

raqball

RÈGLES **DU JEU** **ET** LEXIQUE

VERSION **LOISIR**

Plus d'informations

www.raqball.com



© 2021 - RZBALL COMPANY

930 Route des Dolines - 06560 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS - France



Les dessins et modèles
des équipements du
RAQBALL® sont protégés



Conforme à la
réglementation

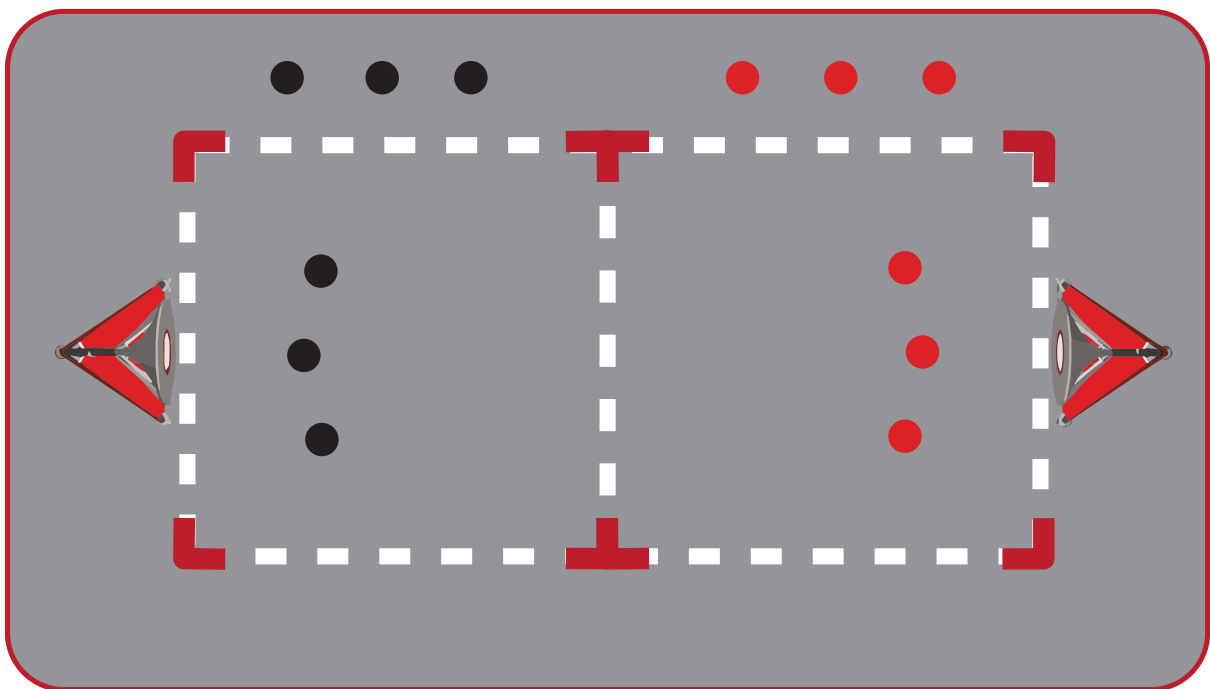
FR

PRÉSENTATION DU JEU

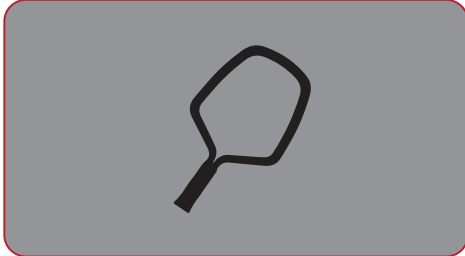
Le **RAQBALL** est un sport collectif se jouant avec des **RAQQETS**. Il se joue sur un terrain de 20 mètres par 10, en équipe de 6 joueurs (3 sur le terrain et 3 remplaçants), en 4 périodes de 5 mn, les joueurs peuvent changer lors des arrêts de jeu.

Le **RAQBALL** se joue sur toute surface : dur, gazon, sable...

Les **TARGGETS** sont placées au milieu de chaque ligne de fond, l'avant du piètement positionné à la verticale et à l'extérieur de la ligne de fond.



LEXIQUE



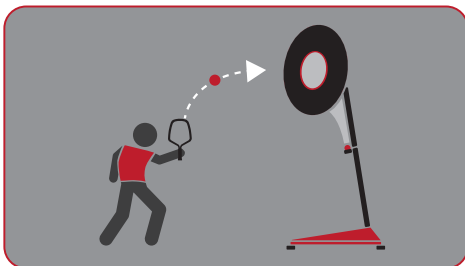
RAQQUET

Raquette de Raqball



TARGET

Cible de Raqball



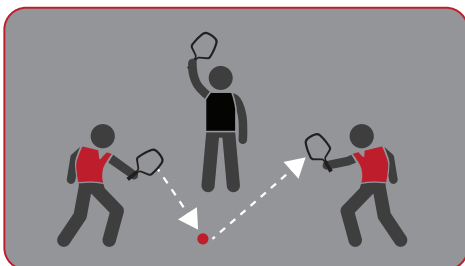
TARG

Tir sur la cible



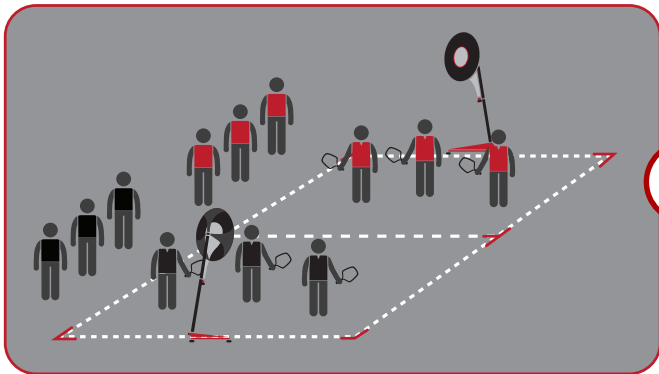
DRIB'UP

Action consistant à faire rebondir la balle sur la raquette



1GROUND

Action consistant à faire rebondir une fois la balle au sol



1

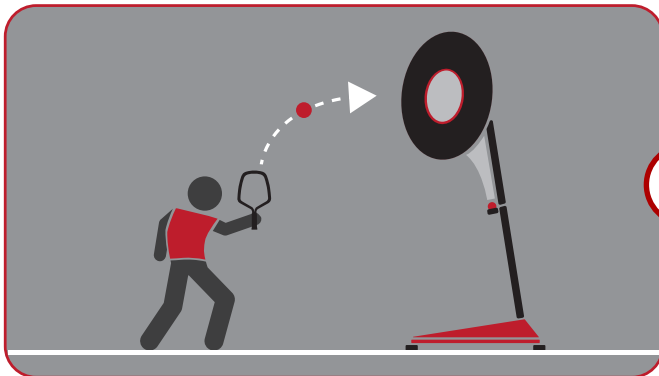
DÉROULEMENT DU JEU

ÉQUIPE 1 : 6 joueurs (3 sur le terrain et 3 remplaçants).

ÉQUIPE 2 : 6 joueurs (3 sur le terrain et 3 remplaçants).

L'objectif de chaque équipe est de marquer dans la **TARGET** de l'adversaire et d'empêcher celui-ci de marquer dans la sienne. La balle est jouée avec la **RAQUET** tenue par la main et ne doit jamais s'arrêter.

Le match commence au milieu de la ligne médiane par une passe ou un **DRIB'UP**.



2

LE TARG

Un **TARG** est un tir sur la **TARGGET**.

Décompte des points :

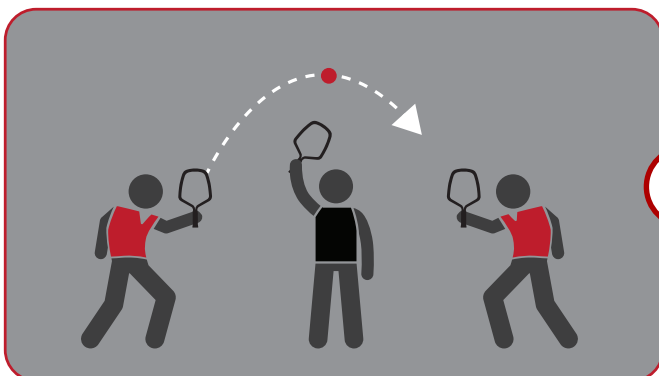
- Un **TARG** qui touche la **TARGGET** compte 1 point.
- Un **TARG** qui passe le trou central de la **TARGGET** depuis la zone de l'adversaire compte 2 points.
- Un **TARG** qui passe le trou central de la **TARGGET** depuis sa propre zone compte 3 points.



3

DÉPLACEMENT

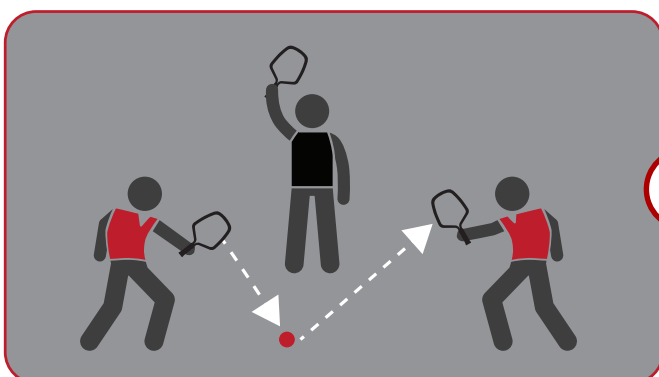
Le joueur peut se déplacer en **DRIB'UP** (en faisant rebondir la balle vers le haut).



4

PASSE EN HAUTEUR

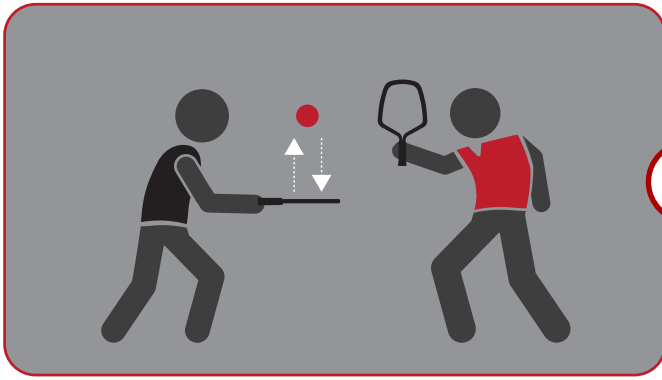
Le joueur peut passer la balle à un partenaire vers le haut.



5

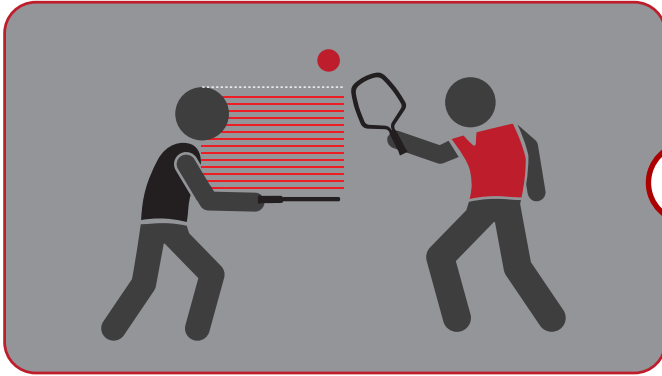
PASSE EN 1GROUND

Le joueur peut passer la balle à un partenaire avec un rebond au sol (**1GROUND**).



LE DÉFENSEUR

Le joueur, en situation de défense, a uniquement le droit de gêner l'attaquant en se servant du bras portant la **RAQQUET**.



DISTANCE DE DÉFENSE

Le joueur doit rester à une distance bras + **RAQQUET** de l'attaquant et ne peut prendre la balle qui rebondit sur la **RAQQUET**, sauf lorsque le rebond passe au-dessus de la tête du joueur.

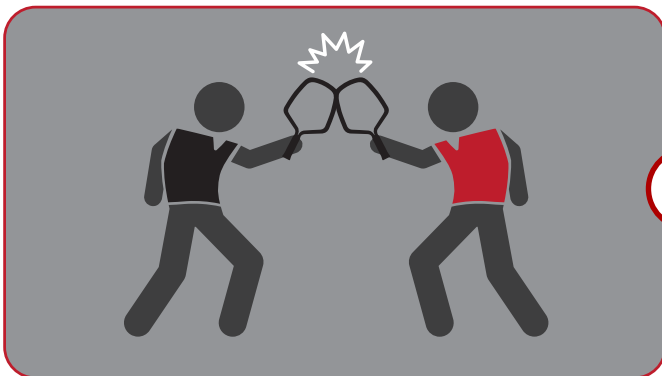


CONTACT ENTRE JOUEURS ET JOUEURS / BALLE

Tout contact entre joueurs est interdit et considéré comme une faute de jeu. Une faute est commise quand :

- L'attaquant ou le défenseur entre en contact avec son adversaire intentionnellement.
- Le joueur touche la balle avec le corps.

La sanction pour une faute est un **TARG** direct à l'endroit de la faute ou une remise en jeu selon la décision du joueur bénéficiant de la faute.



CONTACT ENTRE RAQQUETS

Tout contact entre **RAQQUETS** est interdit et considéré comme une faute de jeu.

Une faute est commise quand :

- La **RAQQUET** de l'attaquant ou du défenseur entre en contact avec celle de son adversaire intentionnellement.

La sanction pour une faute est un **TARG** direct à l'endroit de la faute ou une remise en jeu selon la décision du joueur bénéficiant de la faute.

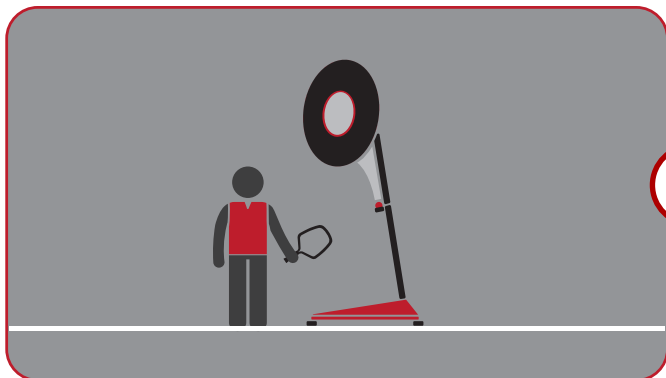
Quand la **RAQQUET** de 2 joueurs entre en contact en même temps, la priorité est donnée à l'équipe qui est en possession de la balle.



REMISE EN JEU

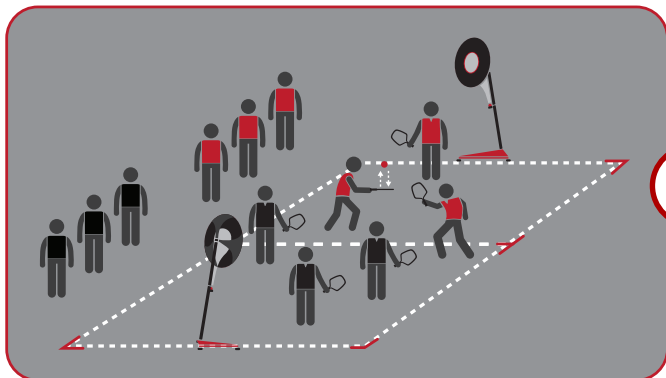
Une remise en jeu s'effectue en faisant une passe ou en partant en **DRIB'UP**.

Sur sortie, deux rebonds ou quand un joueur fait une faute, la remise en jeu s'effectue à l'endroit de la faute ou derrière la ligne.



REMISE EN JEU APRÈS UN TARG

Sur **TARG** réussi, l'équipe en défense repart à hauteur de sa **TARGGET**, soit en faisant une passe, soit en partant en **DRIB'UP**.



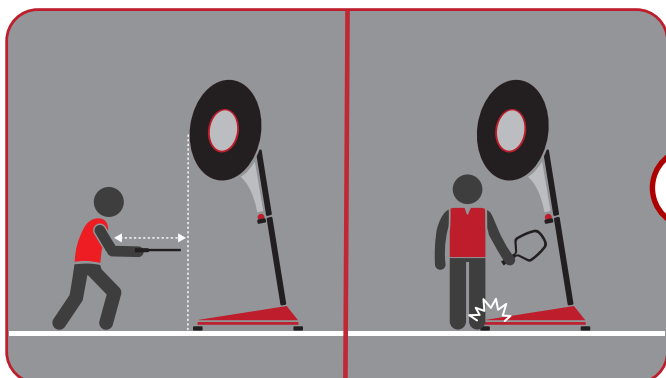
DURÉE DU TEMPS DE TARG

L'équipe peut faire autant de passes, de **DRIB'UP**, de **1GROUND** dans la limite du temps de **TARG** estimé à 12 secondes. Le temps est libre en loisir.



DEVANT LA TARGGET

Le joueur ne doit pas rester immobile devant le panneau pour bloquer la **TARGGET**.



CONTACT JOUEUR / PANNEAU

Le contact joueur / panneau est interdit et considéré comme une faute de jeu. Une distance bras + **RAQQET** entre le panneau et le joueur est requise.

La sanction pour une faute est une remise en jeu.



NE PAS GRIMPER, NE PAS S'AGRIPPER SUR L'ARMATURE