

raqball

RÈGLES **DU JEU** **ET** LEXIQUE

Retrouvez le règlement officiel
du RAQBALL sur le site :

www.raqball.com



© 2025 - INTERNATIONAL RAQBALL FEDERATION (I.R.B.F)
Access Business Center - Rue Barrens 51 - 1050 Brussels, BELGIUM



FR

LEXIQUE



RAQQET

Raquette de Raqball



TARGET

Cible de Raqball



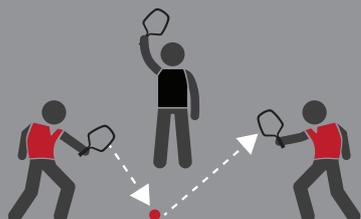
TARG

Tir sur la cible



DRIB'UP

Action consistant à faire rebondir la balle sur la RAQQET



1GROUND

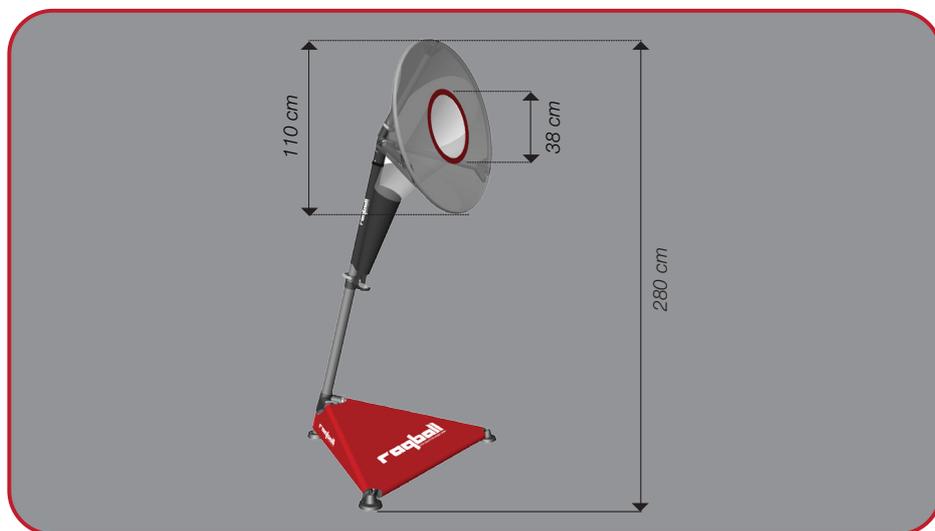
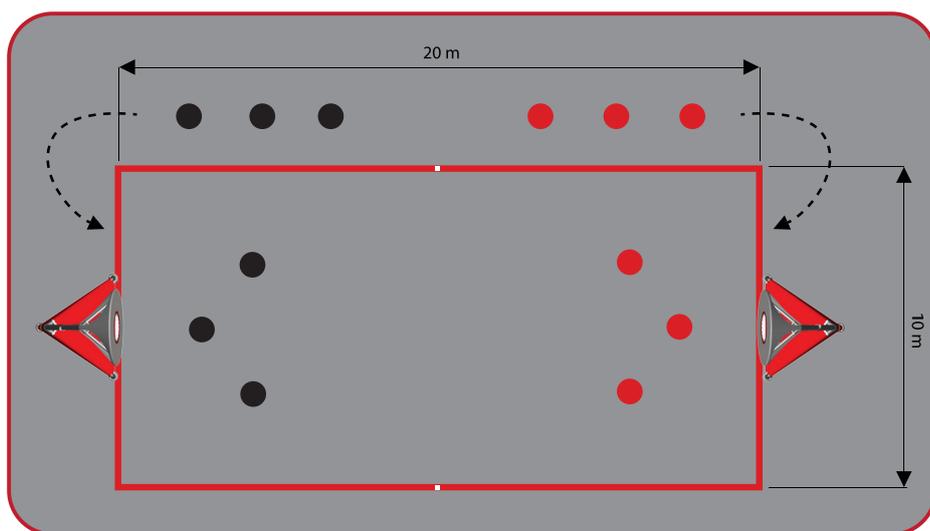
Action consistant à faire rebondir une fois la balle au sol

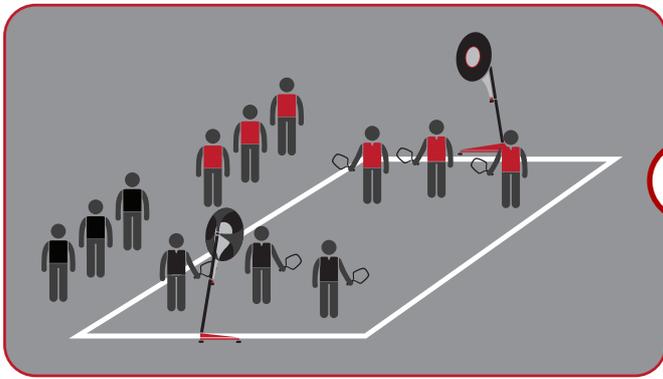
PRÉSENTATION DU JEU

Le **RAQBALL** est un sport collectif se jouant avec des **RAQQUETS** sur un terrain de 20 mètres par 10 mètres, en équipe de 6 joueurs (3 sur le terrain et 3 remplaçants). La durée d'un match est de 20 minutes, se divisant en 4 périodes de 5 minutes. Les joueurs peuvent changer lors des arrêts de jeu. Les changements s'effectuent derrière la ligne de fond de la **TARGETT** de son équipe.

Le **RAQBALL** se joue sur tout type de surface.

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





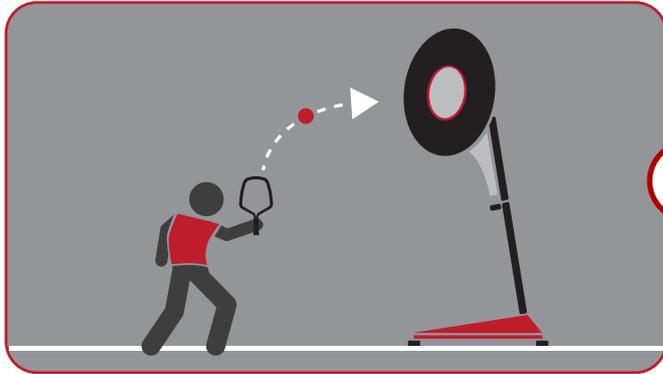
1

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. Les interactions s'effectuent avec des **PASSES**, des **DRIB'UPS** ou un **1GROUND**. L'objectif est le gain de la rencontre par l'équipe ayant marqué le plus de points comptabilisés sur la **TARGET**.



2

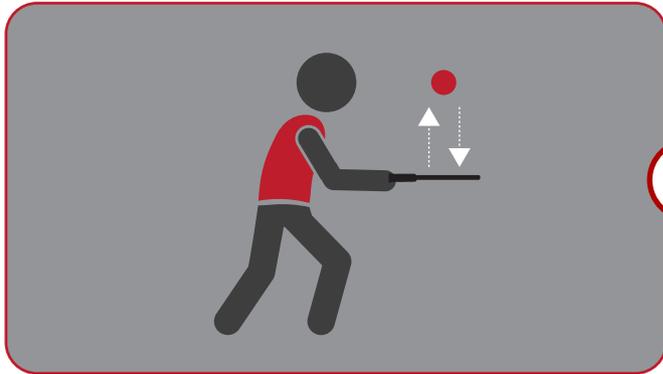
LE TARG

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

Décompte des points :

- Un **TARG** qui touche la **TARGET** depuis la zone de l'adversaire compte **1 point**.
- Un **TARG** qui passe le trou central de la **TARGET** depuis la zone de l'adversaire compte **2 points**.
- Un **TARG** qui touche la **TARGET** depuis sa propre zone compte **2 points**.
- Un **TARG** qui passe le trou central de la **TARGET** depuis sa propre zone compte **4 points**.

Un **TARG** qui touche le contour de la **TARGET** est accordé seulement lorsque la balle retombe devant la ligne de fond.

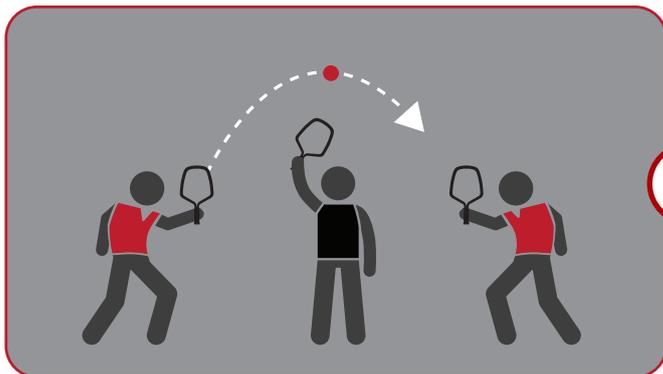


3

DÉPLACEMENT

Le joueur peut se déplacer en **DRIB'UP** en faisant rebondir en permanence la balle vers le haut avec la **RAQUET**.

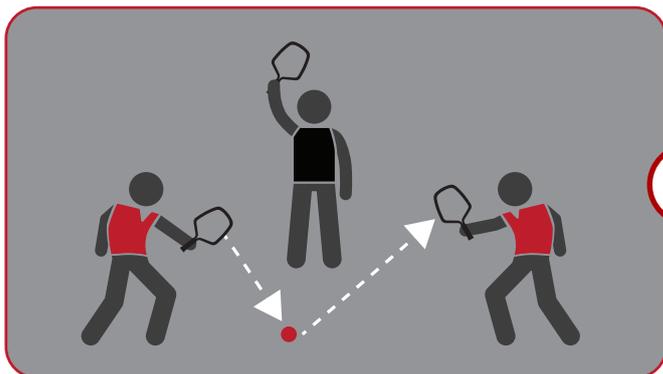
La balle ne peut pas rester statique sur la **RAQUET**.



4

PASSE EN HAUTEUR

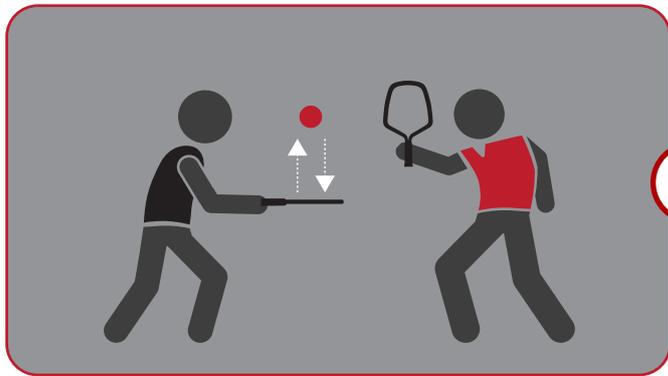
Le joueur peut passer la balle à un partenaire vers le haut.



5

PASSE EN 1GROUND

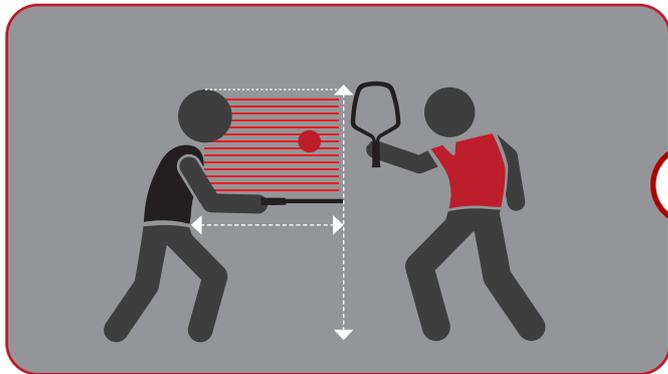
Le joueur peut passer la balle à un partenaire ou à lui-même avec uniquement un rebond au sol. (**1GROUND**) (voir 11).



LE DÉFENSEUR

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

Il est interdit de gêner son adversaire avec son bras ne portant pas la **RAQUET**.



DISTANCE DE DÉFENSE

Le défenseur doit rester à une distance de sécurité d'environ 1 mètre de l'attaquant (bras + **RAQUET**) et ne peut pas prendre la balle qui rebondit sur la **RAQUET (DRIB'UP)** sauf lorsque le rebond sort de la no-zone.

(En rouge : zone interdite d'interception de la balle).

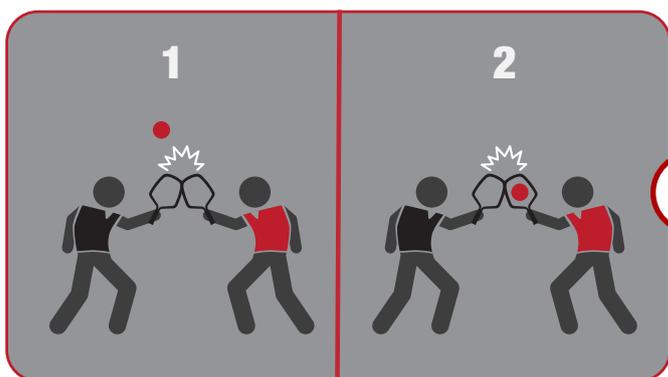


CONTACT ENTRE JOUEURS

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.

- Si le défenseur vient au contact de l'attaquant, il s'agit d'une faute de défense.
- Si l'attaquant entre en contact avec le défenseur, il s'agit d'un passage en force.

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 (voir 11.)



CONTACT ENTRE RAQUETS

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

(1) Quand la **RAQUET** de 2 joueurs entre en contact, la priorité est donné à celui qui est en avance sur la réception de la balle. Dans le cas où la **RAQUET** 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 (voir 11).

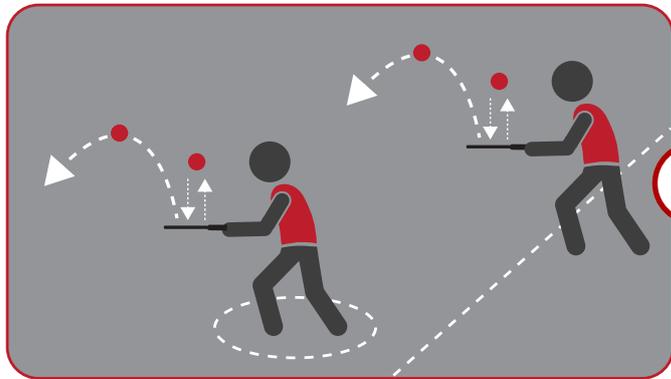


CONTACT JOUEUR & BALLE

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 (voir 11).



11

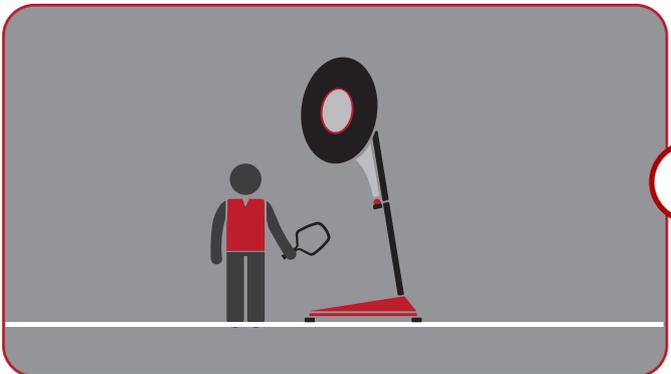
REMISE EN JEU

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.

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**.

Après une remise en jeu, le joueur doit obligatoirement faire une passe avant un **TARG** sauf sur les fautes de contact ou il peut targer directement à la **TARGETT**. (voir 8,9 et 10).

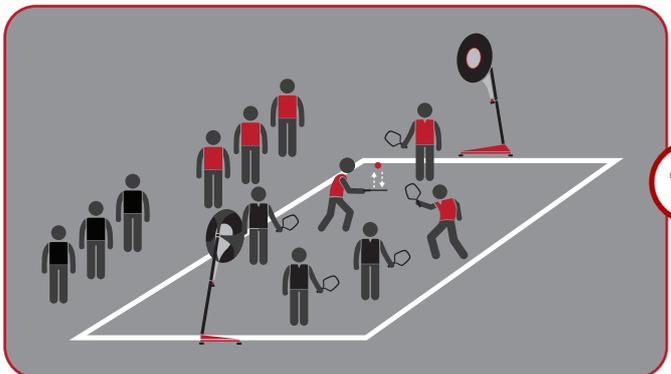


12

REMISE EN JEU APRÈS UN TARG

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

Après une remise en jeu, le joueur doit obligatoirement faire une passe avant un **TARG**.



13

DURÉE DU TEMPS DE TARG

L'équipe peut faire autant de **PASSE**, de **DRIB'UP**, de **1GROUND** dans la limite du temps de **TARG** estimé à 18 secondes. Le temps est libre en loisir.

Le joueur doit obligatoirement faire une passe avant un **TARG**.



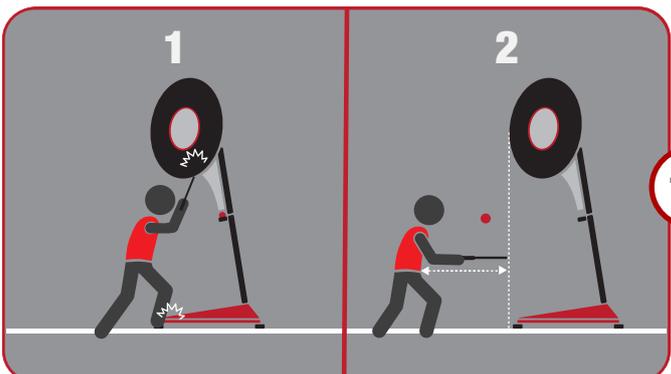
14

DEVANT LA TARGETT

Le joueur ne doit jamais rester statique ou bloquer la **TARGETT** avec sa **RAQUET**.

Le défenseur peut intercepter la balle lors d'un **TARG** uniquement lorsqu'il est en mouvement.

Lorsqu'une faute est commise devant la **TARGETT**, le défenseur peut se positionner devant son adversaire seulement si la faute est au-delà de 2 mètres de la **TARGETT**.



15

CONTACT JOUEUR / TARGETT & RAQUET / TARGETT

(1) Le contact **JOUEUR / TARGETT** et **RAQUET / TARGETT** sont interdits et considérés comme des fautes de jeu.

(2) Une distance d'environ 1 mètre (bras + **RAQUET**) est requise entre la **TARGETT** 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. (voir 11).