

Les règles officielles actuelles du USHA One-Wall Handball

Voici les règles officielles publiées pour le USHA One-Wall Handball (2012). Tout changement apporté à ces règles sera maintenu par l'USHA et diffusé sur leur site Internet à www.ushandball.org. Les règles postées sur le site Web ont priorité sur celles de ce document.

Partie 1. La partie

Règle 1.1. Les types de parties

Le sport peut être pratiqué par deux, trois ou quatre joueurs. Une partie à deux joueurs est appelée singles (simple), à trois joueurs, cutthroat et à quatre joueurs, doubles.

Les parties cutthroat ne sont pas des parties de tournoi. C'est une partie destinée à être utilisée pendant les entraînements à trois joueurs. Il y a plusieurs façons de jouer les parties cutthroat. Les règles de simple s'appliquent au joueur qui joue seul et les règles de double aux joueurs qui jouent doubles, comme s'ils étaient dans une équipe.

Règle 1.2. Description

Le One Wall est un jeu de compétition dans lequel les mains ou les poings peuvent être utilisés pour frapper la balle.

Règle 1.3. Objectifs

L'objectif est de gagner chaque échange en servant ou en retournant la balle d'une telle façon que l'adversaire soit incapable de garder la balle en jeu. Un échange est gagné quand un joueur est incapable de retourner le coup de son adversaire de façon légale.

Règle 1.4 Points et Outs

Les points sont marqués lorsque le joueur/l'équipe qui fait le service fait un « ace », c'est à dire un service que l'adversaire est incapable de toucher avec ses mains, ou gagne un échange (exception à la règle 3.4.D.4.b, Départ en retard). Lorsque l'équipe ayant le service perd un échange, ou deux échanges s'ils jouent en double, elle perd le service (Exception Règle 4.2.A, Serveur.). Perdre le service est appelé « out ».

Règle 1.5. Période (game), partie (match) et jeu décisif (tiebreaker)

La partie est gagnée par le premier joueur / la première équipe à remporter deux sets. Les deux premières sets d'une partie sont gagnées par la première équipe à atteindre 21 points. Si les deux côtés remportent chacune une période, un jeu décisif est joué et remporté par la première équipe qui atteint 11 points. (Voir Règle 4.1.A)

a) Variante : Une partie peut également être gagnée par l'équipe marquant le nombre déterminé de points – 15, 21 ou 25 – tant que le nombre a été annoncé dès le départ par l'organisation

Partie 2. Terrain et équipement

Règle 2.1. Terrain.

A. Dimensions : Les plans d'un terrain standard sont disponibles sur le site de l'USHA. Voici les dimensions d'un terrain standard :

1) Mur : Le mur doit mesurer 20 pieds (6.1m) de large (de la partie extérieure de la ligne d'un côté à la partie extérieure de la ligne de l'autre côté). Les terrains devraient être numérotés.

2) Plancher : Doit être 20' (6.1m) de large à partir de l'extérieur de la ligne de chaque côté du terrain. Doit être 34' (10.36m) du mur jusqu'à derrière la ligne longue. Les lignes de côtés devraient être étirées d'au moins 10' (3m) derrière la ligne longue. Il est recommandé d'avoir 20' (6.1m) de jeu derrière la longue ligne afin d'avoir de l'espace de jeu. De plus, pour éviter de perdre la balle, les terrain extérieur devraient être entourés d'une clôture de 12-16' (3.66-4.88m) de haut avec des maillons de 1 pouce (2.54cm).

B. Lignes et zones

Les terrains de one wall devraient être divisés et indiqués au sol avec des lignes de 2 pouces (5cm) de large. Les couleurs recommandées sont le blanc, le jaune ou le rouge. Les lignes doivent être indiqués comme suit :

1) Ligne courte : Elle doit être parallèle au mur, entre les lignes de côté, avec sa partie arrière (éloignée du mur) à 16 pieds (4.88m) du mur.

2) Longue ligne : Elle est parallèle au mur, entre les lignes de côté, avec sa partie arrière à 34 pieds (10.36m) du mur.

3) Ligne du dessus : Parallèle au sol, entre les lignes de côté, avec son côté du haut à 16 pieds (4.88m) du sol.

4) Marqueurs de service : Doivent être d'au moins 6 pouces (15cm) partant des lignes de côté et étant parallèles aux lignes

courte et longue et situées au milieu entre ces deux lignes. Le prolongement imaginaire entre ces lignes forme la ligne de service.

5) Zone de service : Composée du plancher se trouvant à l'intérieur du rectangle délimité par la ligne courte, la ligne de service et les lignes de côté.

6) Zone de réception : Aire du plancher située derrière la ligne courte, incluant la ligne longue et les lignes de côté.

7) Zone de jeu : Aire située entre les lignes de côté et la ligne longue.

8) Limite du mur : Une balle dépassant la ligne du dessus et frappant le mur à cet endroit crée un « out ».

Règle 2.2. Balle

A) Seuls les balles officiels d'USHA et/ou les ballons approuvés peuvent être utilisés pendant les événements de l'USHA.

B) Spécifications actuelles : Étiquette USHA rouge ou blanche pour marquer les balles pour les événements.

1) Matériel : Caoutchouc, synthétique ou naturel.

2) Couleur : Optionnel.

3) Grandeur : 1 7/8 pouce de diamètre. Variation acceptée de 1/32 de pouce (+/-)

4) Poids : Les balles étiquetées rouge doivent peser 61 grammes avec une variation de plus ou moins trois grammes. Les balles étiquetées blanc et/ou les grosses balles peuvent peser moins.

5) Rebondissement : La balle doit rebondir, lorsque laissée tomber en chute libre d'une hauteur de 70' sur une surface en bois dur, à entre 48 et 52 pouces du sol à une température de 68 degrés F.

6) Sélection : La balle doit être approuvée par l'arbitre lors de chaque partie dans tous les tournois. Pendant une partie, l'arbitre a le droit de procéder à un changement de balle s'il juge que c'est nécessaire. Même s'il s'agit de la décision de l'arbitre, l'arbitre devrait honorer les demandes qui proviennent des deux équipes ou lorsqu'il remarque des rebonds inégaux/irréguliers.

C) Autres spécifications : Une balle plus légère ou plus grosse peut être utilisée pour n'importe quelle division tant qu'elle est approuvée par l'USHA et est annoncée dans la feuille de partie

Règle 2.3. Gants

A) Grosse balle : Les gants sont exceptionnellement optionnels dans un match avec une grosse balle. Les joueurs doivent cependant avoir accès à des gants. Ils ne seront pas obligés de les porter à moins que l'arbitre le juge nécessaire afin de garder le plancher et/ou la balle sèche.

B) Style : Doivent être que légèrement coloré sur les surfaces habituellement utilisées pour frapper et faits d'un matériel souple ou de cuir. Les doigts ne peuvent pas être faits de filets, reliés ou retirés. Toute paire de gant offrant un avantage déloyal ne seront pas permis et devront être remplacés à la directive de l'arbitre.

C) Substances étrangères : Aucune substance étrangère, ruban adhésif ou bandes élastiques ne peuvent être utilisées sur les doigts, les paumes ou l'extérieur des gants. Du métal ou des substances dures ne seront peut-être pas permises sous les gants si, dans l'opinion de l'arbitre, cela crée un avantage déloyal.

Un joueur devrait être autorisé à protéger un échymose sur les os de la main. Si une sorte de bandage d'un matériel souple est insuffisant, le joueur devrait être autorisé à utiliser une pièce de monnaie ou une autre sorte de matériel dur, tant que l'arbitre ne croit pas que cela crée un avantage déloyal en quel cas le matériel ne sera pas permis. Toute protection du genre doit être portée sous le gant et doivent être approuvées par l'arbitre avant le début de la partie.

D) Gants mouillés : Les gants doivent être changés quand ils deviennent suffisamment mouillés pour rendre la balle humide. C'est la décision de l'arbitre. Les gants qui laissent une partie de la peau à l'air libre ne peuvent pas être portés. C'est la responsabilité du joueur d'avoir un stock suffisant de gants.

Règle 2.4. Uniforme

A) Général : Les chandails ne sont pas requis pour les parties extérieures à moins d'une requête spéciale par l'adversaire ou l'arbitre. Toutes les parties de l'uniforme constitué d'un chandail, de shorts, de bas et de souliers, doivent être propres au début de la partie. Seuls les vêtements faits spécialement pour le One Wall – selon le jugement de l'arbitre – peuvent être portés. Les chandails doivent être pleine longueur et non coupés au niveau du torse.

B) Couleur : La couleur est optionnelle. Des imprimés hors de l'ordinaire qui empêchent l'adversaire de voir la balle ou causent des distractions ne sont pas permis.

C) Chandails mouillés : L'arbitre peut demander à ce qu'un chandail mouillé soit changé. Les joueurs doivent avoir suffisamment de chandails de rechange.

D) Lettrage et graphiques : Les lettrages et graphiques de mauvais goût ne sont pas acceptés.

E) Souliers : Les semelles de souliers ne doivent pas faire de marques ou abimer les planchers.

F) Bandeau (contre la sueur) : Les joueurs doivent avoir accès à un bandeau. Le port n'est pas requis à moins que l'arbitre le juge nécessaire afin d'éviter que le plancher ne revienne mouillé.

Règle 2.5. Protection oculaire

A) General : La protection oculaire doit être portée correctement en tout temps pendant le jeu. L'USHA recommande que les joueurs choisissent des protections spécialement fabriqués sport se pratiquant en « court » avec des lentilles de polycarbonate d'au moins 3mm d'épaisseur au centre de la lentille.

B) Non respect : Ne pas porter de protection approprié entraînera un « technical » (Voir règle 4.10) et le joueur se verra imposé un timeout pour qu'il mette correctement sa protection. Le deuxième avertissement entraînera un forfait.

Partie 2, règle 2.5 B, Interprétation no. 3

Si l'arbitre fait son travail, il ne devrait jamais y avoir un technical parce qu'un joueur ne porte pas sa protection correctement. Si l'arbitre voit qu'un joueur qui est sur le point de servir ou de recevoir ne porte pas de protection adéquate, l'arbitre devrait immédiatement arrêter la partie et informer le joueur qui est sur le point d'être « illégal ». L'arbitre ne devrait pas laisser un joueur jouer sans protection adéquate. Si le joueur refuse de respecter cette règle, le match sera déclaré forfait. Parfois, l'arbitre pourrait ne pas remarquer le non-respect avant le début du match. Si cela arrive, l'arbitre devrait arrêter le match immédiatement et annoncer un technical contre le joueur en non-respect. L'arbitre devait aussi informer le joueur qu'un second avertissement entraînera la perte de la partie par défaut.

Partie 3. Officiers (arbitres) et arbitrage

Règle 3.1 Directeur du tournoi

Tous les tournois doivent être gérés par un directeur de tournois qui est l'officier désigné. Lorsque possible, le groupe d'officier devrait être composé d'un arbitre en chef, un gestionnaire de plancher, un arbitre de partie et de juges de ligne.

A. Responsabilités : Le directeur du tournoi est responsable de veiller au déroulement de l'ensemble du tournoi. Il doit être présent en tout temps ou nommer un délégué pour le représenter.

B. Briefing des règles : Les règles officielles actuelles de l'USHA sont postées sur le site web de l'USHA et vont s'appliquer et être rendues disponibles. Toute modification faite par le directeur de tournoi doit être approuvée par l'USHA et être annoncée sur la feuille d'entrée et/ou être disponibles pour tous les joueurs au moment de l'inscription. Il est également recommandé que des cliniques pour arbitres soient tenues avant tous les tournois officiels de l'USHA.

Règle 3.2 Arbitre en chef

L'arbitre en chef est en charge d'assigner des arbitres à toutes les parties du tournoi.

Règle 3.3 Retrait des officiers

Tout officier peut être retiré d'une partie si les deux joueurs simples ou les deux équipes doubles s'entendent et que l'arbitre en chef ou le directeur du tournoi est d'accord. Si la demande de retrait est faite par un seul des côtés, l'arbitre en chef ou le directeur du tournoi peut accepter ou refuser la demande. Il est recommandé que la partie soit observée avant de déterminer quelle action doit être prise (si nécessaire). Si la demande n'est pas retenue, le joueur ou l'équipe l'ayant posée se verront imposé un timeout. Si le joueur ou l'équipe n'a plus de timeouts, un technical sera donné. Cette règle ne s'applique pas si les deux côtés ont posé une demande pour le retrait de l'officier.

Règle 3.4 Arbitre

A. Responsabilités d'avant-match : L'officier principal de chaque partie doit être l'arbitre. L'autorité de l'arbitre lors d'un match commence lorsque les joueurs sont appelés sur le court/terrain. Avant que la partie ne commence, l'arbitre doit :

1) Jouabilité : Vérification de la préparation du court en vue du match.

2) Équipement : Vérifier que soient disponible et en état toutes les pièces d'équipement nécessaires au match tels que les balles, les serviettes, les cartes de point, crayons et timepiece.

3) Officiers assistants : S'assurer que les assistants soient prêts et leur donner leurs instructions.

4) Entraves sur le terrain : Expliquer toute entrave sur le court aux joueurs. (Voir règles 4.3.A et 4.7.A.1)

5) Inspecter les gants, uniformes et protections oculaires : Rappeler aux joueurs qu'ils doivent avoir un stock suffisant de chandails et de gants de surplus ainsi qu'accès à un bandeau. Vérifier la conformité des gants et des mains avec les règles. Rappeler aux joueurs que le port non conforme des protections oculaires entraînera un technical et, lors du second écart, un forfait.

6) Commencer la partie : Introduire les joueurs, lancer la pièce de monnaie pour déterminer l'ordre des services et annoncer le début de la partie.

7) Temps : L'arbitre doit arriver 15 minutes avant l'heure de la partie.

8) Avertissement des deux minutes : L'arbitre doit donner un avertissement deux minutes avant le début de chaque partie et de chaque période.

9) Pointage : Annoncer le pointage avant chaque rally (Voir règle 3.8 et 4.1.E)

B) Décisions : L'arbitre sera positionné derrière le côté receveur et devra prendre toutes les décisions relatives aux règles. Il a la possibilité de changer d'avis. Quand des juges de ligne sont utilisés, la décision de l'arbitre est la décision finale. Lorsqu'il n'y a pas de juges de ligne, si les deux joueurs en simple et trois des quatre joueurs en double sont en désaccord

avec la décision de l'arbitre, l'arbitre devrait considérer changer/annuler sa décision.

1) Spectateurs : L'arbitre a le pouvoir sur les spectateurs tout comme sur les joueurs pendant la durée de la partie (Voir règle 5.6). Une balle qui frappe un officier ou un spectateur avant de frapper le mur doit être jugée comme si elle avait frappé un adversaire (Voir règle 4.7.A.2). Si un spectateur « non-assis » ou un officier crée une situation qui gêne le joueur dans sa tentative de jouer la balle, c'est considéré comme une entrave. Afin d'assurer la sécurité, lorsque suffisamment d'espace de jeu ne peut pas être fournie, l'arbitre peut annoncer une « dead ball » interférence lorsqu'elle empêche un joueur d'avoir une chance de voir ou de retourner la balle.

C. Protestations : Toute décision basée sur l'interprétation des règles peut être contestée avant le prochain service. Le conflit sera résolu par l'arbitre en chef ou le directeur du tournoi. Les décisions basées sur le jugement ne peuvent être contestées. Si la protestation du joueur est retenue, les vraies règles seront respectées. Si la protestation n'est pas retenue, le joueur se verra imposer un timeout. S'il n'en a plus, il aura un technical.

D. Forfaits : Une partie peut être déclarée forfaitaire par l'arbitre lorsque :

1) Attitude anti-sportive : Tout joueur refusant de respecter les décisions de l'arbitre ou qui fait preuve d'une attitude anti-sportive.

2) Trois technicals : Un joueur ou équipe reçoit trois technicals au cours d'une partie, ou deux technicals pour port non-conforme de protection oculaire.

3) Sortie du court : Tout joueur quitte le terrain à n'importe quel moment où il n'en a pas la permission de l'arbitre.

4) Absence/Arrivée tardive

a. Absence : Tout joueur pour un match simple ou toute équipe pour un match double ne se présente pas pour la partie.

b. Arrivée tardive : Si un joueur n'est pas prêt à jouer (ou à reprendre le jeu), l'adversaire se verra accordé un point.

L'adversaire se verra accorder un point pour chaque minute complète supplémentaire et ce jusqu'à un maximum de 10 minutes au bout desquelles la partie sera déclarée forfaitaire. Cela s'applique pour le début des parties, les pauses entre les périodes et les timeouts pendant les matchs (réguliers et pour les changements de gants). Les pénalités de retard ne sont pas cumulatives et un forfait ne peut être appliqué qu'au bout de 10 minutes consécutives. Les joueurs devraient rester assez prêts de l'arbitre pour l'entendre afin de prévenir des pénalités de délais. C'est l'obligation des joueurs d'être prêts à reprendre le jeu à temps même si l'arbitre ne donne pas d'avertissement des deux minutes. Si les parties sont à l'heure ou en avance, le joueur doit être au court à s'échauffer au moins 10 minutes avant l'heure assignée à la partie afin d'assurer un début ponctuel. Si l'horaire du tournoi prend du retard, les joueurs doivent être habillés et prêts à entrer le court pour un temps maximum d'échauffement de 10 minutes sur le court. Si un joueur se présente moins de 10 minutes avant l'heure annoncée de début, sa période d'échauffement sera réduite en conséquence. Le directeur du tournoi peut permettre un délai plus long selon les circonstances.

5) Forfait joueur : Les parties doivent être entièrement jouées par les deux joueurs / équipes (voir règle 3.4.D.4.b). Des forfaits partiels, si un joueur doit quitter entre les périodes, par exemple, ne sont pas permis. Un forfait pour n'importe quelle partie de la partie forfaitera l'ensemble de la partie.

E. Défauts : Un joueur ou une équipe peut être déclarée forfaitaire par le directeur du tournoi ou l'officier en charge pour non-respect du tournoi ou des locaux et équipements de l'hôte lorsque sur les lieux d'un tournoi, pour échec d'écouter l'arbitre ou pour tout autre conduite incorrecte sur le lieu du tournoi.

F. Autres règles : L'arbitre doit prendre les décisions sur tout ce qui n'est pas couvert par les règles officielles de l'USHA. L'arbitre peut cependant être surclassé par l'arbitre en chef ou le directeur du tournoi. Le directeur du tournoi est l'autorité suprême en de tels cas.

Règle 3.5 Joueurs

A. Code du joueur : Les règles de l'USHA imposent un code d'intégrité et d'honnêteté à tous les joueurs. Il est attendu que les joueurs auto-appliquent les violations qui n'ont pas été vues par un arbitre (voir règle 4.6. E). Ces violations peuvent inclure – mais ne sont pas limitées à – double rebonds, balles poignet, et de clairement représenter les blessures dans l'application de la règle 4.11.C.

Règle 3.6 Juges de ligne

A. Juges de ligne : Il devrait y avoir un juge de ligne positionné au point de vue le plus avantageux pour chacune des lignes de côté, la ligne court et la ligne longue.

B. Tâches et responsabilités : Les juges de ligne doivent annoncer les « out », c'est à dire quand la balle frappe le plancher ou le mur du court et d'annoncer les fautes sur leurs lignes respectives lorsqu'elles surviennent. Le juge de la ligne courte peut annoncer les balles omises, les entraves aux « backswings » et les renvois sur double rebonds à la discrétion de l'arbitre. Si le juge de ligne est incertain, il devrait s'abstenir d'annoncer quoi que ce soit. L'arbitre peut changer ses décisions sur appel.

Les juges de ligne sont aussi appelé à aider lorsque les décisions sont contestées. Dans le cas d'une contestation, et après une explication très brève de la situation par l'arbitre, les juges de ligne doivent donner leur opinion sur la décision de l'arbitre. Le signal pour signifier un accord avec l'arbitre est un thumbs up à bout de bras. Un désaccord, un thumbs down. Lorsque le juge de ligne n'a pas d'opinion, est incertain ou n'a pas pu voir ce qui s'est passé, il doit étendre son bras avec une main ouverte, paume vers le bas. Les juges de ligne ne doivent pas signaler avant que l'arbitre ne reconnaisse la contestation et demande une décision.

C. Résultat de la réaction (?) : Si les quatre juges de ligne s'abstiennent de donner un opinion, la décision de l'arbitre est maintenue. Sinon, l'appel doit suivre l'opinion de la majorité des officiers participants (quatre juges de ligne et un arbitre). En excluant ceux qui s'abstienne, si la majorité des officiers sont en accord avec la décision de l'arbitre, elle sera conservée. Si la majorité est en désaccord, elle devra être annulée. S'il y a égalité, l'arbitre peut choisir de garder sa décision, de l'annuler ou de demander un replay.

Règle 3.7 Objections

A. Appel d'objections: Tous les joueurs peuvent faire appel sur une faute de service court (ou autre faute reliée au service). Ils peuvent également faire appel lorsqu'il y a une violation de la ligne de réception. Si le serveur fait appel à une faute de service et que l'appel est accepté, le serveur est récompensé par le service. Si le serveur avait un court, l'appel annule l'appel de faute précédent et le serveur est récompensé de deux services parce qu'il a été déterminé que son service était légal. Si, selon l'opinion de l'arbitre, la balle n'aurait pas pu être retournée, un point sera donné au serveur. Si l'appel n'est pas retenu, l'appel sera deux courts, un « side out » (???). Lors du premier service, si le serveur appelle un non-appel (? non-call) d'un short ou d'une autre faute de service et que l'appel est conservé, le serveur est récompensé d'un second service. Quand l'échange est terminé, n'importe quel joueur peut faire appel pour un double-rebond ou un « non-appel », les coups « meurtriers » considérés comme légaux, les coups « meurtriers » considérés comme illégaux et les entraves au court. Le résultat peut être : un point donné, un side out ou un replay. Après la fin de l'échange, n'importe quel joueur peut appeler une faute, à l'exception des fautes reliées aux violations de lignes et les services sautés non appelé. Si l'appel est conservé, le joueur concerné reçoit la faute. Dans un match à un mur, les appels sont limités à trois appels non-conservés par joueur / côté par partie de 21 points et deux appels pour les parties plus courtes. Les joueurs ne sont pas autorisés à faire des appels de services entravés, d'entrave (autre que les entraves au terrain), des technicals ou autres appels réservés à la discrétion de l'arbitre.

B. Comment faire un appel d'objection : Le joueur doit faire appel directement auprès de l'arbitre avant que l'arbitre annonce le pointage. L'arbitre demandera alors l'opinion des juges de ligne. L'arbitre peut aussi demander aux juges de ligne si il ou elle est incertain de sa décision. Il pourra alors conserver, annuler ou modifier sa décision. Un replay sera annoncé si l'arbitre croit que c'est nécessaire afin d'assurer l'équité entre les côtés.

Règle 3.8 Marqueur

Le marqueur, lorsque utilisé, doit garder en note le progrès de la partie de la façon prescrite par le directeur de tournoi. Les notes doivent contenir, au minimum, l'ordre des services, les outs, les points, et le total de points marqués dans chaque manche par chaque serveur.

Règle 3.9 Gérant de plancher

Le gérant de plancher informe les joueurs au sujet du court sur lequel ils joueront et des heures de parties.

Partie 4. Règles de jeu

Règle 4.1. Service

A. Ordre. En simple, le joueur gagnant le lancé de la pièce sert le premier service. L'autre joueur servira le premier service dans l'autre manche/période. Si un jeu décisif est nécessaire, le joueur ayant marqué le total le plus élevé de point dans les deux premières manches/périodes aura le premier service. Si les deux joueurs marquent un nombre égal de points dans les deux premières manches, un autre lancé de la pièce sera fait pour déterminer qui servira en premier.

En double, le côté gagnant le lancer de la pièce choisit s'il préfère servir ou recevoir en premier pour la première manche. L'autre équipe choisira pour la seconde manche. Si un jeu décisif est nécessaire, l'équipe ayant marqué le nombre de point le plus élevé dans les deux premières manches devra choisir. Si les deux équipes ont un nombre de point égal, un lancer de la pièce sera fait pour déterminer quelle équipe choisira.

B. Début. La partie commence quand l'arbitre annonce « jouez » suivi du pointage, « 0 serves 0 » (0 sert 0).

C. Place. Le serveur peut servir de n'importe quel endroit dans la zone de service. Aucune partie de son corps ni ses pieds peuvent toucher le plancher derrière la ligne de fin de court et les deux lignes de service. Le serveur doit rester dans la zone de service jusqu'à ce que la balle servie passe la ligne courte à partir du mur. Les erreurs sont appelées « foot faults » (erreur de pied). (Voir Règle 4.3.C.1)

D. Manière (service légal). Le serveur doit s'arrêter complètement dans la zone de service avant de commencer son service. Le service est commencé en faisant rebondir la balle sur le sol dans la zone de service. La balle doit être frappée par la main du serveur de façon à ce que la balle entre en contact avec le mur d'abord, puis rebondisse sur le sol dans la zone de réception. Vous référer aux règles 4.3C et 4.3D.

E. Temps. Un service ne peut être fait avant que l'arbitre annonce le pointage (voir règle 3.4.A.9). L'arbitre devrait annoncer les points ou les côtés dès que l'échange se termine. Le receveur a jusqu'à dix secondes pour se placer en position de réception. Quand le receveur s'est placé ou que 10 secondes se sont écoulées – peu importe celui qui arrive en premier – et que le serveur a eu raisonnablement de temps pour se placer en position de service, l'arbitre devrait annoncer le pointage. Le serveur doit alors servir (frapper la balle) dans les 10 secondes. Si le premier service donne une faute ou un « hinder serve », l'arbitre devra donner suffisamment de temps au receveur pour reprendre une position de réception et le serveur, un position de service. L'arbitre devra alors annoncer un deuxième service si le service était une faute, ou « premier/deuxième service, un 'hinder serve' » si c'était un « hinder serve », après quoi le serveur a 10 secondes pour servir.

Partie 4, Règles 4.1.E : Interprétation no. 4

Quand l'échange est terminée, l'arbitre devrait immédiatement annoncer un point ou un « side out ». Le receveur a alors 10 secondes pour se placer en position, mais le serveur devrait seulement avec un « temps raisonnable » pour se préparer. Le serveur ne devrait pas pouvoir « caller » (s'arrêter) en récupérant lentement la balle. Dès que le receveur est prêt et que le serveur a eu suffisamment de temps pour récupérer la balle, l'arbitre devrait annoncer le pointage. Le serveur aura alors 10 secondes pour frapper la balle. Si le receveur est dans sa position de réception et que l'arbitre juge que le serveur prend trop de temps pour récupérer la balle et se mettre en position de service, l'arbitre devrait annoncer le pointage. Le serveur aura alors 10 secondes pour servir. Si le receveur n'est pas en position 10 secondes après que l'arbitre ait annoncé « point » ou « side out », l'arbitre devrait annoncer le pointage et le serveur peut servir immédiatement, ou peut attendre jusqu'à 10 secondes selon que le receveur est prêt ou non.

Règle 4.2. Doubles

A. Serveur. Au début de chaque partie double, chaque côté annonce à l'arbitre l'ordre de service qui doit être conservé tout au long de la partie. Seulement le premier serveur de la première équipe à servir peut servir le premier « time up ». Ce joueur doit continuer à service en premier pendant toute la partie. Quand le premier serveur est retiré après son service initial, son équipe est retirée. À partir de ce moment, chaque joueur de chaque équipe doit servir jusqu'à ce qu'ils soient retirés (qu'un « out » arrive). Il n'est pas nécessaire pour les serveur d'alterner les services à l'adversaire.

B. Position du partenaire. En double, le partenaire du serveur doit se tenir à l'extérieur des lignes de côté à califourchon sur la ligne de service indiquée, et ne peut pas entrer dans la zone de jeu jusqu'à ce que la balle servie le dépasse. Ne pas respecter cette règle entraîne une « erreur de pied » (« foot fault »).

Règle 4.3. Services incorrects/défectueux

A. Service « dead-ball » (balle morte?). Un service « dead-ball » n'entraîne pas de pénalité et le serveur reçoit automatiquement un nouveau service sans pour autant annuler un service incorrect ou une faute entrave (hinder fault) commise auparavant. Un service dead-ball arrive dans les situations suivantes :

1) Entrave au court. Si la balle servie rebondit de façon désordonnée à cause d'une obstruction sur le court ou à cause de l'humidité (et ce avant que le service ne devienne un service légal), une entrave au court (court hinder) est annoncée et le service est rejoué (Voir règle 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 doit être mise en jeu et le service rejoué (voir règle 4.6. J)

B. Service entrave (hinder serves). Un service entrave arrête le jeu, et le serveur a droit à un nouveau service (Voir règle 4.3.C.6)

1) Se déplacer en service. Le serveur ou son partenaire se déplacent à l'extérieur de la trajectoire d'une balle qui était

légalement servie à partir du mur, une entrave peut être annoncée sans annuler une faute précédente. Cette annonce, comme toutes les autres entraves, est basée sur l'interférence qui affecte le jeu (Voir l'interprétation no. 5). S'il y a une interférence initiale mais que le receveur a encore le temps de se mettre en bonne position, une entrave ne devrait pas être annoncée. Dans un tel cas, l'arbitre ne devrait pas faire l'annonce trop rapidement. Il devrait regarder la réaction du receveur. Le receveur devrait recevoir le bénéfice du doute tant qu'il est positionné correctement. (Voir règle 4.3.C6)

Partie 4, Règle 4.3.B (1) : Interprétation no. 5

Ceci est une décision difficile à prendre, car il peut arriver que le receveur subisse une entrave, mais que la balle soit frappée suffisamment haute pour que le receveur ait le temps de se placer de façon à tenter un coup. Le service entrave, comme toute autre entrave, est basé sur l'interférence qui affecte le jeu. Dans le cas mentionné ci-haut, il y a une interférence initiale, mais le receveur a encore le temps de se placer de façon à ce que l'entrave momentanée / temporaire n'affecte pas le jeu. Dans un tel cas, l'arbitre ne devrait pas appeler la faute trop rapidement, mais devrait regarder la réaction du receveur. Si l'arbitre juge que le receveur hésite à se mettre en position, une entrave devrait être annoncée. Si le receveur se déplace rapidement et aura le temps de se mettre en position pour un coup, l'entrave ne doit pas être annoncée.

Le receveur doit toujours avoir le bénéfice du doute tant qu'il est en position de réception au centre du court. Cependant, si le receveur se place d'un côté du court ou pense que le service sera envoyé vers un des côté et bouge dans cette direction trop rapidement et que le service est envoyé dans l'autre direction, une entrave ne doit pas être annoncée. Il est important que l'arbitre tente de se positionner de façon à ce qu'il ait le même angle de vue que le receveur. La meilleure réponse à ce dilemme est : en cas de doute, annoncer un service entravé.

2) Balles chevauchées (Staddle balls). Une balle servie de façon légale qui se retrouve entre les jambes du serveur devient automatiquement un service entravé.

C. Fautes de service. Les fautes suivantes sont des fautes de service et dès que deux de ces fautes sont commises, il y a un retrait du serveur (out).

1) Faute de pieds (foot fault)

- a) Le serveur commence le mouvement de service lorsqu'au moins un pied touche le sol à l'extérieur de la zone de service (voir règle 4.1.C)
- b) Le pied du serveur touche le plancher à l'extérieur de la zone de service avant que la balle ne dépasse la ligne courte après avoir frappé le mur.
- c) En double, lorsque le partenaire du serveur n'est pas à l'extérieur des lignes de côté, à califourchon sur la ligne de service indiquée ou entre dans la zone de jeu avant que la balle servie ne le dépasse. (Voir règle 4.2.B)

2) Service court. Tout service qui frappe le mur et qui, sur le rebond, touche le sol devant ou sur la ligne courte sur ou entre les lignes de côté.

3) Service long. Tout service qui frappe d'abord le mur et qui, sur le rebond, touche le plancher derrière la ligne longue et sur ou entre les lignes de côté. Pendant un tournoi, le receveur ne peut pas attraper un service qui sera certainement long. L'arbitre devra donner un point pour échec à retourner le service si le receveur touche à la balle.

4) Balle qui rebondit à l'extérieur de la zone de service. Tout service qui est frappé après que la balle ait rebondi à l'extérieur de la zone de service (voir règle 4.1.D)

5) Ne pas frapper la balle sur le premier rebond après l'avoir fait tomber. (Voir règle 4.1.D)

6) Deux services entravés consécutifs. Deux services entravés consécutifs entraînent une faute (Voir règle 4.3.B.1). C'est la seule faute qui ne peut pas être contestée (voir règle 4.8)

D. Out serves. N'importe quelle de ces fautes entraîne un retrait :

1) Service manqué. Toute tentative de service échouée soit parce que le joueur manque complètement la balle en tentant de la frapper ou parce que la balle frappe une autre partie de son corps que la main.

2) Service « non-front ». Toute balle qui, servie, ne touche pas le mur en premier lieu.

3) Service touché. Toute balle qui, sur le rebond après avoir touché le mur, touche d'abord le serveur ou touche le partenaire du serveur. Ceci inclus un service qui est attrapé intentionnellement. Quand le partenaire est frappé par le service, la faute

« out serve » prime sur la faute de pieds.

Partie 4, Règle 4.3.D (3) : Interprétation No. 6

Même si une faute de pieds est commise avant le « out serve », c'est cette deuxième faute qui sera considérée et punie. Un autre exemple : un serveur commet une erreur de pied quand il frappe la balle et la balle ne touche pas le mur avant de rebondir. C'est encore une fois le « out serve » qui devra être primé. Pour cette raison, l'arbitre doit attendre que la balle soit servie pour annoncer une faute de pieds.

4) Deux fautes de service consécutives (Voir règle 4.3.C)

5) Service jonction (Crotch serve). Tout service qui frappe la jonction entre le mur et le plancher sera considéré comme ayant frappé le plancher en premier.

6) Service hors-service.(ordre service) En double, quand un ou l'autre des partenaire sert un hors-service, les points marqués par ce serveur depuis que le service hors-service a commencé seront soustraits et un « out serve » sera annoncé. Si le second serveur sert également un hors-service, le hors-service s'appliquera au premier serveur et le second serveur continuera à servir. Si le joueur désigné comme premier serveur sert un hors-service, un « side out » (côté) sera annoncé.

Partie 4, règle 4.3.C (6) : Interprétation no. 7

Si l'arbitre fait un bon travail, il ne devrait jamais y avoir de service hors-service. L'arbitre devrait s'assurer d'informer les joueurs sur lequel d'entre eux doit servir. Si le joueur voit qu'un joueur est sur le point de servir un hors-service, l'arbitre devrait immédiatement arrêter le joueur et informer l'équipe de quel joueur devrait être le serveur. Par contre, si un joueur sert un hors-service, la règle ci-dessus devra être appliquée.

7) Délai de service. Le serveur ne frappe pas la balle dans les 10 secondes suivant l'annonce du pointage par l'arbitre.

8) Limite du mur . La partie supérieure du mur, s'il y en a une, ne fait pas partie du court. Une balle frappant la partie supérieure est considérée comme « out ».

9) Service extérieur. Tout service qui, sur le rebond du mur, frappe le plancher à l'extérieur des lignes de côté est considéré comme un service « out » contre l'équipe/le joueur qui sert. Pendant un tournoi, le receveur ne peut pas attraper/toucher les services extérieur, car l'équipe servante se verra attribué un point pour échec de renvoi.

Règle 4.4. Retour de service.

A. Position de réception. Le récepteur ou les récepteurs doivent se tenir derrière la ligne de service jusqu'à ce que la balle passe la ligne courte. Tout non respect de cette règle donne un point au serveur (voir règle 2.1.B.4)

B. Fly return (retour de volée) Lors d'un retour de volée, le receveur peut frapper la balle à n'importe quel moment après qu'elle passe complètement la ligne courte. Aucune partie de son corps peut dépasser ou se retrouver au dessus de la ligne courte avant qu'il touche la balle. Un non-respect donne un point au serveur. Après avoir touché la balle, le receveur et son partenaire peut/peuvent se déplacer au delà de la ligne courte sans pénalité.

C). Retour légal. Après que la balle ait été servie légalement, un des joueurs du côté réception doit frapper la balle soit « on the fly » (volante) ou après le premier rebond et avant que la balle ne rebondisse pour une deuxième fois. La balle doit être retournée pour rebondir sur le mur sur ou entre les lignes et la faire rebondir dans la zone de jeu. Une balle retournée n'a pas à toucher le sol avant de toucher le mur . Ne pas faire de retour légal donne un point au serveur.

Règle 4.5. Changement de service. Un serveur continue à servir jusqu'à ce qu'il fasse un « out ». Lorsque le serveur ou l'équipe perd le service, ils deviennent les receveurs et le côté receveur devient le côté serveur. Cette alternance se poursuit à chaque fois qu'un serveur est « out » et ce jusqu'à la fin de la partie. Les « outs » sont créés par les situations suivantes :

A. Out serve (service extérieur). Le serveur sert un service extérieur (out serve), voir règle 4.3.D.

B. Faute de service. Le serveur commet deux fautes de service avant de servir un service légale selon la règle 4.3.C.

C. Partenaire frappé. Le serveur frappe son partenaire avec une tentative de retour.

D. Échec de retour. Le serveur ou son partenaire échoue à garder la balle en jeu par un retour comme requis selon la règle

4.4.C.

E. Entrave évitable. Le serveur ou son partenaire produisent une entrave qui aurait pu être évitée. (Voir règle 4.9)

F. Deuxième out. En double, le côté est retiré lorsque les deux partenaires ont eu des « out », sauf sur le premier service de la partie comme énoncé dans la règle 4.2.A.

Règle 4.6 Echanges. Un échange est défini par l'envoi de la balle et qu'elle reste en jeu après un service réussi. Le jeu durant les échanges doit répondre aux règles suivantes :

A. Une main. Seul l'avant ou l'arrière de la main peut être utilisé pour renvoyer la balle. Utiliser deux mains ou une autre partie du corps pour toucher la balle ne compte pas.

B. Le poignet. L'utilisation d'une autre partie du corps autre que la main pour renvoyer la balle, y compris le poignet ou le bras est une faute, même si le poignet ou le bras sont recouverts d'un gant.

C. Un contact. Dans les tentatives de renvoi, la balle ne peut être touchée qu'une seule fois par un seul joueur. En doubles, les deux partenaires peuvent jouer la balle, mais un seul peut la frapper.

D. Non-renvoi. Les situations suivantes constituent un échange invalide durant les échanges:

1) La balle rebondit deux fois avant d'être frappée.

2) Après avoir été frappée, la balle n'atteint pas le mur et rebondit dans la zone de jeu.

3) La balle tombe de la main ou du poignet du joueur sur le terrain

4) Une balle qui n'avait pas la puissance ou direction nécessaire pour être renvoyée correctement (voir Règle 4.4 C) touche un autre joueur sur le terrain.

5) En doubles, une balle envoyée par un autre joueur touche le partenaire du joueur.

6) Commettre une obstruction inintentionnelle (voir Règle 4.9)

E. Effet de non-retour. Chaque faute entraîne un out ou un point. Toute faute qui n'a pas été repérée par l'arbitre doit être annoncée par le joueur fautif (voir Règle 3.5.A)

F. Tentatives de renvoi.

1) En Simples. Si un joueur joue mais rate la balle en jeu, le joueur peut retenter de renvoyer la balle jusqu'à ce qu'elle touche le sol pour la seconde fois.

2) En Doubles. Les deux joueurs d'une même équipe sont autorisés à renvoyer la balle. Si un joueur joue la balle mais la rate, lui et son partenaire peuvent retenter de renvoyer la balle jusqu'à ce qu'elle touche le sol pour la seconde fois.

3) Entraves. En simples ou doubles, si un joueur joue la balle mais la rate, et que durant la tentative de son partenaire de renvoyer la balle avant qu'elle ne touche la balle pour la seconde fois, l'adversaire commet une obstruction intentionnelle, on annonce une entrave. (voir Règle 4.7)

G. Toucher la balle. A l'exception du point de la Règle 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 faisant un renvoi est un point ou out contre l'adversaire.

H. Balle out. Toute balle en jeu, après un service, qui est en dehors des lignes latérales ou au-delà de la longue ligne est out ou un point. Pendant un tournoi, les joueurs ne doivent pas attraper les balles qui sont considérées comme out. L'arbitre accordera un out ou un point.

I. Balle sèche et gants. Tous les efforts doivent être faits pour garder la balle sèche. Mouiller délibérément la balle constituera un out 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 traces sur la balle, le joueur devra changer ses gants pour des secs durant un temps mort. Il en sera de

la décision de l'arbitre. Si un joueur désire changer de gants pour des secs, il devra le signaler à l'arbitre et obtenir sa permission. Le joueur ne peut pas quitter le terrain sans la permission de l'arbitre. Deux minutes sont accordées pour changer de gants. L'arbitre doit avertir de la minute restante, mais il est toujours de la responsabilité du joueur d'être de retour sur le terrain dans les deux minutes.

J. Balle cassée. A la moindre suspicion que la balle a été cassée durant le service ou un échange, le jeu continue jusqu'à la fin de l'échange. Un officiel ou un joueur peut demander à faire vérifier la balle par un arbitre. Si l'arbitre décide que la balle est cassée, une balle approuvée doit alors être mise en jeu et le point est rejoué. Une fois le service réussi, l'échange précédent reprend.

Partie 4, Règle 4.6 J : Interprétation N. 8

La balle ne doit pas être complètement cassée pour justifier une remise en jeu. Une balle qui se fissure aura souvent un mauvais rebond. L'arbitre annoncera une remise en jeu si il estime que la balle est endommagée au point d'avoir un mauvais rebond. Si un joueur estime qu'une balle est endommagée, il doit en référer immédiatement à l'arbitre pour qu'il vérifie. Aucun joueur ne devra faire d'effort physique pour déterminer si la balle est endommagée ou injouable sans le consentement de l'arbitre. C'est uniquement la responsabilité de l'arbitre qui invoquera une remise en jeu si nécessaire. A la discrétion de l'arbitre, si une balle est jugée injouable à cause d'un effort physique non-autorisé d'un joueur, il sera reproché à ce joueur d'avoir rendu la balle injouable par ses actions et non durant un échange, et l'échange précédent ne sera pas remis en jeu.

K. Arrêt de jeu. Si un objet étranger rentre sur le terrain ou tout autre interférence surgit, ou si un joueur perd une chaussure ou une quelconque partie de sa tenue, l'arbitre pourra interrompre le jeu si cela interfère avec son bon déroulement, ou que cela soit une mise en danger. Cependant, si la sécurité le permet, un arrêt de jeu sera autorisé.

Partie 4, Règle 4.6 K: Interprétation No. 9

Dans la plupart des cas, si un objet étranger (comme une balle d'un terrain adjacent) pénètre sur le terrain, l'arbitre doit immédiatement interrompre le jeu et annoncer un obstacle au jeu à cause de la distraction ou 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 offrira à l'adversaire une opportunité de mettre fin à la partie si toutes les conditions suivantes :

- 1. L'arbitre estime que l'adversaire n'est pas en danger de marcher sur l'objet perdu;*
- 2. L'adversaire ne semble pas dérangé par l'objet perdu;*
- 3. Et l'adversaire a l'occasion de marquer un point décisif.*

Si le joueur est autorisé à jouer le tir offensif, les appels suivants doivent immédiatement être faits :

Si le joueur rate la balle, ce joueur perd la manche.

Si le joueur réussit sa passe, ou que la balle ne peut pas être rattrapée, le joueur se voit remporter la manche.

Si le joueur qui a perdu son équipement réussit à rattraper la balle, on annonce une entrave.

L. Remise en jeu. Quand une balle est rejouée pour quelque raison que ce soit, le serveur a droit à deux services. Tous les lancers ratés précédents ne comptent pas.

Règle 4.7 Entrave de balle-morte

On annonce une balle morte d'entrave si cela interfère dans le jeu. (voir Règle 4.6.F.3.)

A. Situations.

1) Entrave sur le terrain.

Si, après que la balle ait été bien servie, selon l'opinion de l'arbitre, un mauvais rebond est causé par un défaut ou une irrégularité du terrain, on annonce un entrave sur le terrain. Le joueur ne doit pas arrêter le jeu dans l'anticipation de l'annonce. Y compris si la balle touche une flaque d'eau, la faisant déraper. Cela reste de la responsabilité de l'arbitre et non celle du joueur. (Voir Règle 3.4 A.4 et 4.3 A.1)

Partie 4, Règle 4.7 A.(1): Interprétation No. 10

Une balle qui dérape sur un sol mouillé est une entrave sur le terrain. En supposant que le joueur est en mesure de faire un retour si la balle avait vraiment rebondi vraiment.

2) Si la balle touche l'adversaire.

Quand une balle renvoyée touche l'adversaire en vol avant qu'elle n'ait touché le mur, et que l'envoi n'ait visiblement pas été réglementaire, le joueur touché remporte le point. En cas de doute de la part d'un membre officiel, une balle morte d'entrave est annoncée.

3) Contact corporel.

Si il y a contact corporel et que l'arbitre estime que ça soit suffisant pour interrompre la partie, soit pour éviter toute blessure ou pour éviter toute distraction ou parce que cela a empêché le joueur de renvoyer correctement la balle, on annoncera une entrave. A l'exception du joueur offensif qui arrête le jeu pendant son back-swing, le contact corporel n'est pas une entrave automatique. A tout moment, un joueur offensif peut faire arrêter le jeu et annoncer un contact, cependant, ce n'est pas une entrave automatique et le joueur arrête le jeu à ses risques. Il est du jugement de l'arbitre de décider si le contact a obstrué le jeu.

4) Service manqué.

Si le serveur ou son partenaire s'écarte du jeu alors que la balle ait été bien servie. (Voir Règle 4.3B1)

5) Entrave au back-swing

Un joueur ne peut pas arrêter la partie, à l'exception d'un contact physique durant son back-swing. Il doit alors immédiatement dire « Contact » s'il désire obtenir une entrave de contact. S'il choisit néanmoins de toucher la balle, aucune entrave ne pourra être annoncée. Le joueur défensif ne peut pas faire arrêter la partie si le contact a lieu durant le back-swing de son adversaire.

6) Retrait de sécurité.

Si un joueur sur le point de faire un renvoi qui pourrait toucher son adversaire avec la main, le bras, ou la balle peut immédiatement faire interrompre la partie et demander une entrave de balle-morte. Cet appel doit être fait immédiatement et est soumis à l'approbation de l'arbitre. L'arbitre doit accorder l'entrave si il croit que le retrait était raisonnable et le joueur adverse aurait été en mesure de retourner le tir. L'arbitre peut aussi annoncer une entrave inintentionnelle si c'est justifié. (voir Règle 4.9 G) Cela n'affecte pas les règles sur les entraves légales. (voir Règle 4.7 B.1)

Partie 4, Règle 4.7 A.7: Interprétation No. 11

Cette situation se produit quand le joueur offensif est incapable d'exécuter un swing sans toucher immédiatement l'adversaire avec la main, le bras ou la balle. Cette règle vise à accroître la sécurité de tous les joueurs et ne vise pas à créer des possibilités supplémentaires pour les joueurs d'arrêter de jouer. Les joueurs qui réclament un retrait de sécurité et arrêtent le jeu peuvent se retrouver devant le désaccord de l'arbitre, dans quel cas l'avis de l'arbitre prévaut.

7.) Autres interférences.

Toute autre interférence inévitable qui empêche un joueur d'avoir une chance de voir ou renvoyer la balle.

B. Faire obstacle

1) Rester sur place. Si un joueur qui tente de jouer la balle est gêné par un adversaire qui, après que son équipe ait joué, soit resté parfaitement immobile devant ou à côté du joueur, ce n'est PAS une entrave. Cette entrave légale est l'essence-même du One-wall. Cependant, si un joueur de l'équipe qui vient de jouer reste immobile mais que son adversaire revient vers lui pour essayer de jouer la balle, sans pour autant faire de contact physique, et est donc privé de jouer correctement la balle, c'est une entrave. Il est du devoir du joueur le plus éloigné du mur de dégager le passage. (voir Interprétation n°12)

2) Etre dirigé vers la balle.

Si un joueur de l'équipe qui vient de jouer est dirigé ou poussé inintentionnellement vers la balle, ou empêché de s'écarter de la trajectoire de la balle par un adversaire qui essaye de jouer la balle, c'est une entrave de balle-morte.

Partie 4, Règle 4.7 B.1&2: Interprétation No. 12

L'arbitre ne doit pas oublier que si la balle est jugée non récupérable, une entrave ne doit pas être annoncée peu importe le type d'interférence qui a lieu. Toutefois, si l'arbitre est dans le doute, le bénéficiaire du doute devrait aller au joueur qui tente de récupérer la balle et l'entrave doit être annoncée.

C. Doubles. Les deux joueurs d'une équipe ont droit à une chance juste et sans entrave pour frapper la balle. Tous les deux

peuvent appeler une entrave même si la balle appartenait à son/sa partenaire et ce même si le partenaire a déjà tenté de toucher la balle et échoué.

D. Effet. Un appel d'entrave arrête le jeu et annule n'importe quelle situation comme suivante : la balle qui frappe un joueur qui a cessé de bouger à cause de l'appel. Par contre, si, dans l'opinion de l'arbitre, l'appel n'est pas responsable du fait que le joueur ait été frappé par la balle, l'arbitre peut décider d'annuler l'appel d'entrave et de déclarer un point ou un « out ». Les seules entraves que les joueurs peuvent appeler sont spécifiées aux règles 4.7. A.5 et 4.7.A.6, et sont sujettes à l'approbation de l'arbitre. Dès qu'une entrave balle-morte est annoncée, l'échange est rejoué et toutes les fautes du service précédent sont annulées.

Règle 4.75 Faute d'entrave.

Au cours d'un échange, si un joueur du côté service crée une entrave appelée par l'arbitre, le côté serveur commence le prochain service avec une faute de service, sauf comme mentionné à la règle 4.3.B.

Règle 4.8. Entraves évitables.

Un entrave évitable est un « out » ou un point (voir règle 4.5.E), selon si le fauteur est du côté serveur ou receveur. L'intention du joueur n'a aucun impact sur un appel évitable. Une entrave évitable doit être annoncée seulement lorsqu'un entrave aurait pu être évitée avec un effort raisonnable. Un joueur bougeant aussi tard que possible pour éviter d'être frappé par la balle ne crée pas d'entrave évitable (voir règle 4.7.B.1). Les entraves évitables, qui ne doivent pas être confondues avec les entraves « légales » (voir règle 4.7.B.1), sont annoncées lorsque :

A. Manque de mouvement. Un joueur ne bouge pas suffisamment pour permettre à son opposant de faire son coup.

Partie 4, règles 4.8.A : Interprétation No. 13

Le joueur le plus éloigné du mur doit se déplacer hors du chemin de son opposant même si cela risque de le déplacer dans une section/position indésirable sur le court. Si un joueur est déjà à cette position et qu'il y a collision ou qu'il y a interférence dans le coup qu'un joueur tente de faire sur la balle, alors l'entrave est évitable.

B. Blocking. Un joueur qui se déplace d'une telle façon que cela bloque ou empêche son opposant de retourner la balle ou, en double, qu'un des partenaire crée une entrave en se déplaçant devant un adversaire pendant que son partenaire retourne la balle.

Partie 4, règle 4.8.B. Interprétation No. 14

Cet appel est l'opposé de celui de « manque de mouvement ». Lorsqu'un joueur crée une entrave à cause de son mouvement, la faute est considérée évitable. Parfois, un joueur, dans l'effort de se mettre dans une meilleure position, entrera en contact avec un adversaire qui est sur le point de frapper la balle, ou un joueur se déplacera si près d'un adversaire qui frappe la balle qu'il y a risque de contact physique. Dans les deux cas, une entrave évitable devrait être appelé. C'est une entrave évitable si un des joueurs, tout comme son partenaire, frappe la balle et se déplace directement devant un adversaire et crée une entrave. Ne pas confondre avec une entrave « légale ».

C. Se déplacer dans/vers la balle. Un joueur se déplace sur la trajectoire et est frappé par la balle que son adversaire vient juste de jouer.

Partie 4, règle 4.8.C. Interprétation No. 15

Cette entrave évitable peut se produire à peu près n'importe où sur le terrain (court). Un joueur qui, de façon offensive, cherche à se mettre dans une meilleure position pour jouer, un joueur défensif qui se déplace sur la trajectoire de la balle et se fait frapper. Ceci est évitable. Dans ce cas-ci, l'arbitre devra utiliser son jugement et ne pas annoncer d'entrave évitable s'il pense que la balle a été mal frappée et que le joueur défensif se déplaçait vers une position qui ne devait pas créer d'entrave si la balle avait été bien frappée.

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

Partie 4, règle 4.8.D, Interprétation No. 16.

Cette entrave évitable peut se produire lorsqu'un joueur pousse un autre joueur – peu importe avec quelle force – qui est sur le point de frapper la balle, ou lorsqu'un joueur pousse fortement un autre joueur dans une tentative de prendre sa position pour son coup. Une pousse légère et accidentelle de la part d'un joueur qui joue en offensif ne devrait pas être annoncée comme évitable.

E. Obstruction de la vue. Se déplacer à travers la ligne de vision de l'adversaire juste avant qu'il ne frappe la balle.

Partie 4, Règle 4.E.D. Interprétation 17

Généralement, ce type d'entrave évitable se produit lorsqu'un joueur frappe la balle et se retrouve lui-même hors-position. Dans un effort pour se retrouver dans une meilleure position, il traverse la trajectoire éventuelle de la balle juste avant que la balle n'atteignent l'adversaire obstruant ainsi sa vue.

F. Distraction. Toute forme de distraction évitable ou d'intimidation qui interviendrait et empêcherait l'équipe offensive de jouer correctement.

Partie 4, règle 4.8.F. Interprétation No. 18

Cette entrave évitable doit être appelée contre un joueur qui tente de se déplacer très près d'un adversaire de façon à créer une diversion.

1) Parler pendant l'échange. À l'exception des appels et de l'annonce de fin d'échange, il n'y a aucun besoin de parler pendant l'échange sauf en double lorsque l'équipe à l'offense peut communiquer brièvement à propos de quel partenaire frappera la balle.

Partie 4, règle 4.8.F.1. Interprétation No. 19

En double, les "communications brèves" prévues devraient comprendre des variations raisonnables de "à toi", "à moi" ou "laisse", des mots contenant très peu de syllabes.

N'importe quel autre parole échangée pendant l'échange par un joueur affecte généralement le jeu de l'adversaire. Si l'arbitre détermine que ces paroles sont une distraction, une entrave évitable devra être examinée. De façon à éviter de créer ou d'empirer des conflits entre les joueurs, l'arbitre devrait être large d'esprit lorsqu'il prendra ses décisions à propos de cette entrave évitable.

Parfois, un joueur en officif peut faire un appel qui sera autrement réservé à l'arbitre, comme « service court », « out » ou « entrave ». Le jeu doit automatiquement être arrêté et l'arbitre doit considérer s'il est d'accord avec l'appel. Si l'appel est conservé, l'appel du joueur devra être maintenu. Sinon, le joueur se verra donner une faute d'entrave évitable et perdra l'échange. Les joueurs ne peuvent PAS (en aucune circonstance) parler lorsqu'un autre joueur est en train de jouer la balle. Bien sûr, les joueurs peuvent appeler leurs propres erreurs en tout temps, comme les erreurs de double bon, de balle-poignet, etc.

G. Interférence dans le coup. Tout positionnement qui ne permettait pas à l'adversaire un coup normal. Ceci s'applique particulièrement à un joueur qui se déplace trop près et se fait frapper ou limite le suivi du joueur qui frappe la balle.

Partie 4, règle 4.8.G. Interprétation No. 20.

Un joueur qui frappe la balle doit pouvoir jouer son attaque sans danger d'entrer en contact avec son adversaire pendant l'attaque. L'attaque inclut la prise d'élan et le suivi, soit le mouvement que fait le bras après l'attaque. Si un joueur est frappé à n'importe quel moment de ce mouvement d'attaque par le joueur qui attaque, une entrave évitable devrait être appelée tant que le joueur qui a été frappé aurait pu éviter de créer une interférence avec un effort raisonnable. Cette interférence peut ne pas avoir affecté le coup, mais le fait que la balle rejoigne le mur ou non ne change rien. Cette entrave évitable doit être appelée pour des raisons de sécurité. Jouer trop près peut entraîner de sérieuses blessures, et l'arbitre devrait suspendre / déclarer forfait le joueur en faute si ce genre de positionnement sur le terrain continue. Cela n'affecte pas les règles sur les entraves « légales ».

H. Équipement inconvenable. La perte de n'importe quelle pièce d'équipement portée, ou d'équipement non requis sur le court, qui intervient sur le jeu ou la sécurité des joueurs entraîne une entrave évitable.

Partie 4, règles 4.8.H. Interprétation No. 21.

L'équipement porté de façon incorrecte inclut les protections oculaires qui requièrent une courroie afin de rester sur la tête. Un manque à porter une telle courroie pourrait être considéré comme un équipement porté incorrectement. Les gants qui ne sont pas bien ajustés et attachés pourraient aussi être considérés comme de l'équipement porté incorrectement. L'équipement non requis pourrait être des objets tels que des casquettes ou des bijoux.

Règle 4.9 Remarques. Une remarque sera faite pour toute conduite anti-sportive ou pour un manque inapproprié d'une protection des yeux. Si un arbitre valide cette remarque, un point sera retiré au score du joueur qui n'aura pas respecté le règlement. La remarque n'aura aucun effet sur les changements de service ou sur les services latéraux. Si la remarque est faite entre les jeux ou que le joueur n'a aucun point, il sera établi que le score sera négativement. Trois remarques durant un match, ou deux infractions au port de la protection des yeux, au joueur en simple ou double mènera à un forfait.

A. Types. Voici quelques exemples d'actions qui peuvent susciter une remarque :

- 1) De nombreuses plaintes portées contre le jugement de l'arbitre
- 2) Abus de privilèges d'appel.
- 3) Vulgarité
- 4) Discussion excessive
- 5) Menace de quelque sorte sur l'arbitre ou l'adversaire
- 6) Frappe excessive, jet ou tir de la balle entre les échanges.

Partie 4, Règle 4.9 A (6) : Interprétation No. 22

Si l'adversaire est touché ou manqué de peu par la balle, une remarque sera faite. D'autre part, si il s'agit de la première infraction, et que l'adversaire n'était pas en danger d'être touché, une remarque pourra être faite.

- 7) Manquement au port d'une protection des yeux.
- 8) Protestations après que les temps morts aient été utilisés.
- 9) Tout comportement considéré comme anti-sportif

B. Avertissements. Si le comportement d'un joueur n'est pas assez grave pour justifier une remarque, un avertissement peut être délivré sans déduction de point et doit être accompagnée d'une brève explication quant à la raison de la remarque. Un avertissement peut précéder la peine d'une remarque mais n'est pas nécessaire.

Règle 4.10. Temps morts

A. Temps morts. Tout joueur a le droit de réclamer un temps mort, mais pas après que l'arbitre ait annoncé le score, qu'il ait annoncé un "deuxième service" après un service manqué, ou qu'il ait annoncé un "premier/deuxième service, un bloqueur sert" après qu'un bloqueur serve. Les temps morts ne doivent pas dépasser une minute. Trois temps morts sont autorisés à chaque équipe par jeu de 21 points. Deux temps morts sont autorisés pendant un jeu à 11 points. Les temps morts peuvent être demandés consécutivement. Les joueurs peuvent quitter le court durant un temps mort. (à voir avec l'organisateur)

B. Temps morts pour l'équipement. Avec l'accord de l'arbitre, des temps morts peuvent être accordés pour des chaussures perdues, des lacets cassés, un équipement cassé, des gants mouillés, des tenues mouillées, un sol mouillé, ou autre raison. Ces temps morts ne seront pas retenus contre les joueurs, et le temps maximum accordé est de 2 minutes.

C. Blessure. Aucun temps mort ne sera retenu contre un joueur blessé durant un match. Un joueur blessé ne bénéficiera pas de plus de 15 minutes cumulatives pour un temps mort suite à une blessure. Si le joueur blessé est incapable de revenir jouer après ces 15 minutes, le match peut être en faveur de l'adversaire. Des conditions préalables (incluant mais ne se limitant pas à une blessure ou une maladie), fatigue ou crampes ne garantissent pas de temps morts pour les blessures. Pour toute blessure, si l'arbitre ou le directeur du tournoi détermine que le joueur ne peut continuer à jouer, le match peut s'achever à ce moment-là, peu importe la durée restante du temps mort disponible.

1.) Sang. Quand un joueur saigne, ou que du sang est répéré sur le terrain ou sur un joueur, la partie doit être interrompue, le joueur doit quitter le terrain et ne peut plus jouer jusqu'à :

- a) que le saignement s'arrête;
- b) que la plaie ouverte soit couverte d'un tissu assez résistant pour permettre de continuer à jouer.
- c) que le joueur dont la tenue est couverte de sang ait changé la partie de la tenue affectée.
- d) que la surface couverte de sang soit nettoyée. Le nettoyage devra être effectué par l'accueillant. La présence de sang en elle-même ne constitue pas une blessure dans le but d'une application d'un temps mort lié à une blessure.

D. Entre-jeux. Une période de 5 minutes de repos est autorisée entre chaque set. Les joueurs peuvent quitter le terrain.

E. Report par l'arbitre. Toute partie reportée par l'arbitre (dûe à la météo) reprendra avec le même score.

Partie 5. Tournois USHA

Règle 5.1. Tirage des équipes. Si possible, le tirage devra être effectué au moins 2 jours avant que le tournoi ne commence. Le tableau des phases devra être approuvé par le comité ou le directeur du tournoi.

Règle 5.2. Déroulement.

A. Les parties préliminaires. Les participants ayant participé en simples et doubles peuvent être requis pour jouer chaque rencontre le même jour ou la même nuit avec un peu de repos entre les parties. Si possible, il faudrait prévoir au moins une heure de repos au joueur entre tous les matchs.

B. Matchs finaux. Quand un ou plusieurs joueurs ont atteint la finale en simples et doubles, il est recommandé que les matchs simples soient joués d'abord, et qu'une période de repos de pas moins d'une heure soit autorisée entre les finales simples et doubles.

Règle 5.3. Matchs de consolation. Chaque participation devrait être appelé à participer à un minimum de 2 matchs. Dès lors, les joueurs qui perdent leur premier match devraient avoir l'opportunité de jouer une partie de consolation. [In draws of fewer than seven players, a round-robin bracket may be offered.] Les matchs de consolation peuvent être éliminés à la discrétion du directeur de tournoi, mais cette élimination doit être consignée par écrit dans le registre du tournoi.

Règle 5.4 Annonce des matchs. Après la première tournée des matchs, il est de la responsabilité de chaque joueur de vérifier l'agenda des rencontres afin de déterminer les lieux et moments de chaque prochain match. Si il devait y avoir un changement une fois l'agenda publié, il est du devoir du directeur du tournoi d'avertir chaque joueur affecté par ces changements.

Règle 5.5 Direction du tournoi. Dans tout tournoi USHA officiel, le directeur de tournoi et/ou le responsable national d'USHA peut décider du changement de courts avant, pendant ou après un tournoi si ce changement améliorera les conditions de jeu pour les joueurs ou les spectateurs.

Règle 5.6 Comportement durant le tournoi. Dans tout tournoi USHA officiel, l'arbitre a l'autorisation d'annuler un match si un joueur se conduit d'une manière inappropriée au tournoi ou durant les échanges. Ceci inclut l'autorité de l'arbitre et/ou du directeur de tournoi d'exclure toute personne distractive ou abusive, ou d'annuler un match si de telles personnes ne sont pas exclues. De plus, dans tout tournoi USHA officiel, le directeur de tournoi a l'autorisation d'interdire toute future participation et/ou d'exclure quiconque se conduise de manière inappropriée durant la rencontre ou les échanges.

A. Les juniors ou joueurs étudiants doivent se soumettre au Code de Conduite d'USHA tel qu'il apparaît sur le site d'USHA : www.usahandball.org .

Règle 5.7 Tournois régionaux et nationaux.

A. Tournois régionaux. Les tournois régions doivent avoir lieu chaque saison. Une carte définissant les frontières de chaque région sera établie et mise à disposition du comité USHA.

1.) Résidence. Les joueurs ne peuvent jouer que dans la région où ils habitent, à une seule exception. Si le lieu du tournoi régional voisin est plus proche que la ville de résidence du joueur, celui-ci peut choisir dans lequel des deux tournois il souhaite jouer. Cependant, le joueur ne peut jouer que dans un seul d'entre eux.

B) Etudiants. Le but des compétitions étudiantes sponsorisées par l'USHA est de donner l'opportunité aux étudiants de montrer leur talent dans les meilleures conditions, et d'assister à la promotion du One Wall. Le Règlement est publié chaque année dans le Handball Magazine.

C. Juniors. Le but du programme USHA Junior est de promouvoir une compétition épanouissante à des niveaux locaux et nationaux, et de créer une introduction idéale au jeu. Il est recommandé pour les rencontres Juniors d'être tenues en adéquation avec les tournois USHA officiels.

Règle 5.8 Autorisation de participer. Tout participant à une rencontre USHA doit être un membre actuel de l'USHA.

A.) Divisions par tranche d'âge. Dans toute division définie par un âge minimum (Senior, Master, etc.), le participant doit avoir atteint avant ou le 31 décembre de l'année durant laquelle il participe. Par exemple, un joueur de 39 ans est autorisé à intégrer les Masters (40+) si il est âgé de 40 ans avant ou le 31 décembre de l'année durant laquelle le tournoi est prévu. Dans toute division définie par un âge maximum (Junior, Challengers, etc.), le joueur ne peut avoir dépassé l'âge d'entrée annoncé pour le tournoi. Le dernier jour du tournoi étant la date butoir concernant cette limite. Par exemple, un joueur entrant dans la division "15-ans-et-moins" ne peut atteindre son 16ème anniversaire que le jour après la fin du tournoi.

(Les règles ci-dessus ont été modifiées en Janvier 2012)

Les protections des yeux sont OBLIGATOIRES pour toutes rencontres USHA !!