

rugball

**RÉGLEMENT
OFFICIEL**



FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DE RAQBALL
F.I.R.B

INTERNATIONAL RAQBALL
FEDERATION
I.R.B.F

raqball

RÈGLEMENT OFFICIEL DE RAQBALL
————— **2023** —————

ASBL - F.I.R.B - I.R.B.F

Access Business Center – Rue Borrens 51 – 1050 Bruxelles BELGIQUE

BCE : 0689.821.339

VERSION FRANÇAISE

EN VIGUEUR À COMPTER
DU 1^{ER} SEPTEMBRE 2023

LOIS DU JEU DE RAQBALL 2023

Fédération Internationale de Raqball

Adresse : F.I.R.B – I.R.B.F Access Business Center – Rue Borrens 51

1050 Bruxelles BELGIQUE

Internet : www.raqball.org

Édition autorisée par la Commission de la Fédération Internationale de Raqball F.I.R.B.
Reproduction ou traduction complètes ou partielles seulement avec l'autorisation spéciale de la F.I.R.B - Publication de la Fédération Internationale de Raqball Access Business Center – Rue Borrens 51 – 1050 Bruxelles BELGIQUE.

En cas d'interprétations divergentes des diverses versions des Lois du Jeu de Raqball, le texte français fait foi.

PRÉFACE

La Commission de RAQBALL de la F.I.R.B tient à rappeler aux associations membres et aux confédérations qu'elles sont tenues de garantir, conformément aux Statuts de la F.I.R.B, le respect strict et uniforme des Lois du Jeu de RAQBALL dans tout type de compétition.

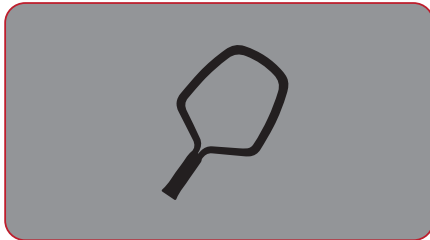


Tout au long de ce texte du «**Règlement officiel de RAQBALL**» toute référence à l'entraîneur, au joueur, à l'arbitre, etc... exprimée au genre masculin doit, évidemment, être entendue aussi au genre féminin. Cette formulation a été choisie par commodité. Un lexique des termes spécifiques à la pratique du RAQBALL se trouve en page 6.

TABLE DES MATIÈRES

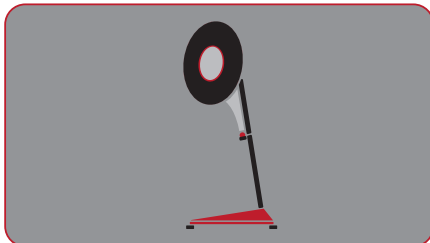
6	Lexique
7	Définition
7	Terrain
9	Terrain de jeu réglementaire (visuel)
10	Équipement
10	Équipes
12	Joueurs / blessures
13	Capitaine
13	Entraîneurs
13	Temps de jeu
14	Commencement et fin de rencontre
14	Statuts de la balle
15	Comment jouer la balle
16	Contrôle de la balle
16	TARG réussi et sa valeur
17	Règles de jeu générales
22	Les arbitres et signaux
27	Procédure en cas de réclamations
28	Équipement réglementaire (visuel)

LEXIQUE



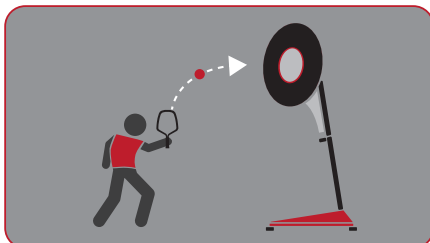
RAQGET

Raquette de Raqball



TARGET

Cible de Raqball



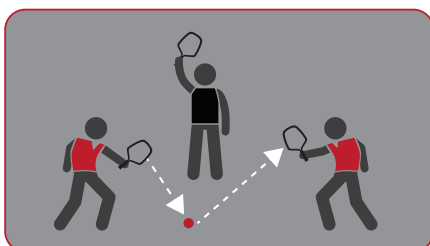
TARG

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

LA RENCONTRE

1

Art.1 : Définition

1.1. Présentation :

Le RAQBALL est un sport collectif sans contact se jouant avec des RAQQETS.

1.2. La rencontre de RAQBALL :

Une rencontre de RAQBALL se dispute en équipe de 6 joueurs (3 sur le terrain et 3 remplaçants). L'objectif de chaque équipe est de marquer dans la TARGGET de l'adversaire et d'empêcher celui-ci de marquer dans la sienne.

La balle est jouée avec la RAQQET tenue par la main et ne doit jamais s'arrêter. Les interactions s'effectuent avec des PASSES, des DRIB'UP ou un 1GROUND. Le jeu est dirigé par les arbitres, les officiels de table et un commissaire s'il y en a un.

1.3. La TARGGET :

Une équipe attaque la TARGGET de l'adversaire et défend sa propre TARGGET.

1.4. Vainqueur d'une rencontre :

Une rencontre est gagnée par l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points à l'expiration du temps de jeu.

TERRAIN ET ÉQUIPEMENT

2

Art.2 : Le terrain

2.1. Le terrain de jeu :

Le RAQBALL se joue sur un terrain muni de TARGGETS fixes ou mobiles. La surface du terrain est plane et libre de tout obstacle.

Elle peut être macadam, herbe, sable ou tout autre revêtement...

Ses dimensions sont de 20 mètres de long sur 10 mètres de large. Toutes les lignes tracées sur l'aire de jeu font partie intégrante de la surface qu'elles délimitent.

Le terrain doit être délimité par des marquages existants ou par des délimitations amovibles et doit être conforme au terrain de jeu réglementaire (figure 1 - page 9).

Les implantations des TARGGETS, fixes ou mobiles, sont identiques :

- La TARGGET est placé au milieu de chaque ligne de fond, l'avant du piétement positionné à la verticale et à l'extérieur de la ligne de fond (figure 1 - page 9).

2.2. Les lignes délimitant le terrain de jeu :

Le terrain de jeu est délimité par les lignes de fond et les lignes de touche. Ces lignes font partie intégrante du terrain de jeu.

Aucun obstacle, y compris les personnes assises sur le banc d'équipe, ne doit être à moins de deux (2) mètres du terrain de jeu.

2.3. Ligne médiane :

Terrain fixe : La ligne médiane doit être tracée parallèlement aux lignes de fond depuis le milieu des lignes de touche.

Terrain mobile : La ligne médiane est matérialisée par deux (2) repères sur les lignes de touche.

2.4. Zone arrière :

La zone arrière d'une équipe est constituée par la face avant de sa TARGGET ainsi que la partie du terrain délimitée par la ligne de fond, les lignes de touche et le bord de la ligne médiane le plus proche de sa propre TARGGET.

2.5. Zone avant :

La zone avant d'une équipe est constituée par la face avant de la TARGGET de l'adversaire ainsi que la partie du terrain délimitée par la ligne de fond, les lignes de touche et le bord de la ligne médiane le plus proche de la TARGGET de l'adversaire.

2.6. Zone de TARGGET à 1 et 2 points :

La zone de la TARGGET à 1 et 2 points d'une équipe est toute la zone du terrain de jeu de l'adversaire.

2.7. Zone de TARGGET à 3 points :

La zone de la TARGGET à 3 points d'une équipe est sa zone arrière.

2.8. Les zones des bancs d'équipe :

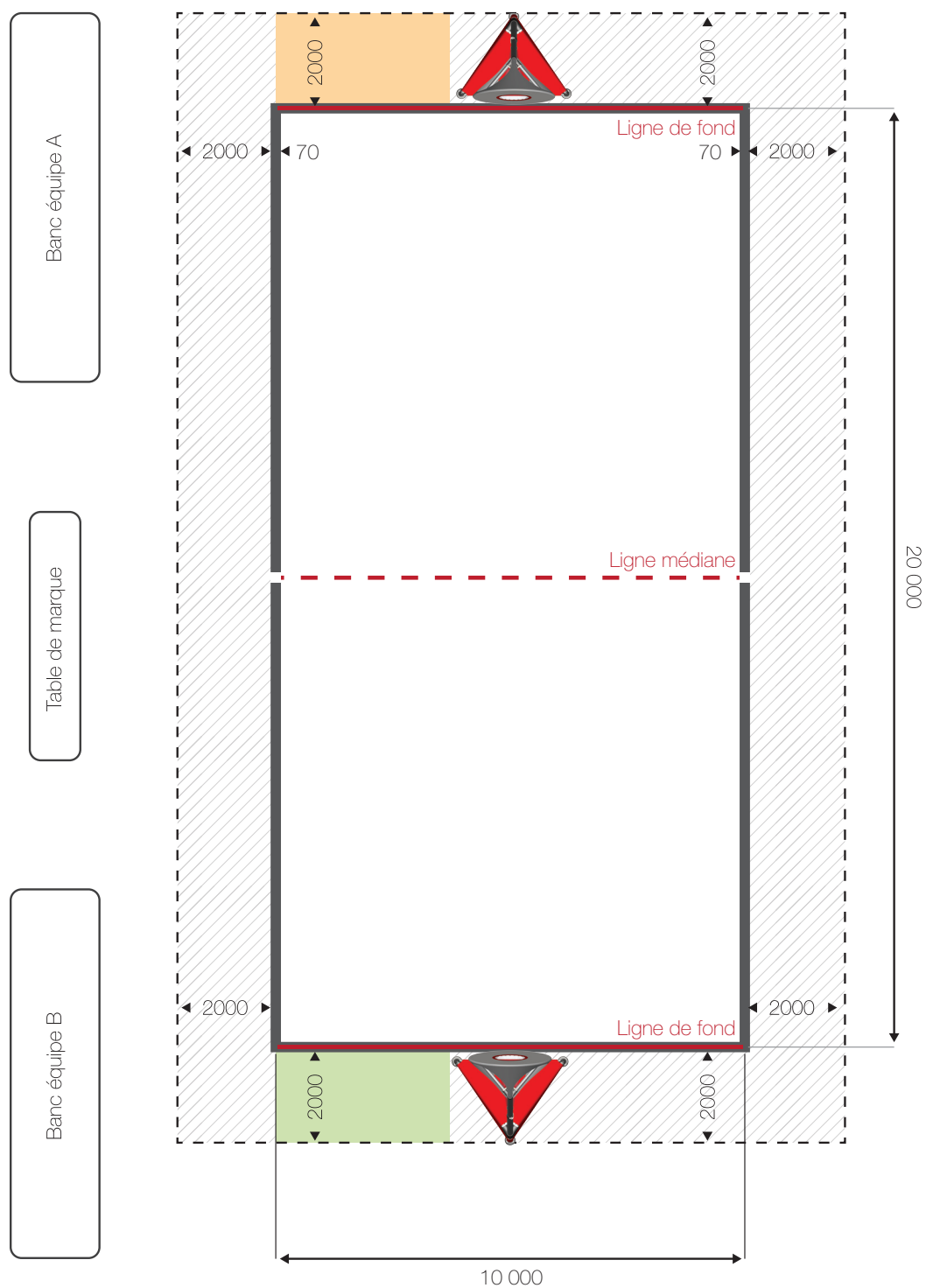
Les zones des bancs d'équipe doivent être tracées à l'extérieur du terrain de jeu. Les équipes se situent impérativement du côté de leur propre zone (*changement de banc à la mi-temps*).

Il doit y avoir dix (10) sièges disponibles dans la zone des bancs d'équipe pour les membres du banc d'équipe qui sont constitués des entraîneurs, entraîneurs-adjoints, remplaçants, joueurs éliminés et accompagnateurs.

2.9. Les zones de changement de joueurs :

Les joueurs de chaque équipe doivent obligatoirement effectuer les changements derrière la ligne de fond de sa zone, au plus près de son banc d'équipe.

LE TERRAIN DE JEU RÉGLEMENTAIRE







-  Zone entrée équipe A
-  Zone entrée équipe B
-  Zone de sécurité et de remise en jeu
-  Unité de mesure : millimètre

Figure 1 – Terrain de jeu réglementaire

Figure 1

3

Art.3 : Équipement

L'équipement suivant sera exigé :

- TARGGET (Base -Structure - Filet).
- Balle - RAQQET - Maillot.
- Chronomètre de jeu.
- Tableau de marque.
- Feuille de match.
- Plaquettes pour fautes de joueur.
- Terrain de jeu réglementaire.
- Éclairage approprié.

Les équipements doivent être conformes à la réglementation.

LES ÉQUIPES

4

Art.4 : Les équipes

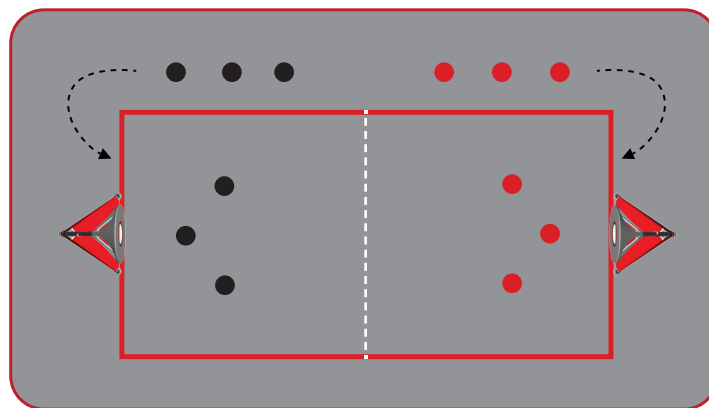
4.1. Définition :

- Un membre d'équipe a le droit de jouer, lorsqu'il est autorisé à jouer pour une équipe en conformité avec les règlements de l'instance organisatrice de la compétition.
- Un membre d'équipe est autorisé à jouer lorsque son nom est inscrit sur la feuille de match avant le commencement de la rencontre et aussi longtemps qu'il n'a pas été disqualifié.
- Pendant le temps de jeu un membre d'équipe est :
 - Un joueur sur le terrain.
 - Un remplaçant sur son banc d'équipe.
 - Un joueur exclu temporairement.

4.2. Règles :

- Chaque équipe est composée de :
 - 6 membres d'équipe maximum autorisés à jouer, y compris le capitaine.

- Un entraîneur et, si une équipe le désire, un entraîneur adjoint.
- Un maximum de 4 accompagnateurs ayant des responsabilités spéciales tels que: Manager, médecin, physiothérapeute, statisticien, interprète, etc... qui doivent rester assis sur le banc d'équipe.
- Pendant le temps de jeu, 3 joueurs de chaque équipe doivent être sur le terrain de jeu et peuvent être remplacés.
- Un remplaçant devient joueur et un joueur devient remplaçant lorsque l'arbitre fait signe au remplaçant de pénétrer sur le terrain de jeu. Le remplaçant passe par la ligne de fond de sa zone arrière au plus proche de son banc d'équipe.
- Pendant un quart-temps de jeu, chaque équipe peut procéder à deux (2) remplacements maximum.



4.3. Tenue :

La tenue des membres d'une même équipe se compose de maillots d'une même couleur dominante devant et dans le dos.

Le «*tout en un*» est autorisé.

Shorts d'une même couleur dominante, devant et derrière mais pas nécessairement de la même couleur que les maillots. Des chaussettes de la même couleur dominante pour tous les joueurs de l'équipe.

Chaque membre d'équipe doit porter un maillot numéroté devant et dans le dos avec des chiffres pleins, de couleur unie contrastant avec celle du maillot.

- Les équipes doivent avoir au minimum 2 jeux de maillots :
 - L'équipe nommée en premier sur le programme (*équipe locale*) doit revêtir des maillots de couleur claire (de préférence blancs).
 - La seconde équipe nommée sur le programme (*équipe visiteuse*) doit porter des maillots de couleur foncée.
 - Cependant, si les 2 équipes impliquées sont d'accord, elles peuvent interchanger la couleur de leurs maillots.

Les numéros doivent être clairement visibles.

Les joueurs ne peuvent pas porter d'équipements et objets susceptibles de blesser les autres joueurs.

5

Art.5 : Joueurs / Blessures

- 5.1.** Dans le cas de blessure de joueur(s), les arbitres peuvent arrêter le jeu.
- 5.2.** Si la balle est vivante lorsqu'une blessure se produit, l'arbitre s'abstiendra de siffler jusqu'à ce que l'équipe qui contrôle la balle TARG à la TARGGET, perde le contrôle de la balle, la retienne sans la jouer ou qu'elle devienne morte. S'il est nécessaire de protéger un joueur blessé, les arbitres peuvent cependant arrêter le jeu immédiatement.
- 5.3.** Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (*environ 15 secondes*) ou s'il reçoit des soins, il doit être remplacé sauf s'il est le dernier joueur restant sur le terrain de jeu.
- 5.4.** Les membres du banc d'équipe peuvent pénétrer sur le terrain de jeu seulement avec l'autorisation d'un arbitre pour s'occuper d'un joueur blessé avant qu'il ne soit remplacé.
- 5.5.** Un médecin ne peut pas pénétrer sur le terrain de jeu sans l'autorisation d'un arbitre même si, selon son jugement, le joueur blessé nécessite un traitement médical immédiat.
- 5.6.** Pendant le jeu, tout joueur qui saigne ou qui présente une plaie ouverte doit être remplacé. Il peut revenir sur le terrain de jeu après que le saignement a été arrêté et si la zone affectée ou la blessure ouverte a été complètement et solidement recouverte.

6

Art. 6 : Capitaine

6.1. Le capitaine (CAP) est un joueur désigné par son entraîneur pour représenter son équipe sur le terrain de jeu. Il est inscrit en tant que capitaine sur la feuille de match. Il peut s'adresser à l'arbitre de manière courtoise pendant le jeu pour obtenir des informations et seulement lorsque la balle est morte ou le chronomètre arrêté.

6.2. Le capitaine doit, immédiatement à la fin de la rencontre, informer l'arbitre si son équipe conteste le résultat de la rencontre et signer la feuille de match dans l'espace marqué «*signature du capitaine en cas de réclamation*».

7

Art.7 : Entraîneurs

7.1. Les membres du banc d'équipe sont les seules personnes autorisées à s'asseoir sur le banc de l'équipe et à demeurer dans leur zone de banc d'équipe.

7.2. L'entraîneur peut se rendre à la table de marque pour obtenir des informations statistiques mais seulement lors des quart-temps.

7.3. Seul et uniquement l'entraîneur, est autorisé à rester debout pendant le jeu, dans la zone de sa TARGGET. Il peut s'adresser verbalement à ses joueurs pendant le jeu pourvu qu'il demeure à l'intérieur de sa zone de banc d'équipe.

7.4. Lorsque le capitaine quitte le terrain de jeu, l'entraîneur doit informer un arbitre du numéro du joueur qui remplira les fonctions de capitaine sur le terrain de jeu.

RÈGLES DE JEU

8

Art.8 : Temps de jeu

La durée d'un match est de 20 minutes, se divisant en 4 périodes de 5 minutes. Le temps est décompté par l'arbitre à chaque arrêt de jeu, quand la balle est morte. Il reprend dès que la balle est vivante. Les joueurs peuvent être remplacés lors des arrêts de jeu.

8.1. Le match est perdu par une équipe si elle n'a plus de joueur sur le terrain.

8.2. Le temps de repos entre le deuxième et le troisième quart temps (mi-temps) est de 2 minutes. Il est de 1 minute entre les quart temps d'une mi-temps.

8.3. Si le score est à égalité à l'expiration du temps de jeu du quatrième quart temps, le jeu doit continuer en « **mort subite** ».

9

Art.9 : Commencement et fin de rencontre

9.1. L'arbitre, en présence des deux capitaines doit faire un toss avant le début du jeu pour savoir quelle équipe donnera le coup d'envoi ou choisira sa moitié de terrain. Le coup d'envoi s'effectue derrière la ligne de fond de sa TARGGET. L'équipe adverse se place dans sa propre zone. Les débuts de chaque quart-temps se font alors en alternance des possessions de balle.

9.2. La rencontre ne peut pas commencer si l'une des équipes n'est pas présente sur le terrain de jeu avec 3 joueurs prêts à jouer.

9.3. Les équipes doivent changer de zone pour la seconde mi-temps (3^{ème} et 4^{ème} quart-temps).

10

Art. 10 : Statuts de la balle

10.1. La balle peut être vivante ou morte.

10.2. La balle devient vivante lorsque :

- L'équipe démarre le jeu dans sa propre zone.
- Le joueur effectuant la remise en jeu touche la balle avec sa RAQQET (*contact balle /RAQQET*).

10.3. La balle devient morte lorsque :

- Elle a touché le sol à l'extérieur du terrain.
- Lorsque le joueur en possession de la balle pose le pied hors des limites du terrain.
- Un arbitre siffle pour arrêter le jeu.
- Le signal du chronomètre de jeu retentit signalant la fin de la période.
- La balle déjà en l'air lors d'un TARG à la TARGGET est touchée par un joueur de l'une ou l'autre équipe après que :
 - Un arbitre a sifflé.
 - Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la période.

10.4. La balle ne devient pas morte et le TARG compte s'il est réussi lorsque :

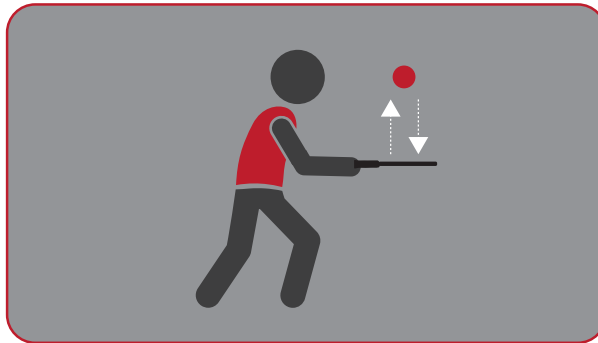
- La balle est en l'air lors d'un TARG à la TARGGET et que :
 - Un arbitre a sifflé.
 - Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la période.
- Un joueur commet une faute sur n'importe quel adversaire lors d'un TARG à la TARGGET.

Art. 11 : Comment jouer la Balle

11.1. Définition :

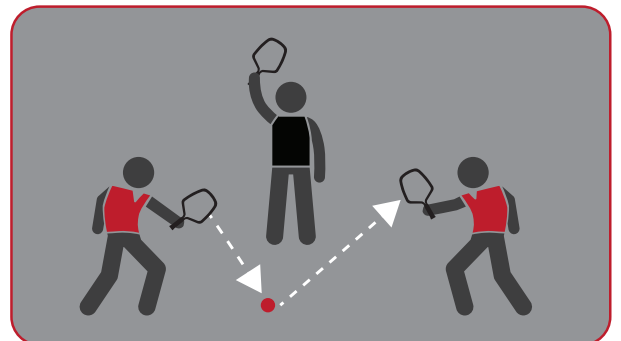
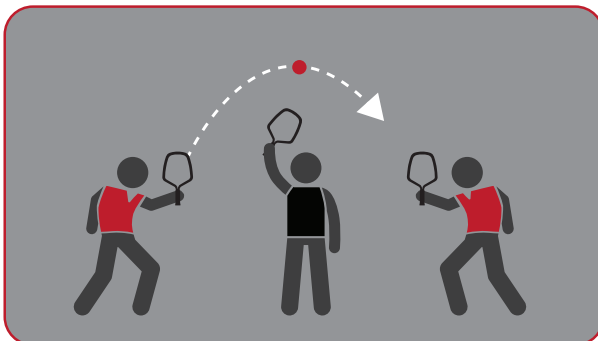
Pendant le jeu, la balle est jouée seulement avec la RAQQET tenue à la main et ne doit jamais s'arrêter.

Le joueur peut se déplacer en DRIB'UP.



11.2. Règle :

Le joueur peut envoyer la balle à un partenaire vers le haut ou en faisant rebondir une fois la balle sur le sol (1GROUND). Un seul 1GROUND est utilisé par le joueur pendant sa possession de la balle.



Un joueur ne doit pas délibérément bloquer la balle avec son pied ni avec une autre partie de son corps.



12

Art. 12 : Contrôle de la balle

12.1. Définition :

Le contrôle par une équipe commence lorsqu'un joueur de cette équipe contrôle la balle vivante, DRIB'UP, etc...

12.2. Le contrôle d'équipe continue lorsque :

- Un joueur de cette équipe contrôle la balle vivante.
- La balle est passée entre les co-équipiers.

12.3. Le contrôle d'équipe prend fin lorsque :

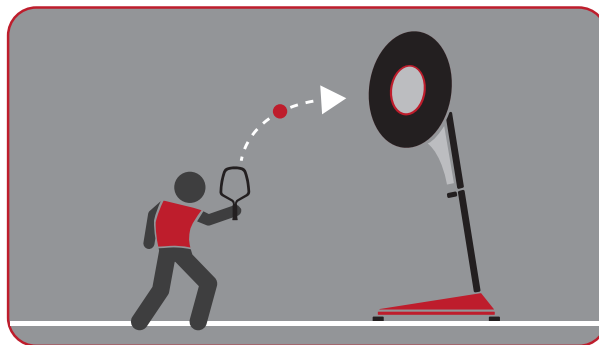
- Un adversaire prend le contrôle de la balle.
- La balle a quitté la RAQQET du joueur lors d'un TARG à la TARGGET.

13

Art. 13 : TARG réussi et sa valeur

13.1. Définition :

Un TARG est un tir sur la TARGGET.



- Un TARG est réussi lorsqu'une balle vivante pénètre le trou central de la TARGGET.
- Un TARG est réussi lorsqu'une balle vivante, touche le cercle de la TARGGET.
- Un TARG qui touche le contour de la TARGGET est réussi seulement lorsque la balle retombe devant la ligne de fond.
- Un TARG réussi n'est pas accordé si le joueur touche ensuite la TARGGET avec son corps ou sa RAQQET.

13.2. Règle :

- Un TARG est crédité pour l'équipe attaquant la TARGGET de l'adversaire dans lequel la balle a touché ou a pénétré. Sa valeur est la suivante :
 - Un TARG qui touche la TARGGET compte 1 point.
 - Un TARG qui touche ou passe le trou central de la TARGGET depuis la zone de l'adversaire compte 2 points.
 - Un TARG qui touche ou passe le trou central de la TARGGET depuis sa propre zone compte 3 points.

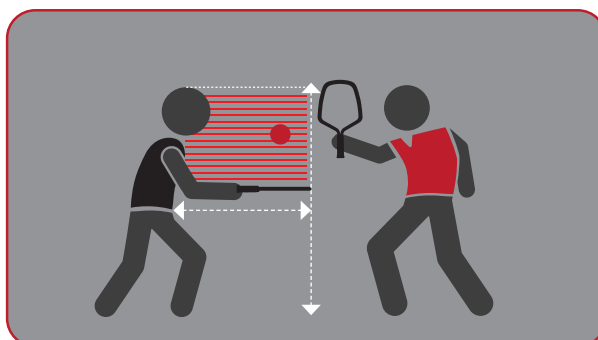
- Un TARG est crédité contre son camp quand la balle d'un défenseur touche la TARGGET. Sa valeur est la suivante :
 - Un TARG qui touche la TARGGET compte 1 point.
 - Un TARG qui touche ou passe le trou central de la TARGGET depuis sa propre zone compte 2 points.
 - Un TARG qui touche ou passe le trou central de la TARGGET dans la zone de l'adversaire compte 3 points.

14

Art. 14 : Règles de jeu générales

14.1. Le joueur doit toujours faire rebondir la balle sur sa RAQQET (*DRIB'UP*), quel que soit son déplacement (*à l'arrêt, en courant...*).

Lorsque le joueur est en situation de possession de balle, faisant donc rebondir celle-ci, il est strictement interdit à l'adversaire de tenter de prendre la balle qui rebondit sur la RAQQET, sauf lorsque le rebond dépasse la tête du joueur. (*En rouge : zone interdite d'interception de la balle*).



Le joueur a droit à un seul 1GROUND (*rebond au sol*), soit pour faire une passe, soit pour déborder un adversaire, à chaque possession de balle.

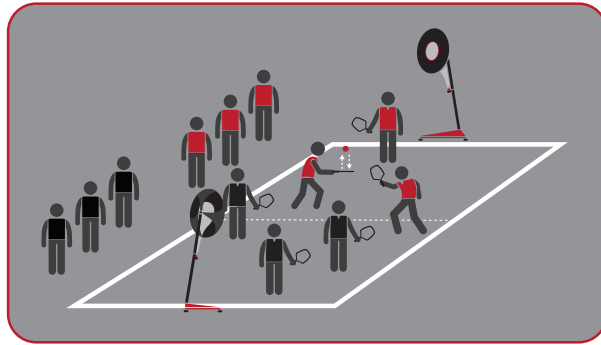
Si la balle fait plus d'un rebond à terre, elle est rendue à l'adversaire à l'endroit du deuxième rebond.

Le joueur TARG d'où il veut.

Les arbitres lèvent le bras pour indiquer le TARG immédiat.

L'équipe peut faire autant de passes, de DRIB'UP (*contact Balle / RAQQET*)... qu'elle le désire dans la limite du temps de TARG estimé par l'arbitre (*18 secondes*).

Si le joueur dépasse ce temps, la balle est rendue à l'adversaire à l'endroit de l'action stoppée.



14.2. Tout contact entre joueurs est interdit et considéré comme une faute de jeu. Une faute est commise quand l'attaquant ou le défenseur raccourcit la distance et entre en contact avec son adversaire.

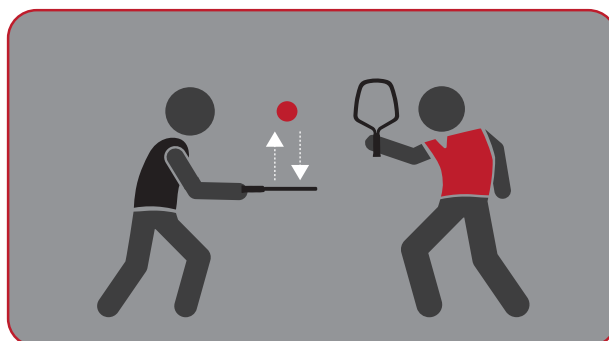


Le joueur en situation d'attaque peut se déplacer en DRIB'UP, en 1GROUND sans aucun contact.

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

Le défenseur ne peut pas bloquer le passage de l'attaquant avec son bras portant la RAQQUET en position tendue vers le haut.

Il est interdit de gêner son adversaire avec son bras ne portant pas la RAQQUET, le bras doit être placé le long du corps.

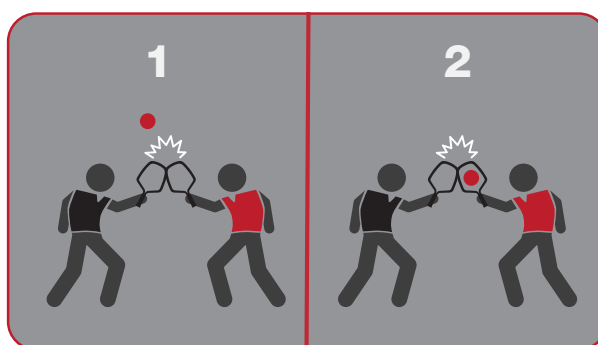


Une faute est commise quand :

- L'attaquant entre en contact avec son adversaire intentionnellement.
- L'attaquant entre en contact avec le défenseur statique, il s'agit d'un passage en force.
- Le défenseur est trop près de l'attaquant (*distance estimée : 1.00 m - Bras /RAQQET*).
- Un joueur qui ne contrôle pas la balle a le droit de se déplacer librement sur le terrain de jeu et de prendre toute position qui n'est pas déjà occupée par un autre joueur. Un joueur ne peut pas entrer en contact avec un adversaire en déplacement. Si le joueur ne respecte pas les éléments de temps et de distance et qu'un contact avec un adversaire se produit, il est responsable du contact.
- 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.

14.3. Tout contact entre RAQQETS est interdit et considéré comme une faute de jeu. Une faute est commise quand la RAQQET de l'attaquant ou du défenseur entre en contact avec celle de son adversaire intentionnellement.

- (1) Quand la RAQQET de 2 joueurs entre en contact, la priorité est donnée à celui qui est en avance sur la réception de la balle. Dans le cas où la RAQQET de 2 joueurs entre en contact en même temps avant la réception de la balle, la priorité est donnée à l'équipe qui est en possession de la balle.
- (2) Dans le cas où un des 2 joueurs réceptionne la balle en premier, il bénéficie de la faute.
- 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.



14.4. Tout contact avec la balle est interdit et considéré comme une faute de jeu. Une faute est commise quand :



- Le joueur touche la balle avec le corps.
- Le joueur en possession de la balle tire volontairement sur son adversaire.
- Le défenseur touche délibérément la balle avec son 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.

14.5. Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel illégal avec un adversaire et/ou un comportement antisportif. Une faute doit être notifiée et inscrite sur la feuille de match à l'encontre du fautif pour chacune des fautes et sanctionnée en conséquence.

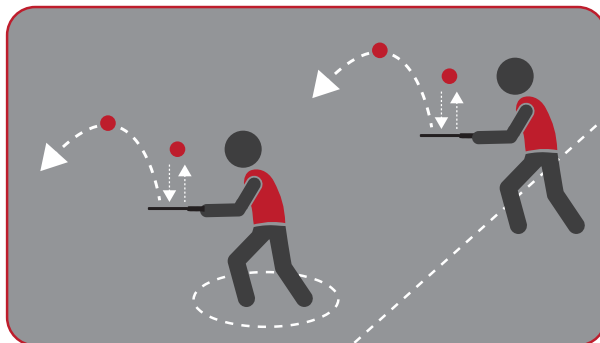
- Un joueur qui commet 3 fautes soit :
 - de contact physique;
 - de tir volontaire sur son adversaire;
 - de toucher délibérément la balle avec son corps;
 - de toucher la RAQQET de son adversaire;
 - de rester statique ou bloquer la TARGGET sort du jeu pendant 30 secondes. Il ne peut pas être remplacé pendant cette période.
- Un joueur qui commet 2 fautes dans la zone interdite d'interception de la balle sort du jeu pendant 30 secondes. Il ne peut pas être remplacé pendant cette période.
- Un joueur qui commet 1 faute en touchant le visage de son adversaire avec la RAQQET sort définitivement du jeu. Il peut être remplacé.
- Un joueur qui commet 6 fautes sort définitivement du jeu. Il peut être remplacé.

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



Sur sortie, plus d'un rebond au sol ou quand un joueur fait une faute, la remise en jeu s'effectue à l'endroit de la faute ou derrière la ligne dans la zone de remise en jeu. Quand un joueur de l'équipe qui défend sort la balle derrière sa ligne de fond l'équipe adverse effectue la remise en jeu à l'angle du terrain.

Une remise en jeu s'effectue en faisant une PASSE ou en partant en DRIB'UP. Dans le cas où le joueur repart en DRIB'UP, il doit obligatoirement faire une passe.



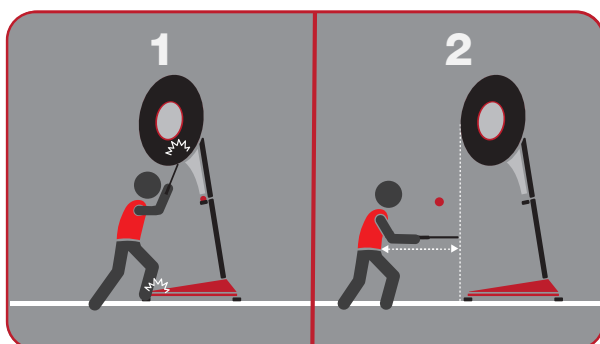
14.7. Devant la TARGGET (≈ 1 mètre) :

- Le joueur ne doit jamais rester statique ou bloquer la TARGGET avec sa RAQQET.
- Le défenseur peut intercepter la balle lors d'un TARG uniquement lorsqu'il est en mouvement
- L'attaquant en position de TARG ne peut pas rester statique et doit obligatoirement être en mouvement.



- (1) Les contacts JOUEUR / TARGGET et RAQQET / TARGGET sont interdits et considérés comme des fautes de jeu.
- (2) Une distance d'environ 1 mètre (bras + RAQQET) est requise entre la TARGGET et le joueur.

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.



14.8. Le ballon est sorti des limites du terrain quand :

- Elle touche le sol ou tout objet, joueur ou personne qui se trouve en dehors du terrain. La ligne de touche et la ligne de fond font partie du terrain.
- Elle touche la face arrière ou la structure de la TARGET.

14.9. Un joueur est sorti :

- Quand un de ses appuis touche l'extérieur du terrain.
- Un joueur sorti redevient en jeu dès qu'il pose un appui sur le terrain et qu'il ne conserve pas d'appui en dehors du terrain.
- L'entraîneur doit toujours rester dans sa zone en dehors du terrain.
- L'arbitre peut se placer sur ou en dehors du terrain

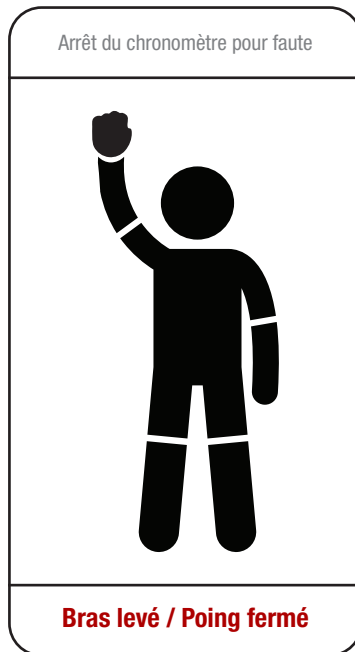
15

Art.15 : Les arbitres et les signaux

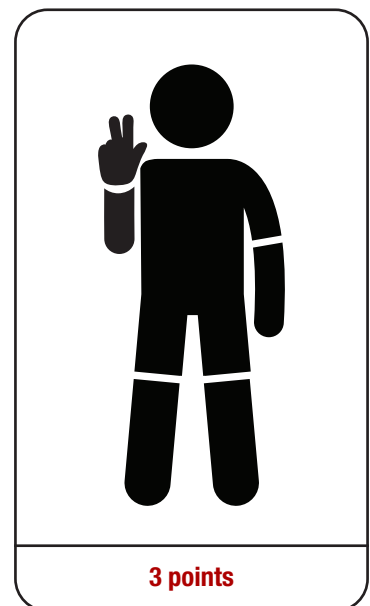
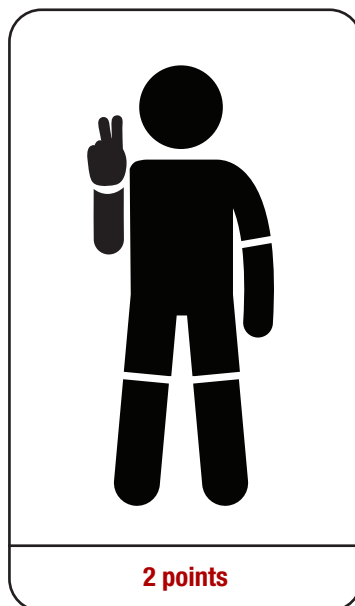
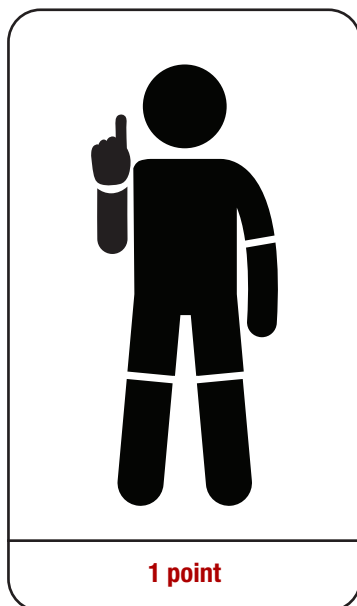
15.1. Un arbitre est la personne qui dirige le déroulement d'une rencontre. Ils sont généralement au nombre de un ou deux. La tenue des arbitres est noire. Dans l'encadrement d'un match, les arbitres sont aidés par la table de marque.

15.2. Les signaux des mains illustrés dans ce règlement sont les seuls signaux officiels. Quand les arbitres rapportent les fautes à la table de marque, il est fortement recommandé de renforcer la communication en utilisant la voix (*en langue anglaise pour les rencontres internationales*).

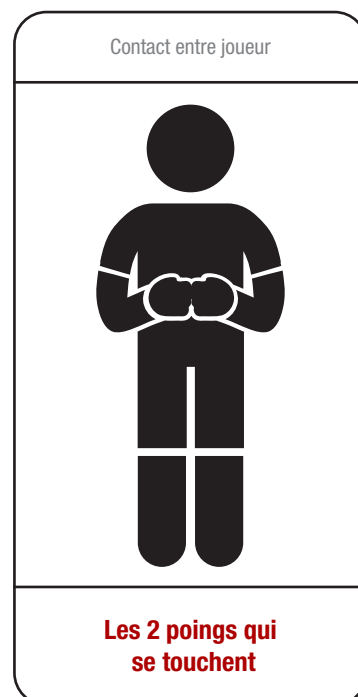
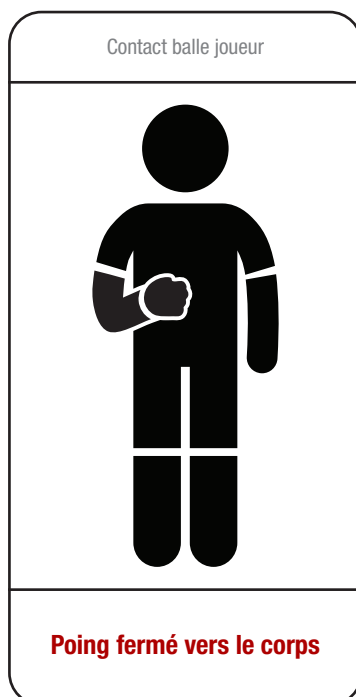
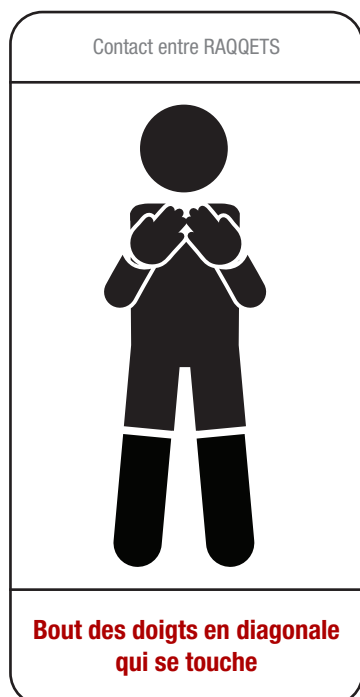
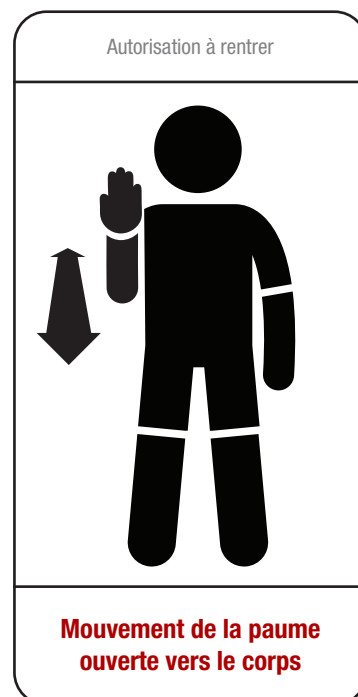
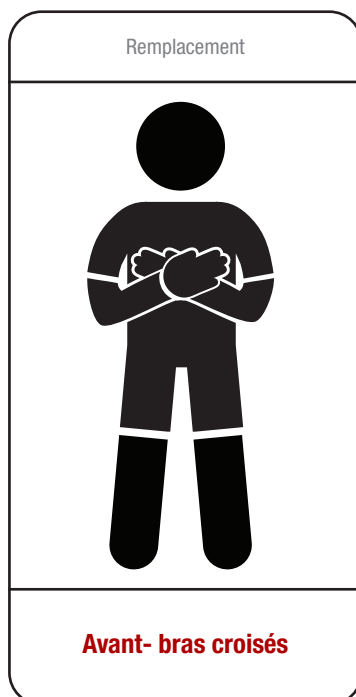
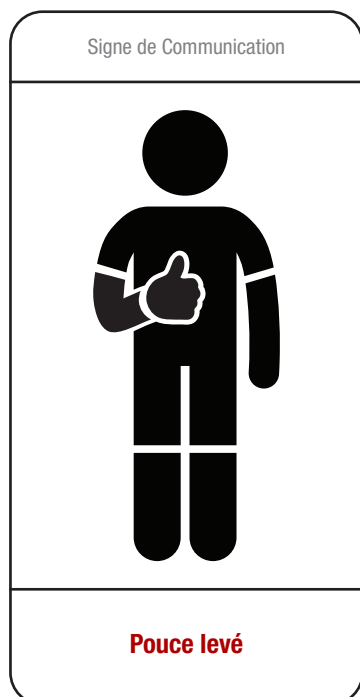
Signaux de chronométrage

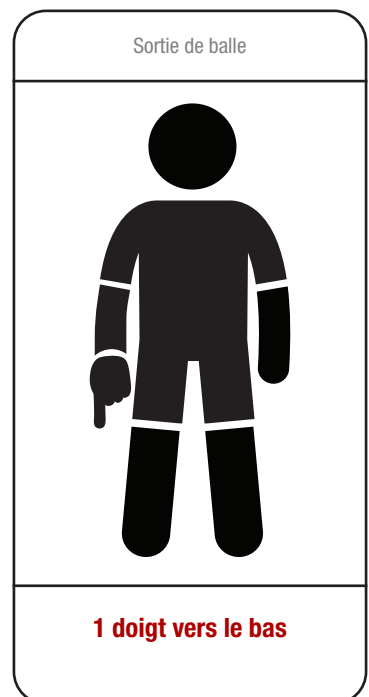
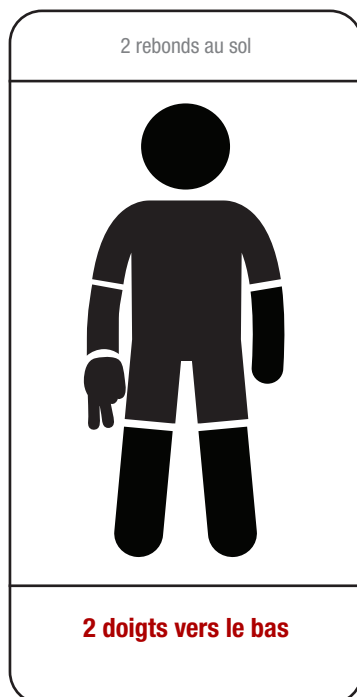
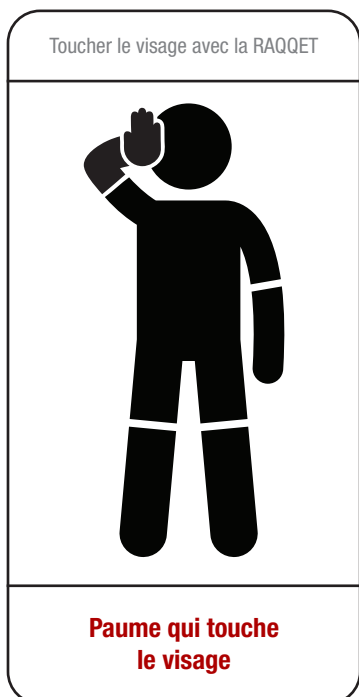


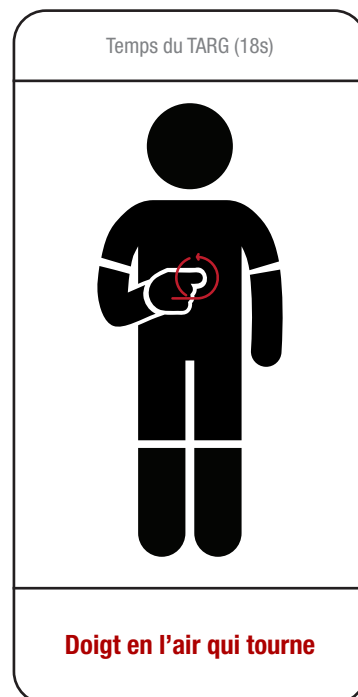
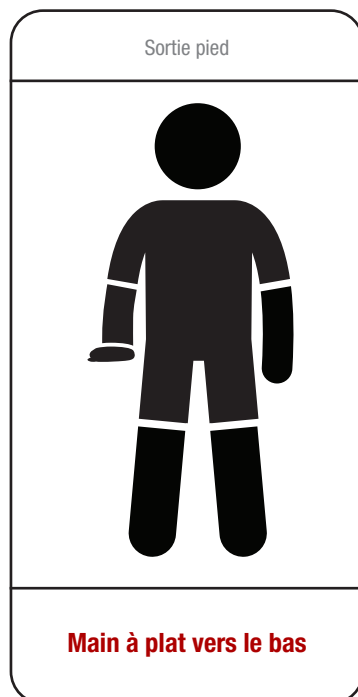
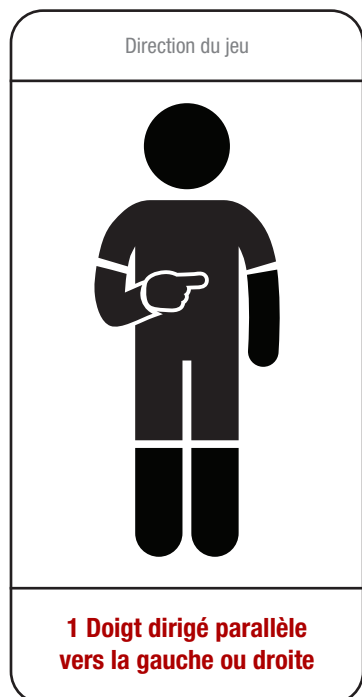
Gestion du Score



Signaux de communication & Fautes







Art.16 : Procédure en cas de réclamation

Si pendant une compétition officielle de la F.I.R.B, une équipe estime avoir été lésée dans ses intérêts par une décision d'un officiel (*arbitre*), ou par tout événement survenu pendant la rencontre, elle doit procéder de la manière suivante:

16.1. Immédiatement à la fin de la rencontre, le capitaine de l'équipe en question doit informer l'arbitre que son équipe dépose une réclamation contre le résultat de la rencontre en signant la feuille de marque dans l'espace marqué «*signature du capitaine en cas de réclamation*».

Pour que cette réclamation soit valable, il faut que le représentant officiel de la fédération nationale ou du club confirme cette réclamation par écrit dans les 20 minutes qui suivent la fin de la rencontre.

Des explications détaillées ne sont pas nécessaires. Il est suffisant d'écrire : «*La fédération nationale ou le club X dépose une réclamation contre le résultat de la rencontre entre les équipes «X» et «Y»*».

La fédération nationale du club ou le club en question doit faire parvenir au représentant de la F.I.R.B le texte de sa réclamation dans l'heure qui suit la fin de la rencontre.

16.2. L'arbitre doit, dans l'heure qui suit la fin de la rencontre, rédiger un rapport sur l'incident ayant occasionné la réclamation au représentant de la F.I.R.B.

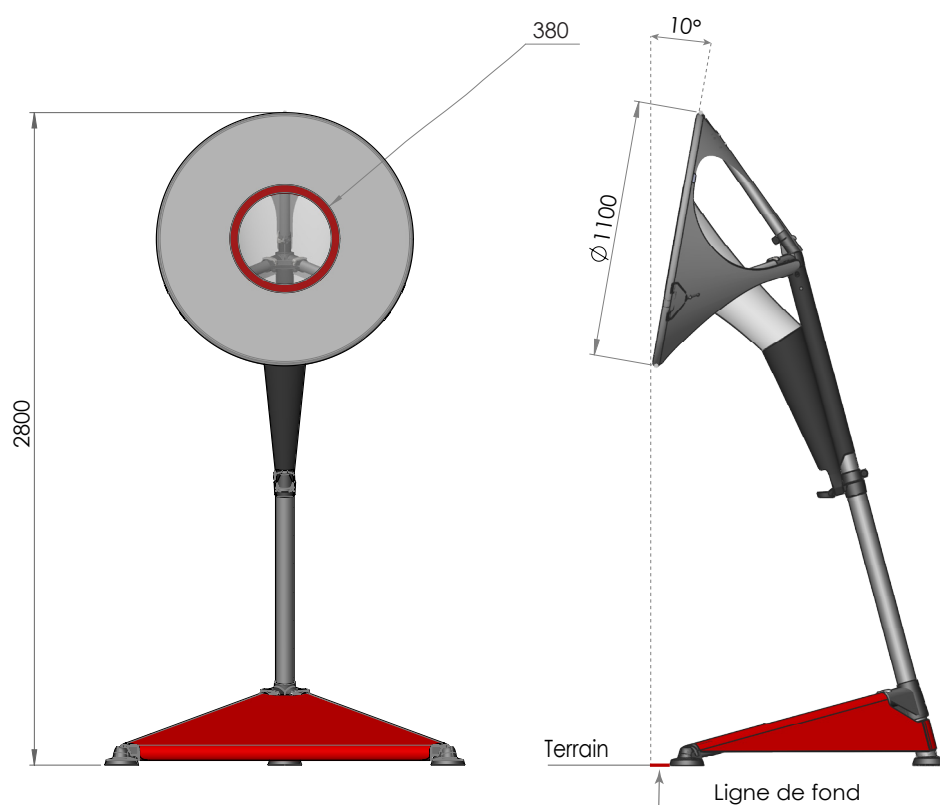
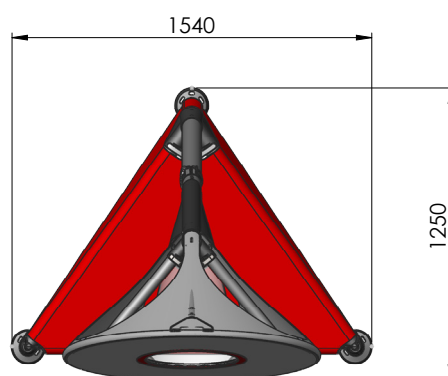
16.3. Si la fédération nationale de l'équipe ou le club en question, ou bien la fédération nationale de l'équipe adverse ou le club adverse ne sont pas d'accord avec la décision de la F.I.R.B, ils pourront faire appel de la décision auprès de la commission d'appel compétente.

Pour que cet appel soit recevable, il doit être fait par écrit dans les vingt minutes qui suivent la réception de la décision de la F.I.R.B.

« *La décision de la commission d'appel compétente est définitive et irrévocable* ».

16.4. Les vidéos, films, photos ou tout matériel visuel, électronique, numérique ou autre, peuvent être utilisés pour déterminer les responsabilités en matière de discipline ou à des fins éducatives (*entraînement*) seulement après la fin de la rencontre.

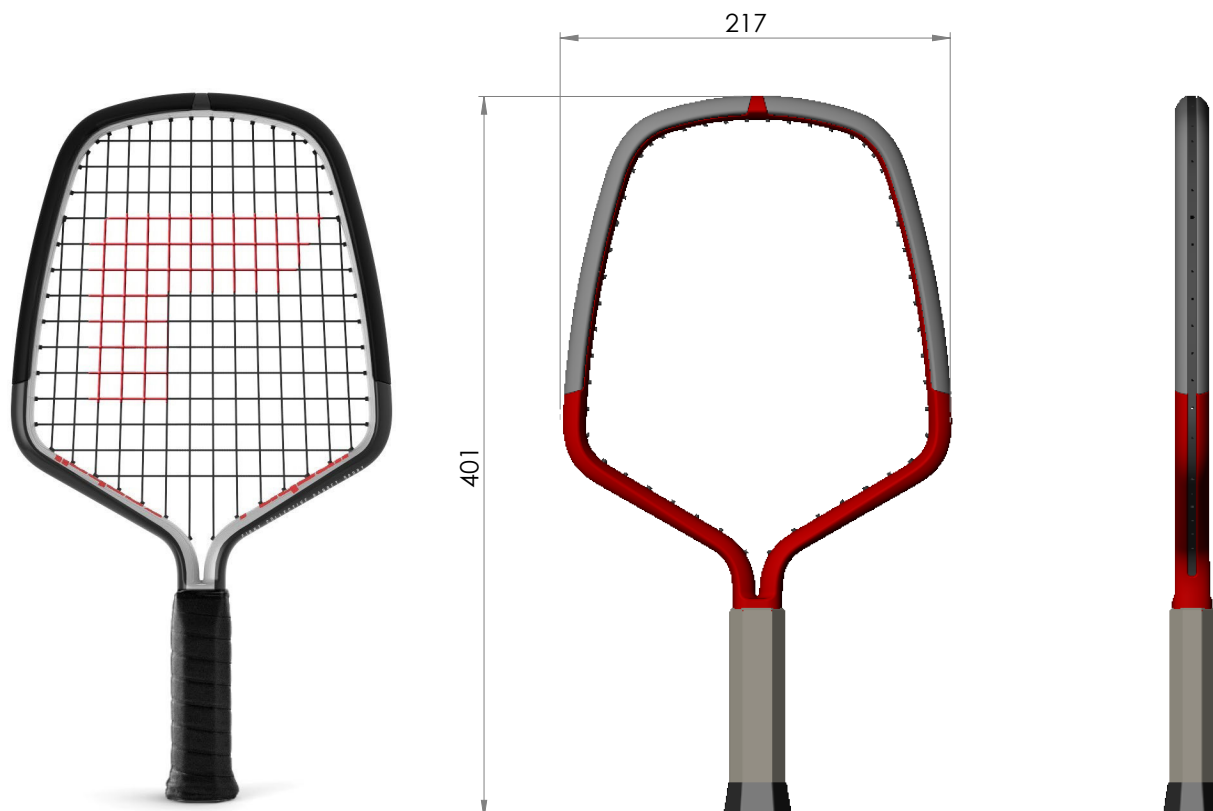
TARGET



Unité de mesure : millimètre

ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE

RAQQUET & BALLE



Ø 68



Unité de mesure : millimètre

©2023 RAQBALL

ASBL - F.I.R.B - I.R.B.F

Access Business Center – Rue Borrens 51 – 1050 Bruxelles BELGIQUE

B C E : 0 6 8 9 . 8 2 1 . 3 3 9

www.raqball.org