service raté. Chaque violation entraîne une perte de service ou un point. Toute infraction non détectée par l'arbitre doit être signalée par le joueur fautif (Voir. Règlement 3.5.A).

F. Tentatives de retour de la balle.

1) Simple. Si un joueur s'élance mais rate la balle en jeu, il peut répéter ses tentatives pour la retourner vers le mur jusqu'à ce qu'elle touche le sol pour une deuxième fois.

2) Double. Les deux joueurs d'une équipe ont le droit d'essayer de retourner la balle vers le mur. Si un joueur s'élance mais rate la balle, lui et son partenaire peuvent faire d'autres tentatives pour la retourner vers le mur jusqu'à ce qu'elle touche le sol pour une deuxième fois.

3) Nuisances. En simple ou en double, si un joueur s'élance mais rate la balle en jeu et, dans la tentative de son partenaire de jouer la balle avant qu'elle ne touche le sol une seconde fois, un adversaire commet une interférence inévitable, une nuisance est appelée (Voir. Règlement 4.7).

G. Contact avec la balle. Sous réserve du Règlement 4.7.A.2, tout contact avec la balle avant qu'elle ne touche le sol pour la deuxième fois par un joueur autre que celui qui effectue un retour est un point ou une perte de service contre le joueur fautif.

H. Balle hors-jeu. Toute balle en jeu, après un service légal, tombant à l'extérieur des lignes de côté ou dépassant la ligne des longues génère une perte de service ou un point. Pendant un tournoi les joueurs ne doivent pas attraper une balle qu'ils croient hors-jeu. L'arbitre appellera une perte de service ou un point.

I. Balle sèche et gants. Tous les efforts doivent être faits pour garder la balle au sec. Mouiller délibérément la balle entraîne une perte de service ou un point. La balle peut être inspectée par l'arbitre à tout moment. Si les gants d'un joueur sont mouillés au point de laisser des marques humides sur la balle, le joueur doit les changer pour des gants secs lors d'un temps mort de l'arbitre. Ceci est strictement un jugement de l'arbitre. Si un joueur souhaite changer ses gants humides pour des gants secs, il doit montrer ses gants à l'arbitre et obtenir sa permission pour les changer. Il ne peut pas quitter le terrain sans l'autorisation de l'arbitre. Deux minutes sont autorisées pour les changements de gants. L'arbitre devrait donner un avertissement à une minute de la fin, mais le joueur est toujours responsable d'être de retour sur le terrain et prêt à jouer dans les deux minutes prescrites.

J. Balle brisée. S'il y a le moindre soupçon qu'une balle s'est brisée au service ou pendant un échange, le jeu continue jusqu'à la fin de l'échange. Un officiel ou n'importe quel joueur peut demander que la balle soit examinée par l'arbitre. Si l'arbitre décide que la balle est brisée, une nouvelle balle approuvée par lui doit être mise en jeu et l'échange joué de nouveau. Si, une balle se brisait lors d'un service légal suivant un échange, il sera trop tard pour reprendre l'échange précédent et le résultat de cet échange sera maintenu. (Voir. Règlement 4.3.A.2)

Partie 4, Règlement 4.6.J: Interprétation n ° 8:

Il n'est pas nécessaire que la balle soit complètement brisée pour justifier une reprise. Une balle qui commence à se fissurer aura souvent un rebond irrégulier. L'arbitre ne doit demander une reprise que s'il détermine qu'une balle est brisée au point de provoquer un rebond irrégulier. Si un joueur soupçonne qu'une balle s'est fissurée, il doit immédiatement la lancer à l'arbitre pour inspection. Aucun joueur ne doit faire d'effort physique en la pressant, par exemple, pour déterminer si la balle est fissurée ou injouable sans le consentement exprès de l'arbitre. Ceci est uniquement de la responsabilité de l'arbitre et il effectuera l'appel de reprise si nécessaire. À la discrétion de l'arbitre, si une balle est jugée injouable en raison des efforts physiques non autorisés d'un joueur pour tester la balle, elle sera reconnue avoir été rendue injouable par les actions de ce joueur et non pendant l'échange, et l'échange précédent ne sera pas rejoué.

K. Arrêt de jeu. Si un objet étranger se retrouve sur le terrain, ou toute autre interférence extérieure se produit, ou si un joueur perd une chaussure ou une autre pièce d'équipement adéquatement utilisée, l'arbitre doit arrêter le jeu s'il interfère avec la poursuite du jeu ou présente un danger immédiat. Cependant, si la sécurité le permet, une tentative de coup gagnant par l'adversaire doit être autorisée (Voir. Règlement 4.8.H).

Partie 4, Règlement 4.6.K: Interprétation n ° 9 :

Dans la plupart des cas, si un objet étranger (comme une balle provenant d'un terrain adjacent) entre sur le terrain, l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu et appeler une nuisance à cause de la distraction occasionnée et pour des raisons de sécurité. Cependant, il peut arriver qu'un joueur perde une chaussure, un bandeau ou même un gant. Dans ces cas, l'arbitre doit donner au joueur adverse une occasion de frapper un coup gagnant si toutes les conditions suivantes sont remplies:

- 1. L'arbitre pense que le joueur adverse ne risque pas de marcher sur l'objet perdu;*
- 2. Le joueur adverse ne semble pas être distrait par l'objet perdu;*
- 3. Et le joueur adverse a apparemment l'opportunité de frapper un coup offensif gagnant mettant fin à l'échange.*

Si le joueur a droit à un coup offensif, l'un des appels suivants doit être effectué immédiatement après: si le joueur rate son coup, ce joueur perd l'échange. Si le joueur «tue la balle» ou fait un coup de dépassement qui ne peut pas être récupéré, ce joueur gagne l'échange. Si le joueur qui a perdu l'équipement est en mesure de récupérer la balle, une nuisance doit être appelée et l'échange sera joué de nouveau.

L. Reprises. Chaque fois qu'un échange est repris pour une raison quelconque, le serveur a droit à deux services. Toutes les fautes des services précédents sont annulées.

Règlement 4.7 Nuisances. Lorsqu'une interférence affecte le jeu une nuisance est appelée. (Voir. Règlement 4.6.F.3).

A. Situations.

1) Nuisances de terrain. Si, après l'exécution d'un service légal, de l'avis de l'arbitre, un rebond erratique est causé par une obstruction ou une irrégularité du terrain, une nuisance doit être appelée. Si la balle n'aurait manifestement pas atteint le mur à la volée, le joueur qui a frappé le coup perdra l'échange. Si la balle avait une chance d'atteindre le mur, ou s'il y a un doute dans l'esprit de l'arbitre quant à savoir si la balle aurait atteint le mur, une nuisance sera appelée. Les joueurs ne doivent à aucun moment arrêter de jouer en prévision d'un appel. La balle qui frappe un endroit humide sur le sol, ce qui la fait glisser, est incluse dans les obstacles de terrain. C'est la décision de l'arbitre, pas celle du joueur (Voir les Règlements 3.4 A,4 et 4.3 A.1).

Partie 4, Règlement 4.7.A. (1): Interprétation n ° 10

Les balles qui glissent sur des planchers humides sont considérées comme des nuisances de terrain, en assumant que le joueur était en mesure d'effectuer un retour si la balle avait rebondi de façon régulière.

2) La balle touche l'adversaire. Lorsqu'une balle retournée touche un adversaire à la volée avant de toucher le mur, et que la balle n'aurait de toute évidence pas atteint le mur, le joueur qui est touché par le coup se verra attribuer l'échange. S'il y a un doute dans l'esprit de l'arbitre quant à savoir si la balle aurait atteint le mur, une nuisance sera appelée et le jeu sera repris.

3) Contact physique. Si un contact physique se produisait entre les joueurs et que l'arbitre estimait qu'il était justifié d'arrêter l'échange, soit pour éviter les blessures, soit parce que le contact a distrait ou empêché un joueur de faire un retour adéquat, une nuisance sera appelée. À l'exception du joueur offensif qui peut arrêter le jeu lors d'un contact survenu en exécutant son élan arrière, le contact physique n'est pas un obstacle automatique. À tout autre moment, un joueur offensif peut immédiatement arrêter le jeu et appeler le contact, cependant, ce n'est pas un obstacle automatique et le joueur arrête le jeu à ses propres risques. Au final c'est le jugement de l'arbitre qui détermine si le contact a nui au jeu.

4) Déplacement lors du service. Si le serveur ou son partenaire se déplace hors de la trajectoire d'une balle servie légalement (Voir le Règlement 4.3 B1).

5) Contact sur élan arrière. Un joueur ne peut pas arrêter le jeu, sauf en cas de contact physique lors de son élan arrière. Le joueur offensif peut immédiatement dire «contact» s'il veut une nuisance. S'il choisit de frapper la balle, aucun appel de contact ne sera autorisé par la suite. Le joueur défensif ne peut pas arrêter le jeu si le contact se produit pendant l'élan arrière de son adversaire.

6) Arrêt du jeu pour sécurité. Tout joueur sur le point d'exécuter un retour de balle et qui croit qu'il frappera son adversaire avec sa main, son bras, son poing ou la balle peut immédiatement arrêter le jeu et demander une nuisance. Cet appel doit être réalisé sur le fait et est soumis à l'approbation de l'arbitre. L'arbitre doit accorder la nuisance s'il pense que l'arrêt de jeu était raisonnable et que le joueur était en position pour retourner la balle. L'arbitre peut également appeler une nuisance évitable si cela est justifié (Voir le Règlement 4.9 G). Ceci n'affecte pas les règlements touchant les nuisances légales (Voir le Règlement 4.7 B.1).

Partie 4, Règlement 4.7. A.7: Interprétation n ° 11

Cette situation survient lorsque le joueur offensif se trouve incapable d'exécuter son élan complet sans frapper immédiatement l'adversaire avec sa main, son poing, son bras ou la balle. Ce règlement est conçu pour augmenter la sécurité de tous les joueurs et ne vise pas à créer des opportunités supplémentaires pour les joueurs en arrêtant le jeu. Les joueurs qui demandent un arrêt du jeu pour sécurité et interrompent eux-mêmes le jeu peuvent faire face à un arbitre en désaccord avec la situation; dans un tel cas la décision de l'arbitre prévaudra.

7) Autre interférence. Toute autre interférence inévitable qui empêche un joueur d'avoir une chance équitable de voir ou de retourner la balle.

B. Accès légitime à la balle.

1) Position immobile. Si un joueur du camp qui vient de frapper la balle gêne son adversaire, en restant parfaitement immobile devant ou à côté de lui alors que ce dernier tente de frapper la balle à son tour, ce n'est PAS un obstacle. Cet obstacle «légal» est l'essence même de la version 1-mur. Cependant, si un adversaire, dont le camp vient de jouer la balle, reste parfaitement immobile alors que l'autre joueur qui, en essayant de frapper la balle recule sur lui, sans nécessairement provoquer un contact, et est ainsi empêché d'avoir une chance équitable de jouer la balle, c'est un obstacle. Il est du devoir du joueur le plus éloigné du mur de libérer l'espace nécessaire pour que son adversaire puisse frapper la balle librement. (Voir l'interprétation numéro 12)

2) Être déplacé vers la balle. Si un joueur du camp qui vient de frapper la balle est déplacé ou poussé involontairement vers celle-ci, ou empêché de s'échapper de la trajectoire d'une balle, par un adversaire essayant de jouer la balle, c'est un obstacle de type balle morte.

Partie 4, règle 4.7 B.1 et 2: Interprétation n ° 12

L'arbitre doit se souvenir que si la balle est jugée impossible à récupérer, un obstacle ne doit pas être appelé quel que soit le type d'obstruction qui se produit. Cependant, si l'arbitre a un doute, le bénéfice de ce doute devrait aller au joueur qui tente de récupérer la balle et l'obstacle doit être appelé.

C. Doubles. Les deux joueurs d'un même camp ont droit à une chance équitable et sans entrave d'accéder à la balle. L'un ou l'autre aurait pu avoir droit à une nuisance même si c'était naturellement la balle de son partenaire et même si le partenaire a peut-être tenté de jouer la balle et l'a déjà manquée sans la toucher.

D. Effet. Un appel d'obstruction interrompt le jeu et annule généralement toute situation qui suit, telle qu'une balle frappant un joueur qui a arrêté de jouer à cause de l'appel. Cependant, si, de l'avis de l'arbitre, sa décision n'était pas responsable du fait que le joueur ait été touché par la balle, l'arbitre peut outrepasser le règlement de la décision de nuisance et déclarer soit un point soit un changement de service. Les seules nuisances qu'un joueur peut appeler sont spécifiées dans les Règlements 4.7 A. 6. et 4.7. A.7., et sont soumis à l'approbation de l'arbitre.

À chaque fois qu'une nuisance est appelée, l'échange est rejoué et toute faute précédente sur le serveur est annulée.

Règlement 4.75 Fautes de nuisance. Durant un échange, si un joueur du camp au service crée une nuisance appelée par l'arbitre, le camp serveur amorce le prochain service avec une faute, sauf dans le cas précisé dans le Règlement 4.3 B.

Règlement 4.8 Nuisances évitables. Une nuisance évitable entraîne une perte de service ou un point (Voir. Règlement 4.5.E), selon que le joueur fautif servait ou recevait le service. L'intention du joueur n'a aucune incidence sur un appel de nuisance évitable qui ne doit être appelée que lorsqu'une obstruction aurait pu être évitée avec un effort raisonnable. Un joueur, pour éviter d'être frappé par la balle, se déplaçant le plus tard possible avant un contact avec la balle, ne crée pas une nuisance évitable (Voir. le Règlement 4.7 B.1). Les nuisances évitables, à ne pas confondre avec les nuisances légales (Voir le Règlement 4.7 B.1) sont appelées lorsque:

A. Immobilité. Un joueur ne bouge pas suffisamment pour permettre à son adversaire d'exécuter son coup.

Partie 4, Règlement 4.8.A: Interprétation n ° 13

Le joueur qui est le plus éloigné du mur doit s'écarter de son adversaire, même si cela peut signifier de se déplacer vers une position plus vulnérable sur le terrain. Si un joueur se trouve dans une telle position et qu'il y a une collision, ou s'il y a un contact avec le joueur essayant de frapper la balle, une nuisance évitable sera appelée.

B. Obstruction. Un joueur se déplace dans une position créant une obstruction ou à nuit son adversaire sur le point de retourner la balle; ou, en double, un partenaire crée une obstruction en se déplaçant devant un adversaire pendant que son propre partenaire retourne la balle.

Partie 4, Règlement 4.8 B: Interprétation n ° 14

Cet appel est l'opposé de la nuisance évitable liée à l'immobilité (4.8A). En effet lorsqu'un joueur crée une obstruction de par son déplacement, c'est aussi une nuisance évitable. Parfois, un joueur, dans l'intention de mieux se positionner sur le terrain, provoquera un contact physique avec un adversaire qui est sur le point de frapper la balle, ou un joueur s'approche si près d'un adversaire en train de frapper la balle qu'il crée une possibilité de contact physique. Dans les deux cas, une nuisance évitable doit être appelée. C'est également une nuisance évitable si un joueur, au moment de la frappe de son propre partenaire, se déplace directement devant un adversaire créant une obstruction : à ne pas confondre avec une nuisance légale.

C. Bloc de la balle. Un joueur se déplace directement dans la trajectoire de la balle et est touché par celle-ci qui vient d'être frappée par son adversaire.

Partie 4, Règlement 4.8 C: Interprétation n ° 15

Cette nuisance évitable peut se produire presque n'importe où sur le terrain. Un joueur a l'opportunité de réussir un coup gagnant et dans ses efforts pour se mettre dans une position plus favorable, le joueur défensif se déplace dans la trajectoire de la balle et est touché par celle-ci. C'est une nuisance évitable. Dans ce cas, l'arbitre doit faire preuve de discernement et ne pas appeler une nuisance évitable s'il estime

que la balle a été mal frappée et que le joueur défensif se déplaçait dans une position non gênante dans laquelle il n'aurait pas été touché si la balle avait été frappée correctement.

D. Pousser. Un joueur pousse physiquement un adversaire pendant un échange.

Partie 4, Règlement 4.8.D: Interprétation n ° 16

Cet obstacle évitable peut se produire lorsqu'un joueur pousse un adversaire, aussi légèrement que ce soit, qui est sur le point de frapper la balle, ou lorsqu'un joueur pousse avec force un adversaire pour tenter de se mettre en position pour son coup. Une poussée accidentelle de nature légère par un joueur offensif ne doit pas être considérée comme une nuisance évitable. Voir le Règlement 4.7.A.3.

E. Obstruction visuelle. Se déplacer dans la ligne de vision d'un adversaire juste avant qu'il ne frappe la balle.

Partie 4, Règlement 4.8.E: Interprétation n ° 17

Généralement, ce type d'obstacle évitable survient après qu'un joueur ait frappé la balle et se trouve hors de position. Dans l'effort de se déplacer vers une meilleure position sur le terrain, il croise la trajectoire éventuelle de la balle juste avant que celle-ci ne rejoigne l'adversaire, obstruant ainsi la vue de ce dernier.

F. Distraction. Toute distraction ou intimidation évitable qui interférerait avec le joueur ou le camp en offensive.

Partie 4, Règlement 4.8.F: Interprétation n ° 18

Cette nuisance évitable doit être appelée contre un joueur qui tente de se rapprocher d'un adversaire dans le but de provoquer une distraction.

1) Parler pendant l'échange. Mis à part les appels réguliers et les appels de fin d'échange, il n'est pas justifié de parler pendant un échange sauf en double, lorsque l'équipe en attaque est autorisée à communiquer brièvement pour indiquer quel partenaire doit frapper ou ne pas frapper la balle.

Partie 4, Règlement 4.8.F.1: Interprétation n ° 19

Dans les parties de double, une brève communication est permise et doit être interprétée comme toute variation raisonnable de «la tienne», «la mienne» ou «laisse-la-moi», donc constituée de très peu de syllabes.

Tout autre parole venant d'un joueur pendant l'échange peut affecter le jeu du ou des adversaires. Si l'arbitre détermine que ces expressions verbales causent une distraction, une nuisance évitable doit être envisagée. Afin de dissuader les conflits inutiles entre adversaires sur cette question, les arbitres devraient être indulgents dans l'évaluation de cette nuisance évitable.

Parfois, un joueur offensif peut faire un appel qui est autrement réservé à l'arbitre, tel que «service court», «changement» ou «nuisance». Le jeu doit être immédiatement arrêté et l'arbitre doit considérer cela comme un appel pour approbation. Si l'appel est retenu, l'appel du joueur devrait être approuvé. Sinon, cet appel sera considéré comme une nuisance évitable de type «distraction» et le joueur perdra l'échange.

En aucun cas, un joueur ne peut dire quoi que ce soit pendant qu'un adversaire frappe la balle. Bien entendu les joueurs peuvent faire des appels contre eux-mêmes à n'importe quel moment dans l'échange : double bond, balle frappant le poignet, etc.

G. Obstruction d'élan. Tout positionnement qui ne permettrait pas à l'adversaire d'exécuter un élan complet avec une amplitude normale. Cela s'applique en particulier à un joueur qui s'approche de trop près de son adversaire et qui est touché par le joueur qui frappe la balle ou qui restreint l'expansion vers l'avant de l'élan de celui-ci.

Partie 4, Règlement 4.8.G: Interprétation n ° 20

Un joueur a le droit de frapper la balle sans risquer de toucher un adversaire pendant ce coup. La frappe comprend l'élan arrière ainsi que son expansion vers l'avant. Si un joueur subit un contact pendant la séquence du coup par le joueur qui frappe la balle, une nuisance évitable doit être appelée, en supposant que le joueur qui a été touché aurait pu éviter l'obstruction avec un effort raisonnable. Cette obstruction peut ne pas avoir affecté la frappe, peu importe que la balle atteigne le mur ou non. Cette nuisance évitable doit être appelée pour des raisons de sécurité. Se positionner de trop près de l'adversaire peut occasionner de graves blessures, et l'arbitre doit disqualifier le joueur qui utilise ce type de positionnement malgré ses avertissements. Ceci n'affecte pas les règlements sur les nuisances légales.

H. Équipement inadéquat. La perte de tout équipement porté de façon inadéquate, ou de tout équipement non requis sur le terrain, et qui interfère avec le jeu ou la sécurité des joueurs constitue une nuisance évitable.

Partie 4, Règlement 4.8.H: Interprétation n ° 21

L'équipement inadéquat comprend une protection oculaire qui nécessite un type de courroie afin d'être fixée à la tête. L'absence d'une telle courroie en fait un équipement inadéquat. Les gants qui ne sont pas bien attachés peuvent également être vus comme un équipement inadéquat. Une casquette de baseball ou des bijoux sont des exemples d'équipement non requis.

Règlement 4.9 Fautes techniques. Une faute technique est attribuée pour conduite antisportive ou pour le port inadéquat de protection oculaire. Si un arbitre attribue une faute technique, un point sera déduit du pointage du joueur fautif. La faute technique n'a aucun effet sur les pertes ou les changements de service. Si la faute technique se produit entre les matchs ou lorsque le joueur fautif n'a pas de points, le pointage du joueur fautif sera alors négatif. Trois fautes techniques dans un match, ou deux pour des infractions à la protection oculaire, sur un joueur en simple ou sur une équipe en double entraîneront une disqualification.

A. Types. Voici quelques exemples d'actions pouvant entraîner des fautes techniques:

- 1) Plaintes trop fréquentes ou excessives contre le jugement de l'arbitre.
- 2) Abus des privilèges d'appel.
- 3) Sacres ou blasphèmes.
- 4) Argumentation excessive.
- 5) Menace de quelque nature que ce soit contre l'adversaire ou l'arbitre.
- 6) Frappes, lancers ou coups de pied excessifs sur la balle entre les échanges.

Partie 4, Règlement 4.9.A. (6): Interprétation n ° 22

Si l'adversaire est touché ou raté de peu par la balle, une faute technique doit être appelée. En revanche, s'il s'agit de la première infraction et que l'adversaire ne risquait pas d'être touché, un avertissement de faute technique doit être émis.

- 7) Ne pas porter correctement une protection oculaire.
- 8) Protestations sans fin après que tous les temps morts aient été utilisés.
- 9) Tout ce qui est considéré comme un comportement antisportif.

B. Avertissements. Si le comportement d'un joueur n'est pas assez grave pour justifier une faute technique, un avertissement peut être émis sans déduction de points et doit être accompagné d'une brève explication de la raison de l'avertissement. Un avertissement peut précéder une faute technique mais n'est pas nécessaire.

Règlement 4.10 Temps-Morts

A. Durée. Tout joueur peut demander un temps mort, mais pas après que l'arbitre ait annoncé le pointage, appelé «deuxième service» après un service fautif, ou appelé «premier / deuxième service, un écran» après un service écran. Les temps morts ne doivent pas dépasser une minute. Trois temps morts par match de 21 points sont autorisés pour chaque camp. Deux temps morts sont autorisés pour chaque camp lors d'une partie de 11 points. Les temps morts peuvent être appelés consécutivement. Les joueurs peuvent quitter le terrain pendant un temps mort.

B. Temps morts - équipement. À la discrétion de l'arbitre, des temps morts pour des changements d'équipement peuvent être accordés pour les chaussures qui se détachent pendant le jeu, les lacets cassés, l'équipement déchiré, les gants mouillés, les gilets mouillés, le plancher mouillé ou pour d'autres raisons. Ces temps morts ne sont pas imputés aux joueurs et deux minutes est le temps maximum autorisé par temps mort.

C. Blessure. Aucun temps mort de base ne sera imputé à un joueur ayant subi une blessure pendant un match. Un joueur blessé a droit à un temps mort pour blessure (total cumulatif de 15 minutes pendant un match). Si le joueur blessé est incapable de reprendre le jeu après une période totalisant 15 minutes, le match peut être attribué à l'adversaire. Les conditions préexistantes (y compris, mais sans s'y limiter, les blessures et les maladies), la fatigue ou les crampes ne justifient pas un temps mort pour blessure. Pour toute blessure, si l'arbitre ou le directeur du tournoi détermine que le joueur ne peut pas continuer à jouer, le match peut être interrompu à ce moment-là, quelles que soient les minutes de temps mort encore disponibles. C'est à l'arbitre ou au marqueur de noter les minutes de répit utilisées en lien avec une blessure (Voir le Règlement 3.5).

1). Pathogène transmis par le sang. Lorsqu'un joueur saigne, ou lorsque du sang est détecté sur le terrain ou sur un joueur, le jeu doit être arrêté, le joueur doit se retirer du terrain et le jeu ne peut reprendre tant que:

- a) le saignement n'est pas arrêté;
- b) la plaie ouverte ne soit recouverte d'un pansement suffisamment solide pour résister aux exigences du jeu;

c) tout joueur dont le vêtement sportif est souillé de sang n'a pas remplacé la partie affectée de son uniforme;

d) toute surface contaminée par du sang ait été nettoyée. Le nettoyage, y compris son élimination, doit être effectué par le personnel du club hôte.

Une hémorragie en soi ne constitue pas une blessure aux fins de l'application des dispositions relatives au temps mort pour blessure du présent règlement.

2). Commotion cérébrale. À la suite de tout incident physique dans lequel la tête d'un joueur peut avoir été touchée ou affectée de manière dommageable, l'arbitre, le joueur lui-même ou tout spectateur doit immédiatement informer le directeur du tournoi de cet incident. Le jeu cessera jusqu'à ce que le directeur du tournoi décide qu'il peut reprendre. Sur notification dudit incident, le directeur du tournoi activera un contrôle médical pour déterminer si une évaluation des risques de commotion cérébrale est nécessaire pour le joueur. L'évaluation des risques doit être effectuée suivant des protocoles de commotion cérébrale généralement acceptés, y compris une évaluation des symptômes, signes et plaintes de commotion cérébrale courants. Le contrôle médical doit être fait par un représentant de soins de santé qualifié, défini comme, mais sans s'y limiter, un médecin, un adjoint au médecin, un entraîneur physique agréé, un ambulancier d'urgence ou toute personne officiellement formée à l'évaluation des risques des symptômes et signes de commotion cérébrale. Une preuve du permis médical, de la certification ou de la formation de la personne effectuant l'évaluation des risques peut être exigée. Le représentant du contrôle médical doit vérifier avec le club hôte pour s'assurer s'il a son propre fournisseur de soins de santé qualifié et son propre protocole de commotion cérébrale approuvé par le Gouvernement Il doit alors se conformer aux décisions du club hôte.

Le directeur du tournoi nommera un responsable du contrôle médical et le directeur du tournoi servira de contrôle médical en l'absence d'un contrôle médical formel ou d'un protocole du club hôte. Dans un tel cas, le directeur du tournoi déterminera la nécessité d'une évaluation des risques en se basant sur les circonstances donnant lieu à l'apparence d'une blessure potentielle. Cela inclut, mais sans s'y limiter, l'existence de symptômes et de signes observés conformément à ceux énumérés dans le protocole de la USHA sur les commotions cérébrales (publié en ligne sur ushandball.org), les préoccupations exprimées par d'autres joueurs, l'arbitre et les spectateurs, ainsi que la contribution du joueur concerné.

Lors de la mise en place d'un contrôle médical, le joueur ne sera pas imputé de temps morts réguliers ni de minutes de temps mort pour blessure pendant la durée de l'exercice. Le joueur doit coopérer avec cette procédure sous peine de disqualification. Si le responsable du contrôle médical détermine qu'il n'est pas nécessaire de procéder à une évaluation des risques, le joueur peut retourner au match. Si le responsable du contrôle médical effectue une évaluation des risques et détermine que les symptômes et les signes de commotion cérébrale ne sont pas présents, le joueur peut retourner au match. Si le responsable du contrôle médical conclut que des symptômes et des signes de commotion cérébrale sont présents, le joueur doit être référé à un établissement médical pour un diagnostic formel de commotion cérébrale. Le joueur ne sera pas autorisé à retourner au jeu et le match sera annulé. Si le joueur est tenu de quitter les lieux à tout moment pour une partie de cette procédure, le match sera annulé.

Pour tout joueur non autorisé par le contrôle médical à continuer à jouer, une participation ultérieure au tournoi nécessite que le joueur fournisse, avant tout autre match, une autorisation écrite d'un médecin ou d'un autre évaluateur autorisé qu'il est médicalement autorisé à jouer. En l'absence d'une telle autorisation médicale écrite, tous les matchs suivants seront considérés comme perdus par le joueur. Cela inclut un joueur qui a perdu un match en raison de sa non-coopération dans cette procédure.

D. Entre les matchs. Des périodes de repos de cinq minutes sont autorisées entre les matchs. Les joueurs peuvent quitter le terrain.

E. Match reporté par l'arbitre. Tout match reporté par l'arbitre à cause de la température sera repris avec le même pointage.

Chapitre 5. Tournois de la USHA

Règlement 5.1 Tableaux. Si possible, les tableaux des matchs doivent être complétés au moins deux jours avant le début du tournoi. La méthode de classement des joueurs doit être approuvée par le comité ou le directeur du tournoi.

Règlement 5.2 Horaires.

A. Préliminaires. Les concurrents inscrits en simple et en double peuvent être tenus de jouer les deux événements le même jour ou la même nuit avec peu de repos entre les matchs. Si possible, la planification des matchs devrait prévoir au moins une heure de repos entre tous les matchs.

B. Finales. Pour le ou les finalistes ayant réussi un doublé en simple et en double, il est recommandé que le match en simple soit joué en premier et qu'une période de repos d'au moins une heure soit autorisée entre les finales en simple et en double.

Règlement 5.3 Ronde consolation. Chaque participant doit avoir le droit de participer à un minimum de deux matchs dans un tournoi. Par conséquent, les joueurs qui perdent leurs premiers matchs devraient avoir la possibilité de concourir dans une ronde consolation. Dans les tableaux de moins de sept joueurs, un tournoi à la ronde peut être offert. Les matchs de consolation peuvent être annulés à la discrétion du directeur du tournoi, mais cette possibilité d'annulation doit être indiquée par écrit sur le formulaire d'inscription.

Règlement 5.4 Calendrier des matchs. Après la première ronde de matchs, il est de la responsabilité de chaque joueur de vérifier le calendrier affiché pour déterminer l'heure et le lieu de chacun de ses matchs à venir. Si une modification est apportée à l'horaire après la publication du calendrier, il sera du devoir du directeur du tournoi d'informer les joueurs concernés de ce changement.

Règlement 5.5 Gestion des tournois. Dans tous les tournois sanctionnés par la USHA, le directeur du tournoi et/ou l'officiel national de la USHA sur place peut décider d'un changement de terrain avant, pendant ou après tout match de tournoi si un tel changement permet de meilleures conditions pour les spectateurs ou les joueurs.

Règlement 5.6 Code de conduite du tournoi. Dans tous les tournois sanctionnés par la USHA, l'arbitre est autorisé à terminer un match par disqualification si un joueur se conduit d'une manière préjudiciable au tournoi ou au sport de la balle au mur. Cela inclut le pouvoir de l'arbitre et/ou du directeur du tournoi d'expulser les personnes perturbatrices, et d'annuler un match si ces personnes ne sont pas expulsées. De plus, dans tous les tournois sanctionnés par la USHA, le directeur du tournoi est habilité à interdire toute participation ultérieure et/ou à expulser toute personne qui se conduit d'une manière préjudiciable à l'événement ou au sport de la balle au mur.

A. Les joueurs juniors et collégiaux doivent respecter le code de conduite de la USHA tel qu'il apparaît sur son site Web : www.ushandball.org.

Règlement 5.7 Tournois régionaux et nationaux.

A. Tournois régionaux. Des tournois régionaux doivent avoir lieu chaque saison. Une carte définissant les limites géographiques de chaque région sera dessinée et mise à la disposition des commissaires régionaux de la USHA.

1) Lieu de résidence. Les joueurs ne peuvent jouer que dans le tournoi régional de leur lieu de résidence, à une exception près. Si le site d'un tournoi régional voisin est plus proche de la ville de résidence d'un joueur que le site du tournoi dans sa propre région, le joueur peut choisir de jouer soit dans le tournoi régional le plus proche, soit dans le tournoi de sa propre région. Cependant, il ne peut jouer que dans l'un des deux.

B. Collégiaux. Le but de la compétition collégiale parrainée par la USHA est de donner aux joueurs universitaires et de niveau CEGEP la chance de montrer leurs talents dans des conditions idéales et d'aider à la promotion de la balle au mur de niveaux universitaire et cégépien. Les règlements d'admissibilité collégiale sont imprimés dans le magazine Handball chaque année avec le formulaire d'inscription officiel.

C. Juniors. Le programme Junior de la USHA a pour but de promouvoir une compétition intéressante aux niveaux local et national et de stimuler une initiation idéale au sport. Il est fortement suggéré que les événements juniors soient organisés conjointement avec tous les tournois sanctionnés par l'USHA.

Règlement 5.8 Admissibilité. Tous les participants à tout événement USHA doivent être des membres en règle de la USHA.

A. Divisions par groupes d'âge. Dans toute division désignée par un âge minimum (Seniors, Maîtres, etc.), le participant doit atteindre l'âge approprié au plus tard le 31 décembre de l'année civile de sa participation au tournoi. Par exemple, un joueur de 39 ans est autorisé à entrer dans les Maîtres (40 ans et plus) s'il atteint 40 ans avant le 31 décembre de l'année au cours de laquelle le tournoi est présenté. Dans toute division désignée par un âge maximum (Juniors, Challengers, etc.), le joueur ne peut avoir dépassé l'âge d'admissibilité que le lendemain de la fin prévue du tournoi. Par exemple, un

joueur inscrit dans la division des 15 ans et moins ne peut pas atteindre son 16e anniversaire avant le lendemain de la fin du tournoi.

Les protections oculaires sont obligatoires pour tous les tournois sanctionnés par la USHA, la CHA et BAMQ.

GLOSSAIRE

Back-wall shot : balle frappée suite à un rebond venant du mur arrière.

Back swing : élan arrière

Big ball : grosse balle.

Crotch: balle qui frappe de plein fouet l'angle de deux murs ou le plancher et un mur.

Draw : tableau des matchs résultant du tirage des joueurs.

Follow-through : amplitude du mouvement de frappe vers l'avant.

Hinder : nuisance/obstruction

Killshot : coup gagnant/balle tuée.

Passing shot : balle de dépassement en parallèle aux murs latéraux.

Schedule : programme, horaire des matchs.

Skip : balle au sol (balle retournée touchant le plancher avant le mur).

Straddle Ball: balle chevauchée qui passe entre les jambes de l'adversaire et résulte en un écran.

Wrist Ball: balle illégale frappée au niveau du poignet ou de l'avant-bras même recouvert d'un gant.

1 MUR

